

**TIRADO LÓPEZ MARIEL CONCEPCIÓN  
PEINADO BAUTISTA MARÍA ISABEL  
CÁRDENAS AGUILAR BRENDA YADIRA DEL  
CARMEN**

**PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL  
PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**ASESOR: ERNESTO MARTÍN PERAZA RUBIO**

**MAZATLÁN, SINALOA, 07 DE JUNIO DEL 2011**

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	7
OBJETIVOS .....	11
JUSTIFICACIÓN .....	12
CAPÍTULO I .....	15
APROXIMACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL PARA EL ESTUDIO DEL JUEGO. .....	15
1.1. Concepto y origen del juego.....	17
1.2.- Teorías sobre el juego.....	22
1.2.1 Friedrich Von Schiller .....	22
1.2.2. Moritz Lazarus. ....	23
1.2.3. Karl Groos. ....	24
1.2.4. Stanley Hall.....	25
1.2.5 Herbert Spencer.....	25
1.2.6. Claparede.....	26
1.2.7. La perspectiva teórica de Bruner .....	26
1.2.8 La perspectiva teórica de Vigotsky .....	28
1.2.9 La perspectiva teórica de Piaget .....	30
CAPITULO II .....	34
EL JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL: ESTRATEGÍAS QUE FAVORECEN EL APRENDIZAJE.....	34
2.1. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA. ....	34
2.2. RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE .....	38
2.3. ESTRATEGIAS SENSORIALES SEGÚN MONTESSORI .....	39
2.4. JUEGOS PARA ESTIMULAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES SEGÚN HOWARD GARDNER.....	45
2.4.1. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA VERBAL O LINGÜÍSTICA .....	46
2.4.2. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA LÓGICO- MATEMÁTICA .....	47
2.4.3. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA ESPACIAL.....	48

2.4.4. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA MUSICAL .....	49
2.4.5. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA CINESTÉSICA- CORPORAL Y MOTRICIDAD.....	50
2.4.6. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL .	51
2.4.7. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL .	51
2.4.8. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA NATURALISTA.....	52
3.- JUEGOS UTILIZADOS COMO DIAGNOÓSTICO PSICOLÓGICO .....	53
3.1 La hora de juego diagnóstico de Arminda Aberastury .....	53
3.2 Entrevista del juguete Miniatura de Murphy.....	55
3.3 Técnica del mundo de Arena de Lowenfeld .....	55
3.3.1 Los títeres.....	56
CAPITULO III.....	58
APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN. ....	58
A. DISEÑO DE LAS ESTRATEGIAS.....	58
B. APLICACIÓN, DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	65
1.- APLICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES.....	65
CONCLUSIONES .....	87
BIBLIOGRAFÍA.....	90

## INTRODUCCIÓN

Para muchas personas el juego es considerado como algo trivial, como una actividad que realiza el niño para "matar su tiempo" y consumir sus energías. Sin embargo, muchas investigaciones han contribuido a destacar la importancia del juego y a señalar cómo el juego contribuye tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.

En la búsqueda por definir conceptualmente el juego, nos hemos encontrado una gran variedad de matices y variantes pero, lo más interesante tiene que ver con la diversidad de posturas y perspectivas teóricas existentes.

Un buen ejemplo en términos de definición lo encontramos así, "El juego le brinda al infante el placer de ser él mismo y sentir todo aquello que le rodea, así como el experimentar con su propio cuerpo en libertad. Esto le permite desarrollar un sin fin de habilidades y destrezas cognitivas, afectivas y demás, que le ayudará a su desarrollo ya que están en constante contacto con sus compañeros creando juntos un aprendizaje significativo." (Parrilla y Rodríguez: 2002:41).

El valor del juego en la vida de los niños puede medirse en términos cognitivo, afectivo y psicomotor. El desarrollo motor es relativamente fácil de observar, según los niños corren, saltan y hacen otras actividades físicas. Pero los elementos cognitivos y afectivos no son tan fáciles de observar. El juego tiene además un valor "substitutivo", pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a la tiendita, etc.

El juego promueve el crecimiento, desarrollo y experiencias esenciales en la vida de los niños. Les da la libertad de imaginar, explorar y crear. El juego les permite imitar a los adultos, permite crear y representar roles, expresar necesidades inmediatas, expresar y resolver problemas. Al jugar realizan un

esfuerzo por entender y dominar su ambiente. El juego influencia directamente todas las áreas del desarrollo ofreciendo a los niños la oportunidad de aprender de ellos mismos, de otros y del ambiente.

El juego les ayuda a desarrollar su independencia, logrando dominio y control sobre su ambiente. A través del juego inventan, exploran, imitan y practican rutinas del diario, como etapa en el desarrollo de las destrezas de ayuda propia. El juego promueve su desarrollo social. A través del juego aprenden a interactuar apropiadamente con otras personas.

Aprenden a compartir, reír y el niño es libre de tratar diferentes roles sociales y construir su autoconcepto en el juego. El juego promueve el desarrollo emocional. Todas las emociones como alegría, coraje y miedo se expresan en el juego. A través del juego aprenden a expresar y controlar sus sentimientos. Es importante permitirles explorar y experimentar sin estereotipos.

El juego promueve el desarrollo de las siguientes áreas:

- Destrezas de ayuda propia (vestirse, ir al baño).
- Independencia (el niño exhibe autocontrol y dominio del ambiente).
- Salud personal (desarrolla conocimiento de las partes del cuerpo, higiene y otros).
- Seguridad personal (aprende a cruzar la calle y tomar conciencia del peligro).

Nuestro proyecto de intervención se encuentra organizado de la siguiente manera:

En un principio, el lector podrá reconocer el planteamiento del problema. Es en este momento de nuestro informe, donde se localiza la información básica para entender todos los elementos que configuran el proceso inicial de construcción del proyecto.

De modo que, será posible identificar la descripción del objeto de estudio, el cual revela nuestro primer contacto con la estancia infantil “**La casita de los niños**” situada en Av. Rafael Buelna No.205 Infonavit Playas de esta ciudad. Fue ahí en donde realizamos nuestras Prácticas Profesionales y que a su vez nos permitió diseñar el diagnóstico requerido para estar en condiciones de tener los elementos suficientes y confiables que nos permitiera identificar la problemática de la entidad.

El planteamiento del problema involucra más elementos importantes, tales como, la precisión del conjunto de resultados que el diagnóstico arrojó, lo que nos ha permitido estar en condiciones de ubicar nuestros objetivos, la justificación, así como nuestro diseño de estrategias de intervención y del conjunto de actividades que tuvieron que ser diseñadas para tal efecto.

Una vez establecido lo anterior, el lector podrá encontrar el marco teórico. Estamos hablando de un ejercicio de organización, recopilación, clasificación y análisis de diversas fuentes documentales.

El primer capítulo lo hemos denominado: Aproximación teórico-conceptual para el estudio del juego. Aquí básicamente se localiza un esfuerzo de organización documental para entender la manera en que es conceptualizado el juego así como del origen del mismo. Además, se ha dedicado un espacio en este capítulo para rescatar los aportes que sobre el tema del juego nos ofrecen Friedrich Von Schiller, Moritz Lazarus, Karl Groos, Stanley Hall, Herbert Spencer, Claparede, Jerome Bruner, Vigotsky y J. Piaget.

El segundo capítulo lleva por título: El juego en educación Inicial, estrategias que favorecen el aprendizaje. Se trata básicamente de un ejercicio documental ordenado en cuatro aspectos, El juego como estrategia didáctica, estrategias sensoriales según Montessori, relación entre el juego y el aprendizaje, y juegos para estimular las inteligencias múltiples.

Estrategias y resultados de intervención es el nombre que se le asigna al tercer capítulo. Constituye uno de los aspectos más importantes de nuestro informe, particularmente porque se puede apreciar la manera en que nos involucramos en el diseño de las estrategias de intervención, las actividades, el tiempo de aplicación contemplado, así como del conjunto de resultados que éste proyecto nos ha ofrecido.

Finalmente, en este documento procedimos a la elaboración de las conclusiones. Esta parte es muy importante porque expresamos desde nuestra percepción un balance general de todo el proyecto, de lo que nos permite rescatar desde el plano de las distintas aportaciones teóricas sobre el juego. Además, el balance abarca la parte referida a los resultados obtenidos con la aplicación de las estrategias de intervención. En fin, se trata de evidenciar que los objetivos de nuestro proyecto de intervención han sido logrados.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.- DESCRIPCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

Somos tres alumnas del séptimo semestre de la Licenciatura en Intervención Educativa de la unidad 25-B de la Universidad Pedagógica Nacional de Mazatlán, Sinaloa.

Comenzamos nuestras prácticas profesionales el 21 de septiembre del 2009, durante los días lunes y miércoles con un horario de 10 A.M. a 1 P.M. en la estancia infantil llamada “**La casita de los niños**” situada en Av. Rafael Buelna No.205 Infonavit Playas de esta ciudad.



“La casita de los niños” es una estancia no muy amplia pero bien ordenada y diseñada con un ambiente de aprendizaje esencial para los niños, está afiliada a SEDESOL con un horario de 7:30 AM a 3:30 PM., cuenta con un aproximado de 36 niños divididos en lactantes, maternal “A”, maternal “B” y pre- educación preescolar.

La estancia se abrió hace dos años el 1ro de agosto del 2007 por la directora Daniela Santos Ríos. Ella menciona que tuvo la inquietud de abrir una estancia por iniciativa de su madre ya que es la dueña de la casa donde está la guardería y aparte es directora de un preescolar, entonces como a ella le han gustado siempre los niños pues acudió a SEDESOL, la capacitaron y le dieron la certificación para abrirla. Empezó bien con 25 niños, con tres maestras y una cocinera. Al mes, menciona, siguieron entrando más niños y ya tenían 35, cifra que presentan actualmente. Cuando recién se abrió se cobraba una cuota de 50 pesos a la semana y se abría de 7 AM a 4 PM. Ahora se hace un estudio socioeconómico a los padres y dependiendo de un menor salario se les cobra

100 pesos semanales y un salario más alto se les cobra 150 pesos a la semana también.



En lactantes, se encuentran los bebés de un año en adelante hasta 1 año 11 meses, en maternal “A” los niños de 2 años a 2 años 6 meses, en maternal “B” los niños de 2 años 6 meses hasta los 2 años 11 meses y en pre-educación preescolar los niños de 3 años a 3 años 11 meses. Cuenta con su baño, su cocina y el área de mesitas para comer.

Al entrar se encuentra en la recepción un control de asistencias de los niños, registros de visitas y en la pared un cartel con la rutina diaria de actividades que se tendrán a lo largo del día tales como el desayuno de 8:30am. a 9:00am., la comida de 12:30pm. a 1:00pm. y la despedida a las 3:30pm. Cuenta con 4 maestras, una cocinera y la directora.

Nos basamos más que nada en la observación y en la convivencia con los niños. Desde el primer momento que asistimos a la estancia empezamos a observar a los niños de las áreas de pre-educación preescolar (3-4 años), como trabajaban, si socializaban con todos sus compañeros, si acataban las instrucciones de las maestras, etc.

A raíz de esta observación y de estar en contacto directo con los niños varias semanas logramos notar que las maestras no utilizan dinámicas donde llamen la atención de los niños, ya que cuando explican algún concepto o cuando dan alguna instrucción hay niños que están distraídos, platicando o jugando por todo el salón.

