

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de 3 años del nivel inicial.

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en educación inicial

Autora.

Luz Milena Zuta Velayarse

Jaén - Perú.

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de 3 años del nivel inicial.

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)

Jaén - Perú.

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de 3 años del nivel inicial.

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

Luz Milena Zuta Velayarse (Autora)

.....

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

.....

Jaén - Perú.

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén, a diecinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Bracamoros, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar Calisto La Rosa Fejoo, 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: "Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de 3 años del nivel inicial" para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **ZUTA VELAYARSE, LUZ MILENA**.

A las once 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 16.

Por tanto, **ZUTA VELAYARSE, LUZ MILENA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las doce 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 Calisto La Rosa Fejoo.
Presidente del Jurado

Dr. Andy Kio Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado

Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de 3 años del nivel inicial.

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	17%	2%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	docobook.com Fuente de Internet	2%
3	docplayer.es Fuente de Internet	2%
4	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	view.genial.ly Fuente de Internet	1%
6	educacioninicial.mx Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	<1%



9	repositorio.untumbes.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
11	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
14	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	www.mindmeister.com Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina Trabajo del estudiante	<1 %
18	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.

DEDICATORIA.

A Dios, por estar conmigo siempre.

A mi familia, quiénes representan mi motivación.

A los docentes de la especialidad, por su constante inspiración en mi carrera profesional.

La autora

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	7
ÍNDICE	8
RESUMEN	10
INTRODUCCIÓN.....	11
CAPÍTULO I: TRABAJO COLABORATIVO Y TRABAJO EN GRUPO.....	16
1.1. El Juego	16
1.1.1. Características del Juego	17
1.1.2. Aras que desarrolla el Juego.....	18
1.1.3. El juego, un elemento básico para el aprendizaje	20
1.2. Bases teóricas del Juego Infantil.....	21
CAPÍTULO II:.....	22
EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE	22
2.1. El juego y el aprendizaje.....	22
2.2. Influencia del juego en los niños.	22
2.3. Ventajas del juego en los niños	23
CAPÍTULO III: ESTRATEGIAS DE TRABAJO COLABORATIVO EN EDUCACIÓN INICIAL	25
3.1. ¿Cómo utilizar el juego en el aula?.....	25
3.2. El juego como recurso educativo en el aula	25
3.2.1. Tipos de juegos.....	25
3.2.2. Beneficios del juego.....	27
3.2.3. Juegos a utilizar con niños de tres años.....	27
3.2.4. Secuencia metodológica a la hora del juego.	29
CONCLUSIONES	31

RECOMENDACIONES.....

REFERENCIAS CITADAS33

RESUMEN

El presente trabajo titulado: ***“Influencia del juego en el Aprendizaje de los niños de 3 años del Nivel Inicial”*** destaca la importancia que representa el juego en el aprendizaje de los niños del nivel inicial como estrategia metodológica preponderante para promover la práctica de valores, la integración, el desarrollo de habilidades y destrezas. El docente planifica e incentiva los aprendizajes mediante el uso de acciones lúdicas, propiciando su participación y desenvolvimiento con la finalidad de lograr los objetivos trazados para el grado, potencializando su independencia, autonomía, autoestima y confianza en sí mismo en un clima de respeto y ayuda; fomentando su desarrollo integral, aspecto trascendental para el desarrollo de sus estructuras mentales y físicas. Los juegos funcionales, de construcción, simbólicos y de reglas, son los más apropiados a utilizar a esta edad; incluir juegos en las sesiones de aprendizaje ayuda a generar estudiantes motivados y aprendizajes más significativos.

Palabras Clave: Trabajo colaborativo, aprendizaje cooperativo, estrategias

ABSTRACT.

The present work entitled: "Influence of the game on the Learning of 3-year-old children of the Initial Level" highlights the importance that the game represents in the learning of children of the initial level as a preponderant methodological strategy to promote the practice of values, the integration, development of skills and abilities. The teacher plans and encourages learning through the use of playful actions, promoting their participation and development in order to achieve the objectives set for the degree, enhancing their independence, autonomy, self-esteem and self-confidence in a climate of respect and help. ; promoting their integral development, a transcendental aspect for the development of their mental and physical structures. Functional, construction, symbolic and rules games are the most appropriate to use at this age; Including games in learning sessions helps generate motivated students and more meaningful learning.

Keywords: Collaborative work, cooperative learning, strategies

INTRODUCCIÓN

En la actualidad de un mundo globalizado y tecnológico, los niños y niñas van dejando de lado la interacción social, las prácticas lúdicas y la cooperación. El niño se torna cada vez más solitario y ello puede influir negativamente en la formación de su personalidad. Los niños deben compartir momentos de entretenimiento y pasatiempos. La necesidad de incluir el juego en las actividades de aprendizaje se vuelve imprescindible; este hecho nos lleva a reflexionar sobre la notable función del docente de inicial en búsqueda del bienestar de sus pupilos.

El presente trabajo recopila la influencia que tiene el juego en el aprendizaje de los estudiantes, no sólo como estrategias metodológica para desarrollar mejor los temas concernientes a las áreas curriculares, sino como una herramienta preponderante para promover la práctica de valores, la integración, el desarrollo de habilidades y destrezas, con la finalidad de lograr los objetivos trazados para el grado, potencializando su independencia, autonomía, autoestima y confianza en sí mismo en un clima de respeto y ayuda; fomentando su desarrollo integral.

En tal sentido, el objetivo de este trabajo es explicar la influencia que tiene el juego en el aprendizaje de los niños del nivel inicial, así como también proponer algunas actividades lúdicas que pueden ser empleadas con los aprendices del nivel inicial, buscando promover la práctica de valores, la integración de los discentes y por ende destrezas más habilidades.

Para ello, hemos incluido en el trabajo en cuatro capítulos. En el **Capítulo I** trataremos sobre el Problema de investigación, aquí se formula el problema de investigación, los antecedentes y los objetivos de la investigación. El **Capítulo II** nos habla de las diferencias que existen entre los tipos de juegos: juegos funcionales, de construcción, simbólicos y de reglas. El **Capítulo III** aborda la Influencia del juego en los aprendizajes de los niños del nivel inicial. Finalmente, en el **Capítulo IV** proponemos algunas actividades lúdicas a utilizar con los

educandos, los mismos que ayudarán a consolidar y mejorar los aprendizajes en los niños. Esperamos se convierta en un material de consulta para la labor docente y pueda contribuir al trabajo de calidad que los docentes desempeñan en esta magnífica y hermosa labor, la educación.

En la primera infancia se establecen las bases necesarias para asegurar el desarrollo de los niños y niñas; aprender desde el juego es aprender desde la acción.

Según Minerva (2002) El juego se considera de todas las actividades existentes, una de las más agradables, más cercana al divertimento que al trabajo. El juego en el ámbito escolar se entiende más como una labor, la cual está relacionada a la concentración, tiempo y esfuerzo.

La vida infantil no se puede concebirse sin el juego, el jugar responde a la necesidad de tocar, mirar, curiosar, experimentar e imaginar; todas estas actividades permiten al infante relacionarse de forma positiva el mismo que posibilita el desarrollo armónico de su cuerpo, su parte afectiva e intelectual.

Por ello, es fundamental utilizar diversos juegos con los niños e ir generando aprendizajes de los cuáles ellos hayan sido partícipes, además de incrementar un aspecto tan esencial como el lenguaje, ya que, como señala (Velásquez , 2018); quien trabajo con 25 niños en la ciudad de Trujillo con niños de nivel inicial y tras aplicar un programa de juegos de catorce sesiones, en el cuál propuso juegos: sensoriales, motrices, sociales y de diversa índole; pudo comprobar que el programa de juegos infantiles mejoró significativamente la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 1661.

Por lo que, los aprendizajes que se promuevan en el Nivel Inicial de la Educación Básica Regular, serán fundamentales.

En tal sentido, nos planteamos la siguiente interrogante **¿Cuál es la influencia del juego en el aprendizaje de los niños del nivel inicial?**, interrogante que intentamos explicar en el presente trabajo académico.

Para tener mayores referencias del trabajo de investigación sobre el juego se han tenido en cuenta algunos aportes de trabajos de investigación recientes, los cuales anotamos a continuación:

(Cuba Y Palpa, 2015) en su trabajo de investigación *“La hora del juego en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”*, señala que teniendo en cuenta como punto de inicio, el uso de la hora del juego, se debe tener en cuenta los factores como la edad, el contexto educativo, ya sea rural o urbano. Primordialmente fue necesario utilizar juegos que incentiven la creatividad.

(Sánchez Y Sánchez, 2017) en su tesis de investigación titulada: *“El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 355. Caserío Lirio de los Valles. Distrito Cajaruro- Utcubamba”*. “La presente investigación describe la importancia de la utilización del juego como un recurso didáctico en los niños del aula de 5 años, como una estrategia para los niños y niñas de inicial, mejoren la comunicación, la participación activa y la expresión oral.”. Por consiguiente, en el juego libre se promueve además el trabajo colaborativo para desarrollar habilidades y actitudes en los niños de educación inicial.

Objetivo General

- Explicar la influencia del juego en el proceso de aprendizaje en niños del nivel Inicial.

Objetivos Específicos

- Definir “el juego en la educación inicial”
- Señalar la influencia del juego en niños del nivel inicial.
- Proponer algunas estrategias lúdicas que promueven el juego con niños del nivel inicial.

(Hernández, 2008) en su trabajo *“El juego como herramienta para desarrollar habilidades sociales en las niñas y niños de tres años”*, esta investigación tiene como objetivo resaltar la importancia de promover el desarrollo integral y armónico de los niños, teniendo en cuenta que considerando forman sus esquemas sociales y psicológicos dentro de una

comunidad; aquí se resalta también el rol de los adultos hacia la infancia, sobre todo en las primeras etapas del crecimiento en donde se inicia la formación de habilidades sociales; lo cual representa gran significancia para un niño, es un mecanismo importante para la adquisición y práctica de normas y valores sociales

CAPÍTULO I:

TRABAJO COLABORATIVO Y TRABAJO EN GRUPO

1.1. El Juego.

Pensadores de la Edad Antigua con Platón y Aristóteles ya consideraban la importancia de aprender con juegos, inclusive comentaban a inducían a los padres a que les proporcionen elementos a manera de juguetes que puedan estimular el aprendizaje de los niños.

Podemos decir entonces que, en las civilizaciones antiguas era utilizado también, para entretener a los pobladores y al mismo tiempo para observar al desarrollo y las habilidades de los niños; quienes en muchos casos gracias a la práctica constante de alguna habilidad demostraban gran capacidad motora, rapidez física y agilidad en la caza, la pesca y el cultivo de la tierra.

Aquí detallamos algunas definiciones muy interesantes sobre el juego:

Para el psicoanalista Erickson (1963) es una función del YO; un día luego de observar la forma en que los niños edificaban casas recreando un mundo particular, llevando de alguna manera situaciones que les incomodaban a la realidad; verificando luego de conversaciones con los familiares, situaciones que se daban en su entorno familiar; aduce de igual manera que esta actividad puede ser una forma de tener control de la realidad, lo que le estudioso llama “disrupción del juego”.

- Smilansky (1990) acotan que gracias al juego los niños desarrollan importantes funciones del lenguaje, existe claramente un desarrollo de la expresión oral, la forma de expresar ideas y enriquecer el vocabulario, comprender el lenguaje, desarrollar la atención, la imaginación, y porqué no la concentración y la curiosidad entre otros aspectos vitales para el logro de habilidades comunicativas.

Para (Vygotsky, 1933) el juego es como una herramienta social y cultural, con una notable función impulsar el desarrollo mental del infante favoreciendo su desarrollo integral. Para Para K. Groos, es un ejercicio de preparación, en las primeras edades tanto para el ser humano como para el animal, una forma de irse preparando a situaciones futuras; considerando al juego como una conducta Surge de considerar a esta actividad como una conducta adaptativa, partiendo de 3 ideas:

- Desarrollar instintos que ayudarán a defenderse en la vida
- Desarrollo de los órganos con sus respectivas funciones
- La selección natural se debe a las respuestas de lo los instintos, en donde gana la partida no necesariamente el más fuerte sino el mejor preparado.

Buytendijk (1935) Indica que el juego es producto de la actividad infantil, el niño juega porque es niño, señalando con esto que una de las características propias del niño sin lugar a dudas es el juego.

1.1.1. Características del Juego.

Según Clown (2011) manifiesta que el juego ha demostrado ser una magnífica experiencia de aprendizaje, en estos días, se considera de gran impacto para el saludable desarrollo de la personalidad en niñas y niños. Cuando uno es estudiante de educación nos enseñan a comprender el juego como entretenimiento para los estudiantes, pero también una actividad que favorece a la formación del estudiante debido a su imponente influencia, puesto que a nivel individual afianza la autoestima, la confianza, ayuda a aprender a decidir y a solucionar los problemas; en otras palabras, se aprende a compartir y convivir. Mediante el juego los niños se reflejan hacia el exterior, pues toma sentido según sus vivencias; los juegos estimulan los sentidos, favorecen y hacen rica la creatividad y la imaginación de manera productiva.

Montessori (1949) nos habla de la importancia del juego ya que estimula la capacidad de crear cosas, de tal manera que se convierte en algo especial; el juego, no solamente es divertido, sino que es importante para el desarrollo sano, es su como si

trabajara, es su forma de aprender sobre su entorno. Con el juego los niños y niñas experimentan nuevas situaciones; puede ser una oportunidad brillante para establecer lazos afectivos, en donde puede nacer una amistad para toda una vida; los padres deben aprovechar las actividades lúdicas para compartir con sus hijos, son momentos realmente únicos para vivir experiencias inolvidables y afianzar la relación padre e hijo. Muchos padres, en ocasiones, se refieren al juego como una pérdida del tiempo o dada la exigencia de una vida moderna no tienen tiempo suficiente para jugar con sus hijos; pero en países desarrollados los pedagogos y los pediatras recomiendan a los padres jugar con sus hijos, aunque cueste esfuerzo.

Para jugar no hace falta mucho, se necesita voluntad; es decir, querer jugar, y la creatividad; si los árboles son azules, si los tigres tienen patas de garza, está bien, una de las características del juego es que es flexible.

Moreno (1992), inserta en sus definiciones características como:

- Es voluntario y libre, en muchos casos espontáneo, nadie está obligando a un niño a jugar, podría ser al contrario a veces los padres dicen: “oye ya deja de jugar y ponte a hacer algo que valga la pena”, este es un pensamiento equivocado.
- Es desinteresado, la retribución es gratuita es la sensación misma del disfrute, en donde no se da lugar al fracaso.
- El juego se lleva a cabo en un mundo lleno de fantasía, alejado de la cotidianidad.
- Es una actividad en donde pueden existir reglas; es allí, donde el niño aprende a esperar, a comprender, a escoger, a proponer, a negociar, a ganar, a perder.

1.1.2. Aras que desarrolla el Juego.

El juego es importante porque ayuda a desarrollar capacidades como:

Físicas:

Los discentes están en constante movimiento, de esta manera ayuda al desarrollo de su psicomotricidad tanto gruesa como fina. El movimiento es primordial para los niños, el juego también ejercita, es saludable y genera cansancio lo que significa que el niño luego tendrá sueño y dormirá bien.

Que el niño este en constante contacto con la tecnología no ayuda tanto a su desarrollo físico; existen muchos niños y niñas con problemas de obesidad.

Desarrollo sensorial y mental:

Las actividades de estimulación a temprana edad permiten a los niños diferenciar entre las diversas características de tamaños, texturas, colores y formas; son la manera más lúdica y beneficiosa para desarrollar las capacidades intelectuales. Juegos como los puzzles, De memoria o los de lógica, siempre mejoran la estimulación y concentración, los mismos que estimulan el desarrollo cognitivo; va a depender mucho de la edad del niño.

Afectivas:

Con la práctica del juego los niños siempre aprenden a conocerse mejor, al expresarse con sorpresa, a emitir expresiones de tristeza y alegría, al experimentar emociones.

Con esto sabrán como manifestar sus sentimientos y estados de ánimo, tema elemental para su socialización.

Juegos que inviten a lograr la confianza en sí mismo y en los demás son muy beneficiosos o juegos que permitan imitar una determinada personalidad, ayudan a conocer las virtudes y cualidades de las personas, ayudan a generar confianza o desconfianza en la otra persona; sin el desarrollo afectivo el niño presentará muchas dificultades en su etapa de joven o de adulto.

Creatividad e imaginación:

A partir del segundo año de vida los menores incluyen en el juego su imaginación, además de la imitación; por ello, aquí dos cosas, primero ser siempre buenos modelos para los niños y segundo evitar limitar su imaginación, corregirlos o traerle a la realidad; ellos mezclarán situaciones de la vida real con la imaginaria, presentarán castillos, islas, monstruos, brujas y súper héroes; la función del docente o del padre de familia será siempre alentar la imaginación.

Forma hábitos de cooperación:

La cooperación ahora está mucho más valorada que antes. La competencia es buena pero también es bueno promover el desarrollo del trabajo en equipo. En donde la individualidad se coloca en un segundo plano; así mismo, incentivarles el valor de la solidaridad y el compañerismo. Los docentes al formar grupos de trabajo deben hacerles saber a cada quién su rol, comentarles que al formar un equipo todos trabajan para un mismo fin, se unen fortalezas para lograr el éxito.

El juego hace que los niños aprendan a conocer su cuerpo:

Los estudiantes deben descubrir sus características y sus cualidades corporales y las relaciona con su cuerpo y con su medio. Conocer el cuerpo al ejecutar diversos movimientos. El movimiento debe darse por segmentos, repitiendo las funciones de cada parte del cuerpo; por ejemplo: mis manitos son para escribir, mis piernas son para caminar, mis ojos son para ver; podemos agregar velocidad o ritmos.

Aprovechar en utilizar diversas estrategias y técnicas e invitarles a participar de forma lúdica; al reforzar la motricidad ellos también entenderás las funciones y utilidad de las partes de su cuerpo.

1.1.3. El juego, un elemento básico para el aprendizaje

A partir del incremento de las materias y los contenidos en el área académica, el papel del juego está siendo dejado de lado y no se toma en cuenta o se aprecia solamente como parte complementaria del trabajo en la escuela; o quizás el docente realiza juegos o juega con sus alumnos cuando de alguna manera le sobra el tiempo o cuando se está muy cerca a fin de bimestre. El psicólogo Peter Gray (2007) sostiene que los pequeños cada vez se sienten más supervisados y no encuentran espacios libres para jugar, o siempre están recibiendo indicaciones y órdenes, esto no permite que actúe con libertad y afecta muchísimo su progreso.

Este autor que habla entrañablemente del juego propone retomar el juego como actividad central de la infancia. Justifica el juego que se realiza sin presiones, libre, en contacto con la naturaleza, un juego espontáneo; un juego que responda a desarrollar todas las habilidades que le permitirán sobrevivir, o convertirse en adulto.

Bases teóricas del Juego Infantil

Las teorías de Vigostky, Piaget y Groos, básicamente se refieren al juego en los siguientes términos:

Los juegos un bien cultural y están básicamente destinados a entretenimiento y diversión; la presente monografía pretende enfocar el juego en el aspecto educativo.

Por lo tanto, se comprende al juego como un proceso de educación completa e indispensable para su desarrollo físico, intelectual y social del niño.

Vigotsky (1988) manifiesta que el juego nace con la curiosidad de tener contacto con aquello que nos rodea. A través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Resalta la importancia del juego en la actividad social.

Para el autor, los juegos de video no contribuyen al desarrollo de la creatividad del niño, los mismos que obligan a pasar horas y horas tras de una pantalla, dejando de lado las acciones que necesitan para desarrollarse también físicamente.

De ahí la importancia que tiene de estimular a los estudiantes desde la escuela mediante juegos que eduquen, los mismos que tienen finalidades de despertar ciertos intereses de los discentes.

Los juegos en la historia de la enseñanza son un recurso que mantiene a los alumnos entretenidos en el aula y aprendiendo a la vez, pues no debería estar alejada de un aula de clase la interacción y limitarse al mero discurso o dictado, así: Los juegos son usados frecuentemente en el aula de idiomas. Un objetivo y un elemento importante de diversión.

Rubio (2012) nos habla sobre el énfasis en los juegos refiriéndose a que radica en el éxito de la comunicación.

CAPÍTULO II:

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE

Es importante saber reconocer que el juego influye significativamente en el aprendizaje de los estudiantes, puesto que el juego es inherente a la edad preescolar, se logra desarrollar competencias con el uso del juego, y por ende contribuyen a desarrollar capacidades; es decir habilidades, conocimientos y actitudes; acciones que permitirán en un tiempo no muy lejano que nuestros estudiantes sepan actuar de manera competente, con sentido ético y en contextos diferentes.

2.1. El juego y el aprendizaje

Una proporción importante de tiempo es usado por el niño para el juego, mediante de dicha acción el niño desarrolla muchas habilidades y destrezas; es más, en contextos como las que estamos viviendo a causa de la pandemia, es de aprovechar el tiempo para desarrollar competencias en nuestros niños a través del juego.

2.2. Influencia del juego en los niños.

Manujlenko e Istomina (1978) precursores de Vygotsky, comentan que el juego influye en el desarrollo físico y mental de los niños en tres formas:

- Favorece la zona de desarrollo próximo (ZDP): diferencia entre el nivel real del estudiante que con la contribución de un adulto o solo va elevar su capacidad.
- Facilita el distanciamiento del pensamiento, de los objetos y de las acciones, mediante el juego se logra el desarrollo biopsicosocial de los niños.
- La autorregulación conductual es favorecida también por el juego.

Los niños no toman en cuenta el tiempo para jugar, siempre habrá tiempo para jugar; el juego puede modificarse y el niño siempre se adaptará, sin importar la edad o las exigencias del mismo; es algo que los docentes deben tener presente el simple hecho de mencionar la palabra juego se convertirá en motivación para sus estudiantes.

A los tres años, el niño el niño ya ingresa a la escuela y puede imitar la realidad, representando lo que han vivido, de esta manera manifiesta al exterior sus emociones, deseos y sentimientos; este hecho, tanto para psicólogos y maestros debe ser tomado con gran cuidado, pues es una forma de apreciar la dinámica familiar que vive el niño en el interior de su hogar, en muchas ocasiones puede dejarse entrever ciertas situaciones de descontento e inclusive de abuso.

En la búsqueda de hacer accesible el juego para los niños en aulas, se pueden solicitar cajas, telas; una serie de materiales que se pueden ir adaptando a las necesidades de las sesiones para crear un ambiente siempre festivo y decorativo, todo esto influye mucho en la participación del niño.

El juego fomenta la afectividad entre padres e hijos, maestros y estudiantes, entre compañeros de clase; su importancia en este aspecto es innegable.

2.3. Ventajas del juego en los niños

Debido a las innumerables tareas que tiene el docente dentro y fuera del aula, vemos que no tiene tiempo para jugar con sus pupilos; la experiencia laboral da cuenta de que la escuela y el juego no son bien vistas; quienes tienen a cargo la supervisión docente deben reconocer el gran aporte que representa para la vida infantil, valorando dichas actividades.

Especialmente si un docente decide traer el juego al aula, se ve seriamente criticado por los padres de familia y por sus mismos colegas; por otro lado, observamos estudiantes con grandes cualidades ávidos de experimentar y se enfrentan ante un docente agotado e insulso.

La necesidad por parte de los niños y niñas está presente, simplemente necesitamos iniciativa y entusiasmo para iniciar este tipo de actividades.

El maestro o maestra, frente al juego como parte de sus estrategias didácticas, es deseable que adopte una posición basada en lo siguiente:

- Ser un facilitador de los procesos de construcción del aprendizaje.
- Ser observador y registrar las diversas conductas en las cuales sus niños y niñas afrontan nuevas situaciones y las resuelven.
- Ser creativo para ejecutar juegos que garanticen el aprendizaje
- Ser un constante motivador de sus alumnos.
- Participar en la medida de las posibilidades.
- Es importante que un adulto se divierta junto con los estudiantes, disfrutando de su profesión y contagiando alegría a sus estudiantes.

CAPÍTULO III:

ESTRATEGIAS DE TRABAJO COLABORATIVO EN EDUCACIÓN INICIAL

3.1. ¿Cómo utilizar el juego en el aula?

Según Minerva (2002) el juego en el aula tiene una connotación de trabajo en el cual se invierte tiempo, energías y expectativa.

- La autora sugiere al educador lo siguiente:
- Realizar cambio de rutinas con los niños, utilizar estrategias faciliten en los alumnos ese proceso.
- Utilizar diversidad de materiales para realizar los juegos.
- Tener en cuenta siempre los aportes de la psicología, la sociología y la antropología; es decir, tener presente su carácter interdisciplinario.
- Tener presente que la competitividad, no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo, etc.

3.2. El juego como recurso educativo en el aula

Según Meneses et al (2001), Consideraciones que debemos tener en cuenta al usar el juego como un medio o recurso educativo.

- El juego para recrearse.
- La función biológica del juego El psicólogo Karl Gross afirma que el juego al juego como un problema biológico.

3.2.1. Tipos de juegos

Jean Piaget describió los principales tipos de juego acorde con el desarrollo de los estudiantes, los mismos que se van perfeccionando de acuerdo al crecimiento.

Juego funcional

El niño realiza acciones motoras para explorar diversos objetos y responder a los estímulos que recibe, estimulando la coordinación motriz gruesa y fina.

Mediante las acciones motora se va explorando diversos objetos los mismos que permiten responde a ciertos estímulos que contribuyen al desarrollo de la coordinación motora, tanto fina como gruesa.

Juego de construcción

Este tipo de juego estimula la creatividad y se hace uso desde los primeros años de vida y permanece durante todo el desarrollo del niño a la par con el juego de tipo funcional

Juego simbólico

Las representaciones simbólicas son acciones que desarrollan los niños a partir de personajes de su contexto contribuyendo al desarrollo de su imaginación, su creatividad, fantasía y convivencia con sus pares.

Juego de reglas

Díaz (1993) Clasifica los juegos según las cualidades que desarrollan, como ej.

JUEGOS SENSORIALES: Aportan con el desarrollo de los diferentes sentidos de un ser humano, predominando el dominio de un sentido dependiendo del estímulo

JUEGOS MOTRICES: Buscan afinar y fortalecer los movimientos del niño.

JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO: Contribuyen al desarrollo muscular y al desarrollo de las articulaciones.

JUEGOS ORGANIZADOS: Contribuyen al desarrollo social y la parte emotiva.

JUEGOS DEPORTIVOS: Mediante estos juegos se desarrollan los fundamentos y se aprenden ciertas reglas de un deporte, además se aprende a ganar o a perder, según sea el caso.

- Antes de presentar un juego se debe pensar en que todos los alumnos van a participar, y cuando se está practicando si alguno de ellos no lo está haciendo hay que averiguar por qué no lo hace.

- Cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros.
- Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.
- Se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego.
- Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo.

3.2.2. Beneficios del juego.

Conocedores de los beneficios del juego para el desarrollo biopsicosocial del ser humano, numeramos algunos de sus beneficios:

Motiva: Como adultos sabes que cuando una persona hace algo como jugando se va motivando y al fin logra sus propósitos. Cuando se lo hace por diversión el tiempo parece que se reduce.

Permite **aprender** de forma divertida sin presión psicológica.

Mediante el juego bien direccionado se va desarrollando la autonomía, la iniciativa, la atención y la concentración.

Propicia la **construcción del conocimiento**, ayuda a establecer conexiones neurológicas formando las famosas redes neuronales.

Es **apto para todas las edades**. A quien no le gusta el juego, desde el más joven hasta el más adulto disfruta del juego.

Desarrolla el cooperativismo, el sentido de responsabilidad entre otros valores útiles para desarrollarse en la parte axiológica.

3.2.3. Juegos a utilizar con niños de tres años.

Según Fröebel (1987) El juego es el camino para que los niños y niñas se desarrollen de forma integral, impulsa el aprendizaje dependiendo de quién la conduzca.

JUEGOS

Juego 1: Tablas de liso- áspero y frascos con olores.

María Montessori confeccionó un material que denominó “material sensorial”

El objetivo de proponer dicho material, fue con la finalidad de promover en los niños la clasificación y el orden, para los cuales ellos empleaban sus sentidos como el gusto, tacto olfato vista y oído al emparejar por sus semejanzas.

Juego 2: La madriguera

El juego de la madriguera consiste en que cada niño o niña simula ser un conejito cuya madriguera es un círculo hecho en el suelo y a una señal y un tiempo propuesto, el último en entrar es el que quedaría eliminado.

Juego 3: Circuitos con cinta aislante

Este juego se realizará pegando trozos de cinta aislante en el suelo formando circuitos diferentes. El niño y la niña deberá ir pasando por encima siguiendo dicha línea, lo hará hacia delante y hacia atrás.

Juego 4: Juego del coco

Consiste elaborar tarjetas para darles uso, cuyas tarjetas tienen animales impresos en él, cada participante coge una tarjeta sin mirar a qué animal corresponde, el niño que tiene la tarjeta hará preguntas a sus compañeros hasta que ellos adivinen de qué animalito se trata.

Juego 5: Juego de memoria

Consiste en poner tarjetas sobre una mesa o similar en la que los jugadores no deben ver los números, los jugadores van elevando las tarjetas de par en par buscando su pareja correspondiente, gana aquél participante que tiene mayor cantidad de parejitas de números.

Juego 9: Encesta y gana

En este juego se divide el aula en dos grupos, luego se designan dos cajas, una para cada grupo y el grupo que encesta más pelotas ganará el juego.

Juego 10: El muñeco de goma

Dos niños van sosteniendo una cuerda, los niños deben adoptar diversas formas para pasar por debajo de la cuerda sin rozarla.

Juego 11: Formas geométricas

Los niños están distribuidos en el patio y la maestra va indicando diversas formas geométricas que los niños deben adoptar según sus indicaciones.

Juego 12: El espejo

Se coloca a los niños en parejas, los niños van adoptando diversas posturas, sus compañeros lo imitarán como si fuesen un espejo.

Juego 13: Entre las piernas

Se juega con globos que los alumnos harán pasar por debajo de sus piernas, la maestra realizará preguntas y detendrá el juego cada vez que lo crea conveniente.

Juego 14: La balsa de agua

Diseñado a partir de los tres años de edad. Imagina que están en una barca. El maestro va indicando situaciones diversas que suceden en la barca.

Juego 15: El espantapájaros

Atamos a una cuerda una pelota de trapo, luego ponemos dentro de un círculo. Alguien que se encuentra en el círculo comienza a dar vueltas a la pequeña pelotita, todos salta para que la pelota no les alcance, queda fuera del juego el que es tocado por la pelota.

3.2.4. Secuencia metodológica a la hora del juego.

Las sesiones de aprendizaje constan de: actividades de inicio, desarrollo y cierre: *“La estructura lógica de la mediación docente en la sesión de aprendizaje comprende: actividades de inicio, de desarrollo y de cierre”* (MINEDU 2013, p.59). las mencionadas actividades se desarrollan a continuación.

A. Inicio

“Las actividades de inicio tienen como propósito comunicar a los y las estudiantes lo que aprenderán en la sesión, activar o movilizar sus saberes previos (evaluación diagnóstica), que servirán como enlace puente para la construcción de los nuevos aprendizajes” (MINEDU 2013, p.59).

B. Desarrollo

“En las actividades de desarrollo, el o la docente acompaña, guía, orienta, modela, explica, proporciona información a la o el estudiante, para ayudarlo a construir el aprendizaje. El o la docente brinda un conjunto de estrategias y materiales que facilitan a la o el estudiante la investigación, para la elaboración de los nuevos conocimientos, así como el desarrollo de habilidades y destrezas” (MINEDU 2013, p.59).

Los juegos pueden considerarse en cualquier momento de la sesión de clase; teniendo siempre en cuenta que en este aspecto estamos considerando que los niños y niñas deben ser considerados protagonistas del aprendizaje y deben participar activamente en la construcción del mismo.

Se les puede brindar a los niños la capacidad de elegir los juegos en algunas ocasiones, en todo momento se tratará de propulsar el pensamiento crítico y complejo.

C. Cierre

“En la actividad de cierre se promueve la metacognición como parte del aprendizaje orientado al mejoramiento continuo de los desempeños que evidencian los y las estudiantes en el desarrollo de las capacidades. Asimismo, las actividades de cierre constituyen una oportunidad para que los y las estudiantes transfieran o utilicen lo aprendido en nuevas situaciones; por ejemplo, ejecución de tareas, prácticas calificadas” (MINEDU 2013b: 59) y situaciones de la vida cotidiana.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El juego es una actividad propia en los niños y es reconocida por diversos autores como un elemento esencial en su desarrollo integral y evolutivo.

SEGUNDA: El juego influencia a los niños y niñas de la siguiente manera: favorece la zona de desarrollo próximo (ZDP), facilita la separación del pensamiento, de las acciones y del objeto; es decir, favorece al pensamiento abstracto y finalmente facilita el desarrollo de la autorregulación, adecuando su conducta a diversos estímulos.

TERCERA: Al incluirse el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor.

RECOMENDACIONES

- El juego permite integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera amena y placentera.
- El juego constituye una estrategia importante, en el proceso de enseñanza y aprendizaje del infante.

REFERENCIAS CITADAS.

- Buytendijk, F. J. J. (1935). El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales. Madrid: Revista de Occidente.
- Cuba, N. y Palpa, E. (2015). La hora del juego en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara (tesis de pregrado) Universidad nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. Recuperado de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1>
- Erikson E. (1963) *Childhood and society*. 2nd ed. New York: Norton, Nueva.
- Frank, R. (2003) El desarrollo de pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación primaria (tesis de pregrado) Universidad Pedagógica Nacional UPN 098 – Distrito Federal – Oriente Mexico. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/19663.pdf>
- Fröbel, F. (1987). Friedrich Fröbel. Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/f/frobel.htm>
- Hernández, E. (2008). El juego como herramienta para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de tres años. (tesis de pregrado) Universidad Pedagógica Nacional Unidad 153-Ecatepec México Recuperado de : <http://200.23.113.51/pdf/25689.pdf>
- Meneses Montero, Maureen, & Monge Alvarado, María de los Ángeles (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2),113-124.[fecha de Consulta 21 de Enero de 2021]. ISSN: 0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44025210>
- Minerva Torres, Carmen (2002). El juego: una estrategia importante . *Educere*, 6(19),289-296.[fecha de Consulta 21 de Enero de 2021]. ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35601907>
- Montessori M (1949) La mente absorbente de los niños citado por internet [www.el valor pedagógico del juego](http://www.elvalorpedagogico.com).

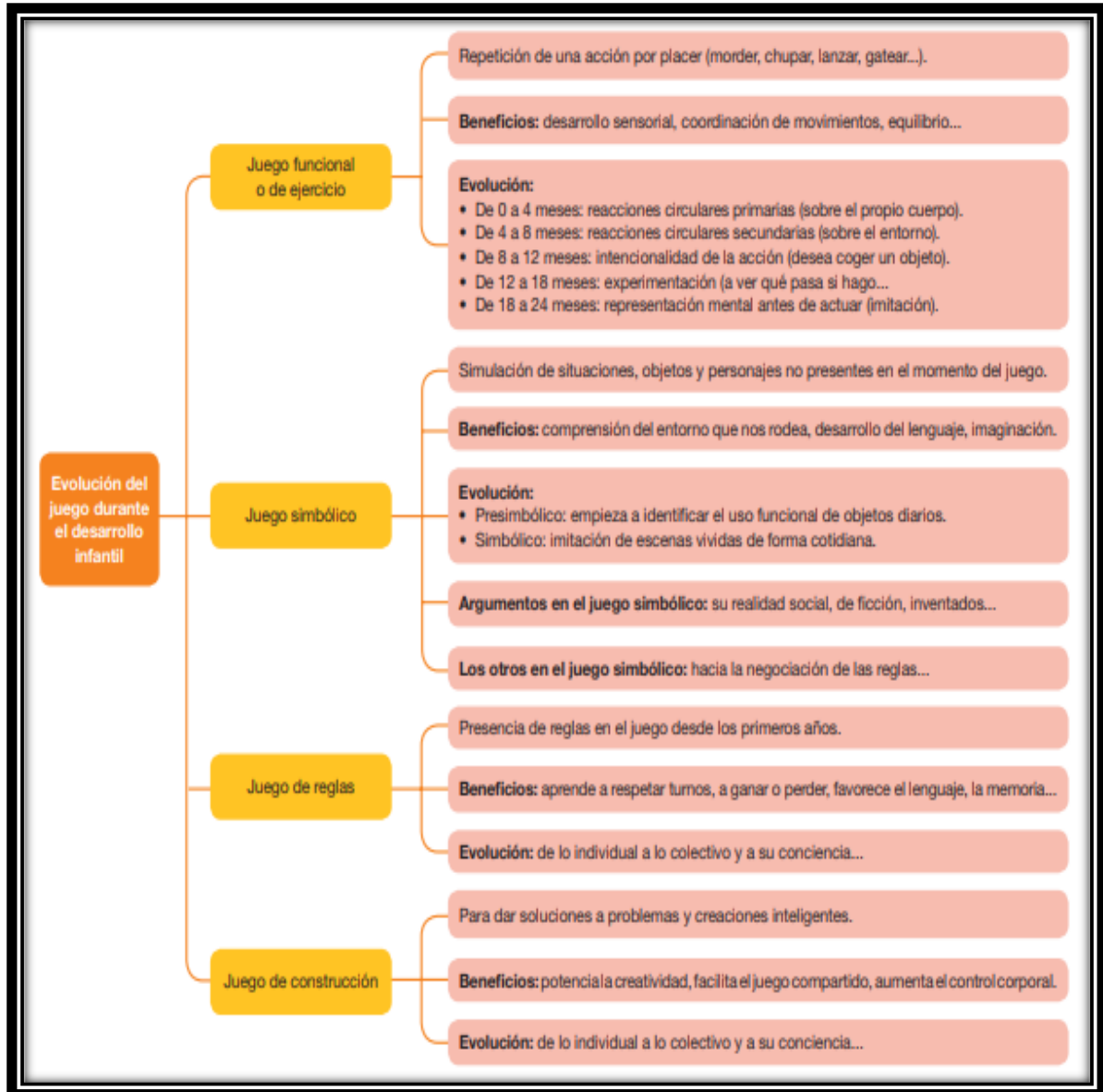
- Moreno, C. (1992). Juegos y deportes tradicionales en España. Alianza Editorial, Madrid.
- Nassr, B. (2017). El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura (Tesis de licenciatura en Educación, Nivel Inicial). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú. Recuperado de: https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rabadán Rubio, José Antonio, & Giménez Gualdo, Ana María (2012). DETECCIÓN E INTERVENCIÓN EN EL AULA DE LOS TRASTORNOS DE CONDUCTA. Educación XX1, 15(2),185-212.[fecha de Consulta 21 de Enero de 2021]. ISSN: 1139-613X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=706/70624504006>
- Sánchez, M. y Sánchez P. (2017) ‘El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 355. Caserío Lirio de los Valles. Distrito Cajaruro-Utcubamba’. (tesis de pregrado) Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Lambayeque. Perú. Recuperado de: <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1675/BC-TES-TMP-529.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Smilansky, S (1990). El juego socio dramático: Su relevancia en la conducta y los éxitos en la escuela. En E. Klugman & S. Smilansky (Eds.), El juego y el aprendizaje de los niños. Nueva York: Teacher's College Press. Recuperado de: <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Temas%20%20Proyectos%20%20Actividad%20%20Documento/Attachments/485/5%20El%20papel%20vital%20de%20juego%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20de%20la%20ni%C3%B1ez%20temprana,%20Joan%20Almon.pdf>
- Velásquez, J.P (2018). Programa de Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P. La Casa del Niño “Florencia de Mora” (tesis de pregrado). Universidad Católica Los Angeles, Chimbote, Perú recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4338/JUEGOS_DIDACTICOS_VELASQUEZ_LOAIZA_JURICO_PAOLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vygotsky, Lev (1988) “El papel del juego en el desarrollo del niño”, en El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Mexico: Crítica Grijalbo.

ANEXOS

ANEXO 01

ESQUEMA SÍNTESIS: LA INFLUENCIA DEL JUEGO INFANTIL



Esquema 1.- Revista Online WEB DEL MAESTRO, 14 de marzo 2020

ANEXO 02

FOTOS: NIÑOS APRENDEN A TRAVÉS DEL JUEGO



ANEXO 03

MODELO DE USO DE JUEGO EN LOS PROYECTOS DE INICIAL 3 AÑOS

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 01

1.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : _____

1.2 . I.E.I. : _____

1.3. DIRECTORA : _____

1.4. PROFESORA : _____

1.5 SECCIÓN : _____

2.- NOMBRE DEL PROYECTO:

“Demuestro mis saberes previos y proponemos acuerdos para tener una mejor convivencia”

3.- DURACIÓN: Del de marzo al de abril 20....

4.- NECESIDADES DEL APRENDIZAJE:

- Cada niño, posee diferentes saberes previos. La docente conoce a sus alumnos y el contexto en el que se desenvuelve cada estudiante.
- Cada niño o niña debe menciona acuerdos de tal manera que cada alumno aporta de manera positiva y se integra a las responsabilidades como estudiante.

5. JUSTIFICACIÓN:

Los niños y niñas, deben aprender poco a poco que sus relaciones con los demás, se basan en normas de convivencia, hábitos y reglas de cortesía. Enfrentar a los niños a diferentes situaciones les permitirá establecer juntos, las normas que podrían mejorar esa situación desfavorable y a la vez apropiarse de esas normas para aplicarlas y cumplirlas con mayor facilidad por que han sido creadas por ellos mismos.

6.- PRODUCTOS:

- Conocemos los saberes previos que traen los niños.
- Mejor convivencia entre todos

7.- SESIONES DE APRENDIZAJE:

FECHA	SESIÓN	DENOMINACIÓN
	N° 1	“Aprendamos a usar nuestro calendario”
	N° 2	“Me gusta jugar”
	N° 3	Conocemos la norma: “Soy educado y saludo”
	N° 4	“Llego temprano al jardín”

8.- PRE-PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO:

¿Qué haré?	¿Cómo la haré?	¿Qué necesitaré?
<ul style="list-style-type: none"> - Proponer acuerdos y normas de convivencia - Utilizar palabras mágicas y frases amables - Que se conduzcan los niños haciendo uso de carteles. - Aplicar la lista de Cotejos. 	<ul style="list-style-type: none"> - A través de lluvia de ideas - Con participación de los niños. - Presentando carteles y pegándolos en el salón - A través de la observación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Carteles - Cinta - Cajas - Laminas - Lista de Cotejos.

9.- PLANIFICACIÓN DE LA DOCENTE:

¿QUÉ HAREMOS?	¿CÓMO LA HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAREMOS?

<p>Juego 1: Tablas de liso- áspero y frascos con olores.</p>	<p>María Montessori elaboró un material que denominó “material sensorial” con el objetivo de provocar clasificaciones y ordenaciones. Las clasificaciones las establece el niño y la niña a través de los sentidos: vista, oído, olfato, gusto y tacto, cuando empareja los semejantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lupas, Embudos, visores, Rastrillo • Tuvo de ensayo, Coladores, Lavatorios • Morteros, Rodillo, Goteros, Imanes • Jarras y otros
<p>Juego 2: La madriguera</p>	<p>Consiste en que cada niño y niña es un conejo y su madriguera será un círculo en el suelo. El último en entrar queda eliminado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza o una cuerda
<p>Juego 3: Circuitos con cinta aislante</p>	<p>Este juego se realizará pegando trozos de cinta aislante en el suelo formando circuitos diferentes. El niño y la niña deberá ir pasando por encima siguiendo dicha línea, lo hará hacia delante y hacia atrás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta aislante
<p>Juego 4: Juego del coco</p>	<p>Este juego está compuesto por una serie de tarjetas con animales reflejados en éstas. Los jugadores cogerán una tarjeta con figuras de animales, sin mirar el contenido,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas de colores

	realizarán preguntas a sus compañeros hasta adivinar qué animal es.	
Juego 5: Juego de memoria	Este juego consiste en colocar las tarjetas sobre una mesa de forma que no se vean los números. Los jugadores deberán ir levantando las tarjetas de dos en dos buscando las parejas correspondientes. Ganará el jugador que consiga descubrir más parejas de números.	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas de diverso vocabulario
Juego 6: Juego de bolos	El niño o la niña deberán colocarse a una distancia determinada, 3 lanzar la pelota hacia las botellas y derribar el mayor número posible.	Btellas y balones pequeños o pelotas de trapo
Juego 7: Juego “el bingo”	Este juego consiste en un número determinado de cartones. Éstos tienen escritos una serie de números del uno al nueve, el maestro o maestra irá sacando los números y los jugadores lo irán tachando a medida que van saliendo los números correspondientes al cartón que tienen. Ganará el que	Cartomes de bingo, juego de bingo

	consiga tachar todos los números.	
Juego 8: Las sillas	<p>Este juego se realizará formando dos grupos con todos los componentes de la clase. A continuación, se colocarán el número de sillas correspondientes a los jugadores menos una. Se pondrá música en la clase y los jugadores bailarán y se moverán alrededor de las sillas hasta el momento que la música deje de sonar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas, audios con música
Juego 9: Encesta y gana	<p>Juego 9: Encesta y gana</p> <p>En este juego se divide el aula en dos grupos, luego se designan dos cajas, una para cada grupo y el grupo que encesta más pelotas ganará el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	Cajas de cartón y balones
Juego 10: El muñeco de goma	<p>Juego 10: El muñeco de goma</p> <p>Dos niños van sosteniendo una cuerda, los niños deben adoptar diversas formas para pasar por debajo de la cuerda sin rozarla.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerda grande

	<ul style="list-style-type: none"> • 	
Juego 11: Formas geométricas	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños están distribuidos en el patio y la maestra va indicando diversas formas geométricas que los niños deben adoptar según sus indicaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • ninguno
Juego 12: El espejo	<p>Juego 12: El espejo</p> <p>Se coloca a los niños en parejas, los niños van adoptando diversas posturas, sus compañeros lo imitarán como si fuesen un espejo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • ninguno
Juego 13: Entre las piernas	<ul style="list-style-type: none"> • Se juega con globos que los alumnos harán pasar por debajo de sus piernas, la maestra realizará preguntas y detendrá el juego cada vez que lo crea conveniente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos de colores
Juego 14: La balsa de agua	<p>Este juego está ideado para niños y niñas a partir de 3 años. Imagina que están en una barca. El maestro va indicando situaciones diversas que suceden en la barca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • audios de música

Juego 15: El espantapájaros	Con una pelota de trapo atada a una cuerda, se colocan en un círculo. Cuando el que está en el centro comienza a dar vueltas a la pelota, todos deben saltar para no permitir que la pelota les toque. Quien es tocado queda fuera del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota de trapo
Juego 16: Imitación de animales	<p>Todos se colocan en círculo. Cada uno sale al centro y trata de imitar a un animal. Quien adivine el animal sale al centro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con figuras de animales.

10.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
P.S.	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	- Participa en actividades grupales y da cuenta de sus responsabilidades, poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.
	CONSTRUYE SU IDENTIDAD, COMO PERSONA HUMANA, AMADA POR DIOS, DIGNA, LIBRE Y TRASCENDENTE, COMPRENDIENDO LA DOCTRINA DE SU PROPIA RELIGIÓN, ABIERTO AL DIÁLOGO	Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente.	- Reconoce de manera espontánea, a través de sus acciones diarias, el amor y cuidado que le brinda su familia, como un indicio del amor de

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
	CON LAS QUE LE SON CERCANAS		Dios, y da inicio a acciones como colaborar, saludar, despedirse y agradecer por propia iniciativa.
CT	INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS	Problematiza situaciones para hacer indagación.	- Comunica los descubrimientos que hace cuando explora.
COM.	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Interviene espontáneamente sobre temas de la vida y las normas que hay en el aula.
	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	- Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones. Percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

I. ENFOQUE TRANSVERSAL:

❖ Enfoque ambiental.

II. ¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO?

❖ Niños expresivos, autónomos, creativos, descubridores, investigadores.

❖ Que los niños y niñas aprendan a brindar el uso adecuado a los materiales de ciencia y ambiente.

III. ¿QUÉ INSTRUMENTO VOY A UTILIZAR PARA RECOGER LA INFORMACIÓN?

- ❖ Fichas de evaluación
- ❖ Cuaderno de registros del juego libre.
- ❖ Hojas de trabajo.

IV. PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES SETIEMBRE - 2020				
LUNES	MARTES 01/09/20 Sensibilización	MIÉRCOLES 02/09/20 Negociado del proyecto	JUEVES 03/09/20 Aprendemos a usar nuestro calendario	VIERNES 04/09/20 Me gusta jugar
LUNES 07/09/20 Soy educado y saludo	MARTES 08/09/20 Llego temprano al colegio	MIÉRCOLES 09/09/20 Conocemos a Jesús	JUEVES 10/09/20 Identifico mi nombre	VIERNES 11/09/20 Soy único y valiosos
LUNES 14/09/20 Las partes de mi cara	MARTES 15/09/20 Mis mascotas favoritas	MIÉRCOLES 16/09/20 Los útiles de aseo	JUEVES 17/09/20 Los órganos de los sentidos	VIERNES 18/09/20 Mi maravillosa familia
LUNES 21/09/20 Los sabores que prefiero	MARTES 22/09/20 ¿Qué es la temperatura?	MIÉRCOLES 23/09/20 Las partes de mi casa	JUEVES 24/09/20 Comunicación del proyecto	VIERNES 25/09/20 Evaluación del proyecto

ANEXO 04

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 01

I. DENOMINACIÓN : “Aprendamos a usar nuestro calendario”

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. Fecha : 01 marzo DEL 2020

2.2. Valor :

2.3. Eje Curricular : Aprender a ser

III. INFORMACIÓN CURRICULAR

ARE A	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S.	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora a sí mismo	- Se reconoce en sus características físicas y manifiesta sus necesidades e intereses, las diferencia de los demás afirmando su identidad. Por ejemplo: “Yo quiero este”.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Utilización libre de los sectores- Rutinas- Desarrollo UD- Motivación	<ul style="list-style-type: none">- Se forman en el patio.- Nos saludamos cantando “¿Cómo están amigos, ¿cómo están?”- Saludamos a Dios rezando una pequeña oración.- Saludamos a la bandera y cantamos el coro del Himno Nacional.- Entramos al aula marchando.	<ul style="list-style-type: none">- Bandera- CD- equipo de música

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Eligen libremente el sector de su preferencia y juegan en él, compartiendo los materiales con sus compañeros. - Al terminar les ayudamos y enseñamos a guardar cada cosa en su lugar. - Conversamos sobre lo que hicieron. - Dialogamos sobre la norma: “Debemos mantener el aula limpia y ordenada”. - Se utiliza el juego: La balsa de agua <p>Este juego está ideado para niños y niñas a partir de 3 años. Imagina que están en una barca. El maestro va indicando situaciones diversas que suceden en la barca, para lo cual utiliza diversas fechas importantes del calendario y actividades, todos los niños participan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una lámina observan y describen una habitación desordenada. <p>¿Cómo les gustaría que esté su aula ordenada o desordenada?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entonces debemos: <ul style="list-style-type: none"> • Colocar cada cosa en su lugar. • Cuidar los juguetes. • No garabatear ni manchar las paredes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juguetes - Lámina
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido - en - otr 	<ul style="list-style-type: none"> - Se entrega a cada grupo un papelote con una figura grande. Ejemplo: manzana, pera, naranja, etc. y se les invita a pintar con crayolas. - Al terminar observan y se evalúan, se pregunta ¿cuál es el lugar de los trabajos? “Cada cosa tiene su lugar” - Actividades de salida. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote - Crayolas.

	a situación		
--	----------------	--	--

FICHA PARA EVALUAR EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Aprendamos a usar nuestro calendario”			
ÁREA PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIA : Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.			
CAPACIDAD: Demuestra creciente precisión y eficacia en la coordinación visomotriz: óculo-manual, óculo-podal: lanzar objetos, patear pelota, rasgar papel, pintar con crayolas gruesas, enhebrar cuentas grandes, etc.			
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO	
		3 AÑOS	
		- Se reconoce en sus características físicas y manifiesta sus necesidades e intereses, las diferencia de los demás afirmando su identidad.	- Se reconoce en sus características físicas y manifiesta sus necesidades e intereses, las diferencia de los demás afirmando su identidad.
		1	2
01	BUSTAMANTE CAMACHO, Néider		

02	FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Ada			
03	MORALES ZUTA, Karoll Jazmín			
04	MORALES TAFUR, Brian			

Jazán, noviembre del 2020.

LEYENDA:

1: NO SE TUVO LA PARTICIPACIÓN

2: PARTICIPO UN POCO

3: SE LOGRO LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL NIÑO.

FICHA PARA EVALUAR EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “SOY EDUCADO Y SALUDO”				
AREA : PERSONAL SOCIAL				
COMPETENCIA : Explora de manera independiente el espacio, los objetos y su cuerpo e interactúa en situaciones de juego además de la vida cotidiana demostrando seguridad en sus posibilidades y preservando la integridad física.				
CAPACIDAD: Demuestra aumento en la precisión y eficacia en la coordinación visomotriz: óculo-manual, óculo-podal: lanzar elementos, patear pelota, realizar el rasgado de papel, pintar haciendo uso de crayolas gruesas, enhebrar grandes cuentas, etc.				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO		
		3 AÑOS		
		- Se relaciona con niños y adultos de su entorno a partir	- Se relaciona con niños y adultos de su entorno a partir	- Se relaciona con niños y adultos de su entorno a partir
		1	2	3
01	BUSTAMANTE CAMACHO, Néider			
02	FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Ada			

Jazán, noviembre del 2020.

LEYENDA:

1: NO SE TUVO LA PARTICIPACIÓN

2: PARTICIPO UN POCO

3: SE LOGRO LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL NIÑO.