



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE ESTIMULACION TEMPRANA E INTERVENCION
PRECOZ**

**EL JUEGO COMO TECNICA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4
AÑOS**

Trabajo de Graduación previo a la Obtención del Título de
Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad Estimulación Temprana

AUTORA:

ANA MARIA PACHECO

DIRECTOR:

MASTER CARLOS DELGADO

Cuenca, Ecuador

2008

DEDICATORIA

El presente trabajo, va dedicado a mis padres, quienes me apoyaron en todo momento de mi carrera, además, a mis hermanos que estaban dándome una mano amiga cuando lo necesitaba.

A mi esposo y a mi hijo dedico todo mi esfuerzo que he realizado en el transcurso de esta carrera, gracias a ellos que me brindaron apoyo, amor incondicional y que son parte principal de mi vida, por ser las personas que han permanecido junto a mí en los momentos difíciles y alegres, pero siempre alentándome a seguir, y culminar esta meta.

Ana María

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad del Azuay por darme la oportunidad de educarme en tan prestigioso establecimiento, también a mis profesores quienes me guiaron en toda mi carrera y supieron inculcarme la responsabilidad, honradez y dedicación para formar líderes en un futuro.

De manera especial quiero agradecer a quien me dirigió en el presente trabajo de Monografía el Master Carlitos Delgado, por su ayuda, apoyo, calidad humana, brindándome una mano amiga y siempre aconsejándome para culminar el presente trabajo.

RESUMEN

Se trata de una propuesta conceptual de enseñanza- aprendizaje utilizando el juego como técnica fundamental, se considera el desarrollo evolutivo de los niños, para aplicarlos al desempeño infantil en cada área. También, el comportamiento en el juego grupal e individual, las características de los juguetes y su utilidad en la estimulación. El juego es importante en el proceso educativo del niño porque desarrolla su creatividad, imaginación, pensamiento, contribuye para que relacione con personas de su entorno, permite expresar sus emociones, respetar las reglas. Finalmente se incluye un programa de tres juegos para cada área del desarrollo, con objetivos, recursos y una propuesta de evaluación.

ABSTRACT

This is a teaching-learning conceptual proposal that uses games as a fundamental technique. It takes the evolutionary development of children into consideration in order to apply the games to each area of child performance. It also considers behaviour during group and individual games, as well as the toy's characteristics and their usefulness for stimulation.

Playing is important in the child's educational process because it develops his creativity, imagination and thinking. It also helps him relate with the people around him, express his emotions, and respect the rules. Therefore, a three-game program for each area of development is finally included with the corresponding objectives, resources and evaluation proposal.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria.....	i
Agradecimiento.....	ii
Resumen.....	iii
Abstrac.....	iv
Introducción.....	1

CAPÍTULO I

1. Desarrollo Evolutivo del niño de 4 años.....	3
• Desarrollo físico.....	4
• Desarrollo del lenguaje.....	5
• Desarrollo cognitivo.....	5
• Desarrollo social.....	6
1.1 Seguridad a esta edad.....	7
1.2 Consejos para la crianza.....	8
1.3 Características de la evolución del niño en relación al juego.....	9
1.4 Comportamiento del niño en el juego grupal e individual.....	12
1.5 Los juguetes.....	13
1.6 Tipos de juguetes.....	14
1.7 Juguetes y materiales para desarrollar los diferentes juegos.....	15
1.8 Los juegos y juguetes adecuados para cada edad.....	17

CAPÍTULO II

2. ¿Qué es el juego?.....	22
2.1 ¿Qué es jugar?.....	22
2.2 Características del juego	23
2.3 Importancia del juego en preescolares.....	24
2.4 Clases de juego.....	25
2.5 Importancia del juego en las vidas de los niños.....	29
2.6. El juego como aprendizaje y enseñanza.....	30
2.7 El juego: elemento de transmisión social de valores.....	32
2.8 El juego permite el contacto con el mundo.....	34

2.9 Ventajas de utilizar el juego.....	35
--	----

CAPÍTULO III

3. Programa de juegos para cada área, con objetivos, recursos y evaluación.....	36
• Juegos de Socialización.....	36
• Juegos de Motricidad Gruesa.....	37
• Juegos de Motricidad Fina.....	39
• Juegos de Cognición.....	40
• Juegos de Lenguaje.....	41
3.1 Rescatando los juegos tradicionales.....	43
3.2 ¿Qué aprenden los niños cuando juegan?.....	51

CAPÍTULO IV

4.1 Socialización de la propuesta con las maestras del Centro Infantil “Capullitos del Saber”.....	52
--	----

ANEXOS

- Planificación de la socialización.
- Presentación de Power Point.
- Listado de las maestras del Centro “Capullitos del Saber”.
- Evaluación para las maestras.
- Evaluación estadística de las encuestas dirigidas a las maestras
- Hoja modelo de la evaluación de los juegos desde el punto de vista del aprendizaje.
- Hoja modelo de la evaluación del estímulo que brinda el material de juego.
- Hoja modelo de la evaluación del niño.
- Hoja modelo de la entrevista a las maestras.
- Conclusiones
- Bibliografía

INTRODUCCIÓN

El juego estimula la capacidad afectiva del niño, desarrolla el cariño por las demás personas, fortaleciendo el desarrollo de la autoestima, pues el juego es la base de la educación temprana, necesaria y positiva que no podemos negar a ningún niño, porque el juego posibilita la construcción y descubrimiento globalizado de sí mismo, de su cuerpo, de sus movimientos y sus emociones.

El niño desde el nacimiento hasta los seis años pasa por un período muy importante de su vida, es el momento donde tiene un aprendizaje muy rápido y se desarrollan las actitudes, los modelos, nosotros como educadoras estamos para, ayudarlos a descubrir ya que es tan grave que un niño no juegue, como que no duerma, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego permite la interacción permanente entre el niño y el ambiente que lo rodea, a través de éste expresa sentimientos, amplía su vocabulario, le permite interactuar con los demás compañeros teniendo una participación activa.

El capítulo I encontramos el desarrollo del niño de 4 años, además algunos consejos para la crianza de los niños y los cuidados que se debe tener a esta edad, su comportamiento tanto en el juego grupal e individual, además una investigación de los juguetes y materiales para desarrollar los diferentes tipos de juegos.

El juego es una actividad lúdica y placentera que permite a los niños adquirir aprendizajes significativos, también por medio del dibujo y destrezas psicomotrices, los niños aprenden de sus propias experiencias. Mediante el juego el niño satisface su curiosidad permitiéndole una interacción constante consigo mismo y con el medio en que se desenvuelve, además que le permite expresar sus sentimientos, alegrías, conflictos, emociones, etc.

El juego es una hermosa posibilidad de expresión para todos los niños, una oportunidad para crear a partir de sus motivaciones interiores, es escenario para la auto expresión, la imaginación, y el desarrollo individual o colectivo. A través de las diferentes clases de juegos desarrollados desde su nacimiento hasta la edad adulta, el niño aprende.

Jugando el niño revela sus deseos, formula y también resuelve problemas importantes para su vida. En el juego se adquieren destrezas y satisfacen necesidades, al jugar el niño se sumerge en un mundo en el que todo es posible, un mundo de fantasía donde el tiempo, el espacio y los objetos toman nuevas formas según sus deseos.

Es importante comprender que el juego es un proceso tomado muy en serio por parte del niño, ya que para él tiene el mismo significado que para el adulto sus actividades laborales, y al igual que el adulto cuenta con herramientas para desempeñarlo de forma correcta, el niño posee materiales lúdicos que favorecen esta actividad y que deben cumplir con ciertas especificaciones y exigencias

Mediante el juego, el niño tiene un despertar de su imaginación y un mejor desarrollo de su creatividad, que es la habilidad para crear nuevas ideas y ver las relaciones existentes entre las cosas. La creatividad debe ser estimulada, respetada y en consecuencia se enriquecerá la capacidad de expresión del niño, por eso hay que motivar al niño con palabras y expresiones que demuestren satisfacción, transmitiéndole seguridad y confianza.

En el siguiente trabajo se elabora una propuesta de enseñanza- aprendizaje para niños de 4 años utilizando el juego como técnica de aprendizaje, y se pretende motivar a un cambio de los métodos tradicionales de enseñanza, recopilando información sobre los juegos y su aplicación en niños. Al final incluye un programa de tres juegos para cada área del desarrollo, con objetivos, recursos y una evaluación.

El trabajo fue expuesto a las maestras del Centro Infantil “Capullitos del Saber”, estoy segura que les servirá, utilizar el juego como técnica de enseñanza, ya que algunas maestras utilizan el juego como un esparcimiento y no aprovechan como una técnica de enseñanza, pues jugando el niño desarrolla su creatividad, pensamiento, y a socializarse.

CAPÍTULO I

1. DESARROLLO EVOLUTIVO DEL NIÑO DE 4 AÑOS

El niño crece ahora más rápidamente que en los tres primeros años, pero progresa mucho en coordinación y desarrollo muscular entre los tres y los seis años y puede hacer muchas más cosas. Durante este período, conocido como primera infancia, los niños son más fuertes, después de haber pasado por el período más peligroso de la infancia, para entrar en uno más saludable.

Durante los tres y los seis años, los niños pierden su redondez y toman una apariencia más delgada y atlética. El tronco, los brazos y las piernas se alargan; la cabeza es todavía relativamente grande pero las otras partes del cuerpo están alcanzando el tamaño apropiado y la proporción del cuerpo se parece progresivamente más a la de los adultos.

El crecimiento muscular y del esqueleto progresa volviéndose más fuertes. Los cartílagos se vuelven huesos más rápidamente y los huesos se endurecen, dando a los niños una forma más firme y protegiendo los órganos internos. Estos cambios permiten a los niños desarrollar muchas destrezas motrices de los músculos más largos y cortos. Los sistemas respiratorio, circulatorio generan mayor capacidad, también el de inmunidad, que se está desarrollando los protege de infecciones.

Las exigencias nutritivas de la primera infancia se satisfacen fácilmente. Demasiados niños no obtienen los nutrientes esenciales debido a que muchas familias se dejan seducir por los comerciales televisados de alimentos ricos en azúcar y grasas.

DESARROLLO FÍSICO

- El desarrollo motor grueso:
 - Mayor habilidad para correr, saltar, hacer los primeros lanzamientos y patear.
 - Habilidad para atrapar una pelota que rebota.

- Habilidad para pedalear un triciclo a los 3 años, pero quizá no manejar bien el volante sino hasta los 4 años.
- Habilidad para saltar en un pie y balancearse luego sobre un solo pie durante unos 5 segundos.
- Habilidad para caminar apoyando desde el talón hasta los dedos.
- Puede caminar en un círculo pintado con tiza en el campo de juegos.
- Además juega a meter aros en una estaca que está a 5 pies de distancia.

Estas conductas motrices crecientemente complejas son posibles debido a que las áreas sensoriales y motrices están más desarrolladas, lo cual permite mejor coordinación entre lo que el niño siente, lo que quiere hacer y lo que puede hacer. Además, los huesos son más fuertes, los músculos más poderosos y la fuerza de los pulmones es mayor. La destreza motriz ha avanzado, para establecer las bases de la eficiencia posterior en el deporte, el baile y otras actividades recreativas, para toda la vida.

- Los acontecimientos importantes del desarrollo motor fino:
 - Capacidad para dibujar un círculo si se lo solicita, alrededor de los 3 años de edad.
 - Dibujar personas con 2 ó 3 partes.
 - Comenzar a utilizar tijeras de punta roma para niños.
 - Ya puede abotonar ropa.
 - Aún no puede copiar un rombo de un modelo.
 - Capacidad para dibujar un cuadrado.
 - Progresar con el uso de las tijeras hasta cortar en línea recta.
 - Capacidad de ponerse la ropa correctamente.
 - Manejar bien la cuchara y el tenedor al comer.

Los primeros dibujos de esta etapa tienden a indicar cosas de la vida real, los posteriores están más definidos. Los niños se alejan de la preocupación por la forma y el diseño, que son los elementos primarios del arte. El cambio de diseño abstracto a la representación marca un cambio fundamental en el propósito de la pintura infantil.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

- El niño de 3 años usa pronombres y preposiciones correctamente.
- El niño de 4 años comienza a entender las relaciones de tamaño.
- El niño disfruta los ritmos y juegos de palabras.
- El niño es capaz de seguir 3 instrucciones simples.
- Sus oraciones tienen un promedio de cuatro a cinco palabras, y puede manejar preposiciones como encima, debajo, en, sobre y detrás.
- Además, utiliza más verbos que sustantivos.
- Hace preguntas ¿por qué? ¿cómo?
- Le gustan los juegos de palabras.
- Combina hechos, ideas y frases para reforzar un dominio de palabras y oraciones.
- No le gusta repetir las cosas.
- Tienen dificultades con los tiempos de verbos.
- Hacen oraciones más largas.

Es común que se presente cierto tartamudeo en el desarrollo normal del lenguaje en los niños entre los 3 y los 4 años de edad. Esto se produce porque las ideas llegan a su mente más rápido que su limitada capacidad de expresión, y es más frecuente cuando el niño está estresado o excitado.

Cuando el niño esté hablando, se le debe prestar toda la atención, sin hacer comentarios sobre el tartamudeo. Si éste va acompañado de otros signos, como tics, muecas, timidez extrema o si el tartamudeo persiste por más de 6 meses, se debe pensar en una evaluación del niño por parte de un terapeuta del lenguaje.

DESARROLLO COGNITIVO

En general, en la primera infancia el reconocimiento es bueno, el recuerdo es parcial y los dos mejoran entre los dos y los cinco años.

El reconocimiento se mide mostrándole a un niño un número de objetos, guardándolos, y después mostrándoselos de nuevo, junto con otros que no había visto antes. Luego se le pregunta cuáles no había visto, cuáles había visto antes y son nuevos.

El recuerdo se examina mostrándole al niño un número de objetos, guardándolos y pidiéndole después que nombre todos los objetos.

Está sometido a los procesos de globalismo, simbolismo y egocentrismo, lo cual da lugar a comportamientos poco ajustados que impiden que su cognición se desarrolle.