Otro punto es que no salen de la misma rutina, siempre los ponen a colorear algún dibujo ya sea con crayolas o pinturas, eso es solo en una hora o menos y las demás horas no hacen nada, más que estar corriendo por todo el salón o estarse peleando entre los niños por algún juguete o simplemente

dormir. Además de que hay otros niños que son muy serios al grado de no hablar y las maestras los dejan ahí en un rincón en lugar de darles la atención necesaria como animándolos a participar con actividades novedosas que llamen la atención de ellos.

A partir de que hemos leído textos sobre la importancia del juego en el aprendizaje, como menciona el autor *Bautista Vallejo, J.M.* en su obra: “El juego como método didáctico” citada en Internet, “A través del juego los niños aprenden a entenderse y aceptarse emocionalmente lo que en un futuro contribuirá a mejorar y aumentar su capacidad de lidiar con los cambios y el estrés.

A través del juego los niños aprenden comportamientos pro-sociales como esperar su turno, cooperar, compartir y ayudar a otros.

En este aspecto el juego sociodramático es de gran ayuda, ya que permite el desarrollo de situaciones que promueven la interacción social, la cooperación, la conservación de los recursos y el respeto a los demás”.

A raíz de ello hemos analizado que el juego es de suma importancia en el desarrollo del niño tanto físico, como cognitivo y emocional; por lo tanto es una herramienta indispensable para la educadora de educación inicial y de ello dependerá el buen desempeño del niño en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Nuestro proyecto articula fundamentalmente dos interrogantes centrales y constituyen el eje de nuestro quehacer: ¿Qué estrategias de intervención podríamos diseñar y aplicar a través del juego para posibilitar los aprendizajes de los niños de educación inicial?, y ¿Desde qué referentes teóricos podemos conocer la función del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje?



Entrada Principal e  
Interventoras Educativas

## **OBJETIVOS**

- Definir desde la teoría algunos planteamientos teóricos y conceptuales del juego y su aprendizaje.
- Diseñar y aplicar estrategias didácticas que logren despertar el interés de los niños.

## JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo parte de la importancia de implementar el juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial.

Una de las principales causas que nos motivo a realizar este proyecto en cuanto al proceso enseñanza – aprendizaje, es que muchas veces los niños de educación inicial muestran aburrimiento porque no existe ajuste entre las actividades a las que se les obliga a realizar y sus necesidades. Es muy importante tomar en cuenta la opinión de los niños en todo lo que realizan, preguntarles que les gustaría hacer y darles opciones a elegir, ya que sus intereses son la fuente de motivación, el cual los impulsa a hacer lo que desean cuando tienen libertad de elección.

Los juegos permiten orientar el interés del niño hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. Con esto se pretende conseguir que los niños demuestren mucho empeño por lo que están haciendo, además de que ello propiciara un mejor aprendizaje y así podremos colaborar y evitar posibles problemas que en ocasiones muestran los niños. La educadora hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje.

Se considera que el juego es un elemento indispensable en el proceso enseñanza – aprendizaje porque a través de él se puede identificar la relación entre los diferentes aspectos del desarrollo de educación inicial. Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación en el niño. Es importante que la educadora entienda cómo debe ser la motivación que se emplee dentro de las actividades con juegos, la manera en que debe de implementarlas en el aula para que así sean llevadas a cabo de manera amena y que ésta consiga aprendizajes significativos en los niños.

Mediante el juego el niño prueba y practica los trabajos y obligaciones que probablemente desempeñe cuando sea grande. También propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención, debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión y la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, facilitan la incorporación del niño en la vida ciudadana.

En la actualidad la educación inicial pretende inculcar el juego en todos los bloques, ya que se ha estudiado y descubierto su importancia y a pesar de ello no se ha logrado el objetivo que se quiere, ya que en algunos centros de educación infantil siguen sin tomarlo en cuenta, además de que las encargadas de los grupos no quieren batallar planeando actividades donde incluyan el juego y a la vez haya un aprendizaje, sino que simplemente hacen lo mismo, lo rutinario como “papel y crayolas”. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje.

Pudiera ser difícil también cumplir este objetivo a raíz de las opiniones de algunos padres de familia, ya que tienen el pensamiento de que los niños van a la estancia infantil a realizar actividades didácticas o escolares y no a perder el tiempo jugando. Es por ello que como educador también debemos de tratar de que el padre de familia haga conciencia de la importancia que tiene el juego en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Los padres no deberían quedarse atrás en el proceso de desarrollo de habilidades de los niños, de hecho, son las personas más indicadas para favorecerlo y ayudarlos a estimularlas y lo pueden hacer en cualquier momento y de mil formas distintas aprovechando los distintos contextos del día a día.

Para este proyecto se ha planteado desde el primer momento un conjunto de estrategias didácticas, que orientarán, de una manera razonable el éxito, siempre que se incorporen dos requisitos previos: una actitud abierta y de generosidad por parte de las educadoras y la creación de un ambiente

motivador y positivo entre los pequeños, capaz de romper las inhibiciones ante el hecho creativo.

## **CAPÍTULO I**

### **APROXIMACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL PARA EL ESTUDIO DEL JUEGO.**

En este capítulo se hablará de lo que es el juego y de algunos autores teóricos que hablan acerca del juego.

El juego es considerado como uno de los factores más confiables para la formación del niño en educación inicial (pre- educación preescolar), ya que por medio de él, se logra desarrollar su personalidad y la capacidad de integrarse de una manera positiva al contexto que lo rodea ,esta actividad es de mucha importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

Promueve el crecimiento, desarrollo y experiencias esenciales en la vida de los niños. Les da a los niños la libertad de imaginar, explorar y crear. También permite que los niños imiten a los adultos, permite crear y representar roles, expresar necesidades inmediatas, expresar y resolver problemas.

A través del juego los niños aprenden a interactuar apropiadamente con otras personas. Aprenden a compartir, reír y el niño es libre de tratar diferentes roles sociales y construir su auto concepto en el juego.

El juego promueve el desarrollo emocional. Todas las emociones como alegría, coraje y miedo se expresan en el juego, el niño aprende a expresar y a controlar sus sentimientos.

En el desarrollo del niño se dan ciertas tendencias, tales como socialización, autonomía, lenguaje etc. Las cuales surgen por necesidad, ya que al encontrarse en una sociedad activa debe de aprender a vivir en ella por

naturaleza, tomándose el juego como un medio valioso para el desenvolvimiento de esa tendencia. Ayudándole a cooperar, participar y crear en él una actitud optimista hacia la vida. Cuando un niño juega sume el papel de un investigador, como consecuencia de una de las características está presente en él la curiosidad, por eso siempre está preguntando o inspeccionando todo lo que encuentra, lo que le llama la atención.

Como el educando aprende a través del juego, es importante que esta actividad natural se tome en cuenta para estimular su desarrollo integral, se sabe que por medio de él, el pequeño adquiere la capacidad de hacer juicios al solucionar un problema, de concentrarse y ejercitar la imaginación.

Al manipular los objetos se dará cuenta de su textura, color, forma, tamaño, etc. y posteriormente llegará a una conclusión de los que ese objeto y cuál es su función, y si no lo conoce entonces preguntara entre sus compañeros o bien. La educadora podrá cuestionarle para que sean ellos mismos quienes den sus respuestas a sus preguntas.

La educación inicial es uno de los instrumentos que utilizan los seres humanos para promover el desarrollo de sus miembros. Este tiene varias funciones; entre ellas, conservar o reproducir el orden social existente. La concepción constructivista no ignora esta función de la escuela; sin embargo se encarga de promover el desarrollo y el crecimiento de los niños que asisten.

La estancia infantil es un instrumento que utilizamos los individuos para favorecer nuestra educación, por lo que esta debe de crear un ambiente ameno, y para ello se requiere de los acuerdos entre todas las instancias involucradas, en un clima abierto y democrático que permita la libre expresión y el respeto.

## 1.1. Concepto y origen del juego

El juego es una actividad que realiza el niño para "matar su tiempo" y consumir sus energías. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Cuyo desarrollo depende de la influencia sociocultural que el entorno le ofrece. Con el apoyo que la psicología educativa ofrece al proceso llamado enseñanza-aprendizaje, a través de las teorías y hallazgos entre los cuales se encuentra concepción constructivista del aprendizaje, según la cual, crea, recrea y construye el conocimiento.

A lo largo de la historia son muchos los autores que mencionan el juego como una parte importante del desarrollo de los niños y son varias las teorías que se formulan acerca de este.

La humanidad ha jugado desde siempre, incluso los animales lo hacen, por eso el juego se considera previo a la cultura misma; existen innumerables manifestaciones de esta actividad en sociedades de todos los tiempos y se cuenta con muchas obras de arte donde se aprecian estas manifestaciones lúdicas.

Entre los filósofos que abordan el tema aunque sea tangencialmente, se cita a Platón como uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que mas tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo:

“Hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego”.( Cueto, Fernandini; 1999:56)

En otro fragmento menciona:

“La mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”. (Cueto, Fernandini; 1999:56)

Otros pedagogos importantes como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, éste debe ser tomado en cuenta en sus intereses. Especialmente Friedrich Fröbel, fue quién abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y se interesó por los niños pequeños, estudiando los tipos de juego que necesitan para desarrollar su inteligencia.

Uno de los primeros que nos habla del juego es Heredado, quien señala como lugar de origen la ciudad de Lydia; enumera como causa histórica una casa anecdótica:

“En el reinado de Atys, se experimenta en todo Lydia una carestía de víveres, hombre cruel asoló todo el país, el pueblo lo soporto durante mucho tiempo pero después viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedio contra ella y descubrieron varios entretenimientos, entonces inventaron los dados, la pelota y todos los otros juegos a excepción del ajedrez que fue copia de otros pueblos. Se dice que estos juegos se inventaron para distraer al hombre, ya que pasaba un día entero jugando a fin de pensar en comer, y al día siguiente cuidaban de alimentarse y con esta alternativa vivieron hasta los 18 años. Se dice que estos juegos se inventaron para distraer al hombre, ya que pasaba un día entero jugando a fin de pensar en comer, y al día siguiente cuidaban de alimentarse y con esta alternativa vivieron hasta los 18 años.” (Cueto, Fernandini; 1999:59).

Otro argumento de la razón histórica es el origen etimológico del juego, que en un principio lo llamaron "Ludus" en latín que deriva de la palabra Lydia, si se da como un hecho incontrovertible, su existencia en todos los pueblos, la actividad que tomaron frente a él, las diferencias; así por ejemplo hubieron pueblos como hebreo que los aceptaron plenamente, y otros como el Hindú, que lo rechazó abiertamente. En la Cultura de Israel se aceptaba este criterio de sabiduría popular "Lo que agrada a los hombres, agrada a Dios" y en virtud de esta concepción no se podría omitir el juego, por ser una actividad placentera y agradable al hombre.

El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedad de los niños, constituían el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdico.

Enseguida mencionamos algunos autores que hablan del juego:

**Butler** (1978) define el juego como la tarea de los niños, es un patrón de la conducta que los niños muestran desde muy pequeños. En otras

investigaciones el juego se ha definido como el vehículo que contribuye al desarrollo óptimo del niño.

**Huizinga (1987):** El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

**Cagigal, J.M (1996):** Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.”(Mark: 1986: 69).

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida. Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

### **Características del juego:**

- Es libre.
- Produce placer.
- Implica actividad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.

- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan

**La importancia de la utilidad del juego puede llevar a las maestras a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención de las maestras en los juegos infantiles debe consistir en:**

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego.
- El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

## **1.2.- Teorías sobre el juego**

### 1.2.1 Friedrich Von Schiller

Friedrich von Schiller es el primer autor destacable del siglo XIX. Escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua (1795). Esta teoría explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superfluidad del juego físico. Además, el juego es un auténtico recreo, al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

Basadas en lo que Schiller, plantea en sus teorías creemos que el juego es una actividad física la cual le sirve al niño para distraerse y descansar, además de liberar energía.

Shiller defiende, con su teoría del recreo, que el juego sirve para recrearse ya que es uno de los beneficios mayores del juego. El elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad. Shiller defiende, que

el juego, además de provocar placer y sentimiento de libertad sirve para recrearse, ya que es uno de sus mayores beneficios.

Mediante el juego el niño es capaz de usar con toda libertad su imaginación, crear juegos por medio de los cuales expresa, sentimientos, o situaciones por las que está pasando. Además de que es una salida para el niño para desahogar tanto su energía física como sus problemas y sentimientos.

### 1.2.2. Moritz Lazarus.

Con la teoría del descanso, Lazarus expone que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía, en actividades cotidianas.

El juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles. Moritz Lazarus, tratando de rebatir la teoría de Spencer, propuso la teoría de la relajación (1883). Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga.

“El juego es más que nada una actividad desgastante, si no una actividad mediante la que el niño se relaja de otras actividades como por ejemplo estudiar, además de recuperar energías”. (Smith; 2005: 46)

El juego es más que nada una actividad desgastante, si no una actividad mediante la que el niño se relaja de otras actividades como por ejemplo estudiar, además de recuperar energías.

El niño ve al juego como una salida y por la cual se olvida de todo y se relaja ya que olvida todo y se centra en su juego creado por su imaginación y sus necesidades.

### 1.2.3. Karl Groos.

Su teoría del juego se basa en el supuesto principal de que la función del juego es "la eliminación de los sentimientos hostiles y de miedo" y tiene como requisito básico la juventud. Groos marca el inicio del juego en el animal desde los primeros meses debido a que lo define como un pre-ejercicio de los instintos reflejos con los que el animal nace, es decir el juego es una actividad que tiene como fin ejercitar los instintos, que más tarde se desarrollarán y darán lugar a actividades como: cazar, comer, correr, etc., que le permitirán sobrevivir en su medio ambiente.

El juego es una manera por la cual el niño descarga y libera sus frustraciones, miedos y alegrías, además de que le ayuda desarrollar sus sentidos, su cuerpo y su mente.

Karl Groos, ya citado, formuló una clasificación basada en el contenido de los juegos. La primera categoría se llama "juegos de experimentación", en ésta se agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos. La segunda categoría llamada "juegos de funciones especiales" involucra los juegos de lucha, de caza, de persecución, sociales, familiares y de imitación.

Smith nos comenta que: "Mediante el juego el niño va experimentando su entorno y su cuerpo, se da cuenta de lo que es capaz de hacer, y después sus juegos son con otros niños o su familia, es cuando empiezan con los juegos de imitación". (Smith 2005: 47)

Mediante el juego el niño va experimentando su entorno y su cuerpo, se da cuenta de lo que es capaz de hacer, y después sus juegos son con otros niños o su familia, es cuando empiezan con los juegos de imitación.

#### 1.2.4. Stanley Hall

Entre las teorías del pasado la de Stanley Hall intenta aplicar al juego la ley fundamental de la biogénesis. Según esta ley “en los juegos de los niños vuelven a revivir las formas primitivas del ser humano”; de esta forma, el hombre tiene la posibilidad de “poner en movimiento las aspiraciones originarias adquiridas por herencia pero no adaptadas ya a la cultura del presente y con esto de hacerlas reaccionar de una forma inocua e inofensiva”. (SMITH; 2005: 47)

De esta forma el juego es valorado solamente por la importancia que juega en la vida activa, pero no según su propio sentido, por el sentido que lleva en sí mismo. Groos; este autor, en su teoría de la anticipación funcional, expone que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras del niño, lo cual es verdad, si miramos el juego como una actividad global.

Algunos juegos ayudan al niño a entrenarse para su vida adulta, a entender reglas y valores, cada familia tiene sus propias costumbres y se las transmiten al niño, es cuando en el juego de imitación el niño imita lo que vive en su casa algunas niñas juegan a imitar a su mamá o los niños a su papá, repiten lo que escuchan en su casa y actúan de igual forma. En el juego aplican, palabras, valores y costumbres que usarán cuando sean adultos.

#### 1.2.5 Herbert Spencer.

Entre las teorías del presente tenemos la explicación que da Herbert Spencer sobre el juego. Spencer considera que el niño juega más y durante un tiempo largo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el educador. Como el hombre se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir afuera, se agarra a lo más cercano, imita las actividades que ve en los otros. Esta teoría hace resaltar una de las condiciones previas del juego,

es decir, que tiene que surgir un “excedente” para que surja el juego. El biólogo Spencer sostiene que el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.

El niño mediante el juego libera todas sus energías, además de distraerse de las actividades diarias como la escuela, el juego es un conjunto de actividades físicas que el niño realiza para divertirse pero inconscientemente se está ayudando a su desarrollo social, motriz e intelectual.

#### 1.2.6. Claparede.

La teoría de Claparede es de suma importancia porque gracias a él, y a los pedagogos de su escuela, el juego fue introducido en la Educación Física. Según esta teoría, el niño, con el juego, persigue fines ficticios en el mundo del "como si". El juego brinda al niño la oportunidad de obtener compensaciones, que la realidad le niega.

Por medio del juego el niño podrá crear su propio mundo, libre de presiones, frustraciones, y miedos crear en su imaginación un mundo tal y como él quiere.

#### 1.2.7. La perspectiva teórica de Bruner

El desarrollo integral que es lo más importante para este y ello solo puede realizarse por medio de la relación que se establece entre el juego pensamiento y lenguaje .El jugar según Bruner permite al niño reducir errores.

También nos dice que por medio del juego se interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal proporcionarle placer.

El jugar además le asegura socializarlo y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad en donde vive para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida.

Bruner también nos señala que el juego al ser relevante para su vida futura constituye un “medio” para mejorar la inteligencia.

Destaca también la importancia que tiene el hecho de revisar las actividades que realiza el pequeño así como las conductas asumidas por las personas que se encuentran a su cuidado , por todo ello Bruner considera que el jugar para el niño y el adulto es una forma de utilizar la mente.

Nos afirma que el juego proporciona placer, tanto que incluso los obstáculos que no frecuencia establecemos en el juego nos proporciona un gran placer cuando logramos superarlos.

La postura que mantiene Bruner sobre los problemas de la educación se puede resumir así: si quieres saber cómo aprenden los alumnos en el aula, estúdialos en la escuela y no pierdas el tiempo estudiando palomas o ratas. Bruner defiende la posibilidad de que los niños vayan más allá del aprendizaje por condicionamiento. Para Bruner el niño desarrolla su inteligencia poco a poco en un sistema de evolución, dominando primero los aspectos más simples del aprendizaje para poder pasar después a los más complejos.

Los obstáculos parecen necesarios pues sin ellos los infantes se aburrirían enseguida .Por ello es necesario aceptar que el juego tiene alguna cualidad que comparte con otras actividades.

“Para Bruner el desarrollo integral es lo más importante y esta solo puede realizarse a través de la relación que se establece entre juego pensamiento y lenguaje; el jugar según Bruner permite al individuo a reducir errores, también perder el vinculo entre los medios y los fines.”(Bruner: 1989: 71)

Entendiéndose por esto, que el juego es un facilitador en el desarrollo del niño y por medio de este, el infante puede adaptarse a situaciones nuevas con mayor facilidad, además sin proponérselo, adquiere conocimientos.

#### 1.2.8 La perspectiva teórica de Vigotsky

Vigotsky atribuye gran importancia a las relaciones sociales así como a la gran importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño en educación inicial y nos afirma:

“Que el autocontrol del que el niño es capaz se produce en el juego”.  
(Vigotsky: 1986: 61)

Por otra parte existe un profundo vínculo entre la percepción y el significado, y puede observarse en el proceso del desarrollo del lenguaje en los niños, ya que este es un medio para definir los objetos y establecer después los conceptos.

También considera que la imaginación contribuye un nuevo proceso psicológico en el niño. El cual ayuda a liberar al pequeño de las coacciones a que se ve sometido.

Para resolver tensiones en el niño de educación inicial (pree-educación preescolar) donde entra en un estado ilusorio en el cual aquellos deseos irreparables encuentran cabida y a esto se le llama juego. Además de que la situación imaginaria enseña al niño a guiar su conducta no solo a través de la percepción inmediata, sino también por el significado de dicha situación.

Estos juegos imaginarios tienen que tener reglas pero no el tipo de reglas que se formulan por adelantado y que van cambiando según su desarrollo del juego, sino reglas que se desprenden de la misma situación imaginaria.

También nos dice que el juego es una actividad conductora la cual determina la evolución del niño.

Según Vigotsky, el desarrollo de los procesos psicológicos que se dan a través del juego son:

Pensamiento, Memoria, Lenguaje, Anticipación del futuro, entre otros. Se ajustan a esa personalidad las áreas de los programas para propiciar un aprendizaje significativo.

Se atiende al individuo – sin descuidar al grupo- en sus aspectos:

- Intelectuales, sociales y afectivos.
- Se buscan estrategias que faciliten el proceso de aprendizaje como una forma de hacerlo significativo y duradero.
- Se busca asimismo relacionar el aprendizaje con el entorno del niño.
- Se hace énfasis en el qué, cómo, por qué y para qué aprenda.

Vigotsky caracteriza el juego como una de las maneras de participar al niño en la cultura, el juego resulta ser una actividad cultural. En el juego existe una estricta subordinación a ciertas reglas que no son posibles en la vida real, de esta forma, el juego crea una zona de próximo desarrollo en el niño. La teoría de Vigotsky (1933) considera que el símbolo lúdico está impregnado del elemento sociocultural de los que la criatura toma sus símbolos personales. Además dicho autor afirma que en el juego, el pensamiento del niño funciona un escalón más arriba que en las actividades serias y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo; considera que en el juego se unen las dos líneas del desarrollo por las propuestas: la natural y la sociohistórica.

### 1.2.9 La perspectiva teórica de Piaget

Según la teoría de Piaget, la inteligencia ocupa el papel central de los procesos psíquicos y existe una continuidad entre los procesos superiores y la organización biológica. Según él, el organismo es esencialmente activo y es a través de su actividad como va construyendo sus propias estructuras, tanto biológicas como mentales. La fuente del conocimiento está en la actividad del sujeto que nunca es pasivo sino que busca en el medio los elementos para modificar sus esquemas.

Para Piaget el juego es considerado un elemento importantísimo del desarrollo de la inteligencia.

El desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación. Cuando están en equilibrio de acomodación o ajustes al objeto puede predominar sobre la asimilación, entonces nos encontramos ante la limitación o por el contrario puede predominar la asimilación cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades: esto es el juego.

Para éste autor la actividad lúdica que comienza en el periodo sensorio motriz con el ejercicio de acciones centradas sobre sí misma y no impuestas por las circunstancias externas, el niño las ejecuta simplemente por placer.

Piaget afirma que la psicología infantil responde a tres puntos para la elección de los métodos didácticos y la elaboración de los programas de enseñanza: la naturaleza de la inteligencia o del conocimiento, el papel de la experiencia en la formación de las nociones y el mecanismo de las transmisiones sociales o lingüísticas del adulto al niño o a la niña. Le dio gran importancia a la experiencia al plantear que el desarrollo cognitivo se promueve a partir de las experiencias del menor.

