

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos en los niños: 3-6 años

Trabajo académico.

Para optar el título de segunda especialidad profesional en educación inicial

Autor:

Mabeli Rocio Murga Narvaez

Trujillo - Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos en los niños: 3-6 años

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Trujillo - Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Los juegos en los niños: 3-6 años

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y
forma

Mabeli Rocio Murga Narvaez (Autora)

Dr. Segundo Alburquerque Silva (Asesor)

Trujillo - Perú

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Trujillo, a los veintinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el Colegio San José N° 81608, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calixto la Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: “*Los juegos en los niños: 3-6 años*”, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial. (a) **MURGA NARVAEZ, MABELI ROCIO.**

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15.

Por tanto, **MURGA NARVAEZ, MABELI ROCIO**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A mis hijas, por darme la valentía y la fuerza para realizar este significativo trabajo, a Dios, por brindarme su espíritu y el don de todos mis conocimientos.

ÍNDICE

DEDICATORIA	4
ÍNDICE	5
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I	10
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LOS JUEGOS EN LOS NIÑOS DE 3 - 6 AÑOS	10
1.1 El juego.....	10
1.2. Importancia del juego.....	10
1.3. Tipos de juegos:.....	11
1.4. Motricidad fina.....	12
1.4.1 El juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar sus diferentes capacidades: ...	13
1.5 Categorías del juego.....	15
1.6 El juego en el preescolar	16
1.7 Educación inicial y áreas a desarrollar a través del juego	17
1.7.2 Área de Lenguaje.....	20
1.7.3 Área Socio-Afectiva.....	22
1.7.4 Área Cognoscitiva.....	26
CAPITULO II	34
FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	34
2.1 Constructivismo	34
2.2 Fundamentación pedagógica.....	39
2.3 Fundamentación didáctica	43
CAPITULO III	45
JUEGOS PARA NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS	45
3.1 Juegos de mesa:	45
3.2 Juguetes musicales:	46
3.3 Rompecabezas	46
3.4 Memory.....	47
3.5 Lego.....	47

3.6	Juguetes de exterior	47
3.7	Tablets para niños	48
3.8	Juguetes clásicos	48
3.9	Manualidades infantiles	49
3.10	Disfraces	49
CAPITULO IV		¡Error! Marcador no definido.
CÓMO JUGAR CON NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS		¡Error! Marcador no definido.
CONCLUSIONES		50
REFERENCIAS CITADAS		52

RESUMEN

Este trabajo de investigación tiene como finalidad de dar a conocer acerca de los JUEGOS EN LOS NIÑOS DE 3 – 6 AÑOS, los cuales permiten desarrollar sus habilidades sociales y su autoestima, ayuda en el manejo de sus emociones y el desarrollo del lenguaje; a través del juego les permite a los niños conocer el medio y los objetos que los rodea, los adultos son entes claves en guiar y proporcionar las herramientas adecuadas para que los juegos se conviertan en aprendizajes significativos para ellos. El juego también contribuye en el proceso de su maduración, tanto como psicomotriz, afectivo y físico; Asimismo el juego favorece a los niños en la fluidez de su vocabulario y además domina su propio cuerpo.

Palabras claves: juego, habilidades, lenguaje.

ABSTRACT

This research work aims to publicize about GAMES IN CHILDREN FROM 3 – 6 YEARS, which allow them to develop their social skills and self-esteem, help in the management of their emotions and the development of language; through the game allows children to know the environment and the objects that surround them, adults are key entities in guiding and providing the appropriate tools so that the games become meaningful learning for them. Play also contributes to the process of its maturation, both as psychomotor, affective and physical; Likewise, the game favors children in the fluency of their vocabulary and also dominates their own body.

Keywords: game, skills, language.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo monográfico titulado “los juegos en los niños de 3 – 6 años”, lo cual lo definimos al juego como: la capacidad de representar y simbolizar imaginariamente, el desarrollo de su pensamiento creativo. También es una actividad que el niño realiza como jugar de manera diaria, para mejorar su aprendizaje y valorar lo que quiere ser en el futuro.

La importancia de los juegos educativos es que los niños aprendan a jugar. El tipo de juego a jugar es realmente solo una guía, ya que no se debe pedir a los niños que jueguen el tipo de juego que no les gusta, ya que cada niño y niña tiene diferentes gustos e ideas del género. Elige tu juego.

El juego con los niños es fundamental, por lo que el maestro juega un papel desvinculado en el juego libre, ya que solo debe encargarse de supervisar y observar cómo juegan sus alumnos. La ayuda del profesor, siempre que la solicite, y si se requiere la intervención del profesor, también debe haber un momento de contacto con el niño para atender cualquier inquietud que tenga el alumno.

La característica principal del juego infantil para niños de 3 a 6 años es que el niño se desarrolla en el juego, debido al poco énfasis en esta actividad, muchos maestros enseñan a los niños a desescalar y desescalar en el libro de trabajo. Para analizar este pequeño ejercicio de juego para niños pequeños, es necesario mencionar sus posibles razones, una de ellas es la falta de capacitación de los docentes, ya que muchos se basan únicamente en la capacitación de las entidades en las que laboran, se quejan. bajos salarios, y ellos mismos No pagan lo suficiente por la formación, falta de interés y cansancio del profesor por los años de trabajo o por lo que aprendió cuando estaba solo.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LOS JUEGOS EN LOS NIÑOS DE 3 - 6 AÑOS

1.1 El juego.

Piaget (1986), "Vincula la capacidad de jugar con la capacidad de expresar o simbolizar, que se da en el primer año de vida y se desarrolla en el segundo y tercer año. Esta etapa se caracteriza por 'imaginar o simular' y, además, el juego infantil Justo producto de la simple asimilación, el "elemento de asimilación" se convierte en la "imaginación creadora". De esta manera, la propuesta de Piaget refuerza el hecho de que el juego reconoce los conocimientos que educan al niño, que le permitirán recorrer satisfactoriamente caminos para lograr su óptimo desarrollo. en todas las áreas de estudio, especialmente aquellas que incluyen habilidades motoras finas.

Segùn Calderón (2005), define el juego infantil como "Una actividad que se puede realizar desde múltiples perspectivas, una de ellas es educativa. A través del juego, el niño puede usar su imaginación, expresar su visión del mundo que lo rodea, nutrir su creatividad y darle la oportunidad de interactuar con los demás. Es a través del juego que los maestros pueden enseñar a los preescolares de una manera que siempre fomente y mantenga su imaginación, y pongan en práctica lo aprendido de una manera productiva y efectiva.

1.2. Importancia del juego.

Para Jiménez E. (2006), " En la educación infantil, el juego debe ser visto como un principio didáctico, incidiendo en la necesidad de dotar de un carácter lúdico a cualquier actividad con los niños, evitando la aparente dicotomía entre juego y trabajo.

La actividad más importante para los niños en edad preescolar es el juego. Esta es la forma específica en que un niño conquista el medio ambiente. Cuando juegas, adquieres conocimientos y habilidades que son de gran valor para tus actividades escolares, tu trabajo y tu vida futura. A través del juego, el niño desarrolla una importante forma de comportamiento que influye en su actitud hacia el aprendizaje y la interacción social. Entonces se puede decir que el juego determina el desarrollo general del individuo.

1.3. Tipos de juegos:

Establecen una manera de relación muy constructivista y en este sentido las investigaciones se clasifican de acuerdo a las categorías siguientes:

- a. **Juego de descubrimiento:** Es bueno para el desarrollo intelectual, es capaz de hacer preguntas y resolver protocolos de manera interesante, lo que permite avanzar en el estudio de varios avances conceptuales.
- b. **Juegos sociales:** Contribuyen al desarrollo social y general y se relaciona con la capacidad de cooperar y colaborar con los demás para comunicarse de manera fluida, aprender y valorarse a uno mismo.
- c. **Juegos imaginativos:** Fomenta la imaginación, la acción y la resolución de problemas en el momento en que hacen deseos, ambiciones y tienen imaginación.
- d. **El juego creativo:** Promover el desarrollo y el aprendizaje de las habilidades de coordinación a pequeña escala de los niños, las habilidades de pensamiento conceptual, las habilidades de abstracción lateral, las habilidades creativas para resolver problemas y las habilidades de comunicación. seguridad y autoexpresión.

1.4. Motricidad fina

Los autores R. Rigal, Paolette y Pottman (2001) Muestran que la motricidad no es solo la forma en que se desarrollan los comportamientos y movimientos motores, sino también los procesos que sustentan los cambios en dichos comportamientos.

Catalina G. (2001). Señaló que la motricidad se refleja en todos los movimientos humanos. Estos movimientos determinan la conducta motriz de los niños y niñas de 1 a 6 años, la cual se expresa a través de la motricidad básica, que a su vez expresa el movimiento de la naturaleza humana.

a. Importancia de la Motricidad Fina

Catalina G. (2001). "La motricidad refleja todo el movimiento humano. Estos movimientos determinan la conducta motriz de los niños de 1 a 6 años, y se manifiestan a través de las habilidades motrices básicas, que a su vez expresan el movimiento de la naturaleza humana".

Sabiendo de esta manera, esta capacidad de experimentar y comprender el entorno juega un papel central en la mejora de la inteligencia. Por lo tanto, para las habilidades motoras gruesas, las habilidades motoras finas se desarrollan en un orden progresivo, pero a un ritmo desigual, determinado por un progreso rápido y, a veces, retrasos inocuos y frustrantes.

Los niños activos desarrollan mejor sus habilidades y prosperan porque el juego es vital para el aprendizaje y el desarrollo general del niño porque aprenden y saben que la vida es un juego.

Los niños y niñas necesitan hacer las cosas repetidamente, es decir, aprenderlas una y otra vez antes de aprenderlas, para que los juegos sean formativos

a medida que juegan y podrán dominarlos o adaptarse a ellos. A través del juego, los niños pueden explorar, buscar, probar y descubrir el mundo por sí mismos, convirtiéndolo en una herramienta educativa eficaz y productiva.

1.4.1 El juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar sus diferentes capacidades:

- a. Físicas:** Los niños desarrollan su coordinación psicomotora y su motricidad gruesa y gruesa moviéndose y ejercitándose inconscientemente cuando juegan, por ello, todo su cuerpo, músculos, huesos, corazón, pulmones, etc.
- b. Desarrollo sensorial y mental:** Experimente y desarrolle sus habilidades identificando formas, tamaños, texturas, colores y más.
- c. Afectivas:** Al detectar emociones como la sorpresa, la anticipación o la alegría, y como una forma de resolver conflictos emocionales, los juegos les ayudarán a enfrentar situaciones cotidianas satisfaciendo deseos y necesidades que no pueden afrontar fácilmente en la vida real.
- d. Creatividad e imaginación:** Captan lo que ven en el mundo que les rodea y transforman la información que reciben de acuerdo a sus experiencias y necesidades, los juegos despiertan su creatividad e imaginación y las desarrollan.
- e. Forma hábitos de cooperación,** para poder realizar un juego se necesita de un compañero.
- f.** El juego ayuda a los bebés y niños pequeños a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.
- g. GRAMO.** Los niños siempre deben disfrutar de sus juegos y entretenimientos, además, deben ser educados para el mejor beneficio en su desarrollo.

- h.** Al principio, los niños solo se desarrollan a través de la percepción directa de la situación, su primer pensamiento es hacer, pero esta acción tiene ciertas limitaciones, especialmente cuando se encuentran con dificultades; a través del juego, los niños aprenden a desempeñar un papel en el entorno psicológico, utilizan los pensamientos para ir más allá del mundo externo concreto, manejar su comportamiento de acuerdo con el significado de la situación, motivarlo y obligarlo a desarrollar habilidades de resolución de conflictos.
- i.** Yo. Los niños de dos años comienzan una nueva etapa de juego, utilizando sus experiencias previas para permitir un aprendizaje nuevo y más complejo a medida que cambia su naturaleza de juego a medida que desarrollan su capacidad de pensar en nuevos descubrimientos y comienzan a comunicarse con mayor fluidez, amplia su vocabulario, obtuvo un mejor control de su cuerpo (habilidades motoras gruesas y finas), lo hizo buscar nuevas experiencias, los compañeros de juego desarrollaron su imaginación y se involucraron más en el mundo de los adultos. La etapa escolar supone seguir avanzando en su juego, ahora juegan en el colegio, y al llegar a casa siguen jugando y poniendo en práctica lo vivido y aprendido en el colegio, mimetizándose con la realidad, a través del juego simbólico para expresar todo lo vivido o vivido. quieren vivir, y dejarles relatar sus emociones: alegrías, momentos difíciles, sentimientos, frustraciones, otros.
- j.** El juego constituye una actividad central en los niños. Deja indiferentes a los que han sufrido muchas veces. Los niños juegan no solo para repetir situaciones agradables, sino también para elaborar aquellas dolorosas, por lo que es una parte esencial del desarrollo de un niño en crecimiento. No solo lo distrae, sino que lo estimula, mejora sus habilidades y coordinación, le permite liberar energía y anima a los niños a explorar.

1.5 Categorías del juego

No se puede hablar de conductas infantiles en general, sino de las que se desarrollan en cada etapa, tampoco pueden generalizarse todos los juegos del niño en solo una categoría. Por el contrario, existe una diversidad de ellos que se hace difícil su categorización.

Wolff propone una serie de posibles sistematizaciones de las actividades del juego, basándose en el criterio de Buytendijk de jugar siempre algo, distinguiendo los juegos que utilizan objetos reales de otros juegos que utilizan objetos imaginarios. En este sentido, diríamos que no se debe sobreestimar la autenticidad de tales objetos, ya que nunca alcanzarán el significado que los adultos podemos atribuirles. En este sentido, conviene recordar que, dadas las francas ventajas de la asimilación en esta actividad infantil, una rama puede rivalizar con un juguete complejo, y en algunos casos puede sustituirlo sin falta. Wolf también nos dijo que los materiales de construcción son los favoritos entre los niños en edad preescolar.

Un poco más tarde, aparecieron los llamados "juegos hedónicos", solo por placer sensorial o motor. De hecho, este tipo de juegos nunca desaparecen, sino que se integran con otros juegos como uno de sus componentes fundamentales.

Luego vino la "construcción", regida primero por la motricidad de explorar la propia, y luego -gracias a ella- al servicio de la necesidad de orden y exploración del medio externo. Superpuesto al frente, se puede ver lo "autoritario", siendo subsumido gradualmente en la "imitación", hasta que ambos conducen al "desarrollo dramático".

Gradualmente, el juego se construyó de acuerdo con ciertas reglas, que al principio eran bastante simples. En primer lugar, apareció el recién denominado "mimetismo" (jugar a ser padres, maestros, imitar a determinados animales o incluso objetos). Estas actividades de parodia continuaron hasta que culminaron en juegos de "grupo" y "drama".

Las actividades recreativas más complejas son las que se rigen por normas establecidas. Las reglas se asignan progresivamente a los impulsos de los niños, responsables al principio, y los jugadores necesitan la intervención de un adulto o un niño mayor para apoyar la agencia normativa. Esta existencia será reemplazada gradualmente por la imitación, y luego por la identificación, y las reglas serán eventualmente soportadas por cada participante y grupo. En este sentido, el impulso, aunque cada vez más controlado, nos ayuda a comprender el vaivén de las reglas y los resultados mediocres en un grupo de niños pequeños.

El surgimiento y consolidación de tales reglas significa un mayor nivel de autoafirmación y refleja claramente el proceso de socialización. En la etapa escolar se desarrollan juegos denominados “sociales”, que darán lugar a juegos “de grupos organizados” y juegos “tradicionales”. Los dos últimos juegos ayudan a los niños a integrarse en los equipos deportivos, por lo que deberían calificar para la salud mental.

1.6 El juego en el preescolar

Cuando los niños tienen entre 3 y 5 años, sus actividades de juego tienden a ser experiencias que disfrutaban cuando eran más pequeños. Con habilidades motrices y sociales más desarrolladas, pueden disfrutar del juego activo y supervisado solos y con sus compañeros.

Los niños en edad preescolar son más capaces de usar pinturas, crayones, lápices, tijeras y pegamento. Tienen más confianza para saltar, correr, trepar, andar en triciclo, jugar a la pelota u otros juegos interactivos. Les encanta jugar en equipos y usar sus grandes músculos tanto al aire libre como en interiores.

La mayoría de los niños en edad preescolar disfrutan fingiendo o representando fantasías y pueden jugar cooperativamente. Los títeres y otros accesorios se pueden usar

para dramatizar y contar historias. Estos juegos ficticios ayudan a los niños a explicar sus necesidades e intereses en un ambiente que involucra reglas de comportamiento. El juego infantil, que se juega repetidamente, está relacionado con los cuentos que les leen los adultos, por lo que los libros se convierten en una parte importante del juego infantil. Deben poder leer o compartir libros individualmente. Al acompañarlos a la biblioteca para las actividades infantiles, puede ayudarlos a desarrollar el hábito de ir a la biblioteca para toda la vida.

Los niños en edad preescolar pueden seguir construyendo con bloques y otros juguetes de construcción. Pueden construir caminos y edificios y agregar autos o muñecos a sus estructuras. Las madres, los padres o los maestros pueden unirse al juego de sus hijos y hacer sugerencias para ampliar su trabajo. Los juegos simples como Simon Says o Follow the Leader se pueden enseñar a grupos. Algunos niños en edad preescolar se sienten atraídos por los juegos de mesa o las cartas. Pueden comenzar por comprender que el juego tiene reglas para todos los participantes. A veces les gusta cambiar las reglas del juego o imaginar otros, otras veces, quieren que todos "jueguen según las reglas". Los padres y maestros querrán enfatizar la diversión y la cooperación en lugar de la competencia para poder disfrutar el momento.

Los materiales utilizados son abiertos ya que dependen más de la imaginación y el uso creativo del niño. A menudo ayudan a los niños en edad preescolar a aprender más de lo que pueden con juguetes limitados. Por ejemplo, los bloques de construcción tienen muchos usos, pero los juguetes que se mueven o emiten sonidos cuando un niño los mira tienen un uso limitado.

1.7 Educación inicial y áreas a desarrollar através del juego

Áreas de desarrollo en el niño preescolar

1.7.1 Área Motora: El desarrollo de un niño ocurre gradualmente. Es escalonada, acumulando siempre primero funciones simples y luego funciones más complejas. Todas las partes del

sistema nervioso trabajan juntas para facilitar el desarrollo; cada dominio interactúa con los demás, dando como resultado un desarrollo ordenado de habilidades. La dirección del desarrollo del movimiento es de arriba hacia abajo, es decir, la cabeza se controla primero y el tronco se controla después. Se muestra hacia afuera desde el centro del cuerpo, ya que primero controla la función de los hombros y la de los dedos al final. Para representar el desarrollo motor, se divide en motricidad fina y motricidad gruesa. La motricidad fina está relacionada con la coordinación de los movimientos finos entre los ojos y las manos. El área motora gruesa se asocia con cambios en la postura corporal y la capacidad de mantener el equilibrio.

A. Desarrollo Motor Grueso: Hernández (Pág. 19 s.a) Define el movimiento grueso como: “Un niño va logrando la capacidad de mover los músculos del cuerpo de manera armoniosa y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y rapidez en los movimientos. El ritmo de evolución varía de persona a persona, según la madurez del sistema nervioso grado, su carga genética, su temperamento básico y los estímulos ambientales". Es decir, el movimiento de los grandes músculos del cuerpo humano. Primero debe sostener su cabeza, luego sentarse sin apoyo, luego equilibrarse a cuatro patas mientras gatea y finalmente ponerse de pie y caminar alrededor de un año de edad. La capacidad de caminar erguido es una respuesta a una serie de comportamientos sensoriales y motores diseñados para vencer la gravedad. El trabajo requiere esfuerzo, por lo que los niños se cansan y se vuelven repetitivos.

Aprender a gobernar la gravedad depende de la organización de todos los sentidos, principalmente del sistema de equilibrio. Esto nos ayuda a saber automáticamente la posición correcta de nuestro cuerpo y cómo se relaciona con otras cosas. Columpiarse, girar, saltar, columpiarse, balancearse, columpiarse y otras actividades son movimientos muy estimulantes para el sistema de equilibrio, que pueden mejorar la coordinación y el equilibrio de los movimientos corporales. Sea constante al hacer estas actividades, si a su hijo no le gusta la actividad, puede practicarla por un corto tiempo y aumentarla gradualmente. Recuerde: la clave es hacer que todas las experiencias de aprendizaje sean divertidas.

B. Desarrollo Motor Fino: Según Hernández es (Pág. 20 s a): A medida que el niño va adquiriendo habilidades para realizar movimientos finos y precisos con las manos, que le permitan tomarlas, sostenerlas y manipularlas con destreza, el ritmo de evolución de estas conductas depende de la integración neurosensorial que logre el niño, de su madurez neuromuscular. , el desarrollo de la coordinación mano-ojo, y los estímulos ambientales que reciben. Los movimientos finos generales ocurren en el siguiente orden:

- Reflejos: presión, pellizco lateral, presión palmar voluntaria. Pellizco con tres dedos, presión de pellizco.
- Habilidades artesanales (pintura, construcción, etc.).
- Otras actividades para desarrollar el deporte: (ej. Braille, vestirse, escribir, etc.).

Estas habilidades deben ser absorbidas antes de que un niño pueda aprender tareas más complejas. Estas habilidades son: recoger objetos, alcanzar objetos, dejar caer objetos deliberadamente y mover la muñeca en todas las direcciones. El vínculo entre levantar pesas y aprender a usar las manos es muy importante. Esto ayuda a tu hijo a coordinar mejor sus brazos y manos, además, te muestra que puedes usarlos. El peso en las manos hace que el bebé abra las manos, estire los brazos y levante la cabeza y el torso.

C. Alcanzando y Cogiendo. Esta habilidad ayuda a sostener objetos y usarlos para propósitos específicos. Los bebés tienen el reflejo de captura; sus pequeñas manos se cierran automáticamente cuando las palmas están estresadas o estimuladas. Al ser consciente de sus pequeñas manos, puede abrirlas voluntariamente y desarrollar esta flexibilidad. A medida que la mano del bebé se vuelve más pesada, se inhibe el instinto de agarre. Con el tiempo, este instinto fue reemplazado por un método de agarre diferente, que implicaba la participación del dedo gordo del pie. No puede enseñarle a su hijo a recoger cosas, pero al observar el tipo de "agarres" que usa,

puede proporcionarle juguetes y actividades para ayudarlo a pasar a la siguiente etapa de desarrollo.

D. Coordinación Bilateral. Se trata de manipular objetos juntos con ambas manos. Esta habilidad comienza temprano en la vida y continúa a medida que el bebé sostiene objetos con ambas manos hasta que puede transferir objetos de una mano a la otra, hasta que cada mano se usa para una función diferente.

1.7.2 Área de Lenguaje.

En este sentido, el niño inicia el proceso de comunicación con los padres, especialmente con la madre, ya que ella lo protege de la sobreestimulación y al mismo tiempo lo ayuda a lidiar con los estímulos (hambre) desde adentro. La primera comunicación entre madre e hijo es a través del llanto, que es ambiguo porque a veces significa hambre o sueño, y otras impaciencia. Gradualmente, emerge el condicionamiento y se desarrollan descargas de ira, miedo y amor.

Hernández (p. 21) define el dominio del lenguaje como: Como cada idioma tiene reglas específicas, el sistema de comunicación de un niño consiste en los sonidos que utiliza, los gestos y los símbolos gráficos que se descifran y entienden. Capacidad intelectual, estimulación ambiental y maduración gradual, sumado a la disposición del niño a la imitación, como la vocalización clara y la correcta pronunciación de cada palabra.

- a. Lenguaje Receptivo:** Este es un proceso sensorial a través del cual el canal auditivo capta específicamente estímulos (estímulos auditivos).
- b. Lenguaje Perceptivo:** Es el acto de las personas de comprender, categorizar y relacionar lo que perciben. En este procedimiento se utilizan canales visuales, auditivos y táctiles.

- c. **Lenguaje Expresivo:** Acciones motoras que producen sonidos e información significativa.

Los bebés de dos meses pueden sentir la proximidad y asociar las caras con el alivio de la insatisfacción. A través de sus áreas perceptivas y sus correspondientes receptores, como la boca y las manos, le proporcionan discernimiento del conocimiento. La boca le permite succionar y las manos arañar, golpear, arañar o descansar sobre su pecho; en cambio, si le sumamos los oídos, encontramos que la sensación le permite escuchar la voz de su madre, permitiéndole afinar su propia voz y hacer felicidad. Al quejarse con extraños, se puede ver que el niño ha desarrollado la capacidad de reconocer el rostro y la voz de la madre. Las voces humanas y las sonrisas sociales (no solo físicas) diferenciadas son factores fundamentales que humanizan a los recién llegados.

Las respuestas de sonrisa y angustia a los extraños (organizadores de la personalidad) implican un trabajo cognitivo visual, que a su vez perjudica la madurez del SNC, causando placer y disgusto. La felicidad es tan importante como la infelicidad (frustración) porque reconoce el principio de aprender de la realidad. En esta etapa del desarrollo del lenguaje, la comunicación entre madre e hijo se basa en símbolos, cinestésica y emociones, por lo que la cercanía física, la emoción, la temperatura, la textura y la vibración entre las personas son los módulos del desarrollo social y emocional de los niños.

Los bebés usan el llanto y el no llanto para comunicarse con sus padres. La etapa prelingüística (pre-lingüística) es un canal muy relevante en la comunicación madre-hijo, el balbuceo previo puede ayudar al niño a comunicar necesidades, despertar el interés de la madre y también emitir sonidos sin llorar. Gradualmente, la voz adquiere una mayor duración y un tono más pronunciado, hasta la etapa de balbuceo (6-9 meses) con una gran cantidad de discursos desordenados, dinámicos e

iterativos, que son emocionalmente funcionales (canciones de cuna) y balbuceos gramaticales (discurso monosilábico).

El balbuceo de los bebés puede resultar confuso para los adultos, pero es un ejercicio visual que puede ayudar a los niños a mejorar su dominio del habla y el lenguaje. La madre verifica las señales del bebé ajustando la voz del bebé hasta que el bebé entra en la fase holográfica a los 8 o 9 meses y obtiene sus primeras palabras. En la fase holográfica (palabras y oraciones), el contexto físico proporciona elementos que no se expresan verbalmente, y una palabra debe ser descifrada según el contexto de la situación: la misma situación, con un tono similar, tendrá el valor de la cuestión, en presencia de un estímulo o descripción conductual especificada en el caso. El propósito y el turno de señalar objetos es una premisa básica de la adquisición del lenguaje. Cuando un niño utiliza el lenguaje como herramienta psicológica, significa que ha sido capaz de comunicarse a través de gestos cada vez más avanzados.

El niño tiene la seguridad que le dan los padres, y los padres son la principal fuente de seguridad, protección y socialización, por otro lado, también son ellos los que provocan la frustración, dada la evolución tardía del niño. El conformismo y la prohibición permiten que los niños desarrollen mecanismos de inhibición y control que sientan las bases para que los futuros adultos enfrenten las necesidades socioculturales del entorno. El lenguaje es fundamental para la socialización, integración y aprendizaje de las personas.

1.7.3 Área Socio-Afectiva.

El dominio socioemocional comienza a desarrollarse durante la vida intrauterina del niño. Consta de dos partes, la social y la afectiva o afectiva.

Sobre el desarrollo social Hurlock (1994, p. 242) lo define como la adquisición de la capacidad de comportarse de acuerdo con las expectativas sociales. Hernández (s.a Pág. 22) define esta área como el proceso de socialización a través del cual los niños absorben reglas básicas de adaptación al medio social.

En cuanto al desarrollo emocional, Hurlock (1994, p. 204) señala que estudiar las emociones de los niños es difícil porque la información solo se puede obtener a través de la introspección: esta técnica no se puede utilizar con éxito cuando los niños son muy pequeños.

Al respecto, Hernández (s.a p. 22) dice que depende del conocimiento que adquiera sobre su persona, sobre su cuerpo y sus capacidades.

El apego a la base emocional de un niño determinará su capacidad para adaptarse a la vida.

La sonrisa refleja o endógena es una respuesta a estímulos táctiles u orgánicos para que el niño sonría para dormir y aparece en la primera semana de vida.

Esto sucede debido a estímulos ambientales que contribuyen a su consolidación social. Después de 90 días, la sonrisa entró en juego, es decir, se utilizó como objeto para provocar una respuesta social de los adultos que la rodeaban.

La sonrisa social o exógena es el resultado de estímulos ambientales que contribuyen a su consolidación social, y aparece en el segundo mes de vida como respuesta a la visualización de los rostros de los adultos que le rodean. Esta sonrisa marca el comienzo de la vida socioemocional del niño. Inicialmente, las sonrisas sociales se muestran a todas las personas con las que interactúa el niño, pero a partir del séptimo mes sonríe solo a caras conocidas.

A partir del séptimo mes, los bebés experimentan angustia y miedo a la posible separación de sus madres. Si en este momento de su vida tiene que ser hospitalizado, si esto continúa por mucho tiempo, puede desarrollar una forma de depresión con retraso en el desarrollo. Con la conquista de la marcha, el niño inicia el proceso de independencia.

En el segundo año de vida, el niño afirma su autonomía: ¡muestra que comprende al Tathagata! ¡siéntate! ¡Pat! Sigue una serie de dos o tres comandos secuenciales simples

para reconocerte en espejos y fotos y saber tu género. Incluso en esta etapa, es común que los niños se expresen en tercera persona.

A los tres años, el niño muestra interés en explicar y obedecer órdenes: espera su turno, se lava y seca las manos, se alimenta solo con cuchara y controla el esfínter.

Socialización. Los recién nacidos solo saben llorar en respuesta a los estímulos. Por eso no debemos imaginar que todo llanto en un niño está relacionado con el dolor o el sufrimiento. Algunos niños lloran más fuerte, con más frecuencia y por más tiempo que otros sin ninguna causa orgánica, hambre o enfermedad. Los padres suelen asociarlo con flatulencias, simplemente una situación de llanto inconsolable que dura hasta que el niño aprende a jugar solo.

El niño de dos meses comienza a divertirse: trata de entender el mundo poco a poco, se mira las manos, observa objetos que cuelgan a 20 cm de distancia, sigue objetos en movimiento, escucha balbuceos. Hacia el tercer mes, hablaba con gestos y charlaba con quienes le agradecían, y miraba atentamente las caras. El juego se instauró en su vida, aunque de forma personal, hasta el punto de que dos niños jugaban uno al lado del otro, de forma independiente y privada (juego paralelo) a la edad de dos años.

Entre los dos y los cuatro años se produce el juego asociativo o asociativo, pero cada niño aún no tiene un rol específico (el juego no tiene una secuencia clara).

A partir de los cinco años empiezan a surgir los juegos corporativos, en los que cada niño juega un papel específico (juego con sentido y orden). En este sentido, las interacciones con otros niños y adultos comienzan a adquirir mayor seguridad e importancia.

Según Papalia y Wendkos Olds (1997), el juego se ve desde diferentes perspectivas y los niños tienen diferentes formas de conectarse y jugar diferentes juegos. El juego se considera una actividad social, y los investigadores evalúan las habilidades sociales de los

niños por la forma en que juegan, ya que el juego social muestra qué tan bien interactúan con otros niños. Algunos niños no usan el juego social, pero eso no significa que sean inmaduros, es que prefieren concentrarse solo en las tareas y los problemas; algunos niños bien adaptados simplemente prefieren las actividades no sociales a las actividades grupales. (Papalia y Wendkos Olds, 1992).

El juego paralelo, Permitir que los niños aprendan a interactuar con los demás es característico de los niños de 2 años, incluso que les gusta jugar en compañía de otros niños, pero no interactúan entre ellos, sino que juegan con egocentrismo.

En el juego asociativo, Los grupos de niños tienen metas similares. No hay reglas, aunque todos quieren jugar con el mismo juguete, lo que a veces genera discusiones entre los niños.

El juego cooperativo Compuesto por actividades para niños donde la diversión en equipo triunfa sobre la competencia y requiere una acción coordinada, esta forma de juego tiene lugar alrededor de los 4 años.

Papalia y Wendkos Olds (1992) El juego social en la primera infancia. El primer tipo de juego que ocurre es el juego ocioso, luego el juego de espectador, el juego individual independiente, las actividades paralelas, el juego asociativo y, finalmente, el juego cooperativo u organizativo complementario. Mirando lo que le interesaba en ese momento, jugaba con su cuerpo cuando no sucedía nada emocionante. En el comportamiento de espectador, el niño pasa la mayor parte del tiempo observando cómo juegan otros niños, hablando con el niño que está observando, haciendo preguntas o sugerencias, pero sin hacer ningún esfuerzo por acercarse y jugar abiertamente.

El juego solitario independiente El niño juega solo con juguetes, es decir, está muy feliz de jugar solo, y los juguetes con los que juega son diferentes de los niños que juegan a su alrededor, y no trata de acercarse a otros niños.

La actividad paralela Es cuando un niño juega de forma íntima pero independiente con otros, pero las actividades que elige lo llevan naturalmente a otros niños. Juega cerca pero no con otros niños y no intenta controlar a los niños que entran o salen del grupo.

En el juego asociativo Los niños ya juegan con otros niños, y todos los miembros participan en actividades similares pero no idénticas, no hay asignación de tareas ni organización de las actividades que realizan. Esta es una etapa importante del juego ya que ayuda a los niños a desarrollar muchas habilidades sociales y también facilita y estimula el desarrollo del lenguaje.

El juego de cooperación, Es obvio que los niños ya están jugando en grupo, no compiten entre sí, sino que cooperan por un mismo objetivo, por lo que ganan o pierden juntos.

Para concluir Papalia y Wendkos Olds (1992) Se refiere a las diferencias individuales en los niños, con algunas personas que prefieren menos juegos sociales y otras que intentan incorporar más juegos sociales.

1.7.4 Área Cognoscitiva.

Hernández (s.a) Defínalo como un conjunto de procesos mediante los cuales los niños construyen mentalmente sobre la información recopilada a través de sistemas ontológicos y sensorio-perceptivos basados en experiencias pasadas para corregir situaciones nuevas.

Cuando se trata del desarrollo cognitivo del niño, Jean Piaget no puede ignorarlo, él cree que el niño es el artífice del conocimiento, el resultado de la maduración biológica, la experiencia de los objetos en el sentido físico y lógico-matemático, la transmisión social y equilibrio, como un proceso interno que regula los tres primeros factores. De esta forma, la palabra equilibrio conlleva la idea de una adaptación gradual entre la actividad mental del niño (es decir, su estructura cognitiva) y su entorno. Por lo tanto, el aprendizaje es el

resultado de la comunicación concreta con el mundo exterior, y el desarrollo es el resultado del equilibrio..

Desde el nacimiento hasta los 2 años, el desarrollo cognitivo de los niños se define por su capacidad para organizar y coordinar movimientos y movimientos sensoriales y físicos. Sin embargo, el inicio del período sensoriomotor (desde el nacimiento hasta los 2 años de edad) tiene una serie de reflejos que interactúan con el entorno proporcionado por la genética. Este proceso interactivo le permite modificar activamente estos esquemas reflejos para que aprenda a reconocer y buscar los pezones de su madre, predecir eventos futuros y descubrir los comportamientos que producen ciertos eventos. También lo prepara para tratar de explorar objetos a través del tacto o la vista hasta considerarlos independientes de sí mismo para poder representarlos mentalmente (concepto de objeto permanente), siendo este último el logro más exitoso. relacionado con la sensoriomotora. escenario.

Durante el período preoperatorio (aproximadamente de 2 a 6 años), comenzó a internalizar su comportamiento y a usar cada vez más el lenguaje y el juego simbólico. El pensamiento preoperatorio de los niños se describe como:

- a. El Egocentrismo.** En otras palabras, los niños ven el mundo desde un único punto de vista, su propio punto de vista, y no pueden distinguir los puntos de vista de otras personas, por lo que no pueden tener esto en cuenta. Este es un caso de dos niños jugando juntos, pero cada niño tiene sus propios intereses.