“Por ello lo denomina, *período preoperatorio*. En cuanto a la percepción y el uso de conceptos básicos relacionales (arriba/abajo, derecha/izquierda) aún no se ajusta al parámetro espacio-temporal matizado, necesitando usar términos polares muy marcados como muy lejos y muy cerca. La memoria y la atención son aún demasiado inestables, el pensamiento es fantasioso y simbólico, mezclando los sueños con la realidad, uniendo caprichosamente los datos de ésta y simbolizándolos sin regla definida. Se manifiesta en las siguientes formas enunciadas por” (Piaget, pag, 75)

- **Animismo:** creencia de que los objetos que rodean al niño y la niña están animados y dotados de intención (tropieza con una piedra y dice que es "mala").
- **Realismo:** creencia de que todo lo que siente (sueños, imágenes, cuentos) tiene una realidad objetiva. Confunde la realidad física con la psicológica (cree en la existencia de superman o los reyes magos).
- **Artificialismo:** creencia de que los fenómenos físicos son producto de la creación de los seres humanos (el humo del cigarro hace las nubes). Sus conceptos, llamados *preconceptos* por Piaget (1959), fluctúan entre la generalidad y la singularidad, contaminándose de imágenes

DESARROLLO SOCIAL

- El niño en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños
- A medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa.
- Pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas pueden cambiar con la frecuencia que imponga el niño más dominante.
- El niño demuestra iniciativa, curiosidad, deseo de explorar y disfrutar sin sentirse culpable ni inhibido.

- Comparte sus juguetes con los demás compañeros.

Es común, en grupo de niños o niñas preescolares, ver surgir a un niño o niña dominante que tiende a "mandar" a los demás sin mucha resistencia por parte de los otros niños.

Es normal que los niños o niñas en edad preescolar pongan a prueba sus limitaciones en términos de habilidades físicas, comportamientos y expresiones de emoción y habilidades de pensamiento. Es importante que exista un ambiente seguro y estructurado, que incluya límites bien definidos, dentro del cual el niño pueda explorar y enfrentar nuevos retos.

Las primeras manifestaciones de moralidad se desarrollan a medida que el egocentrismo cede al deseo del niño de complacer a sus padres y a esas personas de especial importancia. Esto se conoce comúnmente como el estado del "niño bueno", "niña buena".

La elaboración de cuentos puede conducir a la mentira, un comportamiento que si no se aborda durante los años de edad preescolar puede continuar probablemente hasta la edad adulta. Cuando un niño contesta suele estar tratando de llamar la atención y provocar una reacción del adulto hacia el cual se dirige.

1.1 SEGURIDAD A ESTA EDAD

La seguridad de los niños en edad preescolar es de suma importancia.

- El niño en edad preescolar es altamente inquieto y cae en situaciones peligrosas con rapidez. La supervisión de los padres en esta etapa es esencial, al igual que durante los primeros años.
- El niño de esta edad debe viajar SIEMPRE con el cinturón de seguridad. En esta etapa, los niños pueden viajar con los padres de otros niños, cada padre tiene reglas de seguridad en su vehículo.
- Las caídas son el principal mecanismo de lesiones para un niño en edad preescolar. Al escalar nuevas y emocionantes alturas, el niño puede caerse de los juegos en un parque, de bicicletas, escaleras, árboles, ventanas y techos. Se deben cerrar las puertas de acceso a las áreas peligrosas (como techos, ventanas

al ático y escaleras empinadas), además de establecer reglas estrictas para que el niño entienda que esas áreas están fuera de sus límites.

- La cocina es la principal fuente de quemaduras, ya sea porque el niño está ayudando a cocinar o porque entra en contacto con electrodomésticos que se dejan enfriando. Se puede motivar al niño a ayudar y a aprender a cocinar con recetas seguras y de comida fría. Se deben inventar actividades alternativas para que el niño disfrute en una habitación adyacente, mientras el adulto cocina, manteniendo al niño lejos de la estufa, los alimentos calientes y demás aparatos.
- Todos los productos de limpieza y las medicinas se deben mantener bajo llave y fuera del alcance de los niños en edad preescolar. Se tiene que saber acerca de las intoxicaciones o la manera de prevenirlas.

1.2 CONSEJOS PARA LA CRIANZA

- Dado que el desarrollo del rol sexual está basado en los años de edad preescolar, es importante que el niño cuente con modelos apropiados de ambos sexos que él pueda imitar. Los padres o madres solteros deben asegurarse de que el niño tenga la oportunidad de compartir momentos significativos con un familiar o amigo del sexo opuesto al padre (o madre). Es importante que los padres que están divorciados no critiquen ni hagan comentarios peyorativos acerca del otro padre delante de los niños. Cuando un niño exhibe un juego sexual o la exploración de sus compañeros, se debe reorientar el juego e informar al niño que el juego es inapropiado sin avergonzarlo por una curiosidad que es innata y natural.
- En edad preescolar desarrolla sus habilidades de lenguaje con mucha rapidez, es importante que los padres lean cuentos al niño con regularidad y hablen con él muchas veces durante el día.
- Las medidas de disciplina en edad preescolar deben dar oportunidad para hacer elecciones y enfrentar nuevos retos, manteniendo siempre límites claros. Para un niño de esta edad, es importante tener una estructura y una rutina diaria que incluya deberes acordes con su edad, que el niño pueda realizar y sentirse parte importante de la unidad familiar, mejorando la autoestima. Es posible que los recordatorios y la supervisión sean necesarios para el cumplimiento de dichos deberes.

- El reconocimiento y recompensa por un buen comportamiento o un deber realizado correctamente o sin recordatorios adicionales es extremadamente importante, por lo que los padres deben tomarse el tiempo para reconocer y recompensar los buenos comportamientos.
- A partir de los 4 ó 5 años, es frecuente que el niño comience a contestar, por lo que se invita a los padres a abordar tales comportamientos sin reaccionar ante las palabras o actitudes presentadas por el niño. Si el niño siente que dichas palabras tienen algún poder sobre el padre (o madre), el comportamiento continuará. Esta es una de las áreas en las que a un padre le resulta más difícil mantenerse calmado mientras intenta abordar dicho comportamiento.

1.3. CARACTERÍSTICAS DE LA EVOLUCIÓN DEL NIÑO EN RELACIÓN AL JUEGO

Desde su nacimiento, los bebés están inquietos por explorar el mundo que los rodea. Por esta razón, es normal que todo lo que observen les llame la atención y lo examinen. Palparlo, probarlo y tirarlo son algunas formas de inspeccionar los distintos objetos que están a su alcance.

Sin embargo, durante los primeros meses de vida, el seno de la mamá y el cuerpo del niño son los elementos de entretenimiento y aprendizaje preferidos por el pequeño. Cuando se tocan o se llevan a la boca sus dedos, sus brazos o sus pies, están en un proceso que, además de brindarles reconocimiento, los divierte y les produce placer.

A continuación están resumidas las características principales de los niños desde el nacimiento hasta los 5 años:

De 0 a 6 meses

Características: En esta etapa, el niño necesita juegos y juguetes que le ayuden a descubrir su cuerpo, a estimular sus movimientos, sus sentidos y a favorecer las primeras manipulaciones y prensiones de los objetos (tirar, palpar, apretar, chupar, golpear, etc.). También juguetes y objetos que le ayuden a descubrir las sensaciones que éstos producen por ejemplo: el ruido de un sonajero, las diferentes texturas de una

alfombra de tela, etc. Además, como el contacto físico es fundamental en esta etapa, los juegos de miradas, sonrisas, canciones de cuna, entre otros, son muy necesarios y significativos. Para estimular el juego del niño de esta etapa los juguetes deben captar su atención a través del tacto, la vista o el oído. En esta etapa es primordial que un adulto haga de intermediario acercándole los juguetes para ayudarlo a descubrirlos y a disfrutar de ellos.

De 6 a 12 meses

Características: En esta edad, el niño poco a poco va controlando cada vez, con mayor precisión, el movimiento de sus manos y de todo su cuerpo en general, lo que le va a permitir rápidamente no sólo agarrar con firmeza los objetos a su alcance, sino desplazarse para conseguirlos, por eso necesita juegos y juguetes que le ayuden a desplazarse y a explorar el espacio y el entorno que lo rodea, el movimiento es su principal estímulo, a todas partes quiere llegar y todo lo quiere tocar. Disfruta agarrando, arrastrando, golpeando y soltando los juguetes. Todo le es mucho más accesible y siente un especial interés por alcanzar los objetos y juguetes que llaman su atención. Los juegos y juguetes para el agua son también muy significativos para esta edad ya que ésta es una gran fuente de disfrute. Para que pueda aprovechar más sus juguetes necesita de un adulto que se los presente de forma atractiva, que comparta las sorpresas con él y que le estimule a ir descubriendo muchas otras posibilidades y nuevas experiencias.

De 1 a 2 años

Características: En esta edad, el niño disfruta mucho con los juegos y juguetes que sean para arrojar y recoger, lanzar y retener: como la pelota, apilar, arrastrar y empujar. También le gustan los juegos de movimiento, corporales y musicales. Disfruta mucho de los juegos y juguetes para el agua, la tierra y la arena. Le encanta sentirse independiente, demostrar que puede hacer las cosas por sí solo, abriendo una caja, accionando un juguete o consiguiendo hacer una torre. Se siente atraído por cualquier juguete que le acompañe en su movimiento animándole a descubrir, investigar y explorar espacios cada vez más amplios. Le gusta mucho participar junto a los adultos en sus juegos y que éstos reconozcan todos sus logros y aciertos y lo feliciten por ellos.

De 2 a 3 años

Características: En esta etapa, el niño necesita juegos, juguetes y materiales que favorezcan los juegos motores, los juegos de imitación de la vida de los adultos, por ejemplo: jugar a ser como si fuera otra persona: mamá/papá, bombero, doctor, etc. y el uso del lenguaje por ejemplo, juegos y juguetes donde se emitan palabras sencillas para ir repitiendo. Además, se interesa por todos los juegos y juguetes relacionados con las actividades de meter, sacar, encajar, explorar, trasvasar sustancias y objetos, ensayar, corregir, observar formas, colores y sonidos. Colorear, dibujar y modelar también le es muy significativo.

De 3 a 4 años

Características: En esta etapa, el niño pasa por el juego cooperativo con conversaciones, ya que su lenguaje hablado se encuentra más avanzado, lo que le permite discutir y atribuir los papeles necesarios para una actividad común, se interesa, principalmente, por los juegos y juguetes que favorezcan el encuentro con otros compañeros de juego, la representación, la construcción, la creación y el movimiento (saltar, correr, andar en bicicleta, etc.). Además, el juego simbólico toma gran protagonismo, representando el niño, de forma minuciosa y precisa, todo lo que ve, oye o percibe basándose en su imaginación. También despiertan su interés los juegos que le ayudan a ampliar conocimientos o a poner en práctica los que ya tiene, porque en estas edades todo lo quiere saber y por todo pregunta, también los juegos que requieren aceptar y seguir reglas, acordando y pactando las normas junto a otros jugadores.

De 4 a 5 años

Características: El juego de los cuatro años tiene un fin determinado, utiliza diferentes materiales para construir lo que desea específicamente. Dedicará algo del tiempo para estar solo y aprender a reconocer qué es lo real del juego y qué es lo imaginario. Las dramatizaciones son parte de su diversión diaria, se transforma en personas y objetos imaginarios, siendo sus intereses poco duraderos, por ello cambia fácilmente de actividad, pasando de una a otra con rapidez, por ejemplo cuando los niños y niñas imitan ser sus personajes favoritos. Desarrolla la personalidad, sus respuestas emocionales y sus comportamientos se adaptan a su propio sexo, por eso

encontramos que el juego en los varones será más brusco que el de las niñas. El juego se convierte en un gran medio de expresión que canaliza sus sentimientos. El pintar es uno de los juegos preferidos, dibuja muy primitivamente una figura humana, con las partes principales de su cuerpo. Protesta cuando se le exige realizar algo que no desea hacer, siente la necesidad de expresar sus ideas en una gran variedad de formas, mediante el arte, el lenguaje, el juego dramático, la música, y el movimiento. Es importante darle las oportunidades para recordar, planear y organizar el juego, hacerle contar y seleccionar los objetos y reconocer los colores, conversar con él y ganarse su confianza.

1.4 COMPORTAMIENTO DEL NIÑO EN EL JUEGO GRUPAL E INDIVIDUAL

“Todo niño sano tiene que saber por sí mismo, es decir ser capaz de jugar solo, y como en esta actividad individual no lo inhibe ninguna consideración para con un compañero, goza de la mayor libertad. Pero el niño debe aprender a jugar con otros, por esta razón tanto el juego individual como el grupal requieren de la atención educativa”. (Hartup, El desarrollo del niño en edad preescolar 12)

Al final del primer año de vida, el niño empieza con sus juegos individuales los movimientos lúdicos del cuerpo y el juego balbuceante con los propios sonidos, son formas rudimentarias del juego. Los juegos con la madre con base en el cariño es la primera forma de juego grupal. Dadas las escasas aptitudes del niño en esta edad, las posibilidades para desarrollar estos juegos son todavía muy limitadas.

Los niños aprenden a respetarse mutuamente, porque comprenden como repercute un comportamiento en los compañeros. Además aprende a ser flexible, a seguir el juego, no sumisamente, pero si disciplinado y leal, cuanto mayor sea el número de niños que participen en el juego, tanto más fácil se hace que se ponga de acuerdo.

Sólo a través de la experiencia los niños van aprendiendo a adoptar las distintas medidas, para organizar bien el juego grupal, formando “roles o papeles” para dirigir el juego. El juego grupal de los niños pequeños se ve dificultado porque no tienen mucha

facilidad en adaptarse a los demás compañeros. Mientras más niños participen en un juego, más difícil resulta que se pongan de acuerdo.

La necesidad de contacto que experimentan los niños pequeños no se satisface solo consiguiendo un compañero que participe activamente en el juego. También les interesa que el adulto esté cerca de ellos mientras juega para comunicarse sus experiencias lúdicas, que son esenciales para ellos.

Existen ocasiones que los niños piden a los adultos que les ayuden en los juegos, por ejemplo, cuando quieren subir a un pequeño muro y saltar de éste.

El juego libre es fundamental para la personalidad de los niños por cuanto permite que se puedan manifestar de acuerdo con su propia naturaleza y se convierte “en una exploración jubilosa y apasionada, tendiendo a probar las funciones del niño en todas sus posibilidades” (Uribari,12)

En estos juegos los niños deben jugar en relativa libertad y el adulto debe preparar las condiciones de tiempo y espacio para que se pueda cumplir libremente, solo debe apoyar, guiar y su tarea principal es de observador. “Por medio del juego el niño expresa de manera simbólica sus fantasías, sus deseos, las experiencias que vive” (Klein, Desarrollo del preescolar 12).

Una de las tareas fundamentales que debe realizar el educador consiste en diseñar y construir el patio de juegos, que debe adecuarse a las características de los niños que lo han de utilizar. El patio de juegos es, básicamente un ámbito para las actividades espontáneas, el niño necesita libertad para jugar y expresarse.