En la interacción inicial con el ambiente, el individuo busca un estado de equilibrio que se produce una vez producida la asimilación y la posterior acomodación, pero cuando surgen nuevas interacciones con el ambiente, se produce de nuevo un estado de desequilibrio y se vuelve a producir el proceso de asimilación y acomodación, hasta conseguir nuevamente el equilibrio.

Piaget estableció las etapas por las que atraviesa el intelecto infantil, las cuales, según plantea, dependen fundamentalmente de la maduración del cerebro y de la actividad del niño y de la niña en el aprendizaje.

Este autor señala dos importantes niveles del aprendizaje: el sensoriomotor y el verbal.

El aprendizaje sensoriomotor puede ser externo o interno, pero en ambos casos ocurre en virtud del primer sistema de señales; o sea, de los objetos y sujetos que actúan como señales y no como símbolos, ya sea como estímulos externos o como contenidos de la percepción y de la reacción emocional e impulsiva del sujeto.

Este aprendizaje sensoriomotor es el resultado de la experiencia individual del sujeto que aprende y engendra, de manera inconsciente, los hábitos, las costumbres.

El aprendizaje verbal puede ser externo o interno, pero en ambos casos ocurre en virtud del segundo sistema de señales; es decir, de la palabra u otros tipos de actividad simbólica, ya sea como estímulo externo o como contenido de la conciencia.

Para Piaget el juego es una forma particularmente poderosa de actividad que tiene la vida social y la actividad constructiva del niño. Las funciones del juego difieren con la variación de edad cronológica. Muchas actividades del exterior e interior de los niños son determinados por el equipo, espacio y superficie.

Un niño que juega es un niño que ama la vida, que entiende y tolera situaciones difíciles, que ama a quienes les rodean, es un niño que sonríe y es feliz. El juego es un derecho que tiene todo niño y una oportunidad que tenemos los adultos de pasar un buen rato y de aprender de esa capacidad que tienen los niños de disfrutar y admirarse con las cosas simples.

Al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y es el juego el que le ofrece la posibilidad de elaborar, por ejemplo, los celos hacia un hermanito en el juego con un osito, al que a veces besa y a veces pega. El juego le aporta una larga serie de experiencias que responden a las necesidades específicas de las etapas del desarrollo.

Para Piaget el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto que el centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativas en los juegos la función cognitiva es en alguna medida un proceso de mucho menos rigor adaptativo que en la actividad seria y en ese sentido un proceso cognitivo imperfecto.

Piaget realizó dos grandes aportaciones teóricas al tema:

En la primera de ellas en 1932, Piaget relaciono los juegos infantiles con el desarrollo del conocimiento que los niños tienen sobre la sociedad y las normas convencionales y morales.

En la segunda formulación teórica Piaget 1946 atribuye al juego la función de ser un mecanismo de relajación de la infatigable actividad manipuladora e investigadora que los niños realizan sobre las cosas y las situaciones en las que se ven envueltos. Los juegos son procesos cognitivos relajados y personales en los que importa más divertirse que adecuarse a la realidad objetiva.

“Según Piaget, el juego es la expresión y el requisito del desarrollo corresponde un tipo de juego y a un que la categoría del juego pueda aparecer a diferentes edades según la sociedad que se trate, Piaget afirma que su orden de participación será siempre el mismo.”( Piaget: 1946: 106).

El juego simbólico es de gran importancia para el desarrollo social y para el desarrollo de la inteligencia, y por medio de este el infante tiene la posibilidad de remplazar a un objeto por otro.

## CAPITULO II

### EL JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL: ESTRATEGÍAS QUE FAVORECEN EL APRENDIZAJE.

#### 2.1. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación a los niños. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa.

El niño o la niña ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el niño asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional. En la primera etapa sobre todo en educación inicial es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos. Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador.

Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente controlar – para orientar – el proceso de

aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para hacer más interesante y atractiva la actividad para los niños.

“El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular” (Prieto, Figueroa: 1984: 86)

Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

La importancia de los juegos educativos se produce cuando se motiva la curiosidad, la observación y las capacidades de preguntar y buscar respuestas.

Los adultos que participan en estos juegos deben aprovechar la ocasión para que los niños exploren y reflexionen utilizando los elementos que les ofrecen los distintos materiales.

Sin someter al niño a un interrogatorio forzado, el adulto puede orientar su atención utilizando preguntas sencillas para que observe con cuidado y busque elementos que probablemente se le han escapado. Lo principal es alentar al niño a imaginar respuestas. Cuando se equivoque no es conveniente corregirlo y darle la respuesta correcta, sino ofrecerle otras pistas y seguirle que se fije en elementos que no tomó en cuenta.

Una interacción de este tipo crea un ambiente de conversación que estimula la capacidad expresiva de los niños y les ayuda a aplicar el vocabulario y las formas de construcción gramatical, más allá del lenguaje limitado que con frecuencia se utiliza en las situaciones de vida diaria.

Los juegos para los niños de educación inicial son lo que más les interesa y es por ello que es de suma importancia que se utilice este recurso para que el niño se interese por la educación. Además de que su inteligencia en esta etapa es de rápido desarrollo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que 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, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares, las realizadas en el aula no las asignadas para el hogar por los docentes, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la educación básica.

Desde esta perspectiva, el trabajo pasa a ser una actividad lúdica que refuerza las obligaciones de los estudiantes sin mediatizar su aprendizaje.

Ausubel y otros, afirman que “El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo.” (Ausubel: 1983:95)

El tipo básico de aprendizaje significativo es el aprendizaje de representaciones. De él dependen todos los demás. Este aprendizaje consiste en hacerse del significado de símbolos solos (Generalmente palabras) o de lo que esos símbolos representan. El aprendizaje significativo por recepción, involucra la adquisición de significados nuevos. Para el caso se requiere tanto de una actitud de aprendizaje significativo como de la presentación de material significativo para el alumno.

En ese orden de ideas las estrategias (Charría de Alonso y González Gómez 1993: 67-74) tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías.

Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

- Su carácter particular.
- La participación anticipada.
- El logro de objetivos específicos.

En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje. Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o de la niña es fundamental.

Para diseñar una estrategia se debe conocer:

1. ¿Qué se quiere fomentar en el niño, es decir, qué competencias desarrollar?
2. ¿Cómo se va a desarrollar el proceso?
3. ¿Con qué recursos se cuenta?
4. ¿Por qué ese aprendizaje?
5. ¿Para qué le sirve?

Las estrategias deben ser innovadoras, estimulantes y que promuevan el aprendizaje. Con actividades que generen estos aspectos, cualquier momento que se pase en el aula lo disfrutan tanto los estudiantes como los docentes. Es una situación que permite correr riesgos. Debemos atrevernos e inventar en beneficio del proceso de aprendizaje.

Como el fin que se persigue con la aplicación de los juegos es el de proponer juegos, se deberá sugerir a los docentes que las micro clases se realicen tomando en cuenta en primer lugar, las competencias que se pretenden fomentar en el grado seleccionado y luego las habilidades del docente para desarrollarlas, sin olvidar que cada grado tiene niveles de dificultad variados, entonces en cada clase hacer los ajustes necesarios para lograr esas competencias.

Como el fin es consciente y su consecución aporta vivencias significativas - en cada uno de los integrantes del grupo- entonces -el juego- se convierte en una estrategia de aprendizaje lograda a través de las actividades lúdicas -con la creatividad del docente y de los alumnos-, en un ambiente donde no exista presión para que aprenda, sino que se realice en forma espontánea y libre como es la forma de actuar de los niños.

Sin embargo, se cree que el juego no es neutro, sino que va exigiendo cierta dificultad cada vez mayor, pero ese esfuerzo haciéndolo agradable, aceptado y comprendido por cada uno, ofrece una visión clara de los resultados que se esperan con él.

## **2.2. RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE**

El juego y el aprendizaje son procesos esenciales en el desarrollo del niño; ambos procesos se encuentran presentes en la vida del infante.

El juego es una herramienta que le permita al niño la expresión de emociones y la alimentación de la imaginación.

“Los juegos de los niños son formas originales de trabajo intelectual, de creación social y de reelaboración de experiencias. Al jugar van conociendo las posibilidades de su cuerpo, por ejemplo, si pueden saltar más rápido o correr más rápido. De este modo van adquiriendo seguridad y aceptando sus limitaciones” (Guilford: 1950:87).

A través de las actividades lúdicas el niño va convirtiéndose progresivamente en experimentación de sí mismo y del mundo exterior.

“El niño juega al principio con sus manos, brazos, pies, boca, etc., luego con todo su cuerpo, juega a arrastrarse por el suelo, a andar, a correr, a saltar, etc. Esta actividad funcional vinculada al placer de moverse, es importante en el bebé y va creciendo progresivamente”. (Barone: 1994: 37).

Tomando en cuenta a varios autores que tienen diferentes concepciones de juegos todos ellos consideran esencial el juego para el desarrollo del niño. Porque entre el juego y el aprendizaje hay una relación estrecha, tanto que jugando aprendemos y aprendemos jugando.

Como bien hemos dicho que el juego no sólo es diversión, descanso ó entretenimiento, sino que presta amplias posibilidades educativas para que el niño de manera divertida y agradable, e incluso, se puede afirmar que el niño adquiere los conocimientos sin necesidad de proponérselo o de que lo obliguen, ya que el juego está presente en las etapas del desarrollo del niño.

### **2.3. ESTRATEGIAS SENSORIALES SEGÚN MONTESSORI**

Un niño pequeño se enfrenta al mundo que le rodea usando constantemente todos sus sentidos. Para examinar un objeto nuevo, un bebé lo mira, lo toma entre sus manos para sentir su textura y su peso, lo agita, lo chupa, o hasta trata de morderlo. Utiliza naturalmente todos sus poderes de observación. Montessori pensó que éste era el tiempo ideal para darle al niño

material que le ayudara a agudizar sus sentidos, permitiéndole así entender las muchas impresiones que recibe por medio de ellos.

Los materiales considerados sensoriales en el aula ayudan al niño a estar alerta a los detalles que se le ofrecen; primero sensaciones muy contrastadas, tales como rojo y azul, y después varias sensaciones graduadas, como diferentes tonalidades de azul. Con materiales se les ayuda a conocer lo que es rojo y azul, a entender el concepto de azul y finalmente a reconocer el color azul. Cada material se puede considerar sensorial el cual aísla una cualidad definida, como color, peso, forma, textura, tamaño, sonido, olor...etc. Cada uno de los materiales enfatiza cada cualidad en particular, disminuyendo o eliminando otras diferencias.

“La importancia de educar los sentidos se puede ilustrar con un ejemplo del mundo adulto. Tanto para los adultos como para los niños es posible recibir una cierta cantidad de impresiones sensoriales sin beneficiarse de ellas. Dos personas asisten a un concierto juntas. Una de ellas experimenta un gran placer, y la otra, con la misma agudeza auditiva, sólo siente aburrimiento y cansancio. Las impresiones no son suficientes por sí mismas. La mente necesita educarse y entrenarse para que pueda discriminar y apreciar”. (Bandet, J: 1972: 54)

Un niño pequeño puede permanecer sin conmoverse al recibir impresiones sensoriales de su medio ambiente. Lo que él necesita no son más y más impresiones, sino la habilidad de entender lo que está percibiendo. Los materiales sensoriales ayudan al niño a distinguir, categorizar y relacionar la nueva impresión con las impresiones recibidas previamente.

