



LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA
PEDAGÓGICA POR PARTE DE LOS AGENTES EDUCATIVOS,
DEL JARDIN INFANTIL Y SALA CUNA MUSSA, DE LA
COMUNA DE PUENTE ALTO, AÑO 2017

Integrantes:

Virginia López

Soledad Meza

Darling Valenzuela

Profesor guía: Ana Yanet Romero

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3 - 4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5 - 6
OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECIFICOS	7
MARCO TEORICO	8 – 20
DEFINICIONES CONCEPTUALES	20 – 22
MARCO METODOLOGICO	23 – 24
DISEÑO DE LA INVESTIGACION	25
DESCRIPCION DE LA METODOLOGIA	26 – 27
POBLACION Y MUESTRA DE ESTUDIO	28
PROCESOS ESTADISTICOS	29
CARACTERISTICAS DE NIÑOS Y NIÑAS DE 2 AÑOS DE EDAD	29 – 30
INSTRUMENTOS DE EVALUACION	30
CRITERIOS DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS	30
DESCRIPCION DE LA RECOLECCION DE INFORMACION	31
CONCLUSIONES	32 – 35
ENCUESTA DE ANALISIS	36
ANALISIS DE LA ENCUESTA	37
ANEXOS	38 – 53
BIBLIOGRAFIA	54

Introducción.

El presente trabajo tiene como propósito indagar la utilización del juego como estrategia pedagógica para promover los logros de aprendizaje en los diversos ámbitos por parte de los agentes educativos en el jardín infantil.

La experiencia demuestra que en el sistema educativo inicial no se dimensiona a nivel masivo la promoción del juego como una estrategia pedagógica en forma sistemática e intencionada para fomentar el desarrollo integral del niño y la niña en pro de una maduración armónica y lúdica. Sin embargo, en las mismas bases curriculares de la educación Parvularia chilena en todos los ámbitos se da claramente explicitado la importancia del uso del juego en el trabajo pedagógico. Los lineamientos gubernamentales actuales ven el juego como un vehículo de expresión del mundo interno de los niños y niñas de nuestro país y de su desarrollo pleno.

Ser educador hoy en día no solo implica entrega de conocimientos si no que exige que la entrega de estos sea significativa y coherente a la edad del educando, es más, se exige que se trabaje en un clima lúdico que es la manera en que nuestros niños se relacionan mejor, porque los caracteriza en todos sus aspectos y por esto es que se verifica la constante preocupación del ministerio de educación por mejorar la calidad de los procesos educativos.

Posicionar el juego al centro del que hacer pedagógico deber ser una necesidad sentida y acordada por todos los actores de la comunidad educativa, incluidos padres, madres y apoderados. A partir de ello, se puede diseñar un conjunto de acciones que sitúen el juego como una estrategia que favorece las condiciones para un aprendizaje efectivo, tanto en el aula como fuera de ella.

La necesidad que tenemos de indagar la utilización del juego como estrategia pedagógica por parte de todos los agentes educativos y que estos relacionen el juego como un componente vital para el desarrollo de las acciones educativas en el aula son uno de los elementos que expondrá nuestro trabajo con los

fundamentos teóricos que la sustentan la metodología utilizada y las conclusiones a las que se llegó.

Se adjuntan los instrumentos que se aplicaron tales como encuestas y entrevistas además de un repertorio de juegos motrices para niños de 1 a 3 años de edad como fuente de apropiación de diferentes acciones pedagógicas lúdicas.

Para todos aquellos que han optado por guiar a los niños y niñas hacia un desarrollo integral, esta tesina puede ser un importante aporte para su vida profesional que contribuya a la validación del juego como un medio que potencia los aprendizajes.

Planteamiento del problema

La Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura (UNESCO, El niño y el juego, 1980) nos indican que dentro de sus estudios y documentos de educación existe el planteamiento teórico y aplicaciones pedagógicas en la relación del niño y el juego. La perspectiva del juego, nos puede proporcionar verdaderamente a la práctica pedagógica mucho más allá del jardín infantil, un medio de estimular la creatividad y la psicología moderna a puesto de relieve la influencia de los compartimientos y los objetos lúdicos modelados, evidentemente por el entorno cultural y social, sobre el desarrollo de la personalidad. Por otra parte, nos otorga las directrices necesarias y conocimientos relevantes para definir claramente los objetivos pedagógicos y ver de qué manera los juegos puedan responder a estos objetivos.

Por tanto, al realizar un análisis exhaustivo de lo que nos propone la UNESCO, llevándolo a la realidad de la sala cuna y medio menor del Jardín Infantil Mussa, perteneciente a Integra, en la comuna de Puente Alto, año 2017, podemos pesquisar que los niños y niñas pertenecientes al nivel medio menor, quienes ya fueron parte del nivel sala cuna el año anterior han arrojado dentro de sus evaluaciones que la estrategia de aprendizaje utilizada desde sala cuna sigue siendo eficaz en el proceso enseñanza aprendizaje, ya que se ha logrado evidenciar en las evaluaciones que se llevan a cabo durante el año, respecto a los procesos que han tenido los párvulos, evidenciando sus aprendizajes adquiridos.