1.5. LOS JUGUETES

Son objetos que el niño y la niña utilizan para jugar, con la finalidad de entretenerse, distraerse y divertirse. Todo buen juguete es educativo porque enriquece de alguna forma al niño que juega con él, ofreciéndoles la posibilidad de descubrir, crear, expresar, compartir, etc.

Los juguetes tienen un significado y una utilidad especial para cada niño, y al contribuir en su desarrollo físico y mental deben adquirir la importancia que merecen y no como el simple concepto de un regalo con el que el adulto gratifica al niño.

El juguete es una de las herramientas fundamentales para el juego, le permite al niño desarrollar la inteligencia, creatividad, sociabilidad, afectividad, el lenguaje, la motricidad y el aprendizaje de las reglas

Es básico, sin duda, que el juguete sirva para distraer al niño y proporcionarle muchos ratos de felicidad y alegría, pero los juguetes también son un excelente método de aprendizaje y adiestramiento. Por lo tanto, los padres deben asegurarse de no escoger juguetes que resulten muy difíciles para la edad y la capacidad del niño. El juguete demasiado complejo no logrará enseñarle mucho, si el pequeño aún no está preparado para usarlo en la forma concebida por su diseñador. Lejos de aprender con el juguete, es posible que el niño, al no acertar a usarlo, experimente una frustración innecesaria.

Hay que tomar en cuenta el grado real de desarrollo físico, mental y emocional que el niño demuestre tener, para hacer así una selección más atinada y realista de los juguetes. Todos los juguetes conducen a un juego: El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego.

Los juguetes diseñados con una finalidad educativa específica no son los únicos que se le deben dar al niño. Por ejemplo, hay algunos que se proponen ampliar el vocabulario del niño; otros estimulan su agilidad mental en los cálculos aritméticos; otros hacen que el niño ejercite su memoria o su habilidad manual, o aumentan sus conocimientos acerca de los animales y las plantas.

1.6 TIPOS DE JUGUETES

Existen varias clasificaciones de juguetes y enfoques acerca del valor educativo de los mismos.

Pero lo importante es tener la certeza de que el niño dispone de elementos de juego adecuados a todos los aspectos del desarrollo, siendo los más destacados la siguiente clasificación:

Juguetes de Movimiento

Como su nombre lo indica son los que tienen que permitir al niño que pueda moverlos como: triciclo, carros, escaleras, zancos, columpios, hamacas, etc.

Juguetes de Manipulación

Aquellos que el niño los toca y experimente como: cuentas grandes, tableros con fichas, rompecabezas de animales y escenas comprensibles para el niño, piezas sueltas para construcción.

Juguetes de creación y construcción

En este grupo están: lápices de colores, tijeras de punta redondeada, hoja grande de cualquier papel no impreso, pinturas lavables, pinceles, arcilla, arena, mesa de trabajo, pedazos de madera. Las actividades creadoras nunca son completas sin música, su sentido del ritmo favorece poniendo al alcance instrumentos sencillos como un tambor, platillos, una pandereta, campanillas, también deben escuchar cuentos sencillos.

Juguetes de dramatización

Puede ser una escoba, una pala, muñecos, cochecitos, vestidos, cama, utensilios de cocina, se puede añadir otros elementos como: comedor, animales de madera, trajes, disfraces, etc.

1.7 JUGUETES Y MATERIALES PARA LAS ACTIVIDADES DE LOS DIFERENTES JUEGOS

Para todas las actividades se necesitan diferentes materiales y juguetes así se desarrollen las capacidades del niño. Debemos tomar en cuenta los siguientes aspectos en el momento de utilizar los juguetes durante el desarrollo de una actividad:

- Proporcionar objetos de juego que enriquezcan los conocimientos del niño, que estimulen su creatividad, fortalezcan y faciliten el desarrollo muscular, por ejemplo: cajas, sogas, pelotas, retazos de madera, ollas de barro, etc.
- Los juguetes modernos, con mecanismos perfectos no permiten desarrollar la creatividad en el niño, son contraproducentes, le quitan todo el poder simbólico, impiden dar rienda suelta a la fantasía del niño.
- Los objetos de juego deben ser estudiados en función individual no colectiva, procurando que todos tengan la oportunidad de gozar y practicar según su edad y temperamento, por ejemplo: un niño de dos años se fascinaría con un palo simulando ser un caballo, mientras que a un niño de cuatro años le gustaría jugar a ser constructor utilizando varios bloques de madera.
- El material de juego no es el mismo para una comunidad rural, que para una urbana, se debe analizar las necesidades propias de cada uno.
- Es importante analizar el medio familiar y social que rodean a los niños y niñas
- El material debe estar al alcance de los niños y niñas de forma atractiva, para estimular que hagan uso de él.
- El niño y niña debe ordenar y usar el material bajo normas establecidas previamente entre el educador y ellos.
- Observar al niño en los diversos juegos para seguir en todo momento su evolución, lo que pueda ir presentando en el desarrollo integral del niño.
- Los adultos no deben guardar y esconder los juguetes, por miedo a que éstos sean destruidos y maltratados.

Los juguetes deben:

- Estar bien hechos, sin partes afiladas, astillas o piezas rotas.
- Ser lo suficientemente resistentes para aguantar el peso del niño o de la niña.
- No ser tóxicos, ni contener plomo.
- Ser irrompibles y fáciles de limpiar.
- No ser eléctricos.
- Revisarse frecuentemente para fines de seguridad.
- No proporcionar al niño- niña si contienen partes pequeñas.
- Los juguetes deben ser supervisados por los adultos.

1.8. LOS JUEGOS Y JUGUETES ADECUADOS PARA CADA EDAD

Los juegos y los juguetes tienen un papel muy importante en la vida del niño, ya que favorecen su desarrollo intelectual, físico, emocional y social. Por esto, es importante propiciar juegos y brindar juguetes dirigidos a cada edad, y así poder estimular el desarrollo de estas capacidades, del aprendizaje infantil, satisfacer las necesidades del niño de explorar, inventar, crear, imaginar, probar, fantasear, desempeñar papeles, canalizar tensiones emocionales: por ejemplo, los juegos de construcciones, ayudan a distinguir formas y colores; los juegos de mesa, ayudan a aprender a esperar turnos, a respetar las normas del juego, a conocer nuevas palabras y la cultura general. Los niños siguen sus gustos, pero también las exigencias y lo que les es significativo según su edad.

” Durante el primer año se recomiendan los juguetes que estimulen los sentidos, como por ejemplo los visuales y los sonoros. Durante esta etapa lo importante es permitir que el pequeño se familiarice con el objeto y tome seguridad, aunque al principio no logre el objetivo del juego. (Presionar el botón para que suene, hacer que el muñeco se mueva, etc.)” (Bernal, Desarrollo infantil,24)

Después de los 18 meses, el concepto de entretención cambia y se empiezan a interesar por las piezas representativas y simbólicas tales como las replicas en miniatura de casas, mascotas, profesionales y carros. Su deseo de imitar se afianza y se convierte en una nueva forma de diversión.

Las témperas, colores, crayolas, rompecabezas y piezas encajables también resultan atractivos para estos pequeños exploradores. Tenga en cuenta que antes de comprarlo debe verificar que sean aptos para menores.

Luego de los 3 años, la imaginación es la protagonista de sus aventuras por lo que se aconseja comprarles disfraces, cuentos, libros para colorear e incluso algunos trucos de magia y juegos de interpretación de roles.

Antes de comprar un juguete cerciórese de que sea el adecuado para la edad de su hijo, ya que los juguetes no tienen sexo. Un niño puede jugar con una muñeca y una niña con un carro y es absolutamente normal, el juego les enseña a ganar y perder no solo en estas actividades sino en la vida misma.

” El juego permite sanar heridas emocionales porque, a través de él, se exteriorizan sentimientos respecto a situaciones vividas. Una niña maltratada juega a que su madre la acaricia o a maltratar a su muñeca.” (Guía de Crianza 14)

Los juguetes de los niños no tienen que ser costosos ni complejos, pues lo más importante es que no promuevan la violencia

A continuación está un resumen de algunos juguetes para cada edad:

Para los menores de 1 año



- Deben buscarse juguetes de colores vivos, y de formas suaves, para que el niño pueda palparlos y recorrerlos fácilmente con sus manos.
- Son recomendables los muñecos y animales rellenos, los que produzcan algún tipo de ruido cuando se oprimen.
- Los sonajeros, las pelotas, otros que sean irrompibles y tengan superficies suaves. Es preferible que estos juguetes sean lavables y que no tengan partes rugosas ni duras.
- Se evitarán los que tengan partes separables pequeñas, pues el bebé podría introducirse en la boca, nariz, oídos o los ojos.

- Juegos de curiosidad sobre los objetos (golpear, morder, manipular, provocar efectos sobre los objetos, etc.
- Juegos de pérdida y recuperación (por ejemplo, ocultar objetos y descubrirlos después.
- Además juegos de unir, separar y para apilar juguetes para el agua.

Para el niño de 1 y 2 años

- Le encantarán los juguetes que tengan piezas de tamaño mediano o grande, y que ellos puedan armar y desarmar con facilidad. Suelen ser excelentes para estimular el desarrollo de la coordinación muscular, nerviosa y visual del niño, también su habilidad manual.
- Todavía le seguirán gustando los muñecos y animales rellenos.
- También son aconsejables los juguetes que floten en la bañera, los baldes y las paletas para jugar con arena en la playa.
- Juguetes provistos de ruedas para que el mismo niño tire de ellos y empuje.
- Los bloques que tengan bordes ligeramente redondeados.
- Construcciones de piezas grandes fáciles de encajar y apilar
- Globos y pelotas de diferentes materiales.
- Juguetes y objetos para arrastrar, hacerlos rodar.
- Juguetes con diferentes texturas y contrastes de colores.
- Recipientes para llenar y vaciar.
- Botes de plástico para tapar y destapar.
- Objetos musicales.
- Rompecabezas simples.
- Pinturas, pizarrones, libros de imágenes, o de cartón duro.
- Mesas, sillas pequeñas, teléfonos, etc.

Para el niño de 3 años

- Son excelentes los bloques de madera.
- Colecciones de animales.

- En esta época ya es posible darle al niño pinturas que él puede aplicar con los dedos.
- Plastilina o arcilla.
- Las carretillas, los triciclos y los caballitos de balancín suelen ser ideales para esta edad.
- Los juguetes para encajar, ensartar.
- Utensilios para jugar en el agua y en la arena: palas, cubos, etc.
- También vehículos grandes para subirse en ellos (trenes, caballitos).
- Accesorios de imitación del hogar: cocina, planchas, teléfonos, etc.
- Material para modelar.
- Disfraces, rompecabezas de seis a doce piezas.
- Son recomendables: loterías, dominós con dibujos o fotos de la vida cotidiana.
- Instrumentos musicales.
- Los juegos y material para dibujar o pintar: hojas grandes, pizarrones, crayones grandes.
- Libros de imágenes y de cuentos con mucha ilustración, con sonido, de colores vivos y temas simples.



Para el niño de 4 años

- Esta es una etapa imitativa, trata de repetir lo que ve hacer a los adultos.
- Entregar juguetes que contribuyan más al desarrollo de la imaginación.
- Se sugieren las casas de muñecas, los juegos de carpintería y jardinería, los de construcción, etc.
- Igualmente son convenientes las piscinas portátiles, desinflables, que los niños pueden disfrutar en el patio de la casa.
- Sin embargo, a esta edad, por muy escasa que sea la profundidad del agua, a los niños no ha de dejársele sin la supervisión de un adulto, ni siquiera por un breve instante.

- También pueden disfrutar con los trajes de disfraz.
- Dar trenes de madera o de plástico.
- Diferentes pelotas, grandes, pequeñas, de fútbol, etc.
- Muñecos/as con funciones.
- Objetos como: baldes, palas, rastrillos, etc.
- Bicicletas de cuatro ruedas, triciclos, vehículos grandes para subirse con pedales.
- Los objetos del hogar, del entorno, de las profesiones: cocina, teléfonos que suenen, casa de muñecas, granja, estaciones de servicios, herramientas de carpintero de plástico, etc.
- Además animales de plástico pequeños.
- Títeres: de mano, de dedo, de palo, etc.
- Los primeros juegos de mesa: loterías; dominós de animales, imágenes, números, etc.
- Instrumentos musicales.
- Juegos para encajar y construir de varias piezas, dimensiones.
- Juguetes y objetos que permitan cargar: grúas, camiones, trenes, etc.
- Juegos para dibujar y pintar: pizarrones, crayones, pinceles, pinturas, tizas, etc.
- Objetos para arrastrar.
- Juegos electrónicos de preguntas y respuestas sobre letras, números, reconocimiento de sonidos, etc.
- Juegos para recortar y pegar.
- Casetes: canciones, etc.
- Libros de cuentos cortos e ilustrados.

CAPÍTULO II

2. ¿QUÈ ES EL JUEGO?

El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño y niña, pues constituye la expresión libre de lo que contiene el alma. Es el producto más puro y espiritual del niño y al mismo tiempo es un tipo y copia de la vida humana en todas las etapas y todas las relaciones.

“ Es una actividad gratuita en la que existe una perdida de vinculación entre los medios y los fines, aparentemente sin finalidad y sin fin, y que existe en todas las culturas y civilizaciones, es decir tiene carácter universal” (Revista de estudios 51)

2.1 ¿QUÈ ES JUGAR?

Es el primer acto creativo del ser humano, pues comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo, cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo; porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar, y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra. Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. Esto es muy bueno y necesario. Pero debe quedar en claro que el juego de reglas es una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. A medida que uno se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde.

2.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Es una actividad espontánea y libre, además de que el juego es el cambio para construir libremente su espíritu creador, y se orienta sobre la misma práctica. El jugador se preocupa por el resultado de su actividad, la interacción de juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico, de lo cual participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.

El juego, es que el niño tenga una actitud espontánea, con libertad y cuando éste juega hace una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico. El niño expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psicobiológicas lo que le permite prepararse para el futuro.

Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan. Pues el juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.

Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante, no es obligatorio.

2.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN PREESCOLARES

El juego es una actividad que induce al niño a ser creativo a partir de sus vivencias cotidianas y en muchas ocasiones de forma espontánea. El niño para crear una situación del juego utiliza su imaginación, especula, indaga y se apropia del espacio para crear su propio escenario del juego. Este constituye una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, socio-afectivo, del lenguaje, su motricidad y de una forma especial ayuda al desarrollo sensorial.