Montessori expresó que este proceso es el principio del conocimiento consciente. Este se alcanza cuando la inteligencia trabaja concentradamente en las impresiones producidas por los sentidos. Vamos a describir algún material sensorial, por ejemplo el tamaño en tres dimensiones se le presenta al niño con la Torre Rosa. Es una serie de 10 cubos graduados en tamaño: desde un centímetro al cubo hasta 10 centímetros al cubo.

Todos los cubos son iguales en color, forma y textura. Para que el niño trabaje con este material, debe distinguir los diferentes tamaños y construir una torre, empezando por el cubo más grande y terminando con el cubo más pequeño en la punta. El material tiene en sí mismo su control de error porque si el niño coloca los cubos en el orden incorrecto, se nota inmediatamente y hasta puede ser que la torre se derribe.

Con este ejercicio se le ayuda al niño a reconocer las diferencias en tamaño en una sola dimensión - longitud. El niño debe colocar las barras en su secuencia correcta: de la más chica, a la más larga. En este ejercicio el niño puede controlar su propio error por medio del material. También ayuda a presentar los términos “corta - más corta; larga - más larga” Este material proporciona al niño una base sensorial para aprender a contar cuando empiece con los ejercicios de matemáticas.

Los Frascos de Olor, este material consiste en dos grupos de frascos, estos son idénticos con excepción de las sustancias que contienen, por ejemplo: canela, café, menta, clavo. Etc. cada uno de los frascos contiene una fragancia diferente. Las sustancias están dentro de cada frasco, cubiertos por una tapadera perforada para que el niño las pueda oler sin verlas o sentir las. Cada frasco del primer grupo tiene un compañero idéntico en el segundo grupo. El niño combina los pares oliendo cuidadosamente cada uno. La guía usa este ejercicio como una oportunidad para aumentar el vocabulario del niño enseñándole los nombres de las sustancias que huele.

Las Tabletas de Colores, la primera presentación del color que se le da al niño, es por medio de seis tabletas de color: dos rojas, dos azules y dos amarillas. Todas las tabletas tienen el mismo tamaño, forma y textura y se encuentran dentro de una caja pequeña. Sólo se diferencian por el gran contraste de color. En este ejercicio el niño aparea las tabletas y aprende los nombres correspondientes.

Las Botellas Térmicas, es un material que sirve para reconocer las diferencias en temperatura, consiste en seis pequeñas botellas de metal que la

guía prepara cuando el niño está listo para recibir la presentación. Se llenan dos botellas con agua fría, dos con agua tibia, y dos con agua caliente. Ya que las botellas son todas iguales, el niño las aparea tocándolas todas, y después las gradúa de la más fría a la más caliente.

“El arte de escuchar atentamente se merece cultivar para toda la vida. Muchos niños hoy en día tienen la costumbre de “desconectarse” de este mundo tan ruidoso. No hacen ningún esfuerzo por distinguir los miles de sonidos que asaltan sus oídos, y así se retiran de las muchas oportunidades de aprender. Escuchar atentamente es una preparación vital para la lectura”.  
(Jorge Moreno: 2002:73)

Así Montessori ideó varios ejercicios o juegos sensoriales que ayudan al niño a concentrarse en sonidos determinados. En uno de los juegos, el niño se venda los ojos y se le pide que identifique los diferentes sonidos del salón de clases, como el ruido de una ventana al abrirla, cerrar una puerta, cerrar un libro, o verter agua. En otro juego, el niño trata de identificar las voces de sus compañeros sin verlos...etc.

El arte de sentir, al niño le gusta tocar todo. Las experiencias de su mundo le llegan por medio de las manos al ir investigando su medio ambiente. El niño puede usar el sentido del tacto de una manera más efectiva cuando tiene los ojos vendados. Esto elimina la posibilidad de que el niño reconozca un objeto visualmente, retándolo a reconocer algo con sus dedos. En el aula el niño podrá realizar actividades táctiles con la Bolsa Misteriosa. Esta es una bolsa que contiene una colección de objetos familiares para el niño, como una taza, una pelota, una cuerda, una tapadera...etc. El niño toma cada objeto y lo nombra sin mirarlo.

Más adelante se le presentarán las Tablas de Áspero y Liso, que le ayudarán a diferenciar una superficie áspera de una lisa. Posteriormente, dentro de los ejercicios para el desarrollo del tacto, el niño trabaja con un grupo de ocho tablillas con papel de lija, que le ofrecen cuatro diferentes texturas de esta clase de papel. Las tendrá que aparear después graduar de la más

áspera a la más lisa. Las Telas, un ejercicio paralelo para la educación del tacto consiste en una caja que contiene varios pares de tela de diferentes materiales como: lana franela, seda algodón, terciopelo, encaje, etc. En este ejercicio, el niño revuelve todos los pares, se venda los ojos, e identifica los pares sintiéndolos. El niño puede corregir él mismo su ejercicio, quitándose la venda y viendo si sus pares son iguales. Mientras el niño trabaja con este material, puede ir aprendiendo los nombres adecuados de cada tela, dándole así la oportunidad de ampliar su vocabulario durante los años del período sensible para el desarrollo del lenguaje.

Muchos de los ejercicios sensoriales, por su misma naturaleza, contienen una preparación indirecta para el aprendizaje académico. Por ejemplo, el niño que ha aprendido a escuchar atentamente podrá percibir las diferencias tan sutiles en los sonidos de las letras. También los materiales geométricos son de gran importancia porque ayudan al niño a concentrarse en las diferentes formas. Ya que la forma es la característica que define a cada letra del alfabeto, Montessori diseñó varios ejercicios sensoriales para que el niño aprenda a enfocar esta cualidad: los Sólidos Geométricos, para empezar. Este es un grupo de sólidos de madera, todos del mismo color y textura, aproximadamente de la misma medida, pero que se diferencian uno del otro en su forma. El grupo incluye el cubo, la esfera, el cono, el cilindro, la pirámide, el prisma rectangular, y el prisma triangular.

Los niños aprenden a reconocer estas formas tomándolas en sus manos, mirándolas cuidadosamente y jugando en grupo, tratando de identificarlos mientras uno tiene los ojos vendados. También aprenden a relacionar los sólidos con objetos de su medio ambiente, por ejemplo: la esfera es como una pelota, el cilindro es como un vaso, el cono es como un helado..., etc.

Una parte muy importante de esta actividad es la formación de vocabulario nuevo.

Los niños adoran las palabras raras y por esta misma razón disfrutan al pronunciar palabras como “cilindro”, “pirámide” y “prisma rectangular”. Es más fácil para los niños aprender lo que es una pirámide o una esfera si tienen la oportunidad de tocarlos, ya que si no lo hacen de esta manera, más tarde tendrán dificultad en aprender estas figuras si se les presentan de una forma abstracta. Cuando estos niños estudien geometría en un futuro, tendrán el vocabulario necesario basado en representación es concretas.

Ya que la forma es la característica que define a cada letra del alfabeto, Montessori diseñó varios ejercicios sensoriales para que el niño aprenda a enfocar esta cualidad: los Sólidos Geométricos, para empezar. Este es un grupo de sólidos de madera, todos del mismo color y textura, aproximadamente de la misma medida, pero que se diferencian uno del otro en su forma. El grupo incluye el cubo, la esfera, el cono, el cilindro, la pirámide, el prisma rectangular, y el prisma triangular. Los niños aprenden a reconocer estas formas tomándolas en sus manos, mirándolas cuidadosamente y jugando en grupo, tratando de identificarlos mientras uno tiene los ojos vendados. También aprenden a relacionar los sólidos con objetos de su medio ambiente, por ejemplo: la esfera es como una pelota, el cilindro es como un vaso, el cono es como un helado..., etc.

Una parte muy importante de esta actividad es la formación de vocabulario nuevo. Los niños adoran las palabras raras y por esta misma razón disfrutan al pronunciar palabras como “cilindro”, “pirámide” y “prisma rectangular”. Es más fácil para los niños aprender lo que es una pirámide o una esfera si tienen la oportunidad de tocarlos, ya que si no lo hacen de esta manera, más tarde tendrán dificultad en aprender estas figuras si se les presentan de una forma abstracta. Cuando estos niños estudien geometría en un futuro, tendrán el vocabulario necesario basado en representaciones concretas.

El Gabinete Geométrico presenta al niño las figuras geométricas planas. Este gabinete está formado de seis cajones con piezas de madera representando los diferentes tipos de triángulos, diferentes tamaños de

rectángulos, diferentes polígonos, diferentes tamaños de polígonos, diferentes tamaños de círculos, figuras irregulares de cuatro lados y varias figuras limitadas por líneas curvas. Cada pieza del material tiene una pequeña perilla en el centro de la figura, que permite al niño moverla de su marco fácilmente. El niño trabaja con este material como si fuera un rompecabezas.

Esencialmente, éste es un ejercicio sensorial en la discriminación de tamaños; sin embargo, es también una actividad sensorial muy importante, porque el niño toma la perillita de los cilindros con los mismos tres dedos que usará para coger el lápiz. Cada vez que el niño trabaje con este material, obtiene control en los músculos de los dedos que usará para la escritura.

#### **2.4. JUEGOS PARA ESTIMULAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES SEGÚN HOWARD GARDNER.**

Un juguete sabiamente seleccionado es uno de los medios más apropiados para estimular la inteligencia de los niños. Así lo sugiere Howard Gardner en su teoría sobre las Inteligencias Múltiples.

Gardner sostiene que la inteligencia es la capacidad para resolver problemas y que es posible clasificarla en función de los resultados, sosteniendo que estos tendrán estrecha relación con los medios que el ambiente le provea a los niños. Según Gardner, estas inteligencias son ocho y coexisten en el niño desde una edad muy temprana. Dentro de los medios, por supuesto, los juguetes cumplen una función substancial.

Hay personas de gran capacidad intelectual pero incapaces de, por ejemplo, elegir correctamente a sus amigos; por el contrario, hay personas menos brillantes en el colegio que triunfan en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto. No requiere poseer una inteligencia ni mejor o peor, ni mayor o menor, pero sí distinta. No existe una persona más inteligente que otro simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

#### 2.4.1. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA VERBAL O LINGÜÍSTICA

La inteligencia lingüística o verbal se manifiesta por la facilidad para organizar palabras en una frase o por el sentido de verdadera arquitectura con que poetas y escritores construyen imágenes verbales.

La capacidad auditiva del niño, su capacidad de oír y distinguir sonidos diferentes constituye un factor indispensable para el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Desde los ocho meses, los bebés muestran ya sensibilidad a la percepción de palabras; por ese motivo, los juegos complementan los recursos auxiliares que llevan al niño a utilizar, cada vez con más intensidad, su habla como instrumento de descubrimiento e inserción constructiva en su mundo. La adquisición del vocabulario del niño está directamente vinculada a lo que oye, principalmente a sus padres. Ejemplos: micrófonos, teléfonos, objetos que representen instrumentos en la vida real, etc.

El don del lenguaje es universal y su desarrollo en los niños es sorprendentemente similar en todas las culturas. Incluso en el caso de personas sordas a las que no se les ha enseñado explícitamente un lenguaje por señas, a menudo inventan un lenguaje manual propio y lo usan espontáneamente. En consecuencia, podemos decir que una inteligencia puede operar independientemente de una cierta modalidad en el estímulo o una forma particular de respuesta.

Está en los niños a los que les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas.

Las capacidades que pueden mostrar los niños en esta inteligencia son:

- Capacidad para comprender el orden y el significado de las palabras en la lectura, la escritura, y también al hablar y escuchar.
- Capacidad para hablar y escribir eficazmente.

## 2.4.2. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA

En los individuos especialmente dotados en esta forma de inteligencia, el proceso de resolución de problemas a menudo es extraordinariamente rápido.

Hacia los tres años, la matematización de lo cotidiano se observa cuando aprende a descifrar y a comparar objetos grandes y pequeños, gruesos o delgados, estrechos y anchos, cercanos o lejanos, iguales o distintos. Un alumno comprenderá mejor los números, las operaciones matemáticas y los fundamentos de la geometría si puede hacerlos palpables.

De ese modo, materiales concretos como monedas, piedrecitas, pedacitos de madera, conchas, bloques, cajas de cerilla, cuerdas y cordones hacen que los niños estimulen su razonamiento.

El niño que manosea objetos, clasificándolos en conjunto, que abotona su ropa y distingue la simetría, que ata sus zapatos y descubre los recorridos del cordón, pero también que ordena su mesa o su mochila, está construyendo relaciones lógicas, aunque no sea la misma lógica que tiene sentido para los adultos. Ejemplos: rompecabezas, cajas con piezas de diferentes formas y colores, encastres, juegos de comparación y de seriación, etc.

Los niños que la han desarrollado analizan con facilidad planteos y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo.

Las capacidades que pueden mostrar los niños en esta inteligencia son:

- Capacidad para identificar modelos, calcular, comparar y formular.

### 2.4.3. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA ESPACIAL

La estructura de literalidad, del tiempo y del espacio se da de modo ínter vinculado, pero la preocupación didáctica separa esos juegos en distintos patrones.

Esos referenciales son básicos para que el niño pueda actuar en diferentes niveles, y representan las raíces para el ulterior dominio de la lectura, de la escritura y de la alfabetización matemática. Ejemplo: mosaicos de formas y colores, bloques y laberintos, cuentas para ensartar o enhebrar, etc.

“Las principales líneas de estimulación de los juegos espaciales pretenden desarrollar el sentido de literalidad del niño, su percepción y ulterior operación con conceptos tales como izquierda, derecha, arriba, cercano, lejano, medios APRA que el niño se vuelva, poco a poca, creador de mapas. La conquista progresiva de la literalidad amplía el razonamiento espacial del niño y abre el camino para juegos dirigidos a su orientación espacio temporal y a su creatividad”. (Antunes: 2006: 65)

Está en los niños que estudian mejor con gráficos, esquemas, cuadros. Les gusta hacer mapas conceptuales y mentales. Entienden muy bien planos y croquis.

Las capacidades que pueden mostrar los niños en esta inteligencia son:

- Capacidad para presentar ideas visualmente, crear imágenes mentales, percibir detalles visuales, dibujar y confeccionar bocetos.
- Realizar creaciones visuales y visualizar con precisión.

#### 2.4.4. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA MUSICAL

Tal como la inteligencia verbal y lógico-matemático, que tiene en las letras y en los símbolos geométricos y numéricos un sistema simbólico universal, también la inteligencia musical ofrece accesible e internacional.

Los juegos propuestos para el estímulo de la inteligencia musical se presentan diferenciados en tres líneas: la primera dirigida a enseñar al niño a escuchar (juegos estimuladores de la percepción auditiva); otra exploración de modo más sutil su sensibilidad para las diferencias entre timbres y ruidos (juegos estimuladores de la distinción de ruidos y sonidos); y la tercera, para la comprensión de los sonidos y para el progresivo dominio de la estructura rítmica.

La percepción auditiva se asocia con la temporal, y de ese modo, los distintos juegos exploran sonidos naturales e instrumentales, la identificación de fuentes y de rastros sonoros, la discriminación de sonidos asociados, los sonidos discriminativo e imitativos, la asociación de movimientos con sonidos instrumentales y distintas formas de clasificación y ejecución de sonidos, simultáneamente a la exploración de la sensibilidad rítmica y la del ritmo de las palabras y de las ejecuciones melódicas.

No se quiere lograr la formación de los mejores músicos, sino que ellos conozcan el encanto que tiene la inteligencia musical y ya depende de ellos si quieren perfeccionar todo lo aprendido. Ejemplos: instrumentos musicales, equipos de música, etc.

Los niños que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente.

Las capacidades implicadas en esta inteligencia son:

- Capacidad para escuchar, cantar, tocar instrumentos.

- Crear y analizar música.

#### 2.4.5. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA CINESTÉSICA-CORPORAL Y MOTRICIDAD

Ésta forma de inteligencia se manifiesta por la capacidad de resolver problemas o elaborar productos, utilizando el cuerpo (o partes del mismo) y sus movimientos de modo muy diferenciado y hábil, con fines expresivos.

Cualquier niño, si se prepara debidamente, puede aprender a comunicarse con el lenguaje de los sordomudos o a leer mediante el método Braille.

Las líneas de estimulación en que se clasifican los juegos para la inteligencia cenestésica-corporal son la motricidad, asociada a la coordinación manual y a la atención, la coordinación visual-motora y táctil, la percepción de peso y tamaño, y juegos estimuladores del gusto y del oído. Ejemplos: juegos de arrastre, de exterior, caballos para montar, palitos chinos, trompos, bailes, etc.

Se le aprecia en los niños que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y / o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.

Las capacidades implicadas en este tipo de inteligencia son:

- Capacidad para realizar actividades que requieren fuerza, rapidez, flexibilidad, coordinación óculo-manual y equilibrio.
- Utilizar las manos para crear o hacer reparaciones, expresarse a través del cuerpo.

#### 2.4.6. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL

La inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder.

Los juegos propuestos para los estímulos de estas inteligencias, no pueden presentarse como lecciones de moral enriquecidas de consejos sobre los procedimientos. Las actividades realizadas de ese modo son meramente informativas y rara vez promueven cambios de actitud. Por el contrario, constituye una oportunidad de reflexión sobre la forma en que las emociones dirigen muchos de nuestros actos y, eventualmente, pueden despertar un deseo de cambio. El trabajo con los juegos emocionales tiene que estar asociado a las respuestas neurológicas del ser humano. Versa sobre la capacidad de comprender a los demás e interactuar con ellos y los juegos que ayudan son todos aquellos que facilitan la comunicación social y el contacto afectuoso con los demás. Ejemplos: juegos de mesa, títeres, etc.

La tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.

#### 2.4.7. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

La inteligencia intrapersonal es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, la autocomprensión y la autoestima.

La evidencian los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.

Se le atribuyen a ésta las capacidades de las personas para construir percepciones precisas de sí mismas; por tal motivo, los juegos que asisten en

este caso son los que faciliten la concentración individual y las premisas de introspección. Ejemplos: juegos de imitación, juegos electrónicos de uso individual, juegos didácticos de autocorrección, etc.

Las Habilidades relacionadas a esta inteligencia son:

- Meditar, exhibir disciplina personal, conservar la compostura y dar lo mejor de sí mismo.

#### 2.4.8. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA INTELIGENCIA NATURALISTA

La inteligencia naturalista o biológica fue la última identificada por Gardner, se refiere a la competencia para percibir la naturaleza de un modo integral y sentir procesos de acentuada empatía con los animales y los vegetales.

Cuando un niño crece en el campo se dice que ama más a la naturaleza porque vive con los animales, los cuida, los protege de los animales más grandes.

Se dice que las niñas son las que protegen más a los animales, a las plantas.

El estímulo de esa inteligencia en la familia debe comenzar muy pronto. El bebé necesita descubrir la vida vegetal y animal, y a compartir con sus iguales ese encantamiento; necesita descubrir lo que es la noche y el día.

Las líneas de estimulación sugeridas para los juegos naturales deben alternar los procedimientos estimuladores de la curiosidad, con lo que es la exploración y el descubrimiento. Ejemplos: juegos de granja, animales, jardinería, etc.

Se da en los niños que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre.

### **3.- JUEGOS UTILIZADOS COMO DIAGNOSTICO PSICOLÓGICO**

En este apartado se expondrán algunos de los instrumentos y métodos utilizados en el diagnóstico de niños que utilizan en juego para obtener este objetivo.

Se expondrá brevemente “la hora de juego diagnóstico”, propuesta por Arminda Aberastury, se citará los instrumentos creados por Murphy y Margaret Lowenfeld. También se describirá el uso de los títeres y el juego de dramas improvisados como herramientas de diagnóstico en niños pequeños y que nos permiten conocer sus sentimientos, dudas y preocupaciones.

#### **3.1 La hora de juego diagnóstico de Arminda Aberastury**

Esta autora da a los juegos un significado desde el modelo analítico y evolutivo de acuerdo con las etapas de desarrollo definidas por Freud y propone una guía de los juegos infantiles de acuerdo con las siguientes etapas evolutivas.

También señala que muchos de los conflictos de cada etapa evolutiva que involucra a hermanos, padres y compañeros se traducen y explican por medio de la actividad lúdica. Ella sostiene que el niño tiende a repetir un juego hasta que logra resolver un problema que le molesta al igual que sucede en los sueños.

Entonces propone “la hora del juego diagnóstico” con la finalidad de conocer las angustias y conflictos a los que el niño se enfrenta y de esta manera facilitar al terapeuta a la intervención y solución de sus problemas.

En el diagnóstico, ella primero realiza una entrevista clínica con los padres del niño para recoger información, los puntos principales son:

- El motivo de consulta
- Historia del niño desde la concepción, el embarazo, el parto, el destete, el desarrollo psicomotor, el control de esfínteres y situaciones especiales como hospitalizaciones o enfermedades)
- Descripción de un día de su vida, el domingo o un día de fiesta y el día de su cumpleaños.
- La relación de los padres entre ellos, con sus hijos y con el medio familiar.

A esta autora le interesa el punto de vista de los padres y lo que perciben de la vivencia de su hijo, una vez terminada la historia clínica observará al niño en la siguiente sesión.

Para la sesión de diagnóstico utilizará como material básico cubos, plastilina, lápices de color. Goma, pegamento, algunos muñecos pequeños, trapitos, tijeras, cuerda, autos, tazas, platos, cubiertos y cortaplumas. Además incluye algún objeto especial que el niño use frecuentemente en la casa. Todo esto forma parte del “cajón individual” o “cajón para el diagnóstico que se utilizará en el análisis.

Durante la sesión de “la Hora de Juego Diagnóstico”, ella presenta al niño todo el material del cajón y le deja que juegue libremente, mientras tanto ella apunta lo que realiza el niño, qué juguetes utiliza, qué situaciones representa y qué personajes introduce en el juego. Al finalizar la sesión, se recoge el material y basándose en lo observado y en las notas del clínico, se interpretará las ansiedades, miedos y mecanismos de defensa que el sujeto ha mostrado durante el juego y de esta manera obtener su diagnóstico.

### **3.2 Entrevista del juguete Miniatura de Murphy**

Se basa en el juego libre que permite observar el desarrollo de los niños. Se coloca una serie de juguetes miniatura en semicírculo sobre el piso: los juguetes son figuras de personas, animales domésticos y salvajes, medios de transporte cubos y piezas de madera, etc. Una vez organizado el material se le pide al niño que juegue libremente, el clínico observa al niño y realiza un análisis de acuerdo a su orientación terapéutica recogiendo la información que le interesa.

La entrevista con el niño facilita la observación del contenido del juego y la forma cómo juega. El contenido nos indica lo que le perturba, la forma indica qué tanto se encuentra perturbado.

El objetivo de este instrumento es ver las necesidades, impulsos, problemas, estructura del niño en relación con su temperamento y la percepción de su espacio vital.

### **3.3 Técnica del mundo de Arena de Lowenfeld**

Esta técnica fue creada en 1964 por Margaret Lowenfeld, se ha utilizado con niños inhibidos con déficit de atención y que se resisten al juego.

Siguiendo este método se le pide al sujeto que realice un cuadro en la arena y se le dan una serie de juguetes miniatura que incluye personas, animales, transporte y materiales no estructurados como plastilina, papel, madera y piedras.

Esta técnica se basa en la idea de ayudar a los niños a expresarse sobre sus emociones, describirse a ellos mismos y al adulto sin necesidad de usar el lenguaje.

En 1951 Buhler y otros autores publicaron una variante de este procedimiento que consistía en que después de la obra creada por el niño, ésta resaltara lo que ha sucedido, convirtiéndose esta prueba en una prueba de percepción temática.

### 3.3.1 Los títeres

Es una modalidad teatral que se originó en los rituales religiosos primitivos. Debido a que proporcionan una salida segura de los impulsos y fantasías, se han utilizado los títeres en diversos escenarios clínicos. Woltmann (1940, 1971) fue uno de los primeros en escribir sus experiencias clínicas utilizando títeres y marionetas con pacientes hospitalizados.

Los títeres se usan para el diagnóstico, ya que el material producido proporcionó información simbólica, por ello es importante disponer de algunos muñecos que representen personajes reales como los miembros de la familia, figuras de animal salvajes y domésticos y figuras que representen personajes fantásticos como fantasmas o brujas, etc.

Es muy importante estructurar la sesión para ayudar a los más pequeños a producir historia, se deja que el niño elija libremente los muñecos que le agraden para colocarse en un escenario y producir una historia, el clínico hace de auditorio y registra el contenido de la historia con apuntes o cintas de video.

La elección del títere es importante, porque viene determinada por las motivaciones y otros contenidos internos y a su vez, va a condicionar el desarrollo argumental.

- El contenido

Proporciona claves sobre las preocupaciones del niño y las formas de sobrellevarlas. El diálogo posterior al juego proporciona al clínico la oportunidad

de conocer más sobre las asociaciones que el niño hace con relación a la historia. Se debe tomar en cuenta.

1. Los comentarios del niño cuando selecciona los materiales y empieza la acción.
2. El contenido de la historia.
3. Asociaciones con el contenido, reflejadas en el título de la obra, en los comentarios sobre los personajes y en el diálogo posterior.
4. El contenido implícito evidente en la forma y el proceso

En el análisis es importante considerar el personaje con el que se identifica el niño o el que le gustaría ser, el escenario y el tiempo en el que se desenvuelve la historia. Gardner (1971) sugirió preguntarle al niño sobre la moraleja de la historia.

### **CAPITULO III**

## **APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN.**

### **A. DISEÑO DE LAS ESTRATEGIAS**

Nuestro diseño de estrategias expuestas a continuación, responde al objetivo que orienta nuestro trabajo de intervención: Diseñar y aplicar estrategias de intervención orientadas desde el juego que nos permitan generar condiciones apropiadas para los aprendizajes de los niños en educación inicial.

Las estrategias que hemos utilizado para cumplir con dicho objetivo, están basadas en diversos autores, principalmente en las aportaciones de Howard Gardner y de María Montessori. Gardner sostiene que, la inteligencia es la capacidad para resolver problemas y que es posible clasificarla en función de los resultados, sosteniendo que estos tendrán estrecha relación con los medios que el ambiente le provea a los niños. Un juguete sabiamente seleccionado es uno de los medios más apropiados para estimular la inteligencia de los niños. Así lo sugiere en su teoría sobre las Inteligencias Múltiples.

Por su parte, María Montessori hace hincapié en las actividades y juegos que agudicen los sentidos en los niños permitiéndole así entender las muchas impresiones que recibe por medio de ellos.

La importancia de educar los sentidos se puede ilustrar con un ejemplo del mundo adulto. Tanto para los adultos como para los niños es posible recibir una cierta cantidad de impresiones sensoriales sin beneficiarse de ellas. Las impresiones no son suficientes por sí mismas. La mente necesita educarse y entrenarse para que pueda discriminar y apreciar.

Objetivos	Estrategias	Actividades	Tiempo
<p>1.-Diseñar y aplicar estrategias didácticas que logren despertar el interés de los niños.</p>	<p><b>Los sentidos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- estimular las inteligencias naturalista, lógica-matemática y la cenestésica-corporal.</li> <li>-Desarrollar en los niños sus sentidos a través de diferentes juegos, logrando así que los niños los identifiquen y conozcan la importancia de ellos.</li> <li>- Desarrollar el sentido del tacto distinguiendo así diferentes texturas, formas y temperaturas.</li> <li>- Desarrollar el sentido del oído y la capacidad de distinguir los diferentes tipos de sonidos de animales.</li> <li>- Estimular el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Realizar actividades de tacto con materiales de diferentes texturas (liso, áspero, suave, duro, etc.), al mismo tiempo reconocer la diferencia entre la arena y tierra, entre agua fría y caliente y la consistencia que tienen las pinturas.</li> <li>-colocar objetos dentro de una funda para que el niño adivine lo que está tocando.</li> <li>- Mostrar objetos a los niños después ocultarlos en una bandeja y ellos tendrán que describir los objetos que les fueron mostrados.</li> <li>- Mostraremos al</li> </ul>	<p>-40 minutos por cada actividad de los sentidos.</p>

	<p>sentido del olfato a través de diversos aromas.</p> <p>-Dejar que manipulen y exploren libremente los objetos y jueguen con ellos.</p> <p><b>El cuento.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular la inteligencia verbal o lingüística.</li> <li>- Desarrollar en el niño la capacidad de escuchar atentamente y retener una secuencia de ideas.</li> <li>- Que los niños adquieran</li> </ul>	<p>niño diferentes sustancias y aromas en frascos tales como canela, clavo de olor, café y pimienta, donde identificaran el aroma de cada uno.</p> <p>-Recortaremos figuras de animales y el niño al escuchar los sonidos de estos tendrá que poner la figura al sonido escuchado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar el cuento que más le guste a los niños dejando que ellos lo elijan.</li> <li>- Narrar los cuentos metiéndonos en los personajes e invitando a los niños a participar en ellos.</li> <li>-Preguntarles de</li> </ul>	<p>-Una hora.</p>
--	--	--	-------------------

	<p>influencias morales positivas, identificándose con los personajes.</p> <p>- Que aprenda a interpretar imágenes de la vida real.</p> <p><b>Los títeres.</b></p> <p>- Estimular la inteligencia interpersonal.</p> <p>-Estimular la creatividad y la imaginación en el niño.</p> <p>-Lograr que algunos niños tímidos se desenvuelvan más y superen sus limitaciones por medio de los títeres.</p> <p>- A través de los títeres se le permitirá al niño mejorar su lenguaje y enriquecer su vocabulario.</p>	<p>que trata el cuento.</p> <p>-Que realicen un dibujo en relación al cuento.</p> <p>- Realizar títeres de fomi y fieltro ya sean de personajes de cuentos con la intención de implementar las dos actividades (títeres y cuento).</p> <p>- Realizar una obra de teatro donde los niños participen con los títeres hechos, dejando así que ellos solos expresen sus sentimientos hablando a través del títere.</p>	<p>-50 minutos.</p>
--	---	--	---------------------

	<p>- A través de ellos conoceremos lo que está viviendo el niño en ese momento ya que le otorgará vida propia al títere con base en sus vivencias.</p> <p><b>Rompecabezas y ensamble de estrellas.</b></p> <p>- Estimular las inteligencias lógica- matemática y la cenestésica- corporal.</p> <p>-Aumentar y afianzar la coordinación ojo- mano, la diferenciación de formas y colores, la memoria lógica, etc.</p> <p><b>Payaso armable.</b></p> <p>-Desarrollar la memoria visual y aprender a distinguir las</p>	<p>- Diseñaremos un rompecabezas grande de ocho piezas donde los niños tengan que formarlo.</p> <p>- Los niños tendrán que ensamblar estrellas en una base dependiendo el tamaño y el color (de la más grande a la más pequeña).</p> <p>- Cada niño pasará a poner una parte del cuerpo o cara del payaso</p>	<p>-Una hora.</p> <p>-40 minutos.</p>
--	--	---	---------------------------------------

	<p>partes del cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular la inteligencia espacial.</li> </ul> <p><b>Instrumentos musicales y el baile.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular la inteligencia musical y la inteligencia cenestésico-corporal y motricidad.</li> <li>-Estimular la motricidad en los niños a través de la música, distinguir y tocar algunos instrumentos musicales.</li> </ul>	<p>dependiendo su lugar correcto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños bailaran una canción donde identifiquen las partes de su cuerpo.</li> <li>- Les daremos instrumentos musicales a escoger tales como: un tambor, sonajas y una armónica.</li> <li>- Les pondremos canciones tales como la del chango marango donde a ritmo de la música toquen los instrumentos y bailen.</li> </ul>	- 40 min.
2.-Definir desde la teoría algunos	-Identificar el significado	-Buscar en libros, revistas	Octubre del 2009- Noviembre del

planteamientos teóricos y conceptuales del juego y su aprendizaje	concepto del juego y sus características. -Conocer diversas perspectivas de teóricos sobre el juego.	educativas e Internet. -Fichas bibliográficas. - Fichas de trabajo.	2009
---	---	---	------

## **B. APLICACIÓN, DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS**

### 1.- APLICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

#### PRIMERA ACTIVIDAD

##### **a) NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Los títeres**

FECHA: 15 de febrero del 2010.

OBJETIVO: incitar al niño a expresar sus sentimientos y mejorar su lenguaje.

##### **b) DESCRIPCIÓN:**

Empezamos la primera actividad “**los títeres**” el día 15 de febrero del 2010 de las 10:30am a las 11:20am en el grupo de pre-educación preescolar.

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

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

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

A la vez fue divertido e interesante escuchar lo que los niños decían con el títere en la mano, unos decían frases de caricaturas pero otros decían alguna vivencia o suceso que haya pasado en su casa y con su familia, por ejemplo el caso de Paloma una niña que es cuata y su hermanito esta también ahí, a través del títere se refirió a otro títere como si fuera su hermanito y lo empezó a regañar porque él se orina siendo que ella pues sabe ir al baño y

demás, mencionó “le diré a mi papa que ya no te compre la película”, entonces nos causo admiración escucharla porque a través del títere expreso lo que en verdad está viviendo en su casa.

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

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

### **ANÁLISIS:**

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

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

Otro de los objetivos logrados fue el de mostrar un desenvolvimiento en el lenguaje de los niños, notamos un mejor manejo del vocabulario a través de esta actividad, por ejemplo en el caso de una niña, ella la primera vez que hablo por medio del títere escuchamos que hablaba muy chiqueado como la palabra “este” la pronunciaba “ete” y así varias palabras, nosotras la corregíamos en cada palabra que dijera cortada y así hacíamos que repitiera como debía ser la palabra, pronunciándola bien. En efecto nos dimos cuenta que en realidad trabajar con títeres es una dinámica muy productiva donde se potencializa al máximo la inteligencia interpersonal e intrapersonal ya que facilitan la comunicación social, la capacidad para reconocer sentimientos, el contacto afectuoso con los demás y un razonamiento acertado.



## **SEGUNDA ACTIVIDAD**

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

FECHA: 17 de febrero del 2010

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

### **b) DESCRIPCIÓN:**

Empezamos la segunda actividad “**el cuento**” el día 17 de febrero del 2010 en la estancia infantil “la casita de los niños” a las 10:45AM. Terminando alrededor de las 11:45AM. con los niños de pre-educación preescolar.

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

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

Después de terminar la narración les pedimos que dibujaran algún personaje correspondiente al tema y que lo colorearan, se apresuraron tanto para que les volviéramos a contar de nuevo el mismo cuento, tomamos la decisión de volver hacerlo para que ellos realizaran un dibujo plasmando lo que les había quedado de ello.

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

## ANÁLISIS:

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

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

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



## **TERCERA ACTIVIDAD**

### **a) NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El sentido del tacto.**

FECHA: 22 de febrero del 2010.

OBJETIVO: desarrollar el sentido del tacto distinguiendo así diferentes texturas, formas y temperaturas.

### **b) DESCRIPCIÓN:**

Empezamos nuestra tercer actividad llamada “**El sentido del tacto**” el 22 de febrero del 2010 de 10:30am – 11:10am. en el grupo de pre-educación preescolar.

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

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

Cada niño distinguió las diferentes texturas y temperaturas tocando un pedazo de lija, un algodón, una esponja, etc. cuando tocaban la lija les explicábamos que era un material roñoso, áspero y ellos hacían caras como afirmando que estaba roñoso, en el caso del algodón y la esponja sonreían y decían que estaba suavcito, lo que más quisimos que distinguieran fue entre la tierra y la arena, les explicábamos donde veían cada material en el caso de la arena les dijimos que ellos la veían en la playa que recordaran cuando van y que es lo que pisan donde hacen castillitos y que la tierra la podían ver en las plantas, en cualquier jardín y así explicamos cada material, después cada niño plasmo sus manitas en la arena y en la tierra para observar como quedaban

marcadas, cosa que les gusto mucho y por ultimo tocaron y apreciaron el agua tibia y el agua fría aquí mencionábamos que el agua caliente se usa para bañarnos cuando hace frio o también para tomarnos un café, etc. y el agua fría es la que tomamos normalmente e igualmente nos bañamos con ella cuando tenemos calor, fue una actividad muy estimuladora donde los niños aprendieron a distinguir a través del tacto.

### **ANÁLISIS:**

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

Este sentido es de gran importancia ya que observamos en ellos diferentes formas de reaccionar al momento de percibir o tocar, esto les sirve para explorar las cosas que lo rodean y tener contacto con el mismo.

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

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



## **CUARTA ACTIVIDAD**

### **a) NOMBRE DE ATIVIDAD: Identificar sonidos y olores.**

FECHA: 24 de febrero del 2010.

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

### **b) DESCRIPCIÓN:**

Realizamos la actividad número 4 el día 24 de febrero del 2010 en la estancia infantil “la casita de los niños” a las 10:35am. con los niños de pre-educación preescolar terminando alrededor de las 11:15am.

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

Sentamos a todos los niños en las mesitas, empezamos con los sonidos, pusimos los recortes de distintos animales en el medio de la mesa revueltos y les explicamos que cuando escucharan el sonido del animal lo identificarán con los dibujos recortados al que correspondiera y los pegaran en la hoja blanca que les dimos con anterioridad.

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

En fin la mayoría de los niños estuvieron muy emocionados y más al escuchar a los animales hasta los imitaban, después comentamos más acerca

de los animales por ejemplo donde habita cada animal, que es lo que comen, etc.

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

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

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

## **ANÁLISIS:**

Los niños aprendieron a identificar los sonidos que emiten diferentes tipos de animales además de relacionarlos con la imagen de cada uno. El arte de escuchar atentamente se merece cultivar para toda la vida, ya que los niños tienen la costumbre de perder la atención a los miles de sonidos que hay, no

hacen ningún esfuerzo por distinguirlos, nosotras al presentarles estos sonidos y darles instrucciones mejoraron su capacidad de atención y se concentraron en distinguir las diferencias de los sonidos, al ser de animales hizo que los niños le tomaran mucha atención, ya que cuando los sonidos no tienen sentido para ellos, no les prestan atención. Al recordar estos sonidos y almacenarlos en su memoria les permitirá recuperar el significado cuando vuelvan a escucharlos.

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

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





## QUINTA ACTIVIDAD

### a) NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El rompecabezas y Ensamble de estrellas.

FECHA: 1ro de marzo del 2010.

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

### b) DESCRIPCIÓN:

La quinta actividad llamada “**el rompecabezas y el ensamble de estrellas**” la aplicamos el 1ro de marzo del 2010 de 11:00am a 12:00pm en el grupo de pre- educación preescolar, basándonos en la inteligencia lógica-matemática.

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

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

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

bien la mayoría acertó y logro ensamblar las estrellas como iban, de mayor a menor.

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

## **ANÁLISIS:**

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

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

El ensamble de estrellas fue más solicitada que el rompecabezas aquí los niños se amontonaban a querer usarlo, así nos dimos cuenta que este juego lo podíamos aplicar diario dejándolo a merced de la maestra, con el los niños al igual que con el rompecabezas aumentaron la coordinación ojo-mano misma que les beneficia en su motricidad fina, por ejemplo cuando el niño empiece a escribir le será más útil al agarrar el lápiz y al hacer las letras o garabatos.

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

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



## **SEXTA ACTIVIDAD**

### **a) NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Distinguir objetos**

FECHA: 03 de marzo del 2010

OBJETIVO: desarrollar el sentido de la vista y el sentido del tacto.

### **b) DESCRIPCIÓN:**

Nuestra sexta actividad llamada “**Distinguir objetos**” se aplicó el 03 de marzo del 2010 de 11:00am – 11:40am en el grupo de pre-educación preescolar.

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

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

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

## ANÁLISIS:

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

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

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



## **SÉPTIMA ACTIVIDAD**

**a) NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Payaso armable**

**FECHA: 08 de marzo del 2010**

**OBJETIVO: Desarrollar la memoria visual y aprender a distinguir las partes del cuerpo.**

**b) DESCRIPCIÓN:**

La comenzamos a las 10:20am. y la terminamos a las 11:00am. con el grupo de pre- educación preescolar.

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

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

Las piezas las depositamos en una caja, al momento de nombrar al niño que iba a pasar, sacaban una pieza de la caja ya fuera parte de la cara o algún accesorio del payaso lo ponían en el lugar correcto, aquí nadie se equivoco, los niños reconocían con rapidez donde iba cada pieza, además de que nombraban el nombre de la parte que pegaban. Al mismo tiempo pusimos la canción "a mover el cuerpo" misma que habla sobre las partes del cuerpo, motivó más a los niños a participar y a mover su cuerpo al estar cantando. Aquí se dio mucho el apoyo entre compañeros ya que algunos gritaban ayudando al compañero diciéndole donde iba la pieza, en fin fue una actividad muy entretenida y compensadora.

## ANÁLISIS:

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

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



## **OCTAVA ACTIVIDAD**

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

FECHA: 10 marzo del 2010

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

### **b) DESCRIPCIÓN:**

La realizamos el 10 de marzo del 2010 comenzando así a las 10:30am y terminando a las 11:10am en el grupo de pre- educación preescolar.

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

Primeramente les pedimos de favor a los niños que se sentaran en el piso formando un círculo y guardarán silencio para darles las instrucciones a seguir y para entregarles los instrumentos musicales. Después les pedimos que se pararan formando un círculo donde todos bailarían siguiendo la música y tocarían los diversos instrumentos. A unos les llamo la atención los tambores, a otros más las sonajas pero la mayoría coincidió en usar mas la armónica ya que era novedoso para ellos que al soplarle saliera un ligero sonido. Así al sonido de las canciones y los sonidos que producían con los instrumentos los niños hicieron diversos pasos de baile ya fuera saltando o moviendo todas las partes de su cuerpo. A todos les agrado la actividad por que salieron de la misma rutina de estar sentados, todos participaron muy bien, no querían dejar de brincar, bailar y tocar los instrumentos.

## ANÁLISIS:

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

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

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





## CONCLUSIONES

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

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

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

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

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

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

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

Ya que mediante estos resultados obtenidos nos pudimos constatar que las clases dieron un giro total en el aula, donde hubo un ambiente divertido, motivador y sobre todo donde aprendieron mucho los niños. A nosotras en especial nos dejó una gran satisfacción el cumplir con los objetivos de nuestro tema, ahora como interventoras educativas ya tenemos una visión real de lo que significa implementar el juego en la educación inicial y sobre todo que es un factor importantísimo que no se debe de tomar a la ligera.

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

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

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

Consideramos que las generaciones que quedan de LIE y las que están por ingresar deberían de seguir desarrollando e implementando este tipo de proyectos porque se descuida mucho la educación en los niños de temprana edad, no se toma en cuenta el juego como una herramienta esencial para el aprendizaje y sobre todo en muchos centros de educación inicial solo tratan de entretener a los niños sin darse cuenta que lo que se le enseñe en esta etapa será la base de lo que será más adelante.

## BIBLIOGRAFÍA

ANTUNES, Celso. Juegos para estimular las inteligencias múltiples. Narcea, S.A. de Ediciones. 172pp.

ARNOLD, Arnold. Como jugar con su hijo. Buenos aires, 1966. ed. kanpelu, 236 pp.

BANDET, J. El niño y sus juguetes. Madrid, 1972. ed. Narcea. 254 pp.

BARONE, Luis Roberto. Cajita de sorpresas. Volumen 4. El niño y su mundo.

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

CASTILLO Cebrián, Cristina. Educación preescolar, métodos, técnicas y organizaciones. Barcelona España, 1980 Ed. CE AC. 360 pp.

COLL, Cesar. "un marco de referencia psicológico para la educación escolar, la concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza". Antología UPN. Tesis de LE. P.32.

CONSEJO NACIONAL DE FOMENTO EDUCATIVO. Aprender jugando. México 2002. Ed. CONAFE. 79 pp.

ERIKSON, E. (1972). "*Juego y actualidad*". En Piaget, J., Lorenzo, K. Juego y desarrollo. Barcelona, Grijalbo.

GARDNER, Howard. (1983) *Multiple Intelligences*, ISBN 0-465-04768-8, Basic Books. Castellano "Inteligencias múltiples" ISBN: 84-493-1806-8 Paidos.

MONTESSORI, Maria. (1948). [http://www.escolamontessori.com/castellano/comuns/apren/apren\\_text\\_02.html](http://www.escolamontessori.com/castellano/comuns/apren/apren_text_02.html)

MORENO Crecis, JORGE (2002). "La motivación", en <Http://www.eter.com>

MARK, Jean. Primera y segunda infancia, desarrollo y educación. México. 1986. Ed. Diana. 315pp.

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

SALAVERRY, M. OLGA. <http://www.angelfire.com/pe/actualidadpsi/cei.html>-  
Psicóloga. p.

SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA. "Psychosociologie del action, Paris. La interacción". En UPN., salud y educación física p.103.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Guía para madre y padres de familia. México. 2002. Ed. SEP. 29 pp.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Guía técnica pedagógica, el maestro y el desarrollo del niño. México. 1993. Ed. S.E.P. D.G.P. 225PP.

SMITH, GEORGE. Aprender a jugar con inteligencia. Argentina, 2005. Ed. Paidós. pp. 289.

TAYLOR BARBARA J. como formar la personalidad del niño. España. 1984. Ed. CEAR. 220PP.