Así como también el principio de juego descrito en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, dice que se enfatiza en el carácter lúdico, entretenido y divertido que deben tener principalmente situaciones de aprendizaje, el cual es básicamente un proceso, secuencia de pasos dispuestas con algún tipo de lógica que se enfoca en lograr algún resultado específico en sí para los niños y niñas y no solo un medio, abriéndose posibilidades para la imaginación, lo gozoso, la creatividad y la libertad.

Por tanto, considerando los postulados señalados con anterioridad, y enfatizando el carácter lúdico que presenta el juego, podemos percibir que éste al ser utilizado

como una estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje otorga que los niños y las niñas se involucren de manera voluntaria y no arbitraria en la construcción de sus propios aprendizajes y conocimientos. Por otra parte es necesario mencionar que se debe considerar el aporte que nos entregan las neurociencias, las cuales nos indican que los niños y niñas obtienen un mayor aprendizaje “socialmente” construyendo positivamente la comprensión y los significados a través de la interacción activa y dinámica con el entorno físico, social y emocional. Cabe destacar que el planteamiento del problema se basa específicamente en considerar al juego como estrategia de aprendizaje desde el nivel de sala cuna y su seguimiento en el nivel medio menor, ya que se considera que el equipo educativo no implementa el juego como una estrategia de aprendizaje.

Objetivo general:

Validar la utilización del juego como estrategia pedagógica por parte de los del agente educativo, del jardín infantil y sala cuna Mussa, de la comuna de Puente Alto, perteneciente a Integra, año 2017.

Objetivos específicos:

- Determinar la apropiación de las educadoras de párvulos y otros agentes educativos respecto a la utilización del juego como estrategia de aprendizaje.
- Promover cambios paradigmas conceptuales en las educadoras de párvulos y otros agentes educativos con respecto al juego como estrategia pedagógica en aula.

MARCO TEORICO:

TEORÍA DEL JUEGO DE KARL GROOS

Para Karl Groos (<https://prezi.com/pq5laqlshjuv/teoria-del-juego-segun-karl-groos/>) el juego es un objeto de investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeña cuando sea grande. Groos ve el juego como ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza al final de la niñez y que en su opinión sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida. Se define que la naturaleza del juego es biológica e intuitiva y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño lo hará con un bebé cuando sea grande.

De acuerdo a lo planteado por Groos el juego ayuda en el desarrollo de la investigación y exploración realizada por niños y niñas, en el jardín infantil se realizan experiencias de aprendizaje que involucren de manera directa lo planteado por Groos, ya que dentro de las intencionalidades de cada experiencia se incluye de manera implícita un concepto descrito en el antes mencionado planteamiento , que es que el juego es un ejercicio preparatorio para la vida, si consideramos que la educación pre-básica es la base esencial de los posteriores niveles de estudio. Por tanto, las perspectivas de los niños y las niñas nos dan cuenta que al enfatizar el juego como una herramienta de aprendizaje se obtienen resultados favorables.

TEORÍA DEL JUEGO DE PIAGET

Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta Teoría piagetiana viene expresada en "*La formación del símbolo en el niño*" (1973, 2^o reimpresión.) en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

A) Principios teóricos de la Teoría de Piaget:

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos.

Los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y la comprensión de su propia actividad.

Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan.

1.- Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.

2.- Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como "algo para" ...chupar, agarrar, sacudir...etc.

Es importante señalar que esta asimilación "primitiva" se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, "no es todavía científica", es de carácter egocéntrico.

A medida que el niño repite sus conductas por "asimilación reproductora", las cosas son asimiladas a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: esquemas de acción.

El esquema de "algo para" chupar, p.ej.

Se produce entonces una auténtica revolución cognitiva mediante la cual los esquemas se convierten en ideas o conceptos.

B) El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget.

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora".

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

Se trata del "juego de ejercicio".

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

Se trata del "juego simbólico"

"El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora" (Piaget, 1973, pág. 222)

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

Se trata, finalmente, del "juego de reglas"

Si, como hemos visto, los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

"La regla - sostiene Piaget - tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica"

Así las reglas incluirán además, en la edad del colegio, esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad.

Al principio los jugadores suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas. Pero con el paso a la escolaridad se irá alcanzando un equilibrio sutil entre el principio asimilador del Yo, que es consustancial a cada juego y la adecuación de éste a la vida lúdico-social.

RECUERDA.

CLASIFICACIÓN TIPOS DE JUEGOS SEGÚN PIAGET (1961) SON:

- (1) Juegos de ejercicio sin especial carácter lúdico.
- (2) Juegos simbólicos y de ficción que representan realidades no actuales en el campo perceptivo.
- (3) Juegos con reglas tradicionales transmitidas de generación en generación.