Otra parte muy importante del juego, es la influencia que tiene en la capacidad afectiva del niño- niña ya que por medio de éste adquiere respeto, reconocimiento por el otro, además de su afecto. Esto le permite al niño- niña identificar los diferentes puntos de vista de sus pares y el suyo propio. El juego influye en la vida moral del niño- niña, ya

que éste se basa en la adquisición de reglas, leyes que acepta y respeta voluntariamente permitiéndose así entrar en contacto consigo mismo y con la dinámica de los valores desde temprana edad. En el juego se encuentran las tres nociones fundamentales que condicionan el desarrollo del niño: la noción del esquema corporal, del objeto y de los demás, se reconoce al juego como hecho central del aprendizaje y generador de la adaptación social.

El juego tiene una gran importancia en la vida de los niños, constituye la base más importante para el desarrollo saludable, además el juego les ofrece oportunidades para desarrollar habilidades, para transformar las experiencias pasivas en actividades que impliquen acción y participación que favorece al surgimiento de la conciencia, autonomía del pensamiento y de la creatividad.

El juego es una actividad universal que existe en todas las culturas y su importancia persiste durante toda su vida, es un medio para satisfacer la curiosidad, para aprender y para estimular el desarrollo físico y psíquico del niño.

“El juego es vital para la salud física y mental del niño como descarga de energía acumulada y como descanso de la fatiga impuesta por la severidad de los estudios y las exigencias” (Bojorque, Jugando a vivir, 21)

El juego es una cosa seria, pues no solo es la manifestación del hombre, sino que es la semilla de su actitud frente a la vida, es la escuela de los saberes y los sentimientos, sería innecesario enumerar todos los elementos de importancia que se desencadenan cuando el niño- niña juega.

El juego representa un instrumento fundamental para el aprendizaje de los niños, constituye una actividad rica, tanto en los aspectos sociales como cognitivos. El juego debe estimular al niño- niña, despertar su interés, su curiosidad, su creatividad, ofrecer la posibilidad de realizar cambios y modificaciones a su manera de ser. Necesariamente el juego debe brindar las posibilidades de crear, imaginar de adoptar varias formas para su desarrollo.

A través del juego el niño- niña conocen sus limitaciones, se prepara para la vida individual o en equipo. El juego es un medio efectivo para lograr salud mental y física,

tiene gran potencial para desarrollar músculos, estimular el sistema circulatorio, incrementar la actividad respiratoria, facilitar el desarrollo del pensamiento, superar la timidez y a mantener la estabilidad emocional.

El niño una vez que empieza a jugar no tiene otro fin distinto que obtener placer al ejecutar esa actividad, pues el juego permite una interacción constante consigo mismo y con el medio. Depende de la forma como cada niño juega, se puede aprender de la individualidad de éste.

2.4 CLASES DE JUEGO

EL JUEGO SENSORIOMOTRIZ:

Son los primeros que aparecen en el niño antes de andar y hablar porque sirven para desarrollar sus potencialidades. Se considera que la primera forma de juego es la manipulación sensorio motriz, cuando las actividades de movimiento caen bajo el control del niño/a, las comienza a usar y explorar en forma de juego. El juego sensorio motriz de los 6 meses puede tener diversas formas de expresión como: chuparse el dedo, poner las manos frente a los ojos, etc. Por medio de esos juegos el niño va conociendo y experimentando con los objetos lo que le ayudará a tomar conciencia de sí mismo y del mundo que lo rodea.

El juego comienza desde que el niño nace, ya que sus reflejos tienen un sentido funcional: se agarra de las manos, etc. Además siente curiosidad por todo lo que le rodea e incluso, por otros bebés, los examinan cuidadosamente, pero sin entablar un verdadero contacto social entre sí.

“La actividad sensorio motriz sigue siendo juego a través de la infancia y a través de toda la vida. Andar en bicicleta, correr, patinar son formas complejas del juego sensorio motriz, que exigen el desarrollo de respuestas motrices coordinadas y dan como resultado una retroalimentación sensorial única”
(Newman, *Manual de Psicología* 318-319)

Una de las funciones del juego sensorio motriz es brindar un nuevo método de exploración de las cosas.

Durante el juego sensorio motriz influye la comodidad que el niño siente en la situación en la que está. En el ambiente familiar en el que el bebé se encuentra seguro por la presencia de objetos y personas conocidas, se generan más juegos sensorios

motrices que en otras situaciones. Generalmente todo objeto esta sujeto a normas, pero los juegos sensorio motrices son juegos propios del niño desde la cuna, apareciendo en los seis primeros meses de vida, ya que los órganos de su propio cuerpo son los primeros objetos que el niño encuentra, y explora que le servirán de juguete, después vendrán los sonajeros, las muñecas, los peluches, las pelotas, etc.

EL JUEGO SIMBOLICO:

Predomina tras la edad de los 2 años, hasta los 6, durante este período el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos, pueden recordarse imágenes de acontecimientos. Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos. Por ejemplo un niño puede imaginar que llena de huevos un nido cuando apila canicas en un recipiente.

No requiere pensamiento ni ninguna estructura representativa especialmente lúdica, el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre elemento dado, inimaginado y una representación ficticia, por ejemplo el niño que mueve una caja imaginando un automóvil, representa simbólicamente a este último por la caja y satisface con una ficción. Este aparece en el curso del segundo año de vida del niño.

“El juego simbólico le ofrece al niño un medio para asimilar a los esquemas ya conocidos, experiencias nuevas o discrepantes.” (Piaget, El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil, 88)

El juego simbólico es un modo integral de resolver problemas, de sentir, de aprender, a dominar o de experimentar nuevos planes.

El juego simbólico es un fenómeno que se puede identificar a través de las generaciones, la razón por lo que ciertos juegos simbólicos se gozan y se juegan tanto, debe ser por la riqueza de los símbolos que contienen. Los símbolos son representaciones que tienen varios significados.

Dentro de este grupo de juegos simbólico están todos los juegos dramáticos, representativos de personajes y son muy importantes para el enriquecimiento creativo, afectivo, lingüístico e intelectual. Estos juegos pueden ser solitarios o en compañía de otros niños, permitiéndoles relacionarse con la realidad, distorsionarla, plegarla a sus deseos y recrearla de manera distinta en su imaginación.

Es a partir del segundo año de vida cuando aparecen las primeras manifestaciones de fingir que se bebe de un vaso vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos simbólicos son individuales o, si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo” en el que cada jugador desarrolla su propia fantasía con esporádicas alusiones al compañero para informarle o pedirle que ratifique aspectos muy generales del mismo. En este juego el niño adjudica a los objetos cualidades especiales, esta silla es un tren, esta escoba un caballo, esta rueda un carro, etc. Todo material a su alcance se transforma a su capricho, según el uso que el niño quiera darle.

Expresa que existen por lo menos tres grupos de símbolos que están ligados con el cuerpo del niño, con los papeles y sentimientos familiares y con el nacimiento de los bebés. (Piaget, 88)

La intensidad de concentración y energía que el niño despliega cuando juega alrededor de estos temas, indican la importancia que tienen.

El juego simbólico ayuda a un mejor funcionamiento social y cognitivo, y se ha observado que dicho juego con entretenimiento y bajo control, beneficia a los niños, porque ellos:

1. Desarrollan más juegos simbólicos en situaciones de juegos libres
2. Se desempeñan mejor en una tarea grupal, se ayudan mutuamente, comparten y parecen más tranquilos y atentos.
3. Trabajan con mayor cooperación
4. Muestran mayor capacidad para asumir su papel y mayor posibilidad para percibir puntos de vista diferentes a los suyos.

A partir del segundo año de vida, el juego se socializa y aparecen los juegos simbólicos, los niños juegan a “soldados”, a representar a papá y mamá, etc. En el intento y desempeño de la representación, los juegos más destacados son: jugar a los personajes, los niños a ser médicos y las niñas a ser enfermeras, “maestra” y “amas de casa”.

JUEGOS CON REGLAS

Se inicia con los años escolares. El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición, esta empezando a ser capaz de trabajar y pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca en actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo.

En el contexto escolar, esto significa que los maestros deben ser capaces de comprender en donde “están” los niños en su aprendizaje y en su desarrollo general, lo que a su vez indica a los educadores el punto de partida para la iniciación de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo. Los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del niño.

Estos juegos de reglas inician en la organización y en la disciplina, al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo el niño aprenderá de él, a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

“Piaget dice que de los tres tipos de juegos, los juegos con reglas, son los únicos que se prolongan hasta la edad adulta. Las reglas de juego dan una estructura, aumenta el reto y da una dimensión social. Se puede decir que las reglas de juego son las coacciones de la realidad que el jugador acepta tener “(Newman, Bárbara, Newman, Philip, 18)

Entre los juegos tenemos: jugar por el borde de la acera, subir una escalera hacia atrás, hacer muecas, no pisar las rayas de las baldosas, seguir líneas rectas, imitar actos de otras personas, etc.

2.5 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LAS VIDAS DE LOS NIÑOS

El juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no solo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo socio afectivo y emocional, pues los niños aprenden jugando y es mucho mas fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos.

El juego contribuye a la formación integral del niño, permitiéndole un correcto aprendizaje, en la vida diaria, jugar significa para el niño muchos placeres pequeños, y para el adulto, muchas concesiones pequeñas. Jugar puede traducirse en una necesidad, en un momento dado, de hacer ruido mientras el adulto quisiera lograr, por fin, una cierta calma y tranquilidad; jugar implica una necesidad de explorar y descubrir el medio en que se desenvuelve.

El niño necesita:

- Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para actuar y un juego que sea valorado por su entorno.
- Oportunidades para jugar en parejas, pequeños grupos, junto con otros y con adultos.
- Tiempo para explorar, a través del lenguaje, lo que ha hecho y cómo puede describir la experiencia.
- Tiempo para continuar lo que inició.
- Experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conoce y lo que puede hacer.
- Estimulación y aliento para hacer y aprender más.
- Oportunidades lúdicas planificadas espontáneas.

El niño al jugar pasa por un proceso de experimentación, o de expresión, ahí de su importancia para un adecuado desarrollo de la actividad. Este proceso de jugar es fundamental, puesto que de ello depende que se consiga la generación de un ambiente en verdad creativo y suficientemente libre, un ámbito lúdico, real a través del juego el niño va adquiriendo iniciativa y responsabilidad propia. En la vida diaria va desarrollando: conceptos, destrezas, procesos. Por todos estos aspectos, es preciso contar con ambientes físicos aptos para el desarrollo de actividades infantiles.

A la larga, y en la realidad, al niño no le preocupan los elementos físicos, porque él utiliza todos sus recursos personales, es decir, su propio cuerpo y su infinito bagaje de ideas.

En cuanto a la educación del niño, es preciso considerar que cualquiera se expresa naturalmente, por cualquier medio, sea plástico, verbal o corporal; siempre tiene una motivación intrínseca hacia la expresión. Pero esa motivación está dada desde su propio mundo de las percepciones. Así, el niño necesita desarrollar elaboraciones sobre aquello que percibe, las sensaciones, los sentimientos; cada aspecto que lo impacta, que lo afecta, dinamiza su capacidad expresiva y lo motiva a buscar intensamente un medio que le permita exponer sus sensaciones, sus ideas.

Por lo tanto, el principal elemento que se debe tener en cuenta, al desarrollar integralmente al niño por medio del juego, debe ser el mismo que nos define como seres humanos sociales: el respeto. Cuando juego y expresión apunten al respeto, tendremos una formación humana integral.

2.6 EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa, su desbordante fantasía hará que amplíe su conocimiento y desarrolle la creatividad.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que se le quiera dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas y nuevas preguntas. El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado, no se puede considerar solo como una diversión, es más que nada,

un aprendizaje para la vida adulta. Jugando los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja, que manipula, que experimenta.

El juego es un método activo de aprendizaje. El juego ayuda a crecer al niño a lograr que aprenda a aprender, facultad que conservará por el resto de su vida. Podría afirmarse que todos los que han pensado seriamente en la educación se han referido de una u otra manera al juego. Desde el punto de vista pedagógico, la mayoría de los enfoques reconocen la importancia de esa actividad en la edad preescolar.

El juego implica investigación, recreación, disfrute, iniciativa, libertad, creatividad y desarrollo de las habilidades psicomotrices, mentales e intelectuales, cualidades que se oponen diametralmente al amaestramiento o repetición automática de gestos.

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de conocimiento profundo de las conductas de los alumnos. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño.

“El docente deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz y deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son la: participación, variedad, progresión, indagación, significatividad, actividad, apertura, globalidad” (Florence 9)

En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se crean, una serie de condiciones:

- Deben potenciar la creatividad; esta es una de las características que ofrecen el juego, más relevancia a la hora de su uso en la enseñanza.
- Deben permitir en primera instancia el desarrollo global del niño, pudiéndose posteriormente potenciar aspectos más específicos.

- Deben eliminar el exceso de competitividad, buscándose más lo cooperativo que lo competitivo. Así se evitarán que destaquen siempre los mismos jugadores; dándose más importancia al proceso que al resultado.
- Se evitarán situaciones de jugadores espectadores, por lo que se eliminarán juegos de eliminación por otros en los que todos participen siempre teniendo algún rol dentro del juego. Constituyéndose como una vía de aprendizaje cooperativo evitando situaciones de marginación.
- Debe ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés para el alumno.
- Debe suponer un reto para el alumno (estímulo), pero que este sea alcanzable.
- Se debe buscar un correcto equilibrio entre la actividad motriz y el descanso. Debido a su carácter global, el juego debe ayudar y ayuda en el desarrollo de todos los ámbitos del niño:
- Cognitivo: Conoce, domina y comprende el entorno, se descubre a sí mismo además obtiene nuevas experiencias que le ofrecen solucionar problemas
- Motriz: Factor de estimulación, desarrolla la percepción y confianza en el uso del cuerpo.
- Afectivo: Contribuye al equilibrio y dominio de sí mismo, refugio ante dificultades, entretenimiento, le permite expresarse, liberar tensiones.
- Social: Facilita el proceso de socialización, aprende normas de comportamiento, medio para explorar su rol en los grupos

2.7 EL JUEGO: ELEMENTO DE TRANSMISIÓN SOCIAL DE VALORES.

El juguete es un elemento estimulador del juego; es también, sin duda, un elemento de transmisión social de valores y modelos, y los mismos objetos de juego toman en el curso del desarrollo, nuevos significados. Por ejemplo, durante las primeras etapas de juego, el niño bañaba la muñeca, le daba de comer y la acostaba. Con el tiempo, aparecen modificaciones lúdicas; la conversión de la niña en mamá y de la

muñeca en hija, da lugar a que los actos de bañar, dar de comer y preparar la comida se transformen en responsabilidades del niño.

En esas acciones se manifiesta ahora la actividad de la madre y padre con el niño, su amor y su ternura; claro, que eso depende de las condiciones concretas de la vida del niño.