- b. La Centración.** Los niños y niñas de esta franja de edad se centran en los aspectos superficiales de un objeto o situación, aquellos que les llaman la atención, ignorando los detalles más destacados. Este comportamiento viene con un giro en su razonamiento. Entonces, por ejemplo, preste atención a la longitud de la matriz, no a la cantidad de objetos que contiene. Esta propiedad trae consigo la no conservación de la existencia, de ahí la idea de que la cantidad permanece igual independientemente del objeto que la contenga.

- c. La Irreversibilidad.** Se refiere a la incapacidad del niño para invertir la dirección de una secuencia de eventos a su punto de partida. Por eso, cuando se le pregunta si dos plastilinas colocadas en el mismo lugar son iguales, responde que sí. De estos, si mueve uno de ellos a la derecha y lo vuelve a entrevistar sobre su tamaño, dirá que este es más largo.

- d. El Animismo.** Tiende a pensar que las cosas están tan vivas como las personas. Entonces, para los niños y las niñas, el sol, la luna, la lámpara o la bicicleta están vivos, pueden hablar, pueden moverse, pueden sentir.

- e. El Artificialismo.** Hace pensar al niño que las cosas viven por la acción de factores externos y no obedecen a procesos naturales.

En general, las características anteriores hacen que los preescolares cometan ciertos errores en sus procesos de pensamiento que los docentes deben asumir como necesarios para brindar información sobre cómo piensan los niños y así planificar las intervenciones. Pensando

El desarrollo cognitivo también se basa en el conocimiento abstracto simple y reflexivo. La simplicidad se refiere a la abstracción de las propiedades observables en los objetos y, más importante aún, de las propiedades observables en la realidad externa, lo que no significa, como ya se explicó, que no existan imágenes y palabras para personificar objetos reales. Se refiere a características tales como: color, peso, forma, etc.

La Abstracción Reflexiva Incluye la tendencia del niño a tener que crear nuevas ideas o plantear situaciones que ayuden a manejar sus propias acciones con los objetos. Basado en el concepto anterior. Piaget propuso tres tipos de conocimiento:

- **Conocimiento Físico:** Este es el resultado que obtiene el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y su interacción con el entorno: peso, forma, color y textura, actuando sobre varios objetos similares en lugar de mirarlos. Utiliza abstracciones simples en mayor medida. Por ejemplo, el concepto de que la pelota es redonda, verde y lisa.
- **Conocimiento Lógico-Matemático:** Deriva de la experiencia directa y se enfoca en construir relaciones fundamentales, lógicas, matemáticas, espaciales y temporales que actúan sobre diferentes objetos y reconcilian opiniones opuestas. Se prefiere el proceso de abstracción mediante reflexión. Ejemplo: agrupar geometrías según el color o el tamaño.
- **Conocimiento Social:** Se refiere a lo que los niños y niñas saben sobre los demás, sus intenciones, pensamientos y emociones. Por ejemplo: turnarse y compartir, cómo celebrar la Navidad, los cumpleaños, etc. Los tipos de conocimiento señalados son de gran utilidad para orientar al educador en el desarrollo de estrategias en el aula, ya que le permitirán saber cómo y cuándo debe intervenir en el proceso de construcción del conocimiento de los estudiantes y respetar su propio estilo para sus construcciones. En algunos casos, la serendipia en el entorno permite el descubrimiento; en otros casos, el niño comienza a actuar para validar la idea que está formulando.

A medida que los niños y las niñas intentan superar las limitaciones o encontrar formas de unir las cosas, desarrollan estrategias para perfeccionar su conocimiento. La libertad para desarrollar, manipular, examinar e iniciar la acción es la fuente de su conocimiento acumulado.

Motricidad Fina.

Es la coordinación de músculos, huesos y nervios lo que produce los movimientos pequeños y precisos del niño, que requieren un cierto nivel de coordinación. Se cree que la motricidad fina comienza alrededor del año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, comienza a ensuciar y meter pelotas o cualquier objeto pequeño en macetas, botellas o agujeros. Esto significa un alto grado de madurez/largo aprendizaje para dominar por completo cada aspecto del mismo, ya que hay diferentes grados de dificultad y precisión.

Para lograr esto, se debe seguir un proceso circular: el trabajo comienza cuando el niño es capaz, comienza en un nivel muy bajo y continúa por muchos años con metas más complejas y bien definidas, donde se requieren metas diferentes según el habilidades del niño años. Estas áreas en las que se puede trabajar más a nivel escolar y a nivel de educación general son:

- Coordinación viso-manual
- Motricidad facial;
- Motricidad fonética;
- Motricidad gestual.

Desarrollo de la Motricidad Fina: Es fundamental para la capacidad de experimentar y comprender lo que te rodea, además, juega un papel central en la potenciación de la inteligencia. Al igual que las habilidades motoras gruesas, las habilidades motoras finas se desarrollan a un ritmo gradual pero desigual, caracterizado por retrasos rápidos, a veces frustrantes, que son inofensivos. Infancia (0- 12 meses).

Las manos de los recién nacidos están cerradas la mayor parte del tiempo y, al igual que el resto de su cuerpo, tienen poco control sobre ellas. Si le tocas la palma de la mano, cerrará el puño, pero esta es una acción refleja instintiva llamada reflejo darwiniano que desaparece en dos o tres meses. Asimismo, un

bebé agarrará los objetos que se le pongan en las manos sin saber lo que está haciendo. Alrededor de las ocho semanas, comienzan a descubrir y jugar con las manos, inicialmente solo con el tacto, pero luego, alrededor de los tres meses, también usan la vista.

La coordinación ojo-mano Es una habilidad esencial que posibilita la motricidad fina, y su desarrollo comienza entre los 2 y 4 meses, por lo que comienza un periodo de práctica llamado prueba y error al ver objetos e intentar agarrarlos.

A los cuatro o cinco meses, la mayoría de los bebés pueden alcanzar objetos a su alcance, mirando solo los objetos y no sus manos. llamado nivel de alcance máximo. Este logro se considera crucial para el desarrollo de la motricidad fina.

Para el sexto mes, los bebés pueden agarrar fácilmente un objeto pequeño por un corto período de tiempo y muchos bebés comienzan a golpear objetos. Aunque su capacidad para sujetarlos todavía es torpe, han desarrollado un gran interés por recoger objetos pequeños o pretender llevárselos a la boca.

Durante la segunda mitad del primer año, comienzan a explorar y experimentar con objetos, luego los toman, los tocan con toda la mano y también los empujan con el dedo índice. Uno de los logros de motricidad fina más importantes es agarrar con los dedos como pinzas (pellizcar), lo que suele ocurrir entre los 12 y los 15 meses.

Gateo (1-3 años)

Desarrollan la capacidad de manipular objetos de maneras cada vez más complejas, incluida la capacidad de hacer llamadas telefónicas, tirar de cuerdas, pasar las páginas de los libros, poner un palo y hacer garabatos con crayones. Sus dibujos no son solo garabatos, sino también patrones, como círculos. Su juego de

bloques es más elaborado y útil que el de los bebés y pueden hacer torres de hasta 6 bloques.

Preescolar (3-4 años)

Las tareas más complejas para los niños en edad preescolar son manipular utensilios o atarse los cordones de los zapatos, que son más desafiantes que las actividades de motricidad gruesa que aprenden durante este período de desarrollo.

Los niños de tres años pueden controlar los lápices. También pueden dibujar un círculo, aunque cuando intentan dibujar una persona, sus líneas siguen siendo simples. No es raro que los niños de cuatro años puedan usar tijeras, copiar formas geométricas y letras, abotonar botones grandes y hacer objetos con plastilina de dos o tres partes. Algunas personas pueden escribir sus nombres en letras mayúsculas.

Edad Escolar (5 años).

Coordinación Viso-Manual: Es parte de la motricidad fina relacionada con la coordinación ojo-mano. Los elementos más afectados directamente implicados son: movimientos de mano, muñeca, antebrazo, brazo y ojo. Es muy importante recordar que antes de que se requiera que los niños tengan la flexibilidad y extensibilidad de sus muñecas y manos en un espacio pequeño como una hoja de papel, deben poder trabajar y dominar este gesto de manera más amplia en el piso, en una pizarra y con puntos de los dedos. Elementos de baja precisión como símbolos. Actividades para ayudar a desarrollar la coordinación mano-ojo: dibujar, perforar, enhebrar, cortar, dar forma, pintar, colorear laberintos y hacer copias.

Coordinación Facial: Domina los músculos de cara y la capacidad de comunicarte con los demás sin usar palabras.

Se debe promover al niño a manejar esta parte del cuerpo durante su infancia para que pueda tenerla para la comunicación. Ser capaz de controlar los músculos faciales y su capacidad de respuesta a nuestra voluntad nos permite enfatizar ciertos movimientos, lo que nos llevará a exteriorizar ciertos sentimientos, emociones y conexiones, es decir, nuestras actitudes hacia el mundo que nos rodea.

Coordinación de la voz: Se refiere a la capacidad de usar los músculos faciales para realizar movimientos, lo que ayuda a los niños a conectarse con el mundo, poder expresar sus sentimientos y transmitir sus emociones, y comunicarse a través de gestos.

Lo que resta del proceso de maduración lingüística y de estilo se realiza en el transcurso de la escolarización y la maduración del niño.

Coordinación Gestual: Es para el dominio de ambas manos. Para la mayoría de las tareas, además del dominio global de la mano, se requiere el dominio de cada parte: cada dedo, el conjunto de todos los dedos. Se pueden proponer muchos trabajos para conseguir estos niveles de dominio, pero hay que tener en cuenta que no lo tendrán seguro hasta los 10 años.

En preescolar, una mano ayudará a la otra a trabajar cuando se requiera cierta precisión. Alrededor de los tres años, podrán empezar a probarlo y se darán cuenta de que solo necesitan una parte de sus manos. En unos 5 años, podrán fingir más movimientos y ser más precisos.

CAPITULO II

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Se sustenta en once principios:

- a. Una. Cada niño es un ser único, irreplicable, con su propio desarrollo, deseos y estilos de aprendizaje y habilidades innatas. Acepte que cada niño es diferente y sepa que cada persona necesita una experiencia que debe ser respetada en función de sus necesidades individuales.
- b. b. La genética y el entorno determinan cómo se desarrolla un individuo.
- c. C. El desarrollo cognitivo depende de una adecuada estimulación social, física y mental y es proporcionado por la familia, la escuela y la comunidad. El período decisivo para el desarrollo de la inteligencia ocurre en los años preescolares.
- d. d. Los niños se desarrollan física, social, emocional e intelectualmente como un todo.
- e. y. El crecimiento incluye cambios en la altura al peso, habilidades y características.
- f. F. El crecimiento ocurre secuencialmente, o en etapas de desarrollo, por lo que debe completar cada etapa de desarrollo con una variedad de experiencias apropiadas para su etapa.

2.1 Constructivismo

Teorías constructivistas. Enfoque Psicogenético:

La pregunta de Piaget pertenece a la teoría del conocimiento, que es sin duda uno de los temas centrales de la filosofía tradicional. Jean Piaget ofrece una perspectiva transformadora sobre cómo se estructura el conocimiento, una perspectiva constructivista e interactiva.

Cuando el sujeto vuelve al equilibrio, ya no es el mismo, sino en un nivel superior. Entonces el sujeto cambia de un nivel de menos conocimientos a uno de más conocimientos, pero para que suceda el aprendizaje.

Vale la pena aclarar que Piaget propone una teoría "general" basada en el proceso de adquisición del conocimiento, y no refleja sistemáticamente el proceso de adquisición de leer y escribir".

Teorías Constructivistas:

Enfoque Socio-Histórico-Cultural: A partir de lecturas de diferentes autores, se desarrollaron ciertos rasgos de la obra de Vygotsky para comprender su aporte a la educación.

Entiende el desarrollo como un proceso dialéctico complejo caracterizado por la ciclicidad, irregularidades, transiciones, interrelaciones de factores externos e internos, y procesos adaptativos que superan y superan los obstáculos que atraviesa en el desarrollo de diversas funciones. Afirmó que el proceso de aprendizaje no es solo hereditario, sino que también está relacionado con la interacción del entorno sociocultural. Algunos términos mencionados anteriormente:

Vygotsky necesitaba idear el concepto de zona de desarrollo próximo (ZPD) para explicar el concepto de formación de pensamiento superior en estructuras socioculturales, donde los individuos buscan transformar la apropiación externa en estructuras internas.

La Zona de desarrollo real pertenece a los ciclos evolutivos ya cumplidos, es decir, el conjunto de conocimientos que posee y las actividades que el niño logra realizar por sí mismo sin la guía y ayuda de otras personas.

Las áreas de desarrollo potencial son el conocimiento que un niño puede adquirir con la ayuda, cooperación o guía de otros que son más capaces. De esta forma, se definen funcionalidades que aún no están maduras pero que se están implementando. Una de las diferencias con la teoría de Piaget es que, según Vygotsky, el proceso de aprendizaje inicia otros procesos de desarrollo. Si no hay un ambiente de aprendizaje que estimule el proceso de desarrollo, el proceso de desarrollo no ocurre, es decir, el aprendizaje promueve el desarrollo. En el campo de la alfabetización, Vygotsky hizo un gran aporte, pues propuso simbolizar la responsabilidad de la práctica de la lectura y la escritura.

Vygotsky Muestra que el juego y la pintura son precursores del lenguaje escrito, ya que ambos producen las mismas transiciones de significado simbólico. Los dibujos y los juegos serían los precursores de los símbolos escritos.

En su investigación se interesó por su concepto (dado por el signo) como representación mental de la escritura, y señaló que existe una secuencia en la transición del signo, que puede explicarse por los tres momentos que pasa el signo. mediante. A través de los niños, explicado en el diseño curricular educativo inicial de 1989: simbolismo de primer orden, simbolismo indirecto o de segundo orden y simbolismo directo o de tercer orden. En la semiótica de primer orden, la escritura se ocupa del significado de las cosas o acciones. Ejemplo: Nombre distinguido para todos.

Superados estos tres momentos, el niño ha podido leer y escribir, pero debe seguir aprendiendo.

Desde esta posición, la escuela juega un papel importante en la construcción del desarrollo personal, su función es educarlos brindándoles las herramientas para interactuar activamente con el sistema de lectura y escritura.

Fundamentación Psicopedagógica

En general, lo que tiene en común la pedagogía contemporánea es el desarrollo de la individualidad y la libertad de movimiento y aprendizaje del niño a través de la experiencia. Una base científica que oriente la educación integral de los niños, centrándose en sus necesidades y abarcando una serie de principios psicoeducativos de valor universal, basados en la investigación sobre la naturaleza de los niños, su desarrollo y la forma en que aprenden, posibilitando una mayor participación, permitiendo Adquieren libertad y responsabilidad a medida que se integran a la vida social, ubicándolos en un ambiente propicio para el aprendizaje continuo. Estos principios psicopedagógicos son:

- a. Una. Un niño sólo puede adquirir habilidades y conocimientos cuando alcanza la madurez necesaria de cada habilidad y conocimiento y los adquiere a su vez.
- b. b. Los niños aprenden por experiencia, y el preescolar debe experimentar, con todo tipo de oportunidades para experimentar, manipular, dramatizar, etc.
- c. C. Las habilidades de aprendizaje y pensamiento son más importantes y útiles para los niños que cualquier recopilación de datos.
- d. d. Los niños tendrán la libertad de explorar y desarrollar sus habilidades y, al mismo tiempo, necesitarán saber qué se espera de ellos en términos de convivencia social y respeto mutuo.
- e. y. El conocimiento y las habilidades se comunican de manera más efectiva cuando se combinan orgánicamente.
- f. F. Cuando un niño se siente emocionalmente seguro, su aprendizaje mejora, lo que le da una sensación de aceptación y confianza, le permite interactuar y le da la oportunidad de tener éxito.

El Juego Según Piaget

Ya Piaget en el año 1986 Analiza su concepción del juego en La formación de símbolos para niños, vinculando la habilidad de jugar con la habilidad de representar o simbolizar, lo que se da en el primer año de vida y continúa en el segundo y tercer año de vida. . Esta etapa se caracteriza por "imaginar o fingir" y es la base para el desarrollo de los juegos sociales. El niño que interpreta al médico o al abogado realiza simbólicamente una serie de comportamientos que observa, imitándolos hasta que finalmente los interioriza, traduciéndolos en patrones de conducta que le ayudarán a encajar en la sociedad en el futuro.

El juego es también una actividad simbólica en el período simbólico o preoperatorio de los 2 a los 7 años. El niño todavía tiene grandes dificultades para superar el egocentrismo intelectual, es decir, no puede establecerse ni entender el punto de vista de los demás, todavía se ve a sí mismo como el centro de todo su mundo, no puede entender la atención de sus padres, por ejemplo, esta no es su exclusiva. propiedad.

De esta forma, la propuesta de Piaget refuerza el hecho de que el juego permite al niño adquirir conocimientos que le permitan desenvolverse satisfactoriamente en diferentes áreas del aprendizaje, especialmente en las relacionadas con la motricidad fina.

Erickson y el Desarrollo del niño en Educación Inicial.

Siguiendo a Erick Erickson, El desarrollo psicosocial, por así decirlo, avanza en pasos clave, siendo la "clave" el carácter del cambio decisivo, el momento de elección entre el progreso y la regresión, la integración y el retraso.

El desarrollo psicosocial, el cambio decisivo, la elección son métodos de aprendizaje que constituyen dimensiones sustanciales, ya que todos requieren: comprender la situación, adaptarse creativamente a la situación, transformar la situación,

reorganizar los datos del mundo real para una interpretación cada vez más completa y comprensiva..

2.2 Fundamentación pedagógica

A. Estrategias usadas en la Motricidad Fina.

Los diferentes contenidos y propuestas de motricidad que tienen mayor presencia en el aula del nivel infantil son:

A los tres años.

- Motricidad fina
- Juegos
- Representaciones
- Desplazarse por circuitos
- Movilidad articular
- Seguir ritmos
- Relajación
- Regulación
- Respiración

A los cuatro años:

- Representaciones
- Motricidad fina
- Desplazarse por circuitos
- Juegos
- Relajación
- Seguir ritmos
- Movilidad articular

A los cinco años.

- Motricidad fina
- Representaciones
- Seguir ritmos
- Juegos
- Desplazamiento propuesta por el profesor
- Movilidad articular
- Relajación
- Desplazarse por circuitos
- Respiración

Los maestros traducen el uso de estos contenidos en el proceso de enseñanza. Este contenido ayuda a los niños a aprender de manera más efectiva.

B. Rol del Maestro en la Educación Inicial.

Un concepto original que los docentes deben operar en el rol de mediador y facilitador es el concepto de zona de desarrollo próximo. Se refiere a: “la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver problemas de forma independiente y el nivel potencial de desarrollo determinado por la capacidad de resolver problemas con un compañero más capaz o bajo la guía de un adulto” (base Vygotsz , 1967). Esto tiene que ver con el papel mediador que juegan los maestros cuando los niños y las niñas no pueden alcanzar sus propios niveles de desarrollo potencial. La principal característica de un docente comprometido con cursos cognitivos es su papel de facilitador y mediador. se significa el maestro:

- ❖ Un concepto original que los docentes deben operar en el rol de mediador y facilitador es el concepto de zona de desarrollo próximo.

- ❖ Se refiere a: la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver problemas de forma independiente y el nivel potencial de desarrollo determinado por la capacidad de resolver problemas con un compañero más capaz o bajo la guía de un adulto (base Vygotsz , 1967). Esto tiene que ver con el papel mediador que juegan los maestros cuando los niños y niñas no pueden alcanzar por sí mismos sus niveles potenciales de desarrollo.
- ❖ La principal característica de un docente comprometido con cursos cognitivos es su papel de facilitador y mediador. se significa el maestro.

Los maestros como interactuantes y modelos a seguir: crear un clima social y emocional para el aprendizaje activo es un aspecto central del plan de estudios preescolar porque:

- ❖ Influye en los resultados sobre el aprendizaje.
- ❖ Brinda la creación de los bloques básicos para la salud emocional y social de los niños, tales como:
 - ❖ Iniciativa.
 - ❖ Empatía.
 - ❖ Confianza en los demás.
 - ❖ Autonomía.
 - ❖ Auto-confianza.

Los maestros como interactuantes y modelos a seguir: crear un clima social y emocional para el aprendizaje activo es un aspecto central del plan de estudios preescolar porque:

Las principales acciones que propicia la interacción son:

- ❖ Respete la opinión de su hijo.
- ❖ Aceptar expresiones de emoción.
- ❖ Felicitar cuando sea necesario.

- ❖ Crear un ambiente intelectual estimulante.
- ❖ Mantener una actitud de observación constante.
- ❖ Revisar constantemente el proceso de aprendizaje.
- ❖ Proporcionar a los niños estrategias significativas que tengan en cuenta sus necesidades e intereses.

La interacción profesor-estudiante se manifiesta en el reflejo de comportamientos recíprocos, ya que los estudiantes reflexionan sobre lo que oyen decir o ver hacer al profesor, así como sobre su propio desempeño. El profesor, por su parte, quiere saber qué ha revelado el alumno en cuanto a conocimientos o dificultades de aprendizaje y proponer la respuesta más adecuada para ayudarlo mejor. Así, el alumno trata de establecer y validar el significado de lo que ve y oye, ejecutando la prescripción del profesor a través de la imitación reflexiva, a partir del ejemplo del profesor. Durante la ejecución, el alumno introduce los principios básicos que el profesor ha demostrado para unos conocimientos, y en varias ocasiones realizará actividades que le permitan comprobar lo que el profesor intenta transmitir.

El papel del maestro en la planificación: El papel del maestro se puede estimar como mediador, facilitador, interactor y modelo a seguir mediante las siguientes estrategias que los maestros utilizan en ciertos momentos del día (momentos de planificación de los niños). El docente ha cumplido cabalmente con sus funciones en todo momento del día, por ejemplo, para ser citado en el momento previsto, el docente debe:

- ❖ Animar a los niños menos habladores a expresar lo que quieren hacer.
- ❖ Anime a su hijo a elegir sólo lo que quiere hacer
- ❖ Ofrezca a los niños que no saben qué hacer varias opciones para elegir.
- ❖ Permitir que los niños exploren con personas y materiales en las etapas iniciales del proceso para que puedan aprender sobre su entorno, actividades, áreas y las personas que lo componen.
- ❖ Uso de la paleta.

2.3 Fundamentación didáctica

La pedagogía se centrará en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Si la pedagogía es considerada como una materia de enseñanza con finalidad educativa. Un importante autor de apellido Didáctica se centra en dos acciones: enseñar y aprender. Hay que tener en cuenta que este proceso de aprender y enseñar no siempre se entiende de la misma manera, la perspectiva anterior ha cambiado, el docente solo enseñaba exclusivamente, pero ahora el docente aprende de ellos además de enseñar a los alumnos. En el concepto de enseñanza, tiene muchos objetivos: uno de ellos es orientar la enseñanza, teniendo en cuenta la edad evolutiva de los alumnos.

El fin último de la pedagogía será orientar el aprendizaje progresivo y continuo y ayudar a los estudiantes a formar un todo en su saber: “aprendizaje significativo”, es decir, aprender a adquirir lo presente para seguir construyendo. En cuanto al contenido, hay que decir que la pedagogía debe tener en cuenta algunos elementos básicos para poder desarrollar la enseñanza y el aprendizaje. Los elementos son los siguientes:

- ❖ Alumno: Esta es la persona que aprende, porque para él la escuela existe y es esta persona la que se tiene que adaptar al alumno, no al revés, y para estos la escuela tiene que poder acoger alumnos como él. : rasgos evolutivos, individuos.
- ❖ Metas: Toda acción educativa implica planificar un conjunto de metas y objetivos, y sin unas metas y objetivos establecidos, la escuela no tiene razón de existir. El objetivo de la acción docente es: la formación integral de las personas.
- ❖ Docente: es el tutor y guía de la enseñanza. Debe ser una fuente de estímulo para que el lenguaje pueda desarrollarse (inspirar al alumno, motivarlo a aprender), y el profesor debe adaptarse al alumno, teniendo en cuenta sus necesidades y la inmersión del centro y el entorno en el que se encuentra el alumno.

- ❖ **Materia o Contenidos:** La materia será el contenido de la enseñanza. A través de la materia se van a conseguir los objetivos que el alumno pretenda lograr.

Los alumnos interfiere (acciones) en la programación del aula, en compañía de otros alumnos del mismo curso, podremos enseñar lo que elijamos, podremos valorar lo que elijamos ha elegido, otros.

CAPITULO III

JUEGOS PARA NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS

La lista del Petit Explorador de los 10 juegos para niños de 3 a 6 años solo es una guía de ayuda ya que cada niño tiene gustos propios y diferentes intereses.

3.1 Juegos de mesa:

A los niños les encantan los juegos de mesa. Estos les brindan horas de entretenimiento mientras desarrollan habilidades motoras y cognitivas. Algunos juegos de mesa para niños de 3 a 6 años son:

a. Candy Land.

Este juego les da a los niños la oportunidad de ser transportados a un mundo de fantasía lleno de colores dulces y brillantes. Este es un juego con reglas simples que no requiere habilidades de lectura o matemáticas. A los niños pequeños les encanta porque observan y recuerdan los colores y aprenden a turnarse.

- ❖ Edad: Este juego es perfecto para niños de 3 años en adelante.
- ❖ Jugadores: pueden jugar de dos a cuatro jugadores.

b. Hi Ho! Cherry-O.

Este clásico juego de mesa está diseñado para niños de 3 a 6 años. Los niños podrán contar y turnarse mientras recogen cerezas. En 2007, las reglas del juego cambiaron y ahora incluyen reglas de trabajo cooperativo. Se requiere la revisión de un adulto ya que contiene widgets no recomendados para niños menores de tres años.

- ❖ Edad: de 3 a 6 años
- ❖ Jugadores: Pueden jugar hasta cuatro jugadores.

c. Hungry Hungry Hippos:

Este divertido juego mantiene emocionados a los preescolares. Está especialmente diseñado para niños de 4 a 6 años. No recomendado para niños pequeños ya que contiene widgets. La duración es de unos 10 minutos.

- ❖ Edad: de 4 a 6 años
- ❖ Jugadores: Pueden jugar de dos a cuatro personas.

3.2 Juguetes musicales:

Juguetes musicales buenos para la motricidad fina, la expresividad, el desarrollo sensorial general, la coordinación motora, la curiosidad, la coordinación ojo-mano, la memoria auditiva para reconocer sonidos, sonidos, melodías..., la interpretación de los estímulos recibidos, la imaginación y, por supuesto, el interés por la música. .

Hay muchas opciones: maracas infantiles, piano musical, xilófono colorido, flauta, flauta de pan, reproductor de música, etc..

- ❖ Edad: hay diferentes opciones según las edades
- ❖ Jugadores: puede jugarse de manera solitaria o en compañía del público asistente al concierto.

3.3 Rompecabezas

Se recomiendan rompecabezas de bloques grandes. Comience con algunas piezas de rompecabezas. Los de madera son perfectos para sus manitas. A medida que crecen, pueden aumentar la dificultad.

- ❖ Edad: hay puzzles para todas las edades
- ❖ Jugadores: Una gran característica de este juego es que puede jugarse de manera individual o en compañía.

3.4 Memory

Juego clásico para niños. Actualmente hay varias versiones del juego, ya que se adapta fácilmente a diferentes temas. El objetivo del juego es encontrar pares de imágenes recogiendo y escondiendo dos cartas en cada turno. Este juego estimula y ayuda a desarrollar la memoria visual de los niños.

- ❖ Edad: Está recomendado para niños de 3 años en adelante.
- ❖ Jugadores: Una gran característica de este juego es que puede jugarse de manera individual o en compañía.

3.5 Lego

Los paquetes LEGO contienen algunas formas realmente ingeniosas como bloques, bisagras, placas y piezas redondas, perfectas para el juego creativo. Encontrarás ladrillos estándar en una variedad de colores y otros decorados con ojos y caras, así como un montón de elementos diferentes, perfectos para comenzar una historia. Desde autos hasta animales de la jungla e incluso cohetes espaciales, el único límite que sus hijos pueden construir es su propia imaginación.

- ❖ Edad: 4 años en adelante.
- ❖ Jugadores: Una gran característica de este juego es que puede jugarse de manera individual o en compañía.

3.6 Juguetes de exterior

Bicicletas, triciclos, patinetes, paseos... favorecen el desarrollo de la coordinación, el equilibrio y la inteligencia corporal-kinestésica y facilitan el movimiento y la autonomía. Tiene que ser un producto muy ligero, manejable, estable y duradero.

- ❖ Edad: en una etapa inicial los propios pies del niño impulsarán el vehículo y en una segunda etapa podemos utilizar vehículos con pedales.
- ❖ Dependiendo del juguete se recomienda el uso obligatorio del casco para evitar accidentes.

Otra opción son los patines de hielo, recomendamos elegir el ajuste adecuado para el tamaño del pie para que sean más duraderos. Para la seguridad de su hijo, es importante adquirir accesorios como cascos, coderas y rodilleras. Los patines son buenos para el equilibrio, el control, la actividad física y el desarrollo de la inteligencia motora corporal.

3.7 Tablets para niños

Los pequeños de hoy han sabido manejar equipos con sus dedos mágicos, y quizás sea hora de que tengan los suyos.

Nuestros pequeños nativos tecnológicos son expertos en el manejo de teléfonos inteligentes y tabletas. En este momento, son demasiado pequeños para tener sus propios teléfonos, pero en los últimos años, la industria del juguete ha introducido una variedad de tabletas para niños que ofrecen programas de utilidad adaptados a las necesidades de los niños.

Hay muchas opciones, ninguna de las cuales es la mejor. Mucho depende de la edad del niño, para qué quiere usarlo y, lo que es más importante, del presupuesto de los padres.

- ❖ Edad: Está recomendado para niños de 3 años en adelante.
- ❖ Jugadores: Una gran característica de este juego es que puede jugarse de manera solitaria.

3.8 Juguetes clásicos

Muchos juguetes modernos tienen un uso muy limitado. Una vez que se usan en los primeros días, los niños se aburren de ellos y buscan nuevas aventuras. Son muy buenos y parecen hacer cosas increíbles (especialmente cuando se trata de publicidad), pero en la práctica, no son suficientes para inspirar las ricas necesidades de aprendizaje y diversión de los niños.

3.9 Manualidades infantiles

Pinturas, plastilinas, colores, pasta de modelar, cuadernos... El proceso de moldeado ayuda a aumentar la precisión y destreza manual, y ayuda a expresar y desarrollar la propia sensibilidad estética.

En la tienda hay varios tipos de productos, desde los clásicos pinceles, cubos de pintura, plastilina, cuadernos de artista, sellos, pizarras... hasta los más originales y divertidos como stencils, formas de esponja, rotuladores para ropa, colores fñantasia que se quitan con agua.

3.10 Disfraces

Los niños disfrutan mucho representando diferentes industrias, realidades y planificando lo que quieren ser cuando sean grandes, imaginando el futuro. Disfrazarse estimula su imaginación y fantasías, fomentando la colaboración y las habilidades interpersonales en actividades sociales.

NOTA: Recomendamos limitar la cantidad de regalos que le da a su hijo sobre todo antes de comprar un regalo. Esto les enseñará a tomar decisiones en lugar de ordenar frenéticamente todos los regalos del catálogo. También es útil compartir listas de regalos con toda la familia para evitar la duplicación de juguetes.

CONCLUSIONES

Se ha llegado a las siguientes conclusiones

- Primero. El juego para niños y niñas de 3 a 6 años es muy importante porque gracias a él estimula, ejercita la mente.
- Segundo. El juego desarrolla muchas habilidades, tales como: el lenguaje, el movimiento coordinado, la escritura, la creatividad, la imaginación, la imitación, la socialización y el pensamiento. Esto contribuye al desarrollo integral del niño. Qué significan los puntos, desarrollo físico, mental y social.
- Tercer. El juego es una de las actividades más motivadoras para que los niños se involucren en todo tipo de aprendizaje en las primeras etapas.

RECOMENDACIONES:

Se recomienda lo siguiente:

- Brindar capacitación a maestros y padres sobre la importancia del juego para el desarrollo de los niños.
- Desarrollar talleres participativos para niños y padres para poner en práctica actividades sociales divertidas.
- Anime a los padres a jugar juegos de carros con sus hijos menores..

REFERENCIAS CITADAS

Áreas el Desarrollo en la Educación Preescolar. Consulta 02 de julio de 2011. Hospedado en: <http://www.monografias.com/trabajos35/areas-preescolar/areas-preescolar.shtml>.

Características vinculadas al rol docente. Consulta 02 de julio de 2011. Hospedado en: <http://www.monografias.com/trabajos25/rol-docente/rol-docente.shtml>

Evolución del niño a través del juego. Consulta 02 de julio de 2011. Hospedado en: http://www.saludalia.com/docs/Salud/web_saludalia/vivir_sano/doc/psicologia/doc/doc_juego_desarrollo.htm. Aportado por: Montserrat Conde Pastor.

Estrategias metodológicas para el nivel inicial. Consulta 02 de julio de 2011. Hospedado en: <http://www.monografias.com/trabajos61/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial/estrategias-metodologicas-ensenanza-inic.shtml>.

Fundamentación teórica de la didáctica. Consulta 02 de julio de 2011. Hospedado en: <http://html.rincondelvago.com/fundamentacion-teorica-de-la-didactica.html>

La importancia del juego. Consulta 02 de julio de 2011. Hospedado en: <http://www.webdelbebe.com/jardin/la-importancia-del-juego.html>.

Psicomotricidad infantil. Consulta 02 de julio de 2011. Hospedado en: <http://psicomotricidadinfantil.blogspot.com/>

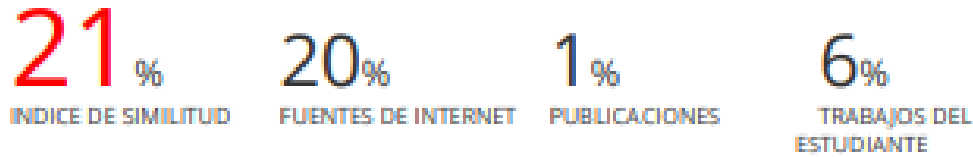
¿Qué es el juego? Consulta 02 de julio de 2011. Hospedado en: <http://illinoisearlylearning.org/faqs-sp/playage-sp.htm>.

Revista digital. Investigación y educación. Aportado por: Esmeralda Jiménez Rodríguez.
Consulta 01 de Julio de 2011. Hospedado en: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_sevilla/archivos/revistaense/n26/26080181.pdf

La motricidad fina en la etapa infantil. Aportada por Belkis Hernández. Consulta 01 de julio
de 2011. Hospedada en:
http://www.educarecuador.ec/_upload/formacion.La.motricidad.fina.en.la.etapa.infantil.pdf.

Los juegos en los niños: 3-6 años

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	blog.petitexplorador.com Fuente de Internet	6 %
2	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2 %
3	psicomotricidadediutesamoca.blogspot.com Fuente de Internet	2 %
4	todosporladanza.blogspot.com Fuente de Internet	2 %
5	tiposdejuegosenetapapreescolar.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
6	apoyandofamilias.wordpress.com Fuente de Internet	1 %
7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
8	Submitted to Universidad del Istmo de Panamá Trabajo del estudiante	1 %
9	apoyopedagogicomanzales.blogspot.com Fuente de Internet	



		1 %
10	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
11	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
12	otrasvoceseneducacion.org Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
15	repository.lasallista.edu.co Fuente de Internet	<1 %
16	deportevidasaludable.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
17	documentop.com Fuente de Internet	<1 %
18	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
19	prezi.com Fuente de Internet	<1 %



20	ludosofiaeneducacion.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
21	prevencion5violencia.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad de Cádiz Trabajo del estudiante	<1 %
23	www.actualidadenpsicologia.com Fuente de Internet	<1 %
24	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
25	dspace.utpl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
26	pepecool.com Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	<1 %
28	www.taringa.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.