EN RESUMEN.

- El juego contribuye a la formación del símbolo en el niño.
- Asimila y acomoda la realidad a las características de su desarrollo cognitivo y de su comprensión de ésta.
- Entre los 2 y los 4 años aparece el juego simbólico que supone la representación de la imagen mental.
- De 4 a 6 años, y como resultado de una vida más colectiva, aparece el juego de reglas y la regla reemplaza al símbolo.
- De 6 a 11, el juego adquiere una dimensión más social y las reglas entre jugadores se hacen más complejas, requiriendo una representación simultánea y más abstracta por parte de ellos.

¿Por qué es importante el juego para los niños y niñas?

“El placer del juego autónomo durante los primeros tres años de vida, sostenido por un adulto segurizante, es la base de la organización psicomotriz, de la curiosidad intelectual, la seguridad psíquica e incluso, del equilibrio postural”.Grellet Bertero ,Carolina, (2017). Psicologa clínica infantil de la U. Diego Portales 1,2,3 por mi y por todos todos mis compañeros .MINEDUC 2017

El juego, con sus espacios y sus objetos, es la actividad de la infancia que permite que ocurra el proceso de adaptación progresiva al mundo: “en la exploración y el juego libre surge espontáneamente el impulso por conocer o el impulso epistémico”, que es el impulso innato por conocer y “es un logro de la especie humana que merece ser cuidado y respetado, dando condiciones que lo favorezcan”. Por el contrario, apresurar el desarrollo, saltarse etapas, centrarse primordialmente en el logro y en la adquisición de aprendizajes “cognitivos”, ejerce un efecto inhibitor sobre este impulso natural por conocer y aprender.

¿Cuáles son sus principales beneficios?

Aumenta la autoestima: en la medida que el juego los desafía y les da la posibilidad de demostrar y expresar sus emociones, necesidades y habilidades, ayuda a que los niños y niñas desarrollen un concepto positivo de si mismo, a quererse y aceptarse como son. El adulto que apoya el desarrollo de una autoestima positiva es el que está atento a esta manifestación, ya sea a través de la observación o participando de sus juegos, reforzando y apoyando sus intentos y sus acciones, animándolos y reconociéndolos a través de palabra y gestos.

Promueve la participación: los niños y niñas a través del juego, tienen la posibilidad de opinar e interactuar con otros niños y niñas, y adultos. Puede ser un medio para expresar sus sentimientos, emociones y necesidades.

Fomenta las relaciones sociales positivas: a través del juego, los niños y niñas aprenden a llevarse bien con sus pares y a hacer amigos, es fundamental que aprendan las destrezas que les permiten relacionarse socialmente con los demás como, por ejemplo: esperar turnos, compartir los juguetes, interactuar con sus compañeros, pedir por favor, dar las gracias, seguir instrucciones, respetar reglas, etc.

Impulsa valores positivos para la vida: a través de juego los niños y niñas se ven enfrentados a estar en situaciones de relación y por lo tanto, eventualmente de competencia y conflicto; sin embargo, esto no debe ser sinónimo de competitividad, sino, por el contrario, una oportunidad para enseñar valores positivos para la vida, como la participación igualitaria, la alternancia de roles, la solidaridad, el respeto, la aceptación y la tolerancia a la diversidad de los niños y niñas en sus ritmos y habilidades. Los niños y niñas se acostumbran hacer cariñosos, a compartir, a ser humanitarios, honrados y a asumir responsabilidad personal por sus actos.

Distintas edades... distintos juegos (Diciembre, 2009 edición, Juego, juguemos, jugando... dirección de estudios y programas Fundación Integra)

Cada etapa del juego es fundamental para un buen desarrollo y aprendizaje, ya que le facilita contactarse con el medio social y físico que lo rodea; así, por ejemplo, desde que nacen hasta el primer año de vida, el juego es la forma a través del cual ejercitan su cuerpo, sus sentidos, la percepción, los afectos y son también un medio importante para favorecer el desarrollo del lenguaje.

Hasta el quinto mes el juego se basa en la **realización de actividades con su cuerpo**, como, por ejemplo: patear, mover la cabeza, balbucear, tocar manos y pies teniendo como fin conocerse a si mismo.

Desde el noveno mes aproximadamente, están interesados en **jugar con otra persona, juegos de reciprocidad**, como por ejemplo a las escondidas “no está”

“ahí está”, o al “toma – dame”, lo repite con gusto, sin aburrirse, gozan esperando que la otra persona haga su parte del juego. A esta edad ya utilizan objetos como: pelotas, cubos de madera, etc.

Alrededor del año de vida pueden meter cubos dentro de una caja, taparla, destaparla y sacar lo que hay dentro, esto lo repiten muchas veces, ya que gozan con el ejercicio y en esta experimentación van aprendiendo cómo funcionan las cosas simples que los rodean.