”Famosa antropóloga, que describe la vida de los niños en la sociedad de pescadores primitivos de Melanesia, cuenta que, a los hijos de esta comunidad se les permite jugar días enteros, pero sus juegos recuerdan los juegos de ejercicios de los cachorros y gatitos pequeños. Estos niños no encuentran en la vida de los mayores, modelos que los inciten a imitarlos. Recalca que los niños no encuentran en la organización social de los adultos modelos interesantes para sus juegos representativos.”(Meat, Importancia del juego, 3)

También, porque los niños y las niñas juegan de diferentes maneras y buscan juguetes diferentes, se puede discutir si se trata de un hecho adquirido o cultural, o si, por el contrario se basa en las necesidades psicológicas, pero raramente se puede argumentar una condición genética. En este camino de comprensión y aceptación del propio sexo, se necesitan signos de identificación.

El juego, durante una etapa que puede ir desde los 7 hasta los 12 años, necesita tener referentes diferenciados por sexo. Pero si, por tradición, sólo damos muñecas y cocinas para las niñas y coches, tecnología y mecánica para los niños, estamos manteniendo un círculo cerrado.

“La importancia puramente didáctica del juego, también el valor que éste tiene para adquirir nuevas nociones o formar nuevas aptitudes y facultades, es muy limitada. Así, por ejemplo, se puede organizar el juego a las tiendas con el fin de enseñar a los niños a utilizar el peso. Para ello se introducen en el juego una balanza y pesas reales para aprender a medir y pesar unos u otros objetos ejecutando por turno las funciones de vendedores y compradores. En estos juegos, claro que los niños pueden aprender a pesar, contar artículos por unidades y hasta hacer las cuentas y dar las vueltas.”(Elkonin,4)

La competición también tiene mucha fuerza en nuestra cultura. Los resultados de esos juegos extraordinariamente reglamentados, que llamamos «deportes», ocupan muchas páginas y secciones de los medios de comunicación, pues permiten al occidental identificarse con un vencedor o perdedor. Un juego o deporte competitivo puede animar mucho a un grupo, pero no nos aportará nada nuevo si no observamos atentamente qué ha sucedido principalmente en nosotros.

“¡Jugar por el placer de jugar! Jugar con o sin juguetes, pero ¡poder jugar! Jugar para vivir la infancia como deberían hacerlo todos los niños de este planeta. Incluso si el juego no hace milagros, puede ayudar de manera sorprendente a echar raíces en la vida.”(Garon, Ludoteca, *Importancia del juego*, 4)

2.8 EL JUEGO PERMITE EL CONTACTO CON EL MUNDO

El juego permite el contacto del niño con el mundo, el afinamiento de la coordinación motora, juego de fantasía, juego con amigos imaginarios, juego de construcción, juego colectivo, juego electrónico e informático, etc.

El juego siempre debe ser entretenido. La vida del niño, puede ser experimentando un cúmulo de variados y cautivadores juegos. Cuando se juega, no significa que se esté perdiendo el tiempo o que el tiempo transcurra libremente nada más. El juego es la forma fundamental en que los niños aprenden cosas sobre sí mismos y los demás. Es un aspecto básico de su desarrollo físico, emocional y cognitivo.

El niño moriría de hambre y de frío si los adultos no sostuvieran su vida. La satisfacción de las necesidades primarias es la condición fundamental de la vida del niño durante su infancia. Si el bebé no es bien alimentado, su salud empezará a fallar. Y lo mismo sucede con el desarrollo cognitivo. Si comparamos a dos bebés nacidos al mismo tiempo y dotados de un mismo potencial, a uno de los cuales se le ofrece un ambiente estimulante, mientras al otro se le deja durante horas, contemplando el techo, no tardaremos en observar una notable diferencia entre ambos.

Igual que el juego es una de las habilidades que los niños aprenden en buena medida a través de la imitación. El desarrollo mental se parece mucho al su desarrollo físico. Si se

alimenta bien a un bebé sano, lo más probable es que continúe creciendo. Cuando el niño juega, aprende, trabaja, reinventa para él, a su manera y a su ritmo, gran parte de las competencias que le permitirán acceder a todo el saber humano.

“Las concepciones infantiles son diferentes de las del mundo adulto. El objeto y su denominación, la fantasía y la realidad, la mentira y la verdad son para el niño conceptos que no van separados con suficiente precisión. La situación lúdica no tiene limitaciones rigurosas. Estimaba que el juego era una de las manifestaciones más brillantes de esa peculiaridad del pensamiento infantil situado entre los primeros meses y el pensamiento de los adultos.”(Piaget, La Ludoteca, 4)

2.9 VENTAJAS DE UTILIZAR EL JUEGO

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos.
- La psicomotricidad es un elemento muy importante en el desarrollo de los niños ya que sienta las bases para la adquisición de posteriores aprendizajes.
- Jugar al aire libre tiene ventajas positivas en el desarrollo de los niños.
- Les permite salir del encierro y en especial a aquellos chicos que viven en lugares muy cerrados como los departamentos.
- Gastan mayor energía al estar en contacto con la naturaleza.
- Se sociabilizan con otros chicos y con el medio.
- Son más libres, aprenden, se divierten, disfrutan, desarrollan la imaginación, la creatividad y se despejan.

CAPÍTULO III

3. PROGRAMA DE JUEGOS PARA CADA ÀREA CON OBJETIVOS, RECURSOS Y EVALUACIÓN

JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN

❖ **Nombre del juego:** La Gran Orquesta

Objetivo: Reproducir sonidos con objetos cotidianos

Recursos: humanos, objetos cotidianos

DESARROLLO DEL JUEGO

- La educadora les pregunta ¿Les gustaría montar una orquesta?
- Para quienes no sepan lo que es una orquesta, se muestra un dibujo o una fotografía de una orquesta.

Todos inventamos instrumentos como puede ser: dos cajas que choquen entre si, dos lápices que se golpean, un papel que hace ruido al arrugarse, una botella introduciendo piedras, etc. Una vez montada la orquesta, los niños se colocan en dos hileras formando un medio círculo, y cada uno le pone el nombre a su instrumento, empezando a tocarlos y hacerlos sonar.

❖ **Nombre del juego:** Las caras del jefe indio Papatù

Objetivo: Identificar emociones y estado de ánimo

Recursos: humanos, materiales: pintura de cara, collares de colores.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Antes de, empezar el juego nos pintamos entre todos, se les dice al niño que el indio jefe Papatù vive en las montañas junto a los osos y los lobos.
- Su tribu es muy divertida y todos los indios hacen lo que el gran jefe manda. Todos los niños formarán una hilera y cuando el gran jefe se enfada, todos se enfadan. Cuando Papatù se ríe, todos ríen, Papatù llora, todos lloran. Y así sucesivamente vamos imitando al gran jefe.

❖ **Nombre del juego:** Pato-pato-ganso

Objetivo: Desarrollar la participación de los niños en grupo

Recursos: humanos.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Primeramente los niños se colocan en círculo y se sientan
- Se elige con todos los niños, dos compañeros para que uno sea el pato y el otro el ganso
- La educadora explica el juego del pato, pato, ganso, el pato tiene que correr alrededor de los niños sentados en círculo, mientras el ganso le persigue hasta llegar al lugar que ocupaba el pato.

Finalmente el niño que está de pie le toca la cabeza a cada uno de los niños y va diciendo pato, pato, ganso y este correr persiguiendo al pato y así sucesivamente se realiza este juego.

JUEGOS DE MOTRICIDAD GRUESA

❖ **Nombre del juego:** Camino de la serpiente

Objetivo: Desplazamiento sobre diferentes superficies

Recursos: humanos, materiales como: cuerdas largas

DESARROLLO DEL JUEGO

- La educadora presenta el juego como si se tratara de una aventura.
- Deben cruzar un camino a través del bosque que les llevará hasta un mundo mágico.
- Se trazará un circuito con las cuerdas en el piso.

Los niños se desplazarán caminando, hacia delante, hacia atrás, también podemos complicar el juego pidiendo que pasen todos juntos agarrándose de la cintura

❖ **Nombre del juego:** El Tren

Objetivo: Desplazarse por el espacio en fila y libremente.

Recursos: humanos, materiales como: una pandereta

DESARROLLO DEL JUEGO

- La maestra propone hacer una excursión por la clase con un fantástico tren formado por todos los niños agarrándose de los hombros.
- Antes de partir, se dice a los niños que, si oyen el instrumento deben cumplir la orden.
- Suena la pandereta y la primera orden es ponerse en marcha. Si se suelta algún vagón debe esperar que se vuelva a encajar todos los niños.
- Se da el segundo golpe de pandereta y llegamos a una parada donde pueden soltarse y dar un paseo donde quieran.

Se vuelve a escuchar la pandereta, el tren reanuda la marcha con todos los niños, el recorrido esta lleno de paradas que los niños pueden moverse libremente por la clase.

❖ **Nombre del juego:** Saltar los burritos

Objetivo: Desplazarse por el espacio saltando con los pies juntos.

Recursos: humanos, patio

DESARROLLO DEL JUEGO

- Los niños se desplazan saltando con los pies juntos en todas direcciones por todo el patio de juego.
 - A la voz de la educadora, "los burritos a su lugar," todas las niñas se acuestan boca abajo, los varoncitos corren y saltan encima de ellas de un lado a otro.
- Después las niñas pueden adoptar la posición de banco (apoyándose en las manos y rodillas) y los chicos saltan y al volver se arrastran por debajo de las burritas. Posteriormente los grupos se alternan.

JUEGOS DE MOTRICIDAD FINA

❖ **Nombre del juego:** El tacto

Objetivo: Explorar e identificar los objetos

Recursos: humanos, materiales como: una caja grande con objetos y juguetes de la clase.

DESARROLLO DEL JUEGO

- La caja debe estar con dos aberturas donde puedan entrar sus brazos.
- En esta caja escondemos los objetos o juguetes que sean familiares a los niños
- Cada niño va introducir sus manos, escoge un objeto o juguete. Explica al resto si el objeto que manipula es grueso o fino, pesado o ligero, rugoso o liso.

Cuando adivina de qué se trata, lo va sacando de la caja y se comprueba entre todos los compañeros si acertó. Así sucesivamente se repite el juego con todos los demás niños.

❖ **Nombre del juego:** Los Bloques

Objetivo: Mejorar la coordinación

Recursos: humanos, materiales como: cubos

DESARROLLO DEL JUEGO

- Se da cubos al niño para que se relacione y los manipule.
- La educadora conversa con los niños que van ellos a ser unos constructores y vamos reconstruir un edificio que se ha caído.
- Se realiza una demostración de un edificio con los cubos lo más alto que puedan.
- Cada niño va ir poniendo un cubo, si se cae el edificio, no pasa nada, volvemos a reconstruirlo.

Los niños luego pueden construir solos un edificio con los cubos que quieran.

❖ **Nombre del juego:** Arena y agua, a jugar

Objetivo: Mejorar la destreza de medición y relajación

Recursos: humanos, materiales como: recipiente, agua, arena

DESARROLLO DEL JUEGO

- Todos los niños van ir al arenero.
- La educadora les dice que imaginen que están en la playa, vamos a jugar con la arena y el agua que están en los recipientes.
- Primeramente vamos a pasar la arena de una mano a la otra, también otros pueden pasar el agua de un recipiente a otro.
- Algunos niños combinarán el agua y la arena y realizarán algunas figuras que ellos imaginaron, construirán casitas, bloques, etc.

Al terminar este juego, nos lavamos las manos para, seguir con otra actividad. Fuera excelente si también se sacan sus zapatos ahí se relajarán mucho mejor

JUEGOS DE COGNICION

❖ **Nombre del juego:** Duende y Gigantes

Objetivo: saber diferenciar los conceptos temporales “rápido y lento”

Recursos: humanos, materiales como: cascabeles

DESARROLLO DEL JUEGO

-Debemos tener un instrumento para cada niño porque sino el juego se repartirá en dos grupos.

- La educadora les indica que imaginen que nos han transportando a un duendecillo que vive debajo de las flores y también gigantes, que como su propio nombre lo indica son gordos y muy altos

Se les dice que los duendes y gigantes cuando están felices juegan mucho, formamos dos grupos. Uno representa los duendes se colocan cascabeles en los tobillos, y el otro grupo, tocan las claves.

Los duendes corren por la clase, mientras los gigantes andan despacio, marcando un ritmo pausado. Es decir los cascabeles marcan (rápido) y los gigantes (lento)

❖ **Nombre del juego:** La granja de María.

Objetivo: reconocer los animales típicos de una granja.

Recursos: humanos, materiales como: una cesta para la granjera.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Convertimos la clase en una granja con muchos animales domésticos e interpretamos el papel de la granja de María, que ha medido que va pasando por su granja se va encontrando con los “animalitos”

- Se pide a los niños que se conviertan en animalitos de la granja, cuando se vayan nombrando, por ejemplo: en la hermosa granja, los gallitos nos despiertan con su, “quiquiriquí” y así se nombra todos los animales de la granja y se les dice ahora término el día y vamos a descansar.

❖ **Nombre del juego:** El Autobús

Objetivo: Reconocer nociones “delante de” y detrás de “

Recursos: humanos, materiales como: sillas de clase

DESARROLLO DEL JUEGO

- La educadora menciona que vamos a dar un paseo en autobús,
- Formamos una fila con las sillas colocándolas una detrás de la otra.

Antes de que suban al autobús, los niños estarán sentados en círculo, se le pide a un niño que se siente en la mitad de la fila de las sillas, de ahí se indicará la colocación de los demás niños.

Cuando se sienta el niño dirá “me siento delante de” o “me siento detrás de” y luego nos vamos de paseo en el autobús con todos los niños sentados.

JUEGOS DE LENGUAJE

❖ **Nombre del juego:** Hablando nos entendemos

Objetivo: Desarrollar la comunicación y la capacidad creadora

Recursos: humanos, materiales como: disfraces y otros de la clase

DESARROLLO DEL JUEGO

- Antes de empezar el juego la educadora conversa sobre la importancia que tiene comunicarse con los demás para ayudar, informarse, pedir algo, etc.
- Este juego consiste en que los niños dialogan entre ellos, representando diferentes papeles de nuestro entorno.
- Se forman parejas y cada uno de sus miembros se les asigna un papel que representan ante los demás compañeros así aprendemos todos juntos.

Así observamos cuando un niño se pierde en la calle y se acerca a un policía, como le explica quién es y qué es lo que le pasa, se puede representar diferentes situaciones. Para las representaciones los niños pueden utilizar disfraces, otros materiales de la clase.

