

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”
TUMBES**



INFORME DE INVESTIGACIÓN:

**“PROPUESTA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO
DE CAPACIDADES QUE FAVORECEN EL APRENDIZAJE DE NIÑAS Y
NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I.E “APLICACIÓN “JAE”
EN EL AÑO 2019”**

RESPONSABLES:

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

-  **ATOCHE OLAYA, BRIGITTE YALESCA**
-  **GARCÍA PULACHE, CRUZ DINA**
-  **RUJEL RODRÍGUEZ, JANELLA MARIOT**
-  **YAMUNAQUE OLIVOS, JESSICA ELIZABETH**

ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA

-  **HERRERA MENDOZA, EDINSON JAVIER**

Profesor Asesor: Manuel CÓRDOVA ARENA

TUMBES- PERÚ

2020

**“PROPUESTA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO
DE CAPACIDADES QUE FAVORECEN EL APRENDIZAJE DE NIÑAS Y
NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I.E “APLICACIÓN “JAE”
EN EL AÑO 2019”**

JURADO CALIFICADOR



Prof. Gladys Esperanza Vega Diez

Presidente



Mag. Renee Valladares Rivera

Secretario



Prof. Wilmer Felipe Loconi Enriquez
Vocal

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

PRESENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Planteamiento del Problema.....	10
1.1. Formulación del problema.....	10
1.2. Importancia del estudio.....	10
1.3. Objetivos.....	11
1.3.1. General	11
1.3.2. Específicos.....	11
1.4. Importancia del estudio.....	12
1.5. Limitaciones del estudio.....	13

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes del Estudio.....	14
2.2. Bases Teórico – Científicas.....	19
2.2.1 Didáctica.....	19
2.2.2 Estrategia didáctica.....	20
2.2.3 Modalidades de organización de la enseñanza.....	20
2.2.4. Juego Lúdico.....	21
2.2.5. Clasificación basada en la teoría de Piaget.....	21
2.2.6. Clasificación basada en la experiencia docente.....	22
2.2.7. Secuencia didáctica del juego.....	23
2.2.8. El juego como actividad de desarrollo cognitivo.....	23
2.2.9. Importancia del juego en el aprendizaje.....	24
2.2.10. Enfoque Metodológico de aprendizaje.....	25
2.2.11 Enfoque significativo.....	26
2.2.12 Los Juegos psicomotrices.....	26
2.2.13 Juegos simbólicos.....	26

2.2.14 Juegos de expresión oral.....	27
2.3. Aplicación Metodológica	27
2.3.1 Tipo de investigación.....	28
2.3.2. Población y Muestra.....	28
2.3.3. Métodos y técnicas.....	29
2.3.4. Instrumentos de recolección de información.....	29
2.4. Diseño del Procesamiento y análisis de datos.....	30
2.5 Hipótesis.....	31
2.5.1. Operacionalización de las variables.....	31
2.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información.....	31

CAPITULO III

DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN REALIZADA

3.1. Resultados de la investigación.....	33
3.1.1. Propuesta metodológica del programa.....	33
3.1.2. Aplicación, descripción y análisis de resultados.....	34
3.2. Conclusiones.....	54
3.3. Referencias Bibliográficas.....	58

DEDICATORIA

Primero a Dios por permitir nuestra existencia, a nuestros padres por ser las personas que han sabido guiarnos, brindándonos su apoyo y quienes nos motivaron a continuar superándonos día a día; a ellos nuestro más profundo agradecimiento

Las autoras

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a nuestros docentes por darnos sus conocimientos y experiencias, y la paciencia que han tenido para permitirnos culminar con éxito nuestra carrera profesional.

Al personal jerárquico y maestras de educación inicial de la I.E. “José Antonio Encinas”- Tumbes, por sus valiosos apoyos; a todas ellas, nuestro reconocimiento.

Las autoras

PRESENTACIÓN

La edad preescolar, se constituye en la etapa más rica en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar.

La psicomotricidad expresa la relación entre los procesos psicológicos y motores. Cuando hablamos de psicomotricidad se habla de educación infantil y primer ciclo de educación primaria de modo que, en educación infantil deben ofrecerse juegos que introduzcan las distintas áreas de desarrollo psicomotor: percepción, esquema corporal, coordinación y expresión corporal. Según, Cruzado (2008) En el Perú, según el Diseño Curricular Nacional, el desarrollo de la práctica psicomotriz alienta al desarrollo de los niños y niñas a partir del movimiento y el juego. Actualmente, se observa que en nivel de educación inicial se le da bastante prioridad a desarrollar a lo cognitivo, dejando lado el desarrollo de las destrezas que pueda mostrar el niño con su habilidad motriz fina, utilizando mayormente las actividades como; coloreado con crayones, pinturas, embolillado y recortes, más no interactuando con nuevas actividades que permitan el desempeño de la misma.

Los conocimientos de la psicomotricidad en el Perú son escasos, ya que se pone de manifiesto la ausencia de diversas estrategias aplicadas en el aula, por ello es importante destacar la importancia de tales estrategias para enfatizar el valor social que la psicomotricidad requiere para ser parte integral de la formación de los niños. Uno de los problemas más saltantes y que requiere de una urgente solución es el desarrollo del área de psicomotricidad en el niño menor de 5 años ya que al iniciar la educación primaria tienen dificultades para su aprendizaje debido a que en el nivel de educación inicial no se cumple con los objetivos que se trazan. La

investigación tiene el propósito de ofrecer a la labor del docente, conocimientos de como el juego como eje predominante en el desarrollo psicomotor se está desarrollando en sus 3 niveles en los niños.

INTRODUCCIÓN

Actualmente los estudios sobre el desarrollo psicomotor han ido evolucionando a nivel mundial y nacional, dándole mayor trascendencia desde la primera etapa de la vida, así por ejemplo en el Perú es abordado prioritariamente en los campos de la salud y de la educación.

Así también en el campo educativo, en el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular, en el nivel de Educación Inicial se hace referencia a la promoción del desarrollo psicomotor en el área de Educación Física con su respectiva competencia, organizador, capacidades y actitudes.

Conocedoras de los aspectos antes mencionados y el interés por el desarrollo integral de los niños, surge la presente investigación, pues se observó que los niños de 5 años del ciclo I del nivel inicial presentan deficiencia en su desarrollo psicomotor por diferentes razones, que tienen que ver sobre todo con falta de estimulación e intervención adecuada en estos aspectos. Así también las escuelas muchas veces se encargan exclusivamente del desarrollo intelectual; favoreciendo solo un aspecto de su desarrollo, olvidando la integralidad e interdependencia de todos los aspectos que lo conforman, y por último también se desconoce y se deja de aplicar programas que coadyuven a esta problemática interviniendo eficazmente en el desarrollo de los niños y niñas.

El programa que proponemos tiene una perspectiva constructivista con aportes de Piaget, Ausubel, Vigostky y otros autores dedicados al estudio del desarrollo psicomotor. Las actividades planteadas son: actividades psicomotrices, lúdicas, simbólicas, cooperativas, significativas; donde los propios niños sean partícipes

activos de cada sesión que se realice. Se considera de gran aporte en el ámbito tecnológico y pedagógico ya que según la efectividad puede aplicarse a otros niños de la región, queda en el campo de los futuros docentes de las especialidades de Educación Inicial y Educación Física a que promuevan este tipo de actividades de aprendizaje a través del juego.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

I.- Planteamiento del Problema

Durante la realización de nuestra práctica pre profesional de educación inicial se logró observar que los niños y niñas de tres a cinco años de edad de la Institución de Educación Inicial "José Antonio Encinas"- Tumbes-2019; presentan ciertas deficiencias en su desarrollo motor, mostrando dificultades para reconocer partes de su cuerpo, para imitar modelos utilizando su cuerpo, algunos niños muestran inestabilidad o inhibición motriz, tienen dificultades de orientación en el espacio y tiempo, así como muy poco se visualiza haber desarrollado su motora fina y gruesa, etc.

A través de nuestra experiencia siempre hemos considerado que a través del juego se logran mejores aprendizajes, esto siempre y cuando se le dé el sentido lúdico formativo y tomada como estrategia en el aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento de los niños en estas edades del nivel inicial.

Este es un problema que presentan las diferentes institución de nivel Inicial y que repercute cuando los niños se integran al primer grado de educación primaria

1.1 Formulación del Problema.

Nuestra propuesta se plantea la siguiente interrogante:

¿Es posible que aplicando el juego como estrategia se puede mejorar las capacidades que favorezcan el aprendizaje de niñas y niños de 5 años en Educación Inicial de la I.E. “APLICACIÓN” José A. Encinas de Tumbes?

1.2. Importancia del Estudio.

El desarrollo de este trabajo que lo hemos titulado: “PROPUESTA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES QUE FAVOREZCAN EL APRENDIZAJE DE NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL DE LA I.E. “APLICACIÓN “JOSÉ ANTONIO ENCINAS” EN EL AÑO 2019”, se justifica ya que nace de la iniciativa de un grupo de alumnas que con inquietud dialogamos y determinamos cierta problemática que tienen los docentes de Educación Inicial ya que muchos de ellos no dominan estrategias del área lo que hace difícil su trabajo y más aún en el desarrollo de las capacidades motrices que, a través del juego, encontramos que es un arma importante en este nivel educativo.