Hasta los dos años el juego es fundamentalmente individual y exploratorio. A esta edad los niños y niñas están tomando posesión de su propio cuerpo y progresan en el conocimiento del mundo que les rodea. Es una fase de experimentación con su cuerpo y con su entorno. Sus primeros juegos se basan en la imitación. En este periodo es indispensable que la persona adulta que cuida al niño y niña lo acaricie, le habla, le canta, y juegue con él o ella.

Entre los dos y los cinco años: A esta edad los progresos motores son sorprendentes y los juegos que involucran movimientos gruesos son sus preferidos como correr, trepar, jugar a la pelota, columpiarse. Esta es la edad de la **representación** y la imaginación: son capaces de crear símbolos a partir de cualquier cosa -una caja de zapatos puede ser un camión y un ratón después una casa de enanitos y sus creaciones son plenamente reales para ellos.

Se puede observar juegos de la imitación de la vida cotidiana, principalmente realizando labores domésticas, comenzando a mantener pequeños diálogos con juguetes como muñecas o monos de peluche, imitando acciones como darle la comida, bañarlos, etc.

En este periodo avanzan gradualmente al juego grupal con sus pares, también les llama la atención los juegos de construcción.

Utilizar el juego como una forma de manejar sentimientos, puede expresar temor, rabia, alegría, tristeza, etc.

(Diciembre, 2009 edición, Juego, juguemos, jugando... dirección de estudios y programas Fundación Integra)

La experiencia lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en toda circunstancia y cultura, pues como afirma Garvey (1995) “el juego infantil refleja el curso de la evolución”.

¿Qué nos motiva a los seres humanos a jugar? ¿Por qué jugamos? La respuesta a estas y otras preguntas en torno al juego se podría abordar desde distintos paradigmas -la filogenética, la psicología, la antropología, la sociología, la pedagogía y la ciencia-, convergiendo en la emoción de que el juego constituye un espacio de creatividad, acción, diversión, relajación y distracción. Mientras jugamos, también actuamos, pensamos, tomamos decisiones y reforzamos vínculos de amistad, compañerismo y trabajo en equipo. Aprendemos a manejar situaciones de tensión y a respetar reglas establecidas, potenciando cualidades como la honradez, el autocuidado, la búsqueda de estrategias para resolver problemas, la curiosidad, la imaginación, entre otras.

Su valor se ve reconocido formalmente en la Declaración de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas, aprobada el 20 de noviembre de 1959, reconocida y aprobada por nuestro país 30 años después.

El juego es una actividad compleja, fundamental y constituye de lo humano que se caracteriza por:

- Ser voluntario, espontáneo, placentero y catártico (actúa como vía de escape a las tensiones).
- Constituye un fin en si mismo.
- Compromete todas las dimensiones del ser: social, cognitiva, emocional y corporal.
- Constituir una experiencia de libertad, propia de la necesidad de explorar, expresarse, descubrir y experimentar.
- Poseer diferentes grados de estructuración, reglas y complejidad.
- Potenciar y reafirmar la personalidad y la autoestima.
- Su seriedad porque el niño y niñas involucra todo su ser.

La constante preocupación del ministerio de educación por mejorar la calidad de los procesos educativos, llevo el año 2004 a la publicación de la resolución exenta 11636, que estableció criterios técnicos sobre articulación curricular entre los niveles de educación Parvularia y enseñanza básica, considerando para ello el intercambio de prácticas pedagógicas como asimismo el diseño, la elaboración y la implementación de experiencias o actividades pedagógicas y estrategias de evaluación, entre otras, con el propósito de mejorar la atención educativa de niños y niñas y la calidad de los aprendizajes que se puedan alcanzar.

La evolución del currículum nacional y la normativa educativa, en especial la nueva Ley General De Educación, ha llevado al ministerio de educación a promulgar el decreto N°373, que establece principios y definiciones para la elaboración de una estrategia de transición educativa en los niveles de educación Parvularia y en el primer año de enseñanza básica, con el propósito de “promover y resguardar un proceso educativo coherente y consistente para los niños y niñas de primer y segundo nivel de educación Parvularia y primer año de educación básica, a partir de una concepción de niño y niña sujeto de derechos, y de los principios de una pedagogía que favorece aprendizajes integrales, pertinentes y significativos para cada persona y comunidad educativa”.(2017, El juego como facilitador de aprendizaje. División de educación general. Ministerio de educación.)

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido vario de acuerdo a las influencias culturales a que los distintos grupos sociales poseen. Nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia.

El juego es una actividad conductual altamente elaborada que constituye el sustrato mental de los primeros aprendizajes. Imaginar, fantasear y crear son la base de la actividad lúdica infantil, que más tarde se recreara en el proceso creativo artístico.