❖ **Nombre del juego:** Nos vamos de viaje

Objetivo: Diferencia los medios de comunicación, emitir los sonidos

Recursos: humanos, materiales como: grabador, CD sonidos

DESARROLLO DEL JUEGO

- Los niños van a escuchar los sonidos de cada medio de transporte y van ir repitiendo como hacen.
- También va a decir como se llama, para que sirva.
- Se distribuye en cinco grupos: los barcos, los trenes, automóviles, aviones, y podemos empezar a jugar.
- Suenan los automóviles, todos los niños que son automóviles realizan el sonido y nos vamos de viaje.
- Suenan los aviones, todos los niños que representan a los aviones hacen el sonido y nos vamos de viaje.

Así realizamos con todos los grupos de los medios de transporte, siempre diciendo que nos vamos de viaje haciendo el sonido de ese medio de transporte.

❖ **Nombre del juego: Buscar a un amigo y cuéntale algo.**

Objetivo: Mejorar la comunicación

Recursos: humanos

DESARROLLO DEL JUEGO

- Correr libremente, a la voz de la educadora: "buscar un amigo" hay que tomar a alguien de la mano.
- ¿Quién no tiene amigo? Pregunta la educadora: de existir un número impar la maestra también participa. ¡Tú eres mi amigo!
- Se empieza nuevamente, de la misma forma pero, cada pareja se pone de acuerdo en decir algo, antes de sentarse.

Puede ser algo que les guste a los dos, o cada uno dice algo. Todos tienen que comunicar algo que les guste o que quiera decir ese momento.

3.1 RESCATANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales, que la mayoría de niños ya no lo practican, debido que no le dan la debida importancia, ayudan a desarrollar muchas destrezas en los niños como: el compañerismo, el equilibrio, compartir, las matemáticas, imaginación etc.

Ya que estamos en un tiempo donde solo los juegos de Internet, dejando en el olvido practicar aquellos juegos que ayudan en el desarrollo integral de los niños, con los juegos electrónicos ya no funciona todo el cuerpo, solo sus manos en los controles.

Los juegos son los principales vehículos para el desarrollo de la imaginación y la inteligencia, el lenguaje, las habilidades sociales, las habilidades perceptivas y motoras en infantes y niños jóvenes. El desarrollo ocurre naturalmente cuando a los niños se les permite explorar ricos entornos, para los niños cualquier cosa les convierten en un objeto para jugar.

El niño juega para aprender nociones, roles de género, conocer el mundo, desarrollar su imaginación y descubrir.

- **Nombre del juego: Lirón, Lirón..**
Objetivo: Coordinación, creatividad, orden
Recursos: niños

DESARROLLO DEL JUEGO

- Dos niños se colocan uno frente a otro y se toman de las manos.
- Cada uno debe elegir una fruta que lo represente, por ejemplo: el uno es manzana y el otro uva.
- El resto de niños debe pasar por debajo de las manos de los dos niños, mientras ellos cantan los siguiente:

CORO

- Lirón, lirón, dónde viene tanta gente de la casa de San Pedro, una puerta se ha caído mandaremos a componer con qué plata, qué dinero con las cáscaras de huevo que pase el rey, que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar.
- Se retiene a un niño y se le pide en secreto que escoja una fruta, por ejemplo: manzana o uva.
- Según la elección el niño se pondrá detrás del niño manzana o uva, hasta que todos los formen una fila ya sea detrás de uno o de otro integrante del "puente".
- Finalmente, cada fila tira para su lado. La fila que se rompe o se cae pierde.

- **Nombre del juego: El patio de mi casa.**
Objetivo: Mejora la memoria.
Recursos: niños.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Se forma un círculo con todos los niños y se canta:
- El patio de mi casa es muy particular, cuando llueve se moja sola la mitad. Agáchate y vuélvete agachar que a las agachaditas sabes bailar. H, I, J, K, L, M, ÑA, Si usted no me quiere, mi maestra, me querrá. Todos van dando vueltas en el patio y el que no realice los movimientos sale.

➤ **Nombre del juego: Juguemos en el Bosque**

Objetivo: Mejorar motricidad gruesa, creatividad

DESARROLLO DEL JUEGO

- Se arma una ronda y un niño hace de lobo.
- Coro: Juguemos en el bosque hasta que el lobo esté, si el lobo aparece entero nos comerá.
- ¿Qué estás haciendo lobito?
- Lobo: Levantándome de la cama.
- Se repite la primera estrofa y se pregunta al lobo, quien describe todo lo que hace antes de salir: desayunar, lavarse los dientes, bañarse, vestirse.
- Cuando el lobo está listo para salir, corre a agarrar a los niños.



➤ **Nombre del juego: Buenos días mi señorita.**

Objetivo: Trabajar el lenguaje, concentración.

Recursos: Niños

DESARROLLO DEL JUEGO

- Para esta ronda se forman dos filas, una frente a otra de niños tomados de las manos que cantan:

Fila 1: Buenos días mi señorita mantantirutirulá.

Fila 2: ¿Qué desea mi señorita, mantantirutirulá?

Fila 1: Yo deseo a una de sus hijas(os), mantantirutirulá.

Fila 2: ¿A quién de ellas (ellos) la desea mantantirutirulá?

- Se señala una de las personas que está en el otro bando.

Fila 1: ¿En qué oficio la pondría, mantantirutirulá?

Fila 2: En el oficio de (cualquier empleo, por ejemplo) costurera, mantantirutirulá.

Fila 1: Ese oficio no le gusta, mantantirutirulá (o sí le gusta, dependiendo de lo que diga el niño/niña)

Fila 2: (Si no le gusta se repite la oferta) En el oficio de barrendera, mantantirutirulá.

Fila 1: (Si el oficio sí le gusta) Ese oficio si le gusta, mantantirutirulá. Entonces daremos la vuelta entera con la niña/o en la mitad. Arbolito de naranja, peinecito de marfil, a la niña/o más bonita/o del Colegio Guayaquil. Si a la niña o niño no le gusta el oficio, se continúa hasta dar con actividad que le que le agrade.

➤ **Nombre del juego: Los Colores**

Objetivo: Mejora el pensamiento, conocimientote colores

Recursos: Niños

DEASARROLO DEL JUEGO

- Un niño dice tun, tun...
- El otro niño responde ¿Quién es?
- El ángel con su capa de oro. - ¿Qué desea?
- Un color - ¿Qué color? - Blanco. (Se consulta si existe ese color). Si no hay, se contesta: pase cantando.
- Otra vez el niño pregunta tun tun... - ¿Quién es?
- El otro niño responde: El diablo con sus mil cachos. - ¿Qué desea?
- Un color - ¿Qué color? - Amarillo. Si hay este color el niño o la niña se pone detrás formando una cadena humana.
- Para al final medir la fuerza de los dos grupos.
- Gana, quien se impone y no cruza la línea que separa el límite. Previo al juego se asignan un color a los niños participantes.

Nombre del juego: El Florón

Objetivo: Coordinación ojo - mano, la memoria

- Un niño dice el florón está en mis manos de mis manos ya pasó. Las monjitas Carmelitas se fueron a Popayán a buscar lo que han perdido debajo del arrayán.
- Arrayán de la quebrada yo te mandaré a cortar para qué las monjitas hallen lo qué fueron a buscar. - ¿Dónde está el florón?
- Los niños se colocan uno junto a otro y se cruzan las manos atrás.
- Cualquier objeto se entrega a escondidas.
- La persona que está al frente debe determinar quien tiene el objeto.
- Quien es descubierto con el objeto en la mano pasa al frente. Este continúa en forma sucesiva.

Nombre del juego: La Soga

Objetivo: Mejora la memoria, coordinación del cuerpo.

Recursos: niños

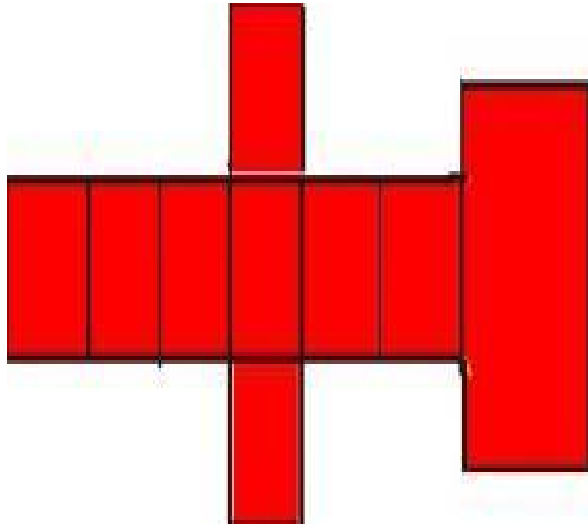
- Se juega con una cuerda generalmente de cabuya.
- Se toman los extremos y se bate.
- En ocasiones se fija en un extremo a un palo o poste.
- Cada una de las personas debe ingresar saltando.
- Quienes baten cantan en coro: Monja, viuda, soltera, casada. Monja, viuda, soltera y casada... hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente.
- Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.



- **Nombre del juego:** La semana, etc.
- Objetivo:** Coordinación del cuerpo.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón y si es en la tierra con un palito.
- Se tira la ficha, que podría ser un pedazo de madera, corteza de una fruta o un pedazo de teja,
- Esta debe caer en el casillero correcto.
- Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.
- El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado.
- Gana quién concluye primero.



- **Nombre del juego:** Las ventitas
- Objetivo:** Trabaja la memoria, manipulación de objetos

DESARROLLO DEL JUEGO

- Las niñas y los niños juegan con arena, tierra, palitos, hierbas, etc.,
- Organizan todo un mercado.
- Se les da todo tipo de objetos como: una balanza, recipientes, billetes de juguetes, monedas, etc.
- El uso de la balanza y juguetes de hojalata es muy común.
- Otro grupo hacen de compradores y usan el dinero.

- **Nombre del juego: Las Cocinaditas.**
Objetivo: Trabaja la imaginación, lenguaje
Recursos: niños, maestra

DESARROLLO DEL JUEGO

- Se dispone las ollas de cerámica en un pequeño fogón improvisado.
- Se simula que se cocina todo tipo de alimentos.
- Por lo general, se recurre a las migas de pan, galletas, o, pedacitos de caramelos.
- En ocasiones, cuando los padres les permiten tomar alimentos, cocinan arroz y se sirven con pedazos de plátano.
- Pero debe hacerse con supervisión de un adulto, para evitar algún accidente

- **NOMBRE DEL JUEGO: Los ensacados**
Objetivo: Coordinación de todo el cuerpo. equilibrio

Recursos: niños

- Los participantes se inscriben,
- Luego bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya; se ata a la cintura y, dada la señal, saltan.
- Gana quien llegue primero a la meta señalada.



- **Nombre del juego: Torneo de cintas**
Objetivo: Conocimiento de los colores
Recursos: niños padres

DESARROLLO DEL JUEGO

- Se coloca argollas con cintas de colores en un cordel.
- Los participantes siempre con la ayuda de un adulto ya sea en caballo o en bicicleta y llevando en la mano un punzón debe arrancar las argollas del cordel

quien mayor número de cintas en determinado tiempo logre desprender, gana el torneo.

3.2 ¿QUÉ APRENDEN LOS NIÑOS CUANDO JUEGAN?

Cada tipo de juego es una oportunidad de aprendizaje para los niños. A continuación se enlistan algunas actividades típicas del juego y lo que los niños aprenden por su medio.

- **Canciones y juegos en los que se usan los dedos**

- Estos tipos de juegos también enseñan normas culturales y las canciones y juegos infantiles que muchos niños normalmente saben para cuando ingresan a la escuela.
- Los niños conocen el ritmo, aprenden a contar, y perfeccionan la coordinación ojo-mano

- **Bloques**

El juego con bloques enseña muchas destrezas y conceptos matemáticos, entre ellos el conteo, la longitud, la altura, los patrones, la simetría

- **Juguetes que se manipulan**

- Los materiales como la arcilla, las cuentas para enhebrar y los juegos en los que se apilan y se anidan las piezas ayudan a los niños con sus habilidades motoras finas y con su coordinación ojo-mano

- **El juego con la arena y el agua**

- Además de ser divertido y relajante desde el punto de vista táctil, el juego con la arena y el agua enseña destrezas matemáticas como la medición y ayuda a los niños a practicar sus destrezas para verter.

➤ **Rompecabezas**

- Los rompecabezas ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades de pensamiento abstracto así como a visualizar el espacio y la manera en que las formas encajan unas con otras.
- Los niños en edad escolar se dedican más al juego en grupo, que por lo general es más estructurado y puede tener reglas.
- Por ejemplo, hay juegos en equipo como el fútbol o el béisbol, o juegos menos organizados como jugar al escondite, al corre que te pilló

➤ **El juego dramático**

- A los niños mayores les encanta hacerse pasar por héroes, o papá o mamá, u otros adultos, haciendo cosas “de adultos”.
- El juego dramático ayuda a los niños a pulir sus habilidades lingüísticas, y puede ser una salida creativa.
- Los niños pueden practicar destrezas de la vida tal como el ir de compras al supermercado o tener una fiesta.
- También es una buena forma para que los niños aprendan a cooperar con otros.

➤ **Juegos en grupo**

- A los niños de esta edad también les gusta jugar juegos de mesa que tienen reglas. Estos juegos permiten a los niños desarrollar su independencia y al mismo tiempo aprender a cooperar con los demás y formar parte de un grupo

➤ **Juego teatral**

- Los niños en edad escolar también se dedican al juego teatral o de fantasía. Al dramatizar situaciones de la vida real, el juego teatral o “de fantasía” ofrece a los niños la oportunidad de ser creativos y de interactuar con otros niños.

CAPÍTULO IV

4.1 Socialización de la propuesta con las maestras del Centro Infantil “Capullitos del Saber”

Uno de los objetivos de mi monografía, es la socialización de la propuesta con las maestras que trabajan en el Centro Capullitos del Saber, El tema expuesto se realizó para dar a conocer sobre el tema y su importancia en todos los niños.

A continuación están todos los anexos: una planificación de la socialización que se realizó el lunes 10 de Marzo del 2008 en el Centro mencionado, consta la presentación de power point, el listado de maestras que asistieron al taller, con su respectiva firma, también las entrevistas que se realizaron a cada una de las maestras, con preguntas relacionadas al tema y finalmente la tabulación de las entrevistas.

En los anexos están las hojas modelos de la evaluación de las maestras, la hoja modelo de la evaluación de los niños se evalúa teniendo en cuenta no el resultado final sino el esfuerzo durante el juego, hoja modelo de la evaluación del estímulo que brinda el material de juego y la hoja modelo de la evaluación del juego desde el punto de vista del aprendizaje que se realiza a las maestras para observar si los juegos que practican favorecen el desarrollo global del niño.