Ahora bien, se debe comprender entonces que el juego hace parte del ciclo vital y de la formación de los niños y las niñas de la educación infantil, porque ayuda al desarrollo intelectual, integral, afectivo, físico, social, y de una u otra forma prepara a los niños y a las niñas para la adaptación al medio social.

1.3. Objetivos.

a) Objetivo General:

Diseñar y aplicar una propuesta del juego como estrategia para el desarrollo de capacidades que favorezcan el aprendizaje de niñas y niños de 5 años en educación inicial de la I.E. “APLICACIÓN “JOSÉ ANTONIO ENCINAS” en el año 2019.

b) Objetivos Específicos:

-  Identificar los juegos que se adecuan como estrategias en el proceso de desarrollo de capacidades de niños y niñas de Educación Inicial.
-  Elaborar una propuesta de juegos como estrategias para el desarrollo de capacidades motrices y habilidades comunicativas y cognitivas en niños y niñas de educación inicial.

1.4. Importancia del estudio

La importancia que tiene el presente trabajo es que nos permite colaborar en el entendimiento y la importancia de la actividad psicomotriz, en el desarrollo de las capacidades y habilidades básicas de los niños y niñas en la edad pre escolar, que es la base de la educación integral, sobre todo, en el área de la motora gruesa y fina; y porque el desarrollo psicomotor en los niños y las niñas, juega un papel relevante en el posterior progresos de las habilidades básicas de aprendizajes, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación visomotora o la orientación espacial. Siendo todos estos aspectos claves para el posterior desarrollo de la escritura y la lectura; por lo que nuestro estudio colaborará a que las docentes de educación

inicial, fortalezcan las herramientas necesarias para lograr el desarrollo psicomotriz y en la solución de los problemas educacionales, que se observa en la institución educativa donde se aplicó la Investigación. Como futuras docentes de educación inicial responsables y conductoras de esta propuesta educacional, se requiere tanto para el aprendizaje significativo de los niños y niñas, así como también educación en valores, para tratar en desarrollarla una conducta valorativa de esta población estudiantil y lograr, una mejora de la calidad y del servicio educativo a la niñez.

El presente estudio está encaminado a ofrecer utilidad práctica, para quienes hacemos educación inicial, y también para los diferentes actores que forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, mediante el desarrollo del trabajo, se procura concienciar a las docentes de educación inicial, sobre el rol que deben cumplir en el desarrollo del proceso de aprendizaje y además, en los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, social y afectivo del niño, favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas. A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal. A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño. A nivel social y afectivo, permitirá a aquellos niños que por situaciones adversas no tienen las vivencias prácticas de realizar actividades en distintos espacios y ante diferentes situaciones; indudablemente presentarán dificultades para enfrentar las circunstancias que diariamente acontecen. Estas dificultades conllevan además a que manifiesten problemas en el aprendizaje de los trazos en pre escritura, la formación, ordenación y comparación de conjuntos en matemáticas, así mismo en la lectura la cual se basa en una ordenación espaciotemporal, que sigue una dirección determinada (izquierda-derecha) y una sucesión temporal de letras y palabras; en fin en toda actividad donde

la orientación espacial juega un papel trascendente; de ahí la importancia que tiene su estimulación desde la etapa preescolar.

1.5. Limitaciones del estudio.

Nuestro trabajo no ha tenido limitaciones relevantes por el contrario, siempre encontramos el apoyo con la docente de aula que supo orientar el desarrollo del proceso y planificación que realizamos en el proyecto de investigación, los materiales, organización y ejecución siempre realizo su intervención de apoyo para que lo programado sea un éxito.

Es importante reconocer el apoyo de los padres de familia del aula de 5 años de esta prestigiosa institución que siempre estuvieron pendientes en el desarrollo de las capacidades de sus hijos y que apoyaron así de esta manera nuestro trabajo.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes del Estudio

Internacional:

Vásquez Rodríguez, Fernando (2010) en "Estrategias de Enseñanza" Investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto Colombia, Recuperado de: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>

Cada día cobra más importancia para diversos profesionales de la educación una reflexión seria sobre la didáctica. No sólo porque el olvido de sus teorías y principios, de sus particularidades metodológicas y sus modos de operar ha desembocado en la improvisación y el facilismo educativo, sino porque en el saber-hacer mismo de la didáctica están implícitas las claves de la profesión docente.

De una cuidadosa y precisa formación en didáctica que propiciaban las Escuelas Normales Superiores, la didáctica se fue convirtiendo en un mero discurso sobre la pedagogía, avalado y potenciado por las Facultades de educación, formadoras de maestros. Después de eso, enseguida de un largo y sospechoso silencio, cada educador optó por ocultar sus ignorancias didácticas tras el velo o la excusa de que "enseño según mi estilo" o, lo que es más grave, se contentó con impartir algún tipo de conocimiento, sin preguntarse –por ejemplo– cómo aprenden hoy los alumnos o las diversas maneras de motivarlos o hacerles una evaluación. Tal vez por ello, la didáctica ha vuelto a tomar su centro en la discusión de la formación de educadores.

Garrido & Alvarado (2007), Estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del cesfam

panguipulli durante el periodo octubre a noviembre de 2007 (Chile). (Tesis presentada como parte de los requisitos para optar al grado de Licenciado en Enfermería, Universidad Austral de Chile), Históricamente la evaluación del crecimiento y desarrollo de los niños se realizaba en base a la antropometría y la alimentación. El avance de nuestro país en diversas áreas del desarrollo ha orientado el foco del quehacer en salud hacia los déficits prevalentes, entre los que destaca el rezago en el desarrollo psicomotor. Sin embargo, el desarrollo integral del niño no puede descontextualizarse, por lo que resulta fundamental considerar el entorno en que los niños se desenvuelven para lograr comprenderlos holísticamente.

El propósito de esta investigación es conocer los factores psicosociales que se asocian al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche que son controlados en el programa de estimulación del desarrollo psicomotor del Centro de Salud Familiar Panguipulli.

Este estudio es Cuantitativo de tipo Transversal, Descriptivo y Observacional. Para la obtención de los datos de la Investigación se utilizó el Censo, estudiándose niños y niñas, mapuche y no mapuche, entre 12 y 59 meses. Los criterios de exclusión del estudio fueron los niños con diagnóstico de Riesgo o Retraso del DSM a consecuencia de un daño neurológico o biológico y aquellas madres que se negaran a participar del estudio. (Acceso el 01 de julio del 2019)

Conclusión

Respecto a las características ambientales de las familias de los niños, más del 60% de las familias de niños mapuche percibe un ingreso entre 40.000 y 127.000 mil pesos. En el caso de las familias mapuche, el 66,7% afirma contar con esa suma para satisfacer sus necesidades. Destaca que el 13% de las familias no mapuche y el 28,6% de los mapuche asegura vivir con un ingreso inferior a los \$40.000.- Referente al saneamiento básico completo, más del

70% de las familias no mapuche cuentan con los servicios básicos, en tanto que más del 90% de las familias de niños mapuche carece de saneamiento básico en su vivienda. Por otro lado, un 17,4% de las familias no mapuche vive en condiciones de hacinamiento en tanto que más del 30% de las familias mapuche presenta esta condición.

Nacional:

Br. Núñez G. Bellita. (2015) Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y logros de aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes de 5 años de educación inicial en instituciones educativas comprendidas en el distrito de Contamana en el año 2015, (Tesis para optar el Título profesional de Licenciada en Educación Inicial; Universidad Católica los Ángeles Chimbote Facultad de Educación y humanidades escuela profesional de educación).

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre las estrategias didácticas utilizadas por los docentes y el logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de las instituciones educativas del distrito de Contamana en el año 2015, la población estuvo conformada por docentes de Educación Inicial del distrito de Contamana, y como muestra se seleccionaron a 10 de ellos. El instrumento de recolección de datos fue el cuestionario sobre estrategias didácticas utilizadas en el nivel Inicial para recolectar información sobre estrategias didácticas y para medir los logros de aprendizaje. (Acceso el 01 de julio del 2019)

Conclusión

El análisis de datos muestra que las estrategias didácticas se relacionan en forma directa con el logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas comprendidas en el distrito de Contamana en el año 2015, dejando constancia según la

población en estudio que mientras los docentes utilicen estrategias didácticas motivadoras y adecuadas al trabajo con niños estos mejorarán el logro de aprendizaje ya que ambas variables están relacionadas.

Tarazona, G. (2015), Juegos motores para el desarrollo de la coordinación dinámica gruesa en niños de 6 años de edad de la I.E.P. Catedráticos Chupaca- Huancayo. Para optar el Título profesional de: Licenciada en Pedagogía y Humanidades Especialidad: Educación Primaria, Universidad del Centro) Recuperado de:
http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/257/TEDU_08.pdf?sequence=1&isAllowed=y

El presente trabajo de investigación surge ante la necesidad de poder conocer sobre la importancia de los juegos motores para el desarrollo de la coordinación dinámica gruesa en niños de 6 años de edad de la I.E.P. Catedráticos Chupaca El problema planteado para el siguiente trabajo de investigación fue: ¿Cuál es la influencia de los juegos motores en el desarrollo de la coordinación dinámica gruesa en niños de 6 años de edad de la I.E.P. Catedráticos Chupaca? El objetivo: Determinar la influencia de los juegos motores en el desarrollo de la coordinación dinámica gruesa en niños de 6 años de edad de la I.E.P. Catedráticos Chupaca El método principal que se ha utilizado fue el científico y como método específico el analítico sintético y el diseño que guio el presente trabajo fue el experimental con un solo grupo, prueba de entrada y salida, con una muestra de 37 niños de 6 años de edad de la I.E.P. Catedráticos Chupaca.

Conclusión

Se comprobó que existen diferencias significativas de promedios entre la prueba de entrada y prueba de salida luego de la aplicación del programa de juegos motores. Puesto que $X^2_c > X^2_{0,005}$ ($10,25 > 5,024$) se concluye que:

Existe diferencia significativa de frecuencias entre la prueba de entrada y la prueba de salida en coordinación dinámica gruesa en niños de 6 años de edad de la I. E. P. Catedráticos Chupaca.

Regional:

PEÑA C. ROSA, (2016), Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución Educativa Inicial N° 203 “Jesús el Carpintero” – Zarumilla, región Tumbes 2015, (Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación), recuperado de:

repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2905/ENFOQUE_COLABORATIVO_PENA_CRUZ_ROSA_MARY%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tiene como finalidad proponer estrategias metodológicas a ser usadas por los docentes del nivel inicial, para mejorar la comunicación, la creatividad e imaginación, participación y formar una sociedad participativa libre de vergüenza y timidez en los niños de 5 años de la I.E N° 203 “Jesús el Carpintero”, el proyecto tiene como objetivo Explicar cómo la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres, mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años el trabajo se realizó con 23 niños con un instrumento de 20 preguntas, utilizando la estadística descriptiva para demostrar los resultados, para la inferencia estadística se hizo uso de la prueba de wilcoxon.

Facultad de Educación y Humanidades, Escuela de Educación Inicial “juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para

la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 204 “CARRUSEL DE ALEGRÍA”, distrito Aguas Verdes, Zarumilla, Región Tumbes en el año 2017.

La tesis presenta como objetivo general: Determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 204” Carrusel de Alegría”, distrito Aguas Verdes, Zarumilla, Región Tumbes, desarrollando el método, cuantitativo con una población de 16 alumnos aplicando un pre test y un pos test así mismo se ha llegado a las siguientes conclusiones: Después de haber realizado esta investigación, los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba de Wilcoxon mostro valores precisos del estudio en donde la muestra 1 (pre test) es menor que la muestra 2 (post test) ya que el valor calculado (estadístico de $Z = -1,997b$) es menor que el tabulador es (0,046) es menos lo que demuestra que después de haber aplicado el experimento de los resultados obtenidos del pre y pos test se acepta el post test y se rechaza el pre test ya que se mejora los conocimientos de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “Carrusel de Alegría en la motricidad fina.

Conclusión

En la variable expresión oral, se rechaza la hipótesis nula planteada, debido a que la muestra 1 es menor que la muestra 2, ya que el valor calculado de la tabla 12 se observa que el pre test de la variable expresión oral en el valor Z es $- 4.559$, en cambio el post test en el valor P es 0.000, se rechaza la hipótesis nula.

2.2.- Bases teórico-Científicas

2.2.1. Didáctica.

Para Bernardo (2004), la didáctica es uno de los pilares fundamentales en que se sienta la educación personalizada, conlleva a la idea de enseñar término griego del que deriva, el verbo "didaskhein" que significa enseñar, instruir, explicar. La didáctica se define netamente en el trabajo que pone en relación al que enseñar y al que aprende. Es la enseñanza sistemática, cuyo contenido es la cultura organizada y cuyo fin es la educación del alumno.

Según Good y Brophy (1997), pese a los nuevos cambios y alternativas pedagógicas, así como a los esfuerzos realizados por docentes y padres de familia; aún no se visualiza al niño de manera integrada, en su evolución física, psicológica y social; y sabemos que tanto las funciones cognitivas, así como afectivas y volitivas, son esenciales para el aprendizaje y desarrollo; pese a ello, no todas las maestras utilizan estrategias metodológicas concordantes con la realidad; razón por la cual, muchos pequeños tienen dificultades en los procesos que Piaget denominó, de asimilación, acomodación y adaptación.

2.2.2. Estrategia didáctica

Según Duran (2005), "es una herramienta de aprendizaje que facilita, permite y posibilitan que el alumno sea más competente en la regulación de sus propios aprendizajes, ser autónomo en sus aprendizajes. Es una experiencia en la enseñanza vinculada al estudio y representación gráfica de la información".

Según Kandel (1997), el maestro(a) deben conocer los principios básicos que rigen la maduración cognitiva, social y emocional del niño, tiene en sus manos un recurso espléndido para diseñar su teoría docente, identificando ritmos y modalidades madurativas en sus alumnos y eligiendo recursos de enseñanza sobre bases científicas que le garantizan óptimos resultados. En efecto, conocer las bases del desarrollo cognitivo y afectivo infantil provee al docente de herramientas para enriquecer y potenciar de manera armónica los talentos de cada alumno.

2.2.3. Modalidades de organización de la enseñanza

Díaz (2004), que las modalidades de enseñanza deben entenderse como formas o tipos de organización de las actividades educativas propuestas para que los alumnos adquieran los aprendizajes establecidos. Por ello, consideraremos en este apartado como modalidades de enseñanza al conjunto de actividades a realizar por los alumnos, de una forma secuencial izada, a lo largo de un plan de estudios, haciendo un hincapié en las técnicas, recursos y tiempos que necesitaran para su ejecución, lógicamente diferentes modalidades de enseñanza pueden incluir la utilización de herramientas metodológicas iguales o parecidas.

2.2.4. Juego Lúdico.

Es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Para Groos, (1902), manifiesta que el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Por otro lado, según Jensen (2000), dice que el cerebro humano posee dos características: una maduración lenta y laboriosa, que se lleva a cabo durante las dos primeras décadas de la vida, y una amplia y ávida apertura a la experiencia, la cual lo va modificando durante los fructíferos veinte primeros años; esta característica se denomina “plasticidad cerebral”. Es decir, es la capacidad del cerebro para cambiar y adaptarse, como resultado de la experiencia" hace referencia a la capacidad para aprender y mejorar nuestras habilidades cognitivas.

2.2.5. Clasificación basada en la teoría de Piaget

Ribes (2006), considera que la clasificación propuesta por Piaget se relaciona con su teoría de las etapas en la evolución del pensamiento. Este autor equipara el juego con el acto intelectual, ya que considera que tienen la misma estructura.

La principal diferencia que establece entre ambos procesos es que el acto intelectual tiene una finalidad, es decir, persigue una meta. Mientras que el juego es una finalidad en sí misma, juego sensorio motor: El niño al jugar repite acciones que le causan placer, bien por el resultado agradable, bien por descubrir que él mismo es la causa de lo que ocurre (reacciones circulares primarias o secundarias). (pag.535).

Juegos reglados: Son los juegos que estructuran bajo una norma o regla, juegos de imitación: al principio los modelos que imitan los niños en sus juegos con los padres, familiares y, en general, el mundo adulto. Pero hacia los seis o siete años los modelos a imitar son seres imaginarios, lo cual reviste una mayor complejidad, juegos de construcción: este tipo de juego es muy frecuente entre los dos y los cuatro años. Los niños tienen una tendencia instintiva al orden que lleva al gusto por la colocación sistemática de los objetos, juegos de regla arbitraria: los propios niños son los que establecen las reglas que derivan de las características de los objetos utilizados en el juego. Este tipo de juego es común entre los cuatro y los seis años de edad. (pag.537).

2.2.6. Clasificación basada en la experiencia docente

Según Titone y Nérici (2007), Cuando se realiza una clasificación de métodos suele hacerse de manera muy personal, de acuerdo a experiencias e investigaciones propias. En este texto, he preferido valarme de clasificaciones tradicionales, fundamentalmente por la utilización del lenguaje y la terminología, de todas conocidas.

No obstante, me he permitido variar la nomenclatura en algún momento, con el fin de adaptarla mejor a los tiempos, los avances en el conocimiento del aprendizaje y la relación con las nuevas tecnologías en la educación, los métodos en cuanto a la forma de razonamiento: Método deductivo, Método inductivo, Método analógico o comparativo, los métodos en cuanto a la organización de la materia: Método basado en la lógica de la tradición o de la disciplina científica, Método basado en la psicología del alumno, los métodos en cuanto a su relación con la realidad: Método simbólico o ver balístico, Método intuitivo, los métodos en cuanto a las actividades externas del alumno:

Método pasivo, Método activo, los métodos en cuanto a sistematización de conocimientos: Método globalizado, Método especializado, los métodos en cuanto a la aceptación de lo enseñado: Dogmático, heurístico o de descubrimiento (del griego heurisko: enseñar)

2.2.7. Secuencia didáctica del juego

Considera Pitluk (2007), es un conjunto de actividades organizadas, sistematizadas y jerarquizadas, que posibilitan el desarrollo de conceptos, habilidades y actitudes. Se integran por una serie de actividades de complejidad progresiva, las cuales se presentan de manera ordenada, estructurada y articulada. Con el objetivo de que, profundicen y enriquezcan sus conocimientos.

El juego es el medio de expresión, comunicación y relación del ser humano con los demás, el juego desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo

desarrolla sus habilidades motoras; sino que le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

En los primeros años, juega un papel muy importante porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual afectivo y social del niño favoreciendo la relación en su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales necesidades e intereses de los niños.

2.2.8. El juego como actividad de desarrollo cognitivo.

Según Valeria (2007), promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. El juego participa de la construcción de la inteligencia por la variedad y complejidad de los procesos cognitivos y afectivos que impone. Jugar es un modo de hacer con la mente que implica procesos básicos del aprender y del pensar. Podemos decir que promueve el desarrollo integral del niño.

El juego como actividad del desarrollo cognitivo es muy importante porque ayuda a la coordinación de los movimientos corporales con los del mundo exterior. Educar la capacidad representativa y simbólica.; la lateralidad es el predominio de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía del hemisferio cerebral. Mediante esta área el niño desarrolla las nociones derecha-izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortaleciendo la ubicación como base para el proceso de la lectoescritura; el equilibrio es la capacidad de mantener estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices, esta área se desarrolla en relación del esquema corporal y el mundo exterior; la estructuración espacial comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante

localización de su propio cuerpo, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio y tiempo.

Las dificultades de esta área se pueden expresar a través de la escritura o confusión entre letras; el tiempo y ritmo implican el orden temporal como lento, rápido y orientación espacial como antes y después; al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

2.2.9. Importancia del juego en el aprendizaje.

Para Crespillo (2010), contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

Asimismo, Gálvez y Sangama (1992), realizó una investigación que tiene por objeto incrementar el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños de cinco años de un CEI, la muestra fue de cuarenta niños de ambos sexos, el instrumento fue la lista de cotejo de veinte ítems. Tipo de investigación aplicada -tecnológica. Muchos niños de cinco años no poseen el desarrollo de las destrezas motrices, esto se observó cuando ellos realizaban actividades como: recortar, pegar, delinear, pintar etc. Los docentes deben poner énfasis en las actividades de psicomotricidad a fin de preparar a los niños para un aprestamiento más integral en la edad preescolar, partiendo de la estimulación temprana.

2.2.10. Enfoque Metodológico de aprendizaje

Según Ballester (2002), son las variables que el docente debe controlar en su quehacer pedagógico en el aula de clase es el trabajo abierto. La motivación del estudiante, el medio, la creatividad, la adaptación curricular, la planeación y desarrollo de una unidad didáctica, debe partir del tema o material a enseñar, el cual debe ser un eje articulador que se apoye en experiencias cercanas al estudiante, de su entorno vital.

Ancalla y Hualpa (1998), la investigación que hizo fue pretender verificar la eficacia de un programa de educación psicomotriz que favorezca el desarrollo de la coordinación óculo-manual en los niños de cuatro años, con la finalidad de sentar las bases para una propuesta educativa sentada en la caracterización de un grupo concreto de niños, la muestra fue de cuarenta niños y niñas de cuatro años, el instrumento fue “Guía de cotejo”.

El programa de educativo psicomotriz ayudó a mejorar significativamente la coordinación viso motora de los niños, el dominio de los movimientos disociados fue significativo de los que no participaron en el programa. Los futuros trabajos de investigación deben de aplicar nuevos programas y metodologías que permitan optimizar el área psicomotriz.

2.2.11 Enfoque significativo.

Según Ausubel (1983), en su la teoría del aprendizaje que el aprendizaje significativo es, un tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

El alumno es capaz de establecer relaciones entre los nuevos conocimientos y lo que ya se conoce, el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante, pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

2.2.12 Los Juegos psicomotrices.

Como parte del programa es trascendental las actividades sicomotrices, ya que el niño (a) aparte de desarrollar destrezas físicas aprende también a controlar sus movimientos, a autodisciplinarse a través de la ejercitación libre, a afirmar su conciencia en sí mismo, a desarrollar el sentido de cooperación y colaboración, dando oportunidad a la integración progresiva a los grupos, ayudando todo lo mencionado anteriormente al incremento del desarrollo psicomotor y a la vez va obteniendo por la propia experiencia aprendizajes significativos.

Se enfatiza en los juegos psicomotrices las dimensiones de coordinación, movimiento y lenguaje.

2.2.13 Juegos simbólicos.

Son los juegos de la imaginación por excelencia. Con estos juegos los niños desarrollan su capacidad de comunicación y expresión, adquieren confianza y seguridad, descubren sus posibilidades motrices, sensitivas y expresivas y permite a los niños pasar del egocentrismo a actitudes más abiertas, estimulando su imaginación y colmando sus fantasías.

A través del juego simbólico, el niño descubre cosas del entorno social donde se encuentra. El juego simbólico le permite formar parte de una historia, le invita a crear, imaginar y descubrir. Con el juego simbólico permitimos que el niño guiado por el educador desarrolle una serie de actividades que le permitan estimular las diferentes áreas madurativas; verbal, numérica, atención-concentración, memoria, perceptiva manipulativa, motora e inteligencia emocional.

Así mismo facilita la caracterización de diferentes personajes y asumir el rol que en la sociedad ocupa cada uno de ellos como puede ser médico, profesor/a, peluquero/a etc.

El juego simbólico es reducir el mundo de los adultos a los niños, todo a través del juego.

2.2.14 Juegos de expresión oral

Son aquellas actividades lúdicas en las cuales los niños y niñas pueden expresarse oralmente mencionando sus ideas, intereses, sentimientos, pensamientos, etc de manera clara.

En la sociedad actual se dan muchas situaciones que requieren un nivel de expresión oral. Por lo tanto, en la escuela se debe trabajar la expresión oral; no se trata de enseñar a hablar desde cero, ya que mínimamente ya saben hacerlo, lo que conviene trabajar en clase son las demás situaciones con las que se van a encontrar (comunicaciones de ámbito social, hablar en grupo, las nuevas tecnologías, las exposiciones individuales, las canciones, etc.).

2.3. Aplicación Metodológica

2.3.1. Tipo de investigación

El propósito del presente trabajo es aplicar la investigación-acción que consiste en profundizar la comprensión que hemos tenido como alumnas en proceso de formación profesional (diagnóstico) de su problema. Por lo tanto, adoptamos una postura exploratoria para determinar a través del presente estudio la causa y el efecto de nuestra propuesta.

Matriz de las sesiones que se relacionan con las dimensiones de:
Coordinación.

Programa	Dimensiones	Sesiones
Juego	Coordinación y Motricidad	Integradas
Juego	Coordinación y Motricidad	
Aprendo	Lenguaje	

Cabe destacar que en las sesiones se integra las dimensiones como las áreas de Diseño Curricular Nacional.

2.3.2. Población y Muestra

Población

La población de niños y niñas está conformada por los 58 alumnos matriculados en los tres niveles de edad de educación inicial de esta Institución Educativa.

Muestra

La población de niños y niñas está conformada por 28 alumnos, 16 mujercitas y 12 varones.

2.3.3. Métodos y técnicas

Para el proceso investigativo, se considera el paradigma cuantitativo. Sampieri R. (2007), implanta que, durante el transcurso, se busca el máximo control para evitar posibles explicaciones diferentes a la propuesta de estudio (hipótesis), y que en caso de ir surgiendo estas, puedan ser desechadas, se excluya la incertidumbre y minimice el error. El enfoque cuantitativo de la investigación pone una concepción global positivista, hipotética-deductiva, objetiva, particularista y orientada a los resultados para explicar ciertos fenómenos. Se desarrolla más directamente en la tarea de verificar y comprobar teorías por medio de estudios muestras representativas. Aplica los test, entrevistas, cuestionarios, escalas para medir actitudes y medidas objetivas, utilizando instrumentos sometidos a pruebas de validación y confiabilidad. En este proceso utiliza las técnicas estadísticas en el análisis de datos y generaliza los resultados, como es el caso de las encuestas, la observación participante y la entrevista.

2.3.4. Instrumentos de recolección de información.

Para determinar los resultados durante nuestro trabajo que será el producto de la aplicación de las estrategias propuestas por el grupo de trabajo hemos planteado las siguientes técnicas de campo.

La observación: Es el procesamiento que el hombre utiliza para obtener información objetiva acerca del comportamiento de los procesos existentes. La ficha de observación es un instrumento de recolección de datos, referido a un objeto específico, en el que se determinan variables específicas. Los medios que usa la observación son los elementos que facilitan, amplían y

perfeccionan la observación. Acá vemos: los mapas (planos, croquis) dispositivos mecánicos (cámara fotográfica, filmadora, grabadora), diario (relato escrito de experiencias vividas), cuadros de trabajo. La ventaja es que los hechos se registran directamente.

La lista de cotejo o "checking list": es un instrumento de evaluación que sirve para apreciar los contenidos, habilidades y aptitudes con los que llegan los niños. Es importante porque permite visualizar la situación real y actual de un niño en particular en un primer momento y de todos los niños en un segundo momento. Los resultados van a servir para planificar y organizar acciones educativas. Está compuesta por un listado de aspectos que seleccionamos en armonía con la diversificación y el diseño curricular nacional. La ponderación de los resultados consiste en poner sí o no.

Es recomendable seleccionar con prolijidad los indicadores de acuerdo al problema de los trabajos de investigación aplicada planteados.

La entrevista

Es un diálogo entre dos o más personas, que en esta situación se denominan entrevistado (s) y entrevistador(es). Se emplea para obtener información directa, es una dinámica de pregunta y respuesta. Por lo general se trabaja con una guía u hoja de ruta que es una especie de cuestionario de preguntas en general.

Es importante elegir bien las preguntas para que la entrevista sea buena, las preguntas deben ser interesantes para él público, y adecuadas para que

el entrevistado trasmita sus experiencias. También deben ser breves, claras y respetuosas. El cierre de la entrevista debe ser conciso. El entrevistador puede presentar un resumen de lo hablado o hacer un breve comentario personal.

2.4. Diseño del Procesamiento y análisis de datos

a) Diseño de investigación

En esta investigación se utilizó el diseño pre-experimental y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social educado de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “APLICACIÓN –“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”, Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

01_____X_____02

Dónde:

01= evaluación de estudiantes de 5 años (pre-test)

X= aplicación de experimento (juegos didácticos)

02= evaluación de estudiantes de 5 años (post-test)

Además, la presente investigación es de tipo cuantitativo porque recoge y analiza datos cuantitativos sobre variables y además desarrolla y emplea modelos matemáticos, teorías e hipótesis que compete a los fenómenos naturales.

2.5. Hipótesis.

La aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de capacidades que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 5 años en educación inicial de la I.E. APLICACIÓN “JOSÉ ANTONIO ENCINAS” en el año 2019, ha hecho que sus evaluaciones en el aprendizaje mejoren.

2.5.1. Operacionalización de las variables.

Independiente: Aplicación de juegos

Dependiente: Mejora en las Evaluaciones.

2.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información.

La técnica, es un conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener el resultado deseado. Una técnica puede ser aplicada en cualquier ámbito de la ciencia: arte, educación, comunicación, entre otras. Por tanto, la técnica para la recolección de información se entiende como el medio práctico que se aplica en la obtención de información en una determinada investigación.

Los Instrumentos, Es el medio donde se registra toda información recolectada durante la investigación. Pues es un recurso indispensable y valioso para la IAP. El Instrumento para la recolección de la información es un conjunto de medios tangibles que permite registrar, conservar y plasmar todo lo investigado a través de las técnicas utilizada que permite la recolección de información.

CAPITULO III

DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN REALIZADA

3.1. Resultados de la investigación

3.1.1. Propuesta metodológica del programa.

Las sesiones del Programa “Juego y aprendo” son activas participativas, se dará tres veces por semana y hacen una suma de 8 sesiones, con una duración de 45’ aproximadamente cada una de ellas, donde se integra las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.

Para desarrollar el programa se necesita de un espacio físico destinado exclusivamente para ese fin y de los materiales adecuados, así también, considerar los lineamientos de programación del nivel como:

INDICADORES DE DESEMPEÑO 5 AÑOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
1.Construye su corporeidad	1. Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	1. Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza. 2. Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa ampliando el repertorio de sus acciones y movimientos. 3. Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otro, en sus actividades y juegos libres. 4. Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados y abiertos, sobre diferentes superficies, caminos estrechos y a diferentes alturas. 5. Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel visomotriz: óculo-manual y óculo-podal (patear, lanzar, recepcionar). 6. Explora movimientos nuevos en donde vivencia juegos de equilibrio y desequilibrio, con seguridad y control de su cuerpo, y utilizando diferentes objetos, como cuerdas, telas, pelotas, entre otros. 7. Orienta y regula sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.
	2. -Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	1. Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras. . 2. Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría tristeza, enojo, etcétera). 3. Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones de juego.
2.Practica actividades físicas y hábitos saludables	1.-Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas	11. Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física.

3.1.2. Aplicación, descripción y análisis de resultados

Primera Actividad

a) Nombre de la Actividad: Los títeres

Fecha: 8 de noviembre del 2019

Indicador de desempeño: Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa ampliando el repertorio de sus acciones y movimientos.

b) Evidencia de Desempeño:

Empezamos la primera actividad **“los títeres”** el día 8 de octubre del 2019 de las 2:30 pm en el aula de 5 años del colegio “APLICACIÓN”.

Para empezar esta actividad nosotras realizamos títeres de fieltro simulando personajes de cuentos tal como reyes, ancianos y niños.

Desde que los mostramos, los niños muy entusiasmados querían tocarlos y usarlos, primero nosotras hicimos una pequeña demostración leyendo un pequeño cuento con los títeres.

Después dejamos que ellos en equipo participaran usándolos a su imaginación, pasaron al teatro que nos facilitaron ahí las maestras y empezaron su función.

A la vez fue divertido e interesante escuchar lo que los niños decían con el títere en la mano, unos decían frases de caricaturas pero otros decían alguna vivencia o suceso que haya pasado en su casa y con su familia, por ejemplo el caso de una niña que es cuarta y su hermanito esta también ahí, a través del títere se refirió a otro títere como si fuera su hermanito y lo empezó a regañar porque él se orina siendo que ella pues sabe ir al baño y demás, mencionó “le diré a mi papa que ya no te compre la película”, entonces nos causó admiración escucharla porque a través del títere expreso lo que en verdad está viviendo en su

casa.

Los demás niños algunos tímidos solo agarraban el títere, nosotras los ayudábamos haciéndoles preguntas y que respondieran por medio de él.

Después de más o menos una hora terminamos la actividad comentando que les había aparecido, si les había gustado, si querían volverla a hacer otro día y muy emocionados respondieron que sí.

Conclusión Descriptiva:

En esta actividad logramos conocer un poco la personalidad de cada niño, ya que identificamos a los niños tímidos, a los extrovertidos, a los inquietos, a los de carácter fuerte, etc.

Más que nada logramos el objetivo principal hacer que el niño se expresara a través del títere, ya que por medio de éste tuvieron más facilidad para hablar y más confianza para contar sus vivencias buenas o tristes.

Otro de los objetivos logrados fue el de mostrar un desenvolvimiento en el lenguaje de los niños, notamos un mejor manejo del vocabulario a través de esta actividad, por ejemplo en el caso de una niña, ella la primera vez que hablo por medio del títere escuchamos que hablaba muy

chiqueado como la palabra “este” la pronunciaba “ete” y así varias palabras, nosotras la corregíamos en cada palabra que dijera cortada y así hacíamos que repitiera como debía ser la palabra, pronunciándola bien. En efecto nos dimos cuenta que en realidad trabajar con títeres es una dinámica muy productiva donde se potencializa al máximo la inteligencia interpersonal e intrapersonal ya que facilitan la comunicación social, la capacidad para reconocer sentimientos, el contacto afectuoso con los demás y un razonamiento acertado.





SEGUNDA ACTIVIDAD

a) **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El cuento**

Fecha: 15 de octubre del 2019

Indicador de Desempeño: Desarrollar en los niños la capacidad de escuchar atentamente y saber interpretar.

b) **Evidencia de Desempeño:**

Empezamos la segunda actividad “**el cuento**” el día 15 de octubre del 2019 en el aula de 5 años del colegio “**APLICACIÓN**” a las 4:30, terminando alrededor de las 5:45 pm.

Les pedimos que escogieran el cuento que más les gustara; algunos no se ponían de acuerdo así que, lo sometimos a votación y por mayoría ganó el de Blanca Nieves y los 7 enanitos.

Al momento de estar narrando los niños prestaban mucha atención; tan era así que preguntaban acerca de lo que les era contado.

Después de terminar la narración les pedimos que dibujaran algún personaje correspondiente al tema y que lo colorearan, se apresuraron tanto para que les volviéramos a contar de nuevo el mismo cuento, tomamos la decisión de

volver hacerlo para que ellos realizaran un dibujo plasmando lo que les había quedado de ello.

Ya que terminaron de realizar el dibujo empezamos a hacerles preguntas con relación al cuento que fue relatado; por ejemplo las preguntas eran acerca de los personajes, si recordaban algún nombre, en que trabajaban o que era lo que hacían; todo eso para darnos cuenta si en realidad estaban atentos y no les aburría, ya que eso es lo que mostraban ante su maestra.

Conclusiones Descriptivas:

Ésta actividad es la favorita de los niños porque es de las que practican muy seguido.

Sin duda a través de narrarles los cuentos desarrollamos en ellos su imaginación, potenciaron su capacidad de soñar donde se introducen a mundos desconocidos donde la imaginación los hace viajar y no tiene límites, también los vamos metiendo poco a poco en el infinito mundo de la literatura, de la oralidad donde aprenden a escuchar atentamente ya que esto es una preparación vital para la lectura y además lo mejor de todo es que aquí los niños crean vínculos tanto con nosotras como lectoras como con sus compañeros porque todos interactuaron al contestar nuestras preguntas y al dibujar.

Además tiene mucho que ver la manera en que los cuentos se relatan no nada más es leer, sino que les transmitimos a los niños esa emoción de sentirse dentro del cuento, nuestra expresividad los envuelve en nuestra propia emoción, al fin de seguir conservando esa maravillosa fantasía de ser niño. Sobre todo se logró potencializar la inteligencia lingüística ya que los niños estuvieron en contacto con la escritura formulando así los significados a través de los dibujos y además se estimuló la inteligencia intrapersonal ya que el niño adoptó un papel de reflexión y meditación.



Tercera Actividad:

Nombre de la Actividad: El sentido del tacto.

Fecha: 22 de octubre del 2019

Indicador de Desempeño: desarrollar el sentido del tacto distinguiendo así diferentes texturas, formas y temperaturas.

a) Evidencia de Desempeño:

Empezamos nuestra tercera actividad llamada **“El sentido del tacto”** el día 22 de octubre del 2019 a las 2:30 pm terminando a las 4: 00 pm en el aula de 5 años del colegio “APLICACIÓN”.

Para realizar esta actividad nosotras reunimos el material necesario, utilizamos arena, tierra, lija, esponja, algodón, pinturas líquidas de colores (rojo, azul, amarillo y verde) 1 recipiente de agua fría y otro de agua caliente.

Le pedimos a los niños que se sentaran en el piso formando una rueda y que guardaran silencio para explicarle la actividad, que consistió en que ellos manipularan (tocaran) y observaran bien cada material expuesto en el suelo, ya que les preguntaríamos el nombre de cada material y que textura tenía cada uno si era suave, áspero, blando, caliente o frío.

Cada niño distinguió las diferentes texturas y temperaturas tocando un pedazo de lija, un algodón, una esponja, etc. cuando tocaban la lija les explicábamos que era un material roñoso, áspero y ellos hacían caras como afirmando que estaba roñoso, en el caso del algodón y la esponja sonreían y decían que estaba suavcito, lo que más quisimos que distinguieran fue entre la tierra y la arena, les explicábamos donde veían cada material en el caso de la arena les dijimos que ellos la veían en la playa que recordaran cuando van y que es lo que pisan donde hacen castillitos y que la tierra la podían ver en las plantas, en cualquier jardín y así explicamos cada material, después cada niño plasmó sus manitas en la arena y en la tierra para observar como quedaban marcadas, cosa que les gustó mucho y por ultimo tocaron y apreciaron el agua tibia y el agua fría aquí mencionábamos que el agua caliente se usa para bañarnos cuando hace frio o también para tomarnos un café, etc. y el agua fría es la que tomamos normalmente e igualmente nos bañamos con ella cuando tenemos calor, fue una actividad muy estimuladora donde los niños aprendieron a distinguir a través del tacto.

Conclusiones Descriptivas:

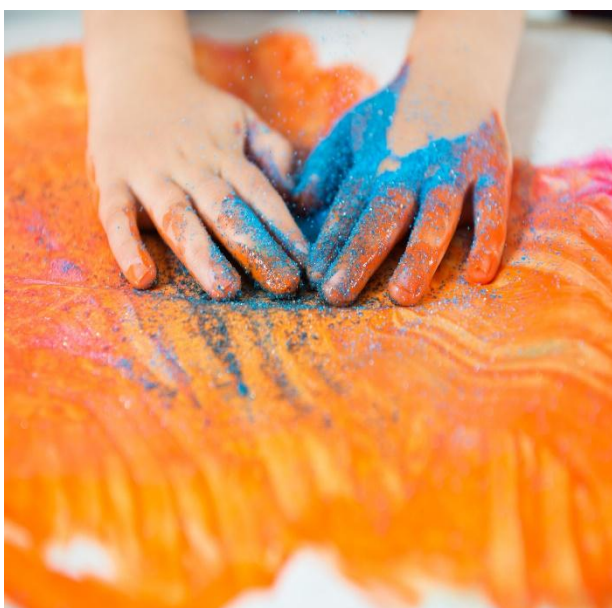
En esta actividad logramos trabajar la expresión corporal donde los niños expresaron con sus manos estados de ánimos en la cual experimentaron, observaron y manipularon para percibir distintas sensaciones de su cuerpo como: sensación de frio, caliente, áspero, suave o blando.

Este sentido es de gran importancia ya que observamos en ellos diferentes

formas de reaccionar al momento de percibir o tocar, esto les sirve para explorar las cosas que lo rodean y tener contacto con el mismo.

Distinguimos que hay niños que quieren imponer la participación de los demás compañeros así como otros que son solidarios y son dependientes de otros cuyas opiniones son rechazadas. También notamos la psicomotricidad que tiene cada niño al marcar en la tierra las huellas de las manos o el movimiento. Más que nada logramos desarrollar el sentido del tacto distinguiendo así diferentes texturas, formas y temperaturas.

Para realizar estas actividades nos basamos en la Inteligencia naturalista para desarrollar y explorar ámbitos humanos del mundo y de la naturaleza, reconocer elementos de nuestro entorno natural con interés y entusiasmo.



Cuarta Actividad

a) Nombre de Actividad: Identificar sonidos y olores.

Fecha: 29 de octubre del 2019

Indicador de Desempeño: Desarrollar el sentido del oído a través de distinguir los diferentes sonidos de animales y desarrollar el sentido del olfato a través de diversas sustancias.

b) Evidencia de Desempeño:

Realizamos la actividad número 4, el día 29 de octubre del 2019 en el colegio “APLICACIÓN” a las 4:30 pm terminando a las 5:45 pm en el aula de 5 años.

Esta actividad lleva por nombre “**identificar sonidos y olores**” en la cual utilizamos como material para identificar los sonidos: pegamento, hojas blancas y muchos dibujos pequeños de diferentes animales como son: gato, pato, serpiente, vaca, león, pollo, perro y elefante, los sonidos los llevamos grabados en un celular y el material que utilizamos para identificar los olores: frascos de vidrio y sustancias como canela, clavo, menta y café.

Sentamos a todos los niños en las mesitas, empezamos con los sonidos, pusimos los recortes de distintos animales en el medio de la mesa revueltos y les explicamos que cuando escucharan el sonido del animal lo

identificaran con los dibujos recortados al que correspondiera y los pegaran en la hoja blanca que les dimos con anterioridad.

Cuando les mostramos a los animales que iban a escuchar la mayoría ya los conocían y nos comentaban que los habían visto o escuchado, unos en el rancho donde viven sus abuelos, unos en la televisión, etc.

En fin la mayoría de los niños estuvieron muy emocionados y más al escuchar a los animales hasta los imitaban, después comentamos más acerca de los animales por ejemplo donde habita cada animal, que es lo que comen, etc.

Después realizamos algo diferente les pedimos a cinco niños del salón que salieran con una de nosotras a grabar una canción, mientras los demás ansiosos adentro esperaban. Después se le pidió a cada uno que cantara una canción de uno por uno mientras grababan su voz con un celular, esto con la finalidad que los niños de adentro distinguieran las diferentes voces de sus compañeros.

Los niños grabaron canciones como la de pimpón, la de barny, etc. ya estando adentro mostramos cada grabación y sin duda alguna los niños se conocen perfectamente porque rápido adivinaban a quien correspondía la voz que les era mostrada.

Después le seguimos con los olores, esta fue una actividad rápida y sencilla, ya que solo eran cuatro sustancias. Aquí pasamos a los niños de

uno por uno, no podían ver ni sentir las sustancias más que olerlas, así que les pedimos que cerraran sus ojos al momento de oler. Hicimos dos grupos de frascos con las mismas cuatro sustancias, entonces les explicamos a los niños que olieran el primer frasco y que ese mismo olor lo buscara en el otro grupo para así unir los dos frascos con la misma sustancia, la mayoría de los niños le acertaron, al mismo tiempo que olían les decíamos el nombre de la sustancia, después de que olían les pedíamos que abrieran sus ojos para que vieran y tocaran cada sustancia y así las identificaran con mayor rapidez.

Conclusiones Descriptivas:

Los niños aprendieron a identificar los sonidos que emiten diferentes tipos de animales además de relacionarlos con la imagen de cada uno. El arte de escuchar atentamente se merece cultivar para toda la vida, ya que los niños tienen la costumbre de perder la atención a los miles de sonidos que hay, no hacen ningún esfuerzo por distinguirlos, nosotras al presentarles estos sonidos y darles instrucciones mejoraron su capacidad de atención y se concentraron en distinguir las diferencias de los sonidos, al ser de animales hizo que los niños le tomaran mucha atención, ya que cuando los sonidos no tienen sentido para ellos, no les prestan atención. Al recordar estos sonidos y almacenarlos en su memoria les permitirá recuperar el significado cuando vuelvan a escucharlos.

Al entender mejor los sonidos, podrán aprender más cosas acerca de su mundo. Eso, a la vez, les ayuda a usar mejor su audición, a protegerse, a evitar peligros y a atender sus propias necesidades.

También aprendieron a identificar el aroma de algunas sustancias las cuales muchas de ellas las comen en algunos alimentos, distinguieron su aroma y más que nada aumentaron su vocabulario al enseñarles los nombres de las sustancias que olieron. Desarrollando así la inteligencia naturalista ya que estableció si existen diferencias entre las diversas sustancias que olio y aprendió a clasificarlas y además que relacionó los diversos tipos de sonidos de los animales.



Quinta Actividad

a) Nombre de la Actividad: El rompecabezas y Ensamble de estrellas.

Fecha: 5 de noviembre del 2019.

Indicador de Desempeño: Aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano, la diferenciación de formas y colores, la memoria lógica, etc.

b) Evidencia de Desempeño:

La quinta actividad llamada **“el rompecabezas y el ensamble de estrellas”** la aplicamos el día 5 de noviembre del 2019 de 4:00 pm a 5:45 pm en el aula de 5 años del colegio “APLICACIÓN”.

Para empezar nosotras realizamos un rompecabezas grande de ocho piezas de cartulina, dibujando en el al personaje Winnie Pooh, buscamos no hacer difícil el rompecabezas obviamente por el grado de dificultad que pudiera presentar en niños de pre- educación preescolar.

Comenzamos formando el rompecabezas nosotras a vista de los niños, ya que lo vieron completo empezamos quitando primero dos piezas ya fuera de la cabeza y de los pies, las dábamos a algún niño al azar y él tenía que pasar a acomodarlas en su lugar correcto. La mayoría que paso lo hizo correctamente, luego fuimos aumentando la dificultad al grado de que entre todos formaron solos el Winnie Pooh completo, algunas piezas si se les dificultad pero a final de cuentas con nuestra orientación y la de sus compañeros lo hicieron correctamente.

El ensamble de estrellas es una actividad donde ellos de la estrella más grande a la más pequeña tendrían que ensamblarlas en un palito de madera, esta fue la que más les llamo la atención e inmediatamente todos querían realizarla, al momento de que cada niño la realizara solo o en parejas le preguntábamos de qué color era la estrella que estaba ensamblando y muy bien la mayoría acertó y logro ensamblar las estrellas

como iban, de mayor a menor.

Cada que lograban ensamblar las cuatro estrellas y correctamente todos aplaudíamos y los niños muy contentos después de ello se sentaban en su lugar, al final comentamos si les habían gustado las dos actividades y por supuesto respondieron todos que sí.

Conclusión Descriptiva:

Ésta fue sin duda una de las dinámicas más requeridas por los niños además de novedosa para ellos, eso lógicamente es una motivación para cumplir con el objetivo de esta dinámica.

Con el rompecabezas de Winnie Pooh los niños adquirieron capacidad para aumentar el razonamiento, la concentración y la capacidad de interpretar instrucciones ya que cuando cada niño armaba el rompecabezas o ponía la pieza que le había tocado los demás niños gritaban arriba, al lado, abajo, mismas instrucciones que enriquecen el trabajo en equipo, la ayuda, la cooperación, etc. Además de que les ayudo a usar con más habilidad los músculos de sus pequeños dedos para recoger y armar piezas.

El ensamble de estrellas fue más solicitada que el rompecabezas aquí los niños se amontonaban a querer usarlo, así nos dimos cuenta que este

juego lo podíamos aplicar diario dejándolo a merced de la maestra, con el los niños al igual que con el rompecabezas aumentaron la coordinación ojo-mano misma que les beneficia en su motricidad fina, por ejemplo cuando el niño empiece a escribir le será más útil al agarrar el lápiz y al hacer las letras o garabatos.

Además de que los niños demostraron una mayor capacidad de observación y percepción de formas al saber cuál era la estrella más pequeña, la más grande, etc. y además de que les ayudo a distinguir los colores, tanto nombrarlos como identificarlos.

Para estas actividades tomamos en cuenta el desarrollar la inteligencia lógica-matemática y la inteligencia espacial ya que tuvo el razonamiento preciso para representar como iba el rompecabezas y memorizar las piezas.





Sexta Actividad:

a) Nombre de la Actividad: Distinguir objetos

Fecha: 12 de noviembre del 2019

Indicador de Desempeño: desarrollar el sentido de la vista y el sentido del tacto.

b) Evidencia de Desempeño:

Nuestra sexta actividad llamada “**Distinguir objetos**” se aplicó el 12 de noviembre del 2019 de 2:30 pm – 4:00 pm con los alumnos de 5 años del colegio “APLICACIÓN”.

Para llevar a cabo esta actividad reunimos algunos objetos como: una mandarina, monedas, manzana, una pelotita, una pluma de gallina, una cajita de cartón, un huevo, algodón, un labial, un pañuelo y una funda de tela.

Nos sentamos en el centro con los niños a explicarles la dinámica después de unos minutos mencionamos el nombre del niño que le tocaba pasar a realizar la actividad, que consistió en que nosotras les mostramos diferentes objetos denominando el nombre de cada objeto incluso primero preguntamos si conocían el nombre de cada uno, después los ocultamos en la funda y cada niño vendado de sus ojos paso a sacar un objeto obviamente sin ver, a través del tacto y la manipulación tenía que adivinar de que objeto se trataba.

Nos quedamos sorprendidas porque a todos los objetos le atinaron, fue raro el niño que no haya sabido lo que tocaba, los demás tenían que poner mucha atención a lo que hacía su compañero porque luego sería su turno, todos se quedaban viendo muy atentos impresionados hasta levantaban la mano para pasar lo más pronto posible a realizar la actividad, todos participaron con muchas ganas.

Conclusión Descriptiva:

En esta actividad desarrollamos el sentido de la vista y el tacto mediante la estimulación y la visión repetida de objetos diferentes, para saber qué capacidad de concentración y atención tiene al distinguir un objeto porque por medio de este sentido conocen el medio que los rodea y así tener una relación con sus compañeros los objetos proporcionan información por el color, la forma, la distancia, posición y movimiento.

Lo importante es que cumplimos con el objetivo de divertir a los niños un rato al conocer objetos, además aprendieron la importancia y la utilidad que tiene cada uno de ellos en su vida diaria, la participación fue muy buena por parte de los niños además que socializaron con sus compañeros y con nosotras.

Para llevar a cabo esta actividad nos basamos en la inteligencia lógica-matemática y en la inteligencia cenestésico-corporal y motricidad ya que el niño clasificó los objetos al manipularlos con sus manos.



Séptima Actividad

a) Nombre de la actividad: payaso armable

Fecha: 17 de noviembre del 2019

Indicador de Desempeño: Desarrollar la memoria visual y aprender a distinguir las partes del cuerpo.

b) Evidencia de Desempeño:

Esta actividad la comenzamos a las 4:00 pm. y la terminamos a las 5:45 pm con el grupo de niños de 5 años del colegio “APLICACIÓN”.

Esta actividad se nos facilitó porque la maestra del salón nos prestó el payaso armable, además de que nos mencionaron tanto la maestra como la directora que es una actividad que seguido la practican en el aula y es gozada por los niños.

Empezamos por mostrar el cartel del payaso completo, de cada orilla lo agarramos de nosotras. El payaso consiste en pegarle piezas como son: las cejas, los ojos, la nariz, boca y accesorios de su vestimenta como parte del sombrero, botones del saco, del short y hasta amarrarle las cinchas.

Las piezas las depositamos en una caja, al momento de nombrar al niño que iba a pasar, sacaban una pieza de la caja ya fuera parte de la cara o algún accesorio del payaso lo ponían en el lugar correcto, aquí nadie se equivocó,

los niños reconocían con rapidez donde iba cada pieza, además de que nombraban el nombre de la parte que pegaban.

Al mismo tiempo pusimos la canción “a mover el cuerpo” misma que habla sobre las partes del cuerpo, motivó más a los niños a participar y a mover su cuerpo al estar cantando. Aquí se dio mucho el apoyo entre compañeros ya que algunos gritaban ayudando al compañero diciéndole donde iba la pieza, en fin fue una actividad muy entretenida y compensadora.

Conclusión Descriptiva:

Aquí manejamos el esquema corporal ya que los niños identificaron partes del cuerpo, lo cual es fundamental para la educación psicomotriz ya que esto les servirá para adaptarse al mundo a través de su cuerpo y al conocer las partes de su cuerpo las moverán con más eficacia. Al implementar la música con esta actividad se da una mejor comprensión de movimientos ya que este estímulo hace que sea más emocionante y más significativo.

Aquí los niños además de identificar partes de su cuerpo descubrieron que la funcionalidad de cada una es primordial en nuestro cuerpo y que debemos de cuidarnos, por ejemplo les decíamos si nosotros nos llevamos corriendo, brincando y nos llegáramos a caer nos podemos lastimar o aun peor quebrarnos una piernita o un brazo, eso nos afectaría mucho porque para estar bien ocupamos tener sano todo nuestro cuerpo, etc. les mostramos que es importante valorar nuestro cuerpo y ellos muy atentos respondían a nuestras preguntas como: verdad que se cuidaran, ya no van a subirse a partes altas donde puedan caerse, etc. Aquí estimulamos la inteligencia lógica-matemática y la inteligencia cenestésica- corporal ya que tuvieron la

capacidad para expresarse y reconocer las partes del cuerpo.



Octava Actividad

a) NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Instrumentos musicales y el baile.

Fecha: 26 de noviembre del 2019

Indicador de Desempeño: Estimular la motricidad en los niños a través de la música, distinguir y tocar algunos instrumentos musicales.

b) Evidencia de Desempeño:

La realizamos el 26 de noviembre del 2019 comenzando así a las 2:30 pm y terminando a las 4:00 pm en el grupo de alumnos de 5 años del colegio "APLICACIÓN".

Para llevar a cabo esta actividad reunimos el material necesario utilizamos un tambor hecho (con una lata de leche nido forrado de papel de color amarillo, sujetado con hilos, una armónica, cinco sonajeros (de botes de jugos y forrados de papel) de diferentes colores y adentro le colocamos granos de maíz para que sonaran) un USB con música infantil de diferentes artistas como: Tatiana - Cepillin - Xuxa - Barny, una televisión para ver videos.

Primeramente les pedimos de favor a los niños que se sentaran en el piso formando un círculo y guardarán silencio para darles las instrucciones a seguir y para entregarles los instrumentos musicales. Después les pedimos que se pararan formando un círculo donde todos bailarían

siguiendo la música y tocarían los diversos instrumentos.

A unos les llamo la atención los tambores, a otros más las sonajas pero la mayoría coincidió en usar más la armónica ya que era novedoso para ellos que al soplarle saliera un ligero sonido. Así al sonido de las canciones y los sonidos que producían con los instrumentos los niños hicieron diversos pasos de baile ya fuera saltando o moviendo todas las partes de su cuerpo. A todos les agrado la actividad por que salieron de la misma rutina de estar sentados, todos participaron muy bien, no querían dejar de brincar, bailar y tocar los instrumentos.

Conclusión Descriptiva:

En esta actividad logramos observar el encanto que tienen los niños al tocar un instrumento musical y lo divertido que es para ellos bailar, les enseñamos a saber escuchar y apreciar la música, lo cual utilizamos canciones que a ellos les gusta para que así tengan una percepción auditiva y la exploración de distinguir entre sonidos y ruidos, esto ayuda a que el niño tenga un desarrollo psicomotriz, la música y baile son fundamentos importantes para enseñarle los valores a los niños ya que mejoran en la orientación espacial y temporal, la socialización, la creatividad, la espontaneidad, la perseverancia, la confianza en uno mismo, la concentración, la seguridad, la atención, la adquisición del esquema corporal, también la memoria verbal de los niños para que tengan una buena capacidad de aprendizaje.

Más que nada logramos que los niños participaran en las actividades de baile moviendo su cuerpo para todas las direcciones al ritmo de la música, la creatividad de tocar los instrumentos musicales y dejar a un lado la vergüenza de hacer las cosas.

Nos basamos en la inteligencia musical y la inteligencia espacial por qué consistió en explorar y percibir diferentes sonidos de los instrumentos musicales, la literalidad amplia de espacio del niño para moverse de un lado a otro.





3.2. Conclusiones

Gracias a la ejecución de este trabajo que se inició como proyecto se ha podido llegar a conocer un poco más acerca del tema del juego. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación inicial, ya que por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez, entre otros.

De manera frecuente se pudo observar que el juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo Socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos.

Basándonos en la importancia de los aprendizajes significativos, podemos llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos. De esta manera se pretende llegar a conocer más a fondo el juego como tal, entendiéndolo y comprendiéndolo de manera más significativa, y al mismo tiempo, a los niños.

Este proyecto nos ha dejado muchas enseñanzas en relación con los objetivos propuestos. Primero el conocer los planteamientos teóricos de algunos autores sobre el concepto de juego, su origen y segundo el porqué es importante que se maneje el juego como estrategia de enseñanza en la educación inicial, en que se benefician los niños, etc.

Desarrollar este primer objetivo nos sirvió mucho como guía para ampliar el resto del proyecto y así nos permitió tener un panorama amplio y claro de lo que es el juego y sus características según diversos autores, además de lo que representa en el proceso de enseñanza- aprendizaje y como interviene la educadora en este proceso, así optamos por desarrollar el segundo objetivo.

Desarrollar el segundo objetivo implicó diseñar y aplicar estrategias donde se implementaron actividades con juegos didácticos que favorecieron el aprendizaje en los niños de pre-educación preescolar, conocimos también como se manifiestan las diferentes inteligencias múltiples en los niños a través de los juegos, descubriendo así las habilidades y capacidades de cada uno, aquí conocimos la verdadera importancia que tiene el juego en la educación de los niños, nos dimos cuenta que el juego no es nada más un acto común y corriente, sino que a través de las estrategias que aplicamos los niños además de divertirse aprendieron, ya que mostraban atención a nuestras instrucciones, se miraban concentrados en las actividades y además cumplían con el objetivo de cada actividad.

Gracias a la aplicación del conjunto de estrategias notamos que mejoró el proceso de enseñanza-aprendizaje en el grupo de pre-educación preescolar más que nada en la manera de trabajar de la maestra, ya que no utilizaba diversidad de actividades siempre las mismas, ni mucho menos tenía la idea de que el juego se podría utilizar para dejar aprendizajes en los niños, tratamos de inculcarle este tipo de estrategias para que las implemente a los nuevos niños que tendrá en el siguiente ciclo.

Ya que mediante estos resultados obtenidos nos pudimos constatar que las clases dieron un giro total en el aula, donde hubo un ambiente divertido, motivador y sobre todo donde aprendieron mucho los niños. A nosotras en especial nos dejó una gran satisfacción el cumplir con los objetivos de nuestro tema, ahora como interventoras educativas ya

tenemos una visión real de lo que significa implementar el juego en la educación inicial y sobre todo que es un factor importantísimo que no se debe de tomar a la ligera.

Con todo lo observado se determina que la formación que se recibe en los centros de educación inicial a través del juego no es vana e insignificante, como se cree, allí se pone de manifiesto y se desarrollan no solamente las habilidades intelectuales, sino además (y lo que resulta más importante todavía), las capacidades de interrelación y sociabilidad que posee cada niño.

Se pudo constatar que, definitivamente, el papel que desempeña el juego en el desarrollo del niño es importante y, por ende, imprescindible ya que a esta edad el pequeño es formado y educado no solamente por la interacción de la familia y su comunidad, sino también por las actividades que realiza dentro de la institución, donde los estímulos, normas, valores y recursos forman parte de su desarrollo integral.

Es cierto que los conocimientos son necesarios, pero, con el ritmo del mundo actual tiene mucho más sentido que se ayude al niño a aumentar las destrezas que necesita para desempeñarse efectivamente en cualquier situación que se le pueda presentar y que mejor que a través del juego.

Consideramos que las generaciones que quedan de LIE y las que están por ingresar deberían de seguir desarrollando e implementando este tipo

de proyectos porque se descuida mucho la educación en los niños de temprana edad, no se toma en cuenta el juego como una herramienta esencial para el aprendizaje y sobre todo en muchos centros de educación inicial solo tratan de entretener a los niños sin darse cuenta que lo que se le enseñe en esta etapa será la base de lo que será más adelante.

3.3. Referencias Bibliográficas.

Alles, M. (2008). Desarrollo del talento humano: basado en competencias 2ª edición buenos aires. Ediciones. Granica.

Benavides Olga (s/a) Competencia y competitividad diseño para las organizaciones latinoamericanas Editorial MC GRAW HILL.

Bruner, J."Juego, pensamiento y lenguaje "en antología UPN. El juego.71
Psicología de la Educación Norman A. Sprinthall, Richard C. Sprinthall,
Sharon

Montessori, María. (1948). http://www.escolamontessori.com/castellano/comuns/apren/apren_text_02.html

Piaget, Jean. Juego y desarrollo. Barcelona España. 1982. Ed. Laila. 208 pp.

Tarazona, G. (2015) Tesis Juegos motores para el desarrollo de la coordinación dinámica gruesa en niños de 6 años de edad de la I.E.P. Catedráticos Chupaca- Huancayo

Valverde, R. (2017), la tesis Proyecto de innovación para el desarrollo de la coordinación viso-manual en niños de 4 años a partir de técnicas gráfico-plásticas- Universidad.- PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ FACULTAD DE EDUCACIÓN.

Vygotsky, Lev (1896-1934), La Teoría Sociocultural der Lev Vygostky

ANEXOS