El juego es el lenguaje principal de los niños y niñas; estos se comunican con el mundo a través del juego.

El juego de los niños y niñas siempre tiene sentido según sus experiencia y necesidades particulares. Muestra la ruta de la vida interior de los niños y niñas; a través de él expresan sus deseos, fantasía, temores y conflictos simbólicamente. Refleja su percepción de si mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea. A través del juego los niños y niñas lidian con su pasado y su presente y se preparan para el futuro. El juego estimula todos sus sentidos.

El juego ayuda a utilizar energía física y mental de manera productiva y/o entretenida. Los niños y niñas tienden a recordar la lección aprendida cuando se divierten.

Algunos psicólogos como: Carolina Grellet (2017, Universidad Diego Portales) han abordado el juego como una actividad importante en el progreso del niño y la niña en todos sus aspectos: cognitivo, afectivo, social y psicomotriz. Todos ellos han demostrado como el juego toma distintas formas de acuerdo al desarrollo del niño y la niña, guardando algunos aspectos comunes a lo largo de la vida.

El juego permite al ser humano reconstruir situaciones que no puede realizar en la vida real debido a los controles sociales que posee en su entorno. Durante toda la infancia el juego es la actividad más típica y normal. Ericsson señala que el juego cumple la misión de auto enseñanza y auto curación.

Las necesidades propias de los niños y niñas de 4 a 6 años de edad, de acuerdo a Allport, Erickson y por sobre todo Maslow son posibles de satisfacer con el ejercicio propio de juegos de expresión del tipo de los que se presenta en el programa de estimulación de la función expresiva que se adjunta en el anexo de este trabajo. Todos aquellos roles en que los niños y niñas se sientan capaces de reconocer mejor las emociones y de controlarse. La evidencia demuestra la importancia de las capacidades sociales para la aptitud emocional y el crecimiento intelectual.

La descentralización del pensamiento es otro aspecto del desarrollo que se ve favorecido por la situación de juegos. Piaget señala que lo propio de estas edades que el sujeto construya el mundo real de las cosas conocida en forma progresiva; es decir, que la variedad de las nuevas experiencias que tenga le permitan ir

comprendiendo las variadas combinaciones y ordenamiento que pueda tener la realidad en que vive, y las posibilidades que se desprenden de esas realidades.(2009 tesis para optar al grado académico de magister en educación diferencial con mención en trastornos de comunicación, audición y lenguaje. Universidad Mayor, facultad de educación de postgrados. Víctor Aravena, Nicole Traschtenberg y Carmen Rojas Solar.)

DEFINICIONES CONCEPTUALES:

Juego: Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

Estrategia: El concepto también se utiliza para referirse al plan ideado para dirigir un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento. En otras palabras, una estrategia es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado futuro.

Aprendizaje: Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades.

Movimiento: El movimiento es un fenómeno físico que se define como todo cambio de posición que experimentan los cuerpos en el espacio, con respecto al tiempo y a un punto de referencia, variando la distancia de dicho cuerpo con respecto a ese punto o sistema de referencia, describiendo una trayectoria. Para producir movimiento es necesaria una intensidad de interacción o intercambio de energía que sobrepase un determinado umbral.

Sensoriomotriz: Se llama período senso-motor al tiempo (alrededor de 18 meses) en que el infante se relaciona con el mundo sólo a través de los sentidos y la actividad motriz. Se llama actividad motriz a la acción observable. Pero hay que hacer notar que la acción no sólo existe en la actividad de los brazos, manos o piernas sino también en los sentidos, -por ejemplo cuando el infante mira o escucha hay actividad de los ojos o de los músculos auditivos-. En la psicología genética "acción" significa movimiento pero no un movimiento cualquiera. Acción es un movimiento orientado (lo que en física se llama sentido), por ejemplo cuando se mira un punto determinado o toma un cierto objeto. En el período senso-motriz la inteligencia progresa por construcción de esquemas de acción, coordinación de esos esquemas e interiorización de los esquemas y sus coordinaciones. Un esquema de acción se forma por la repetición de una cierta clase de acción; es lo que permanece como lo más general es decir como lo común de todos los actos realizados. Por ejemplo el bebé comienza a tomar su

dedo, el dedo de un adulto, etc. Lo común es la forma con que usa la mano, esa forma es lo que Piaget denominó "esquema de acción". Avanzar en la interiorización quiere decir que el infante realiza las acciones o sus coordinaciones de un modo cada vez más automático. Observando las conductas del infante el investigador puede precisar cómo el sujeto progresa en su capacidad para coordinar e interiorizar. Entonces el progreso en la interiorización se puede inferir por lo que se observa. Hay que subrayar que en el período senso-motriz hay interiorización pero no aún representación.