ANEXOS

PLANIFICACIÓN DE LA SOCIALIZACIÓN DEL TEMA CON LAS EDUCADORAS

LUGAR: Centro de Desarrollo Infantil “Capullitos del Saber”.

FECHA: Lunes, 10 de Marzo del 2008

HORA: 8:00 a 12:00

TEMA: “El Juego como técnica de aprendizaje para niños de 4 años”.

HORA	TEMA
8:00	Introducción sobre el tema a tratarse
8:30	Qué es el juego, sus características y clases.
9:00	Comportamiento del niño en el juego grupal e individual
9:30	Los juguetes: tipos y cuáles son adecuados.
10:00	Receso
10:30	Juego como aprendizaje - enseñanza, importancia del mismo.
11:00	Programa de juegos para cada área
11:30	Muestras: Cómo evaluar los juegos
12:00	Evaluación y sugerencias

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

REALIZADO POR:

ANA MARÍA PACHECO

DIRECTOR

MASTER CARLITOS DELGADO

TEMA:

EL JUEGO COMO TÉCNICA DE
APRENDIZAJE PARA NIÑOS DE 4
AÑOS



INTRODUCCIÓN

- Escogí este tema debido a su importancia, porque el niño desde el nacimiento hasta los seis años pasa por un período muy importante de su vida.
- Momento donde tiene un aprendizaje muy rápido y se desarrollan las actitudes, los modelos.
- Como educadoras estamos para ayudarlos a descubrir, es tan grave que un niño no juegue como que no duerma.
- El juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado.
- A través de éste
 - Expresa sentimientos - Amplía su vocabulario
 - Tiene una recolección de información
 - Le permite interactuar con los demás compañeros

¿QUÈ ES EL JUEGO?

- “ Es una actividad gratuita en la que existe una perdida de vinculación entre los medios y los fines, aparentemente sin finalidad y sin fin, y que existe en todas las culturas y civilizaciones, es decir tiene carácter universal” (Revista de estudios 51)
- El juego constituye la expresión es el producto más puro y espiritual del niño, al mismo tiempo es un tipo y copia de la vida humana en todas las etapas.

CARACTERÍSTICAS

- El juego es una actividad espontánea y libre
- Construir libremente su espíritu creador.
- El niño tiene una actitud espontánea, con libertad.
- Hace una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico.
- El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.
- Ayuda: socializar, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

CLASES

SENSORIOMOTRIZ:

- Son los primeros que aparecen en el niño antes de andar y hablar porque sirven para desarrollar sus potencialidades.
- Formas de expresión como: chuparse el dedo, poner las manos frente a los ojos
- Toma conciencia de si mismo y del mundo que lo rodea.

SIMBÓLICO:

- Predomina a los 2 años hasta los 6,
- Adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos, recordar imágenes de acontecimientos. el niño adjudica a los objetos cualidades especiales.

REGLAS:

- Se inicia con los años escolares.
- Conceptos sociales de cooperación y competición, objetivamente.
- “ Piaget dice que de los tres tipos de juegos, los juegos con reglas, son los únicos que se prolongan hasta la edad adulta”.
- Las reglas de juego dan una estructura, aumenta el reto y da una dimensión social.

COMPORTAMIENTO EN EL JUEGO GRUPAL E INDIVIDUAL

- Los primeros juegos grupales son con la madre con base en el cariño es la primera forma de juego grupal, las posibilidades para desarrollar estos juegos son todavía muy limitadas.
- Los niños aprenden a respetarse mutuamente, porque comprenden como repercuten un comportamiento en los compañeros.
- Son más flexible, a seguir el juego, pero si disciplinado y leal
- Cuanto mayor sea el número de niños que participen en el juego, tanto más fácil se hace que se ponga de acuerdo.
- En el juego individual el niño goza de mayor libertad.
- Se les hace más difícil adaptarse a los demás compañeros.

LOS JUGUETES

- Son objetos que los niños utilizan para jugar, con la finalidad de entretenerse y divertirse.
- Todo buen juguete es educativo ofreciendo la posibilidad de descubrir, crear, expresar y compartir

TIPOS:

- **Juguetes de Movimiento:** permitir al niño que pueda moverlos como: triciclo, carros columpios.
- **Juguetes de Manipulación:** tocar y experimente: cuentas, tableros con fichas, rompecabezas de animales,etc.
- **Juguetes de creación como:** lápices de colores, tijeras de punta redondeada, hojas, pinturas lavables, pinceles, arcilla, arena,etc.
- **Juguetes de dramatización:** una escoba, una pala, muñecos, cochecitos, vestidos, cama, utensilios de cocina, se puede añadir otros elementos.

¿CUÁLES SON ADECUADOS?

- Favorezcan su desarrollo intelectual, físico, emocional y social.
- Para cada edad, permita explorar, inventar, crear, imaginar, probar, fantasear, desempeñar papeles, canalizar tensiones emocionales.
- Las temperas, colores, crayolas, rompecabezas y piezas encajables.
- Accesorios de imitación de objetos del hogar, del entorno, de las profesiones.
- Igualmente son convenientes las piscinas portátiles, desinflables.
- Los trajes de disfraz de materiales no inflamables.
- Diferentes pelotas, muñecos de trapo y de peluches, bicicletas de cuatro ruedas.

EL JUEGO: aprendizaje-enseñanza

- El juego es un método activo de aprendizaje.
- Debe ser variado, ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles e interesantes.
- Convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica, creada a medida de su imaginación, fantasía y creatividad.
- Jugando aprenden las cualidades de las cosas que maneja, que manipula, que experimenta.
- Ayuda en el desarrollo de todos los ámbitos del niño: cognitivo, motriz, lenguaje, afectivo y social
- Por lo que es de gran importancia, contribuye a la formación integral, adaptarse al medio que se desenvuelve.

PROGRAMA DE JUEGOS

- Cada área tiene 3 juegos con: un objetivo, recursos y desarrollo.

JUEGOS DE SOCIALIZACION

- **Nombre de los juegos:** La Gran Orquesta
Las caras del jefe indio Papatù
Pato-pato-ganso

JUEGOS DE MOTRICIDAD GRUESA

- **Nombre de los juegos:** Camino de la serpiente
El Tren
Saltar los burritos

JUEGOS DE MOTRICIDAD FINA

- **Nombre de los juegos:** El tacto
Los Bloques
Arena y agua, a jugar

JUEGOS DE COGNICIÓN

- **Nombre de los juegos:** Duende y Gigantes
La granja de María
El Autobús

JUEGOS DE LENGUAJE

- Nombre de los juegos:** Hablando nos entendemos
Nos vamos de viaje
Buscar a un amigo y cuéntale algo

¿COMO EVALUAR LOS JUEGOS?

Es una evaluación de los juegos desde el punto de vista del aprendizaje

	S	A	N
• Favorece el desarrollo del concepto lógico-operativo			
• Si facilita el conocimiento del tiempo por medio actividades rítmicas			
• Si facilita el conocimiento del espacio			
• Requiere un mínimo de practica y experiencia			
• Favorece con la expresión verbal			
• Permite al niño formular preguntas o realizar comentarios			
• Reconoce la orientación (atrás, adelante)			
• Favorece al conocimiento de la distancia (cerca, lejos)			
• Reconoce la noción (arriba, abajo)			
• Descubre las posibilidades sonoras del entorno			
• Facilita la interacción grupal			
• Crea un clima agradable			
• Estimula la critica constructiva			
• Si requiere de mucha practica para cumplir con su finalidad			
• Favorece el conocimiento de los colores			
• Estimula el conocimiento de nociones			
• Desarrolla el proceso del pensamiento			
• Desarrolla la memoria			
• Favorece la coordinación ojo-mano			
• Estimulan el desarrollo psicomotriz			

S: Siempre A: a veces N: nunca

EVALUACION DEL ESTIMULO QUE BRINDA EL MATERIAL DE JUEGO

	SI	NO
• Ejercita el equilibrio		
• Es similar a otros o es original		
• Estimula la creatividad		
• VISUAL		
• Llama la atención por algún color en especial		
• Llama la atención por su tamaño		
• Llama la atención por su forma		
• AUDITIVO		
• Es útil para el desarrollo del lenguaje		
• Favorece el juego de palabras		
• Permite logro desarrollo auditivo		
• Favorece el desarrollo del ritmo		
• Desarrolla la reproducción de estructuras temporales		
• Desarrolla la repetición de sonidos, golpes, etc.		
• TACTIL		
• Llama la atención		
• Es de buen material, desarrolla la coordinación mano, ojo, pie		
• De que material esta constituido madera, etc.		
• Desarrolla el conocimiento de texturas áspero, suave		
• Favorece el desarrollo del movimiento		
• Es útil para la ejercitación de los músculos		

EVALUACIÓN DEL NIÑO

Se evalúa al niño teniendo en cuenta no el resultado final sino el esfuerzo realizado durante los juegos		Siempre	A veces	Nunca
• Actitud frente al juego • Participa y se involucra en el juego • Se concentra durante el juego • Empieza y termina los juegos • Usa los materiales necesarios • Participo con interés en el juego • Relación con los compañeros • Respeta la participación de los demás • Participa en los juegos grupales • Se muestra sociable, comparte los materiales • Ayuda a sus compañeros • Le gusta jugar solo • Relación con el adulto • Escucha las consignas que se le dice • Lleva a cabo las consignas • Sugiere ideas • Distingue el límite entre el adulto y él • Hábitos de orden • Sigue las consignas en orden, colabora con el orden al iniciar un juego • Usa el material que necesita • Al terminar el juego, deja el material en el lugar				

HOJA MODELO DE EVALUACIÓN PARA MAESTRAS

NOMBRE:

FECHA:.....

NIVEL:.....

1. ¿Cree usted que el tema es aplicable en el centro? ¿Por qué?

SI ____

NO ____

Porque:.....
.....
.....

2. Dentro del aula utiliza algún juego antes de empezar

SI ____

NO ____

Cuál:.....
.....
.....

3. ¿Cree usted que los juegos tradicionales se han dejado de practicar por los niños?

SI ____

NO ____

Porque:.....
.....
.....

4. ¿Utiliza algún juego tradicional? Cuál

.....
.....
.....
.....

5. Indique los juegos preferidos por los alumnos.

Juegos grupal ____

Juego individual ____

Porque:.....
.....
.....

6. ¿Qué materiales de juego prefieren sus alumnos?

- **Pelotas** ____
- **Arena** ____

- Rompecabezas _____
- Pintura _____
- Juegos inflables _____
- Fichas de madera _____
- Cuentos _____
- Videos _____

Otros: _____ ¿Cuáles?.....

7. Cuenta usted con un programa de juegos de acuerdo a la edad de sus niños.

SI___ NO___

8. Debido a su carácter global, cree que el juego ayuda en el desarrollo de todos los ámbitos del niño.

- Cognitivo _____
- Motriz _____
- Lenguaje _____
- Socialización _____
- Afectivo _____
- Todos _____

9. ¿Cuál es la dificultad más frecuente al momento de jugar?

- No integrarse al grupo _____
- No prestar los juguetes _____
- Jugar solo _____
- Timidez _____
- Agresividad con los demás _____

• Otros _____ ¿Cuáles?.....

10. Tiene alguna sugerencia en cuanto el tema.

.....

TABULACIÓN ESTADÍSTICA DE LAS EVEVALUACIONES REALIZADAS A LAS MAESTRAS

¿Cree usted que el tema es aplicable en el centro? Porqué

Respuestas	Nº Profesoras	Porcentaje
No	1	25
Si	3	75
Total	4	100



Las tres maestras piensan que el juego es muy importante para el desarrollo del niño, ya que todos tienen derecho a jugar y es la mejor técnica para el aprendizaje por lo que hay un indicador del 75% mientras que el 25% indica que el tema no es aplicable, porque la mayoría de los niños son inquietos, agresivos y no ayudaría ya que se pondrían a jugar y no realizarían las demás actividades

¿Dentro del aula utiliza algún juego antes de iniciar su labor?

Respuestas	Nº Profesoras	Porcentaje
No	2	50
Si	2	50
Total	4	100



El indicador del 50% es de las maestras que sí utilizan algún juego antes de empezar su labor como: escuchar sonidos de los animales, o alguna actividad como esconder objetos, así como también realizar movimientos de todo el cuerpo con alguna canción, realizan estos juegos para que los niños presten atención y sea más fácil empezar con lo planificado, el otro indicador es del 50% que no utilizan ningún juego antes de empezar porque empiezan con lo planificado para ese día.

¿Cree usted que los juegos tradicionales se han dejado de practicar por los niños?

Respuestas	Nº Profesoras	Porcentaje
No	0	0
Si	4	100
Total	4	100



Hay un resultado del 100 % de las maestras entrevistadas están de acuerdo que se ha dejado de practicar los juegos tradicionales, ya sea por diferentes factores uno de ellos es el uso de medios de comunicación como la televisión, prefiriendo los programas, películas, dibujos, etc. Dejando olvidado los parques y los juegos no se dan cuenta que son de gran ayudan para el movimiento de todo el cuerpo, desarrolla la creatividad, el compartir con otras personas, el respeto de los turnos, incrementa su vocabulario, mejorando de forma global el aprendizaje.

¿Utiliza algún juego tradicional?

Respuestas	Nº Profesoras	Porcentaje
Lirón lirón	2	50
El patio de mi casa	1	25
Buenos días mi señoría	1	25
Total	4	100



Las tres maestras piensan que el juego es muy importante para el desarrollo del niño, ya que todos tienen derecho a jugar y es la mejor técnica para el aprendizaje por lo que hay un indicador del 75% mientras que el 25% indica que el tema no es aplicable, porque la mayoría de los niños son inquietos, agresivos y no ayudarían ya que se pondrían a jugar y no realizarían las demás actividades.

**Indique los juegos preferidos
por los alumnos**

Respuestas	N° Profesoras	Porcentaje
Juego grupal	4	100
Juego individual	0	0
Total	4	100



El cuadro nos indica que el 100% de las maestras han observado, que a la mayoría de los niños les gusta el juego grupal, pues en este juego los niños aprenden a compartir con sus compañeros, aprenden a ser solidarios y a respetar su turno en cualquier actividad.

¿Que materiales de juegos prefieren los alumnos?

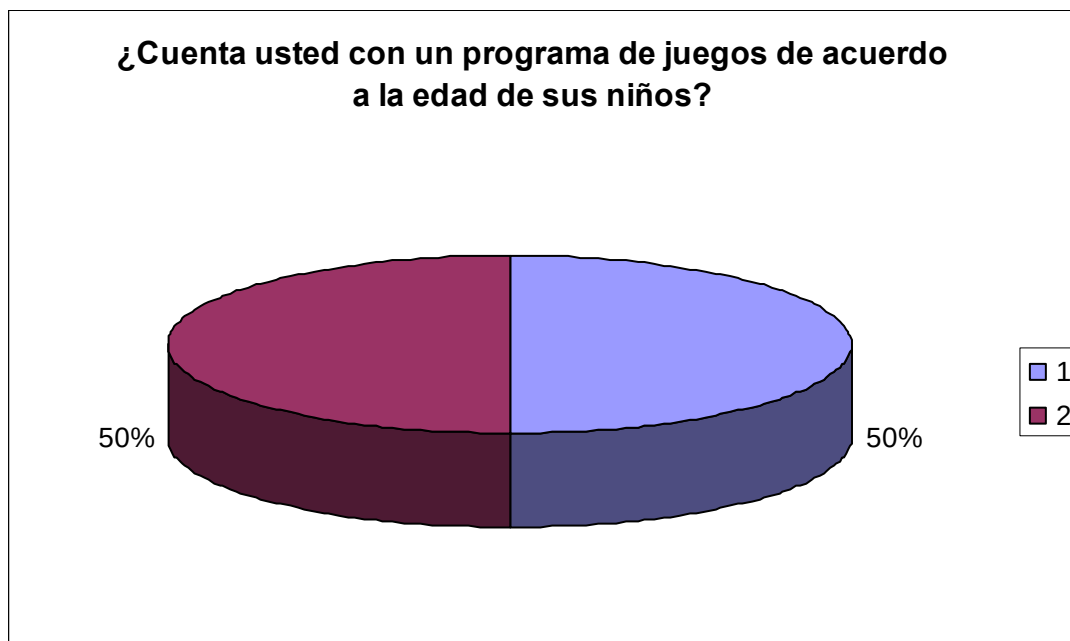
Respuestas	Nº Profesoras	Porcentaje
Juegos inflables	1	25
Cuentos	2	50
Videos	2	50
Fichas de madera	3	75
Arena	4	100
Pelotas	4	100
Pintura	4	100
Rompecabezas	4	100



Hay una indicador de 100% que a la mayoría de niños prefieren jugar con las pelotas, arena, rompecabezas, pintura, mientras que un 75 % les gusta jugar con fichas de madera, ya que pueden construir, identificar figuras, organizar, etc. Hay un indicador del 50% este grupo prefieren los cuentos y los videos infantiles, mientras un 25% les gusta los juegos inflables.

¿Cuenta usted con un programa de juegos de acuerdo a la edad de sus niños?

Respuestas	N° Profesoras	Porcentaje
No	2	50
Si	2	50
Total	4	100

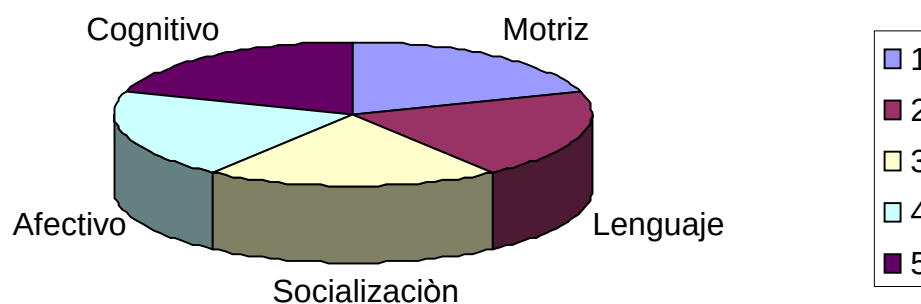


El indicador esta dividido ya que el 50% de las maestras cuenta con un programa de juegos para cada edad, mientras que el 50% de las maestras no tienen un programa de juegos para la edad con quien trabaja.

Debido a su carácter global, cree que el juego ayuda en el desarrollo de los ámbitos del niño...

Respuestas	Nº Profesoras	Porcentaje
Cognitivo	4	100
Motriz	4	100
Lenguaje	4	100
Socialización	4	100
Afectivo	4	100

Debido a su carácter global, cree que el juego ayuda en el desarrollo de los ámbitos del niño...

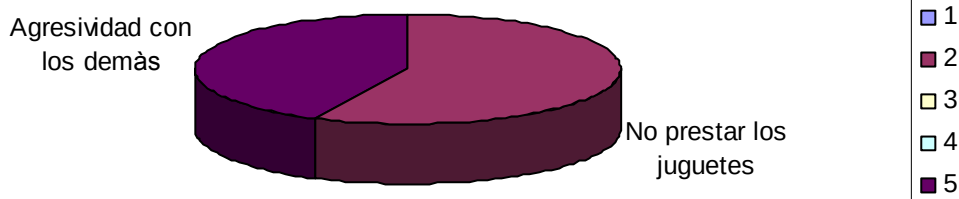


El gráfico nos indica que todas las maestras piensan, que el juego ayuda en el desarrollo de todos los ámbitos del niño, en lo motriz, afectivo, social, cognitivo y en el lenguaje. Ya que es muy importante trabajar en el desarrollo global del niño, así el niño irá cumpliendo sus destrezas de cada área del desarrollo.

**¿Cuál es la dificultad
al momento de jugar?**

Respuestas	Nº Profesoras	Porcentaje
No integrarse al grupo	0	0
No prestar los juguetes	4	100
Jugar solo	0	0
Timidez	0	0
Agresividad con los demás	3	75

¿Cuál es la dificultad mas frecuente al momento de jugar?



El indicador más alto es del 100% que al momento de jugar no prestan los juguetes a los compañeros, y le sigue el 75% presentan agresividad con los demás compañeros.

➤ **Tiene sugerencias en cuanto al tema**

- Una de ellas es que en los demás centros educativos se practique los juegos tradicionales.
- Tiene que existir más decisión entre los CDI.
- Difundir los juegos tradicionales, para que no se pierdan.

EVALUACION DE LOS JUEGOS DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL APRENDIZAJE

Esta evaluación se realiza a la maestra para observar si los juegos que practica favorecen el desarrollo global de niño, además el conocimiento de nociones, desarrolla la memoria, pensamiento, etc.

Nunca	Siempre	A veces	
• Favorece el desarrollo del concepto lógico-operativo			
• Si facilita el conocimiento del tiempo por medio actividades rítmicas			
• Si facilita el conocimiento del espacio			
• Requiere un mínimo de practica y experiencia			
• Favorece con la expresión verbal			
• Permite al niño formular preguntas o realizar comentarios			
• Reconoce la orientación (atrás, adelante)			
• Favorece al conocimiento de la distancia(cerca, lejos)			
• Reconoce la noción(arriba, abajo)			
• Descubre las posibilidades sonoras del entorno			
• Facilita la interacción grupal			
• Crea un clima agradable			
• Estimula la crítica constructiva			
• Si requiere de mucha práctica para cumplir con su finalidad			
• Favorece el conocimiento de los colores			
• Estimula el conocimiento de nociones			
• Desarrolla el proceso del pensamiento			
• Desarrolla la memoria			
• Favorece la coordinación ojo-mano			
• Estimulan el desarrollo psicomotriz			

HOJA MODELO DE LA EVALUACIÓN DEL ESTIMULO QUE BRINDA EL MATERIAL DE JUEGO

Esta evaluación se realiza a la maestra, para ver si el material que está utilizando es el adecuado para desarrollar todos los sentidos, así descartar los que no brindan alguna estimulación al momento que el niño utiliza

	SI	NO
• Ejercita el equilibrio		
• Es similar a otros o es original		
• Estimula la creatividad		
VI SUAL		
• Llama la atención por algún color en especial		
• Llama la atención por su tamaño		
• Llama la atención por su forma		
AUDITIVO		
• Es útil para el desarrollo del lenguaje		
• Favorece el juego de palabras		
• Permite lograr desarrollo auditivo		
• Favorece el desarrollo del ritmo		
• Desarrolla la reproducción de estructuras temporales		
• Desarrolla la repetición de sonidos, golpes, etc.		
TACTIL		
• Llama la atención		
• Es de buen material, desarrolla la coordinación mano, ojo, pie		
• De qué material esta constituidos madera, etc.		
• Desarrolla el conocimiento de texturas: áspero, suave		
• Favorece el desarrollo del movimiento		
• Es útil para la ejercitación de los músculos		

HOJA MODELO DE LA EVALUACIÓN DEL NIÑO

Se evalúa al niño teniendo en cuenta no el resultado final si no el esfuerzo realizado durante los juegos

	Siempre	A veces	Nunca
Actitud frente al juego			
• Participa y se involucra en el juego			
• Se concentra durante el juego			
• Empieza y termina los juegos			
• Usa los materiales necesarios			
• Participa con interés en el juego			
Relación con los compañeros			
• Respeta la participación de los demás			
• Participa en los juegos grupales			
• Se muestra sociable, comparte los materiales			
• Ayuda a sus compañeros			
• Le gusta jugar solo			
Relación con el adulto			
• Escucha las consignas que se le dice			
• Lleva a cabo las consignas			
• Sugiere ideas			
• Distingue el límite entre el adulto y él			
Hábitos de orden			
• Sigue las consignas en orden, colabora con el orden al iniciar un juego			
• Usa el material que necesita			
• Al terminar el juego, deja el material en el lugar			

CONCLUSIONES

Terminado mi trabajo de investigación, del “Juego como técnica de aprendizaje para niños de 4 años”, y con la realización del programa de juegos para cada área con sus objetivos, recursos y evaluación, que pretende cambiar los métodos tradicionales de aprendizaje y enseñanza, puedo concluir:

- Durante el juego el niño pone de manifiesto sus deseos, temores, vivencias, expectativas, gustos e intereses, consigue superar el miedo a resolver problemas y dificultades aumentando su autoestima al ser protagonista de actuaciones que son apoyadas por el resto de los compañeros.
- El juego es una herramienta capaz de influir en el desarrollo de la personalidad del niño, ya que favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas, se compensan las situaciones desagradables y se alivian las cargas.
- El juego es un método activo de aprendizaje que representa una fuente inagotable y de poder insustituible para el desarrollo social, cognitivo, del lenguaje, de la imaginación y de la creatividad.
- Los juguetes son elementos muy importantes para la maduración de la capacidad expresiva infantil, que dejan traslucir las motivaciones más profundas de su personalidad.
- A través de la manipulación de los juguetes se promueve la adquisición de habilidades, destrezas y experiencias que servirán posteriormente en los actos habituales del niño.
- Por medio del juego el niño desarrolla su creatividad, que debe estimularse y respetarse, creando un clima de amor y afectividad, para que el niño sienta confianza hacia la persona que le ayuda.
- El juego permite la interacción permanente entre el niño y el medio que lo rodea, a través de éste puede expresar sentimientos, conflictos, alegría, etc.

BIBLIOGRAFÍA

- ABERASTURY, A: El niño y sus juegos, Buenos Aires, Paidos, 1986.
- AMONACHVILLI, C). El juego en la actividad de aprendizaje de los escolares. *Perspectivas*, 16, 1, 87-97. . (1986)
- ARDILA, Alfredo. Psicofisiología de los [procesos](#) complejos. [México](#): Trillas. 1992
- ARDILA, Alfredo Y OSTROSKY FEGGY Solís. Daño cerebral. México. Trillas.1998.
- ARANGO, Teresa y Col, “Juguemos con los niños” Edición Gamma, Tomo III. Santa Fè Bogota, Colombia, 1994
- ARTE Y JUEGO: Propuesta metodológica para la educación inicial, Quito 2004
- AUSUBEL, D. y SULLIVAN, E. (*Desarrollo infantil. Teorías. Los comienzos del Desarrollo*. Buenos Aires: Paidós. (1983).
- BOLONDROF María Ethel, Jugar para crear y aprender, 1895
- BOWER, T. G. R. (1979). *El desarrollo del niño pequeño*. Madrid: Debate.
- BRUNER, J. (Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas*, 1986).
- BRUNER, Jerone. Realidad Mental y Mundos Posibles. España: Gedisa. 1996.
- BUTLER, G. [Principios](#) y [métodos](#) de recreación para la [comunidad](#). Omeba. 1959.
- CARROLL, Lewis. El Juego de la [Lógica](#). España: Alianza Editorial, 1987
- CECJA. 1992. (A). DECRETO 105/1992 de 9 de junio (BOJA, 20/6/92). Currículum de la Educación Primaria..
- CONALTE Apoyo a la tarea docente No. 1. Ludoteca escolar. [México](#), 1997. (ISP)
- DIAZ, José, “El Juego y el juguete” Editorial Trillas, México, 1997 KLOPLE, Sofía, Elena. Juegos para los pequeños. Editorial Parramon. 1era Ed.Barcelona, 2002
- GUTIERREZ Raúl, “El juego de grupo como elemento educativo” Editorial CCS. Quito, 1997
- LOPEZ DE BERNAL Maria Elena, Desarrollo del niño de 4 a 12 años
- LOREFICE Kitty, “Enciclopedia Preescolar: El niño y el desarrollo motriz e intelectual, Editorial Latina SA., Argentina. 1982.
- PASTOR, JL. (Coordinador) (2003). *La educación física en la enseñanza primaria*. Universidad de Alcalá. Madrid.
- Pedagogía `97. Curso 57. Si, jugando también se aprende. Lic. Ricardo R. Oropesa Fernández. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño (IPLAC). La Habana.(ISP)

- REYES NAVIA Rosa Mercedes, El Juego proceso de desarrollo y socialización, Reimpresión 1999, Santa Fe de Bogotá.
- VAZQUEZ, B. (1989). *La Educación Física en la Educación Primaria*. Gymnos. Material Didáctico: "Los métodos de enseñanza". MS. Esperanza Hacíet Salinas.
- ZAPATA Oscar, Juego de Aprendizaje Escolar, Editorial Pax México, sexta Impresión, Colombia 1989

<http://www.marianaaromero@hotmail.com> 28-12-07

<http://www.abcbebe.com> 01-02-08

<http://www.edufuturo.com> 28-12-08

<http://www.birth23.org/Publications/G1SPAN.pdf> 18-02-08

<http://www.mipediatra.com.mx/psicopedagogía> 15-02-08

<http://www.educarchile.cl> 19-02-08

<http://www.aprendizajehoy.com.ar> 25-01-08

<http://www.monografias.com> 29-01-08

<http://www.nuevamisra.cl/lapedagogia> 03-02-08

<http://www.capitannemo.com/juegosocializadores> 22-01-08

<http://www.eduguia.net> 25-02-08

<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf> 05-02-08

<http://www.clacso.org.ar/biblioteca> 13-02-08