Sentido: sentido es un concepto con varios usos y significados. Se trata, por un lado, del proceso **fisiológico** de recepción y reconocimientos de los **estímulos** que se produce a través de la **vista**, el **oído**, el **tacto**, el **gusto** o el **olfato**. Por ejemplo: *“No te preocupes si no sabes cocinar: mi sentido del gusto no es demasiado sofisticado”, “Mi sentido de la vista me impide comprar un cuadro tan mal compuesto”, “Un accidente hizo que el famoso artista perdiera el sentido de la audición a los cinco años de edad”*.

Motricidad: El término **motricidad** se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos). La motricidad también abarca las habilidades de los niños para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea. Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Marco metodológico

“El juego es un poderoso proceso de simbolización contra la angustia y el miedo, el juego está pues al servicio del ser en devenir. El juego espontáneo es la forma privilegiada de la expresión del niño; es vital, pues jugar es vivir, jugar es representarse, jugar es afirmar su existencia en el mundo”

(Bernard Aucouturier – 1984 – bioenergeticalatam.com.ar)

La investigación: “El juego como estrategia de aprendizaje” está organizada en 3 unidades de trabajo las que incluyen tiempo para el diseño, presentación del juego como herramienta pedagógica y aplicación un programa de juegos motrices para niños de sala cuna, la validación y la reflexión de los resultados.

La investigación busca que educadoras, técnicos y asistentes de la educación participen en un espacio de desarrollo profesional y didáctico que ofrece una oportunidad lúdica de apropiarse de contenidos y estrategias para ser desarrolladas en los niveles sala cuna del jardín infantil y sala cuna Mussa perteneciente a Integra , un uso pedagógico del juego como estrategia de aprendizaje para complementar y apoyar esta investigación se integrarán los objetivos curriculares del primer ciclo de las Bases Curriculares de la educación parvularia.

A través de esta investigación se privilegia que el personal que interactúa la corporalidad y el movimiento del grupo etario al cual está focalizado esta investigación, además del desarrollo del lenguaje corporal de los párvulos y el trabajo colaborativo del equipo educativo para que se favorezcan la adquisición de competencias pedagógicas y orientaciones didácticas en los niveles iniciales de la primera infancia.

A) Tipo de investigación:

Se identifica nuestra investigación “Establecer la relación entre el juego como una acción natural del niño y la niñas y el juego como herramienta , del jardín infantil y sala cuna Mussa, de la comuna de Puente Alto, perteneciente a Integra, año 2017” como una investigación del tipo cualitativo: se optó por este tipo de investigación, ya que posibilita:

- Estrategias de la evaluación:
 - Evaluación formativa
 - Evaluación cualitativa
 - Registros anecdóticos

- Procedimiento de análisis de datos:

Individual

Análisis de tareas

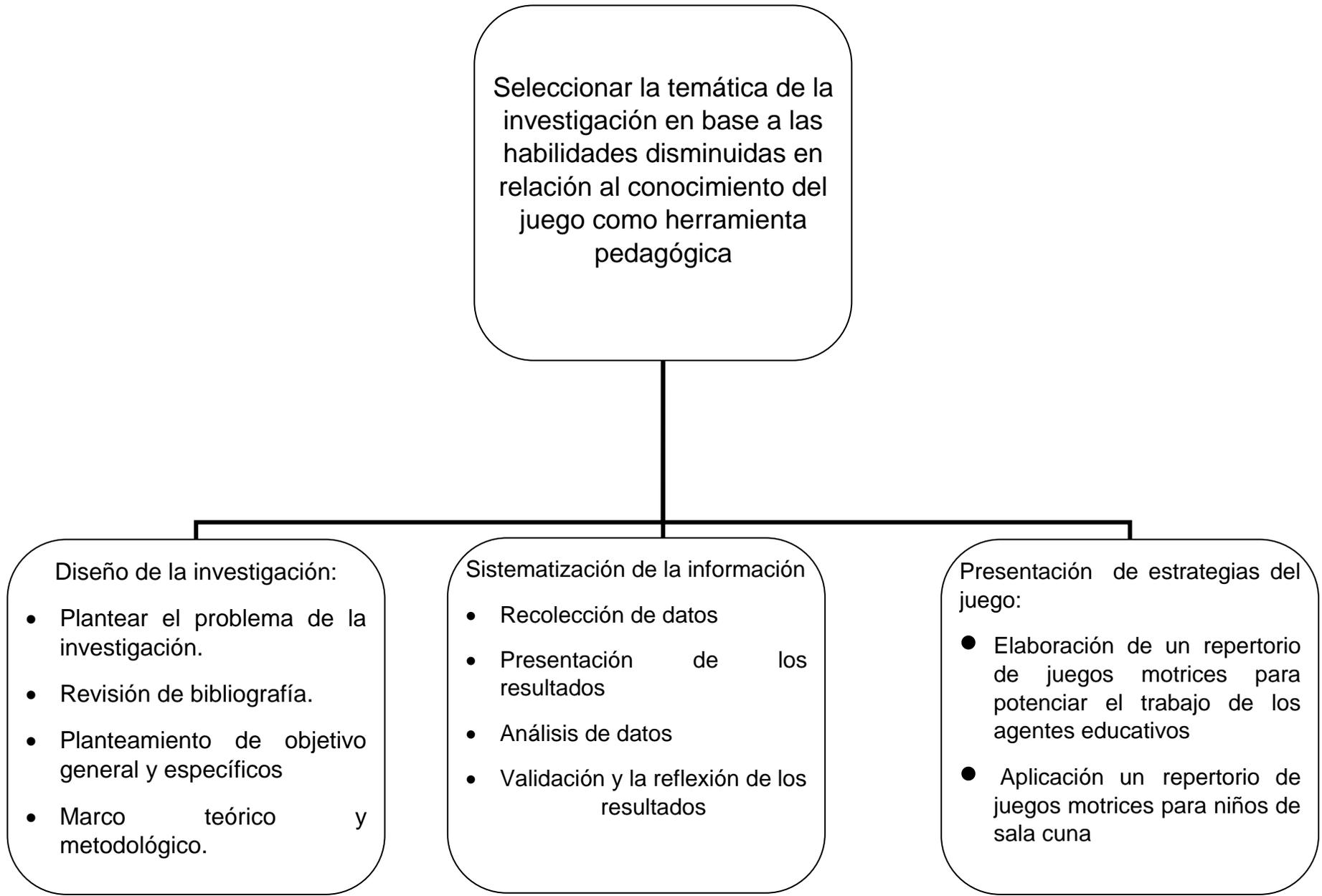
Triangulación

Análisis de contenido.

Esta metodología es cualitativa, ya que el diseño es emergente, surge de la interacción del investigador y los sujetos investigados.

Atraviesa diversas disciplinas, participa de una gran variedad de discursos o perspectivas teóricas y engloba numerosos métodos y estrategias de recogida de datos. Esta riqueza denota la complejidad y alcance de enfoque cualitativo en el abordaje de la investigación educativa y requiere que se ensayen clasificaciones o categorías que aporten un orden conceptual en el ámbito investigación y permitan la comunicación en la comunidad investigadora, tiene una naturaleza humanista.

B) DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN



C) Descripción de la metodología:

Los pasos que se siguieron en la elaboración del estudio fueron en primera instancia

- Concepción de la idea de investigar un tema emergente en los contextos educativos actuales relacionados con el diplomado con la licenciatura en educación.
- Establecimiento de una discusión entre los miembros del grupo para decidir cuál sería la temática más interesante y beneficiosa en relación a nuestras áreas de desempeño.
- Estado del arte sobre el tema donde se aborda de manera aislada y focalizada con respecto a las características del juego, donde por una parte se habla de lo que es el juego y por otro la bibliografía esta relacionada a los componentes de éste. Sin embargo, no se encontraron estudios que relacionen la apropiación del juego como aspecto natural del niño y una herramienta didáctica trabajada por el grupo de apoyo a la educación.

Dada nuestra experiencia como educadoras de párvulos es que durante algún tiempo como existe en los ambientes educativos un trabajo de jardines infantiles en relación al juego con un aspecto de juego libre, en la mayoría de las instancias casi sin supervisión ni menos mediación de un adulto cercano al nivel, todo esto en desmedro de las potencialidades que puede originar el juego como una herramienta pedagógica. Disminuyendo con lo anterior la calidad de las actividades realizadas en los diferentes niveles

que favorezcan el desarrollo afectivo y armonioso de los niños y las niñas de los jardines infantiles.

La importancia de realizar esta tesina como una forma de lograr el equilibrio entre las habilidades sociales que implica la participación del niño en diferentes juegos y las practicas pedagógicas de calidad que un adulto puede ofrecer a través de la potenciación del juego como herramienta didáctica siempre y cuando este empapado de saberes tanto conceptuales, procedimentales y actitudinales que conlleva este tema.

Como se señaló anteriormente el objetivo nuestro apunta a constatar si se establece una relación entre el juego como una acción natural del niño y la niña y el juego como herramienta pedagógica mediada por los adultos que se encuentran cercanos al niño durante la jornada escolar. Además, se pone en práctica la presentación del juego: como herramienta pedagógica, la elaboración de un programa de juegos motrices y Aplicación de este vinculado a juegos motrices para niños de sala cuna.

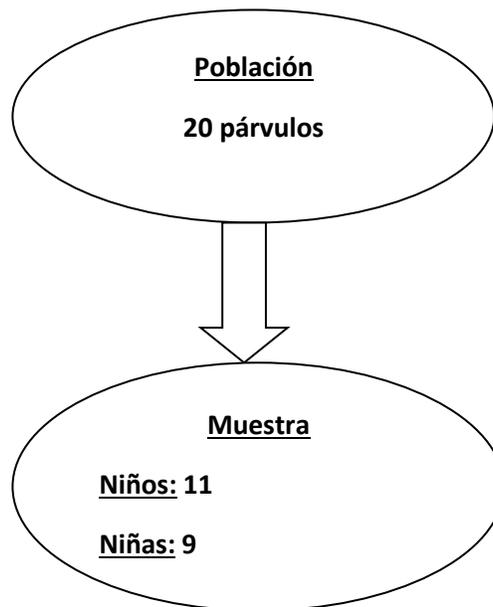
El foco de la tesina se concretó a través del planteamiento del objetivo general.

Los alcances de la investigación son correlacional, porque hay una búsqueda de factores con los cuales el hecho está asociado. Además que el problema es muy explícito, por tanto se formulará la hipótesis: Si se retroalimenta a los agentes educativos acerca del juego como una herramienta pedagógica estos desarrollaran o aplicaran el juego en ambos niveles como una herramienta de aprendizaje, para los niños de sala cuna.

D) Población y muestra de estudios:

1	Maricel Hidalgo
2	Katherine Escobillana
3	Jeannette Robles
4	Karla Miranda
5	Carolina Lobos
6	Elizabeth Méndez
7	Roxana Muñoz
8	Javiera Aros
9	Katherine Medina
10	Paulina Ibáñez
11	Margarita Valenzuela
12	Estephanie Beltrán
13	Camila Tobar
14	Linda Millao

Proceso estadístico



Características de los niños y niñas de 2 años: (Homogeneidad)

- Disfruta de la actividad motriz gruesa.
- Sus rodillas y tobillos son más flexibles, lo que le permite correr.
- Hay cambios importantes en su locomoción, como saltar, saltar sobre los dos pies y patear una pelota.
- Sube y baja solo las escaleras. Puede saltar desde el primer escalón sin ayuda. Su equilibrio y precisión les permite girar, trepar.
- Puede hacer garabatos, pasar las hojas de libros, una a una, abrir y cerrar puertas, ensartar cuentas con una aguja.
- Tiende a expresar sus emociones mediante el baile, aplaudiendo o riéndose.
- Les gusta hablar, aunque no tengan nada que decir.

Todos los niños y niñas tienen las mismas características motoras gruesas lo cual permite que la investigación involucre a la totalidad de párvulos, según su edad.

El espacio en el que se sitúa la población de interés elegida para nuestra investigación es, Nivel educativo sala cuna mayor 4 perteneciente a Jardín Infantil y Sala cuna Mussa, Integra, año 2017.

El tipo de muestra al que pertenece nuestra tesis corresponde a la aleatoria, ya que todos los niños y niñas tienen las mismas oportunidades de ser incluidos en las diversas experiencias educativas de carácter motor que conlleva esta investigación.

E) Instrumentos de evaluación

El instrumento de evaluación que consideraremos en nuestra investigación, será la utilización de la bitácora, la cual se registrará las diversas estrategias utilizadas en el aula.

La bitácora es un registro escrito fidedigno de lo observado y que reporta los avances y resultados preliminares de una experiencia educativa. Una experiencia en este caso en particular puede ser cualquier actividad que involucre los juegos de corporalidad y lo sensorial en los cuales se incorpore o se adapte una o más metodologías, enfoques y/o estrategias que afirmen nuestra investigación.

F) Criterios de validación de instrumento:

La bitácora ya nombrada anteriormente es un instrumento de evaluación validado y respaldado por red de sala cunas fundación integra otorgada para los niveles específicamente salas cunas, además de entrevistas y encuestas, validado por las educadoras de párvulos.

- **Validez de criterio:** Corresponde a la ponderación que yo le doy a las preguntas o afirmaciones, respecto de un indicador determinado.
- **Validez de constructo:** Construcción secuenciada de las preguntas (primero las preguntas simples de estructura)
- **Validez de contenido:** Que las preguntas correspondan al indicador del tema

G) Describe las formas de recolección de información:

Los sustentos teóricos, textos de la dirección de estudio y programas de Fundación Integra, naciendo de la necesidad de brindar apoyo y orientación en la labor que desempeñan en la atención de los niños y niñas de Fundación Integra, texto ministerial de lo más reciente sobre la importancia del juego en el desarrollo de los niños y niñas.

Conclusiones

Para nosotras como educadoras de párvulos

Es una acción espontánea y el lenguaje natural de los niños y niñas, es su forma de comunicarse, divertirse, aprender y conocer el mundo. También les permite interiorizar valores y costumbres, expresar sentimiento, emociones y necesidades. Pero, a nivel de un trabajo formal a través de determinados juegos, escogidos y reflexionados para los grupos de niños y niñas en que estamos apostando a encausar todo un bagaje pedagógico a través de las estrategias del juego podemos determinar en relación a los objetivos planteados:

1. En cuanto al Objetivo General: Se cumplió de modo concreto a través de diferentes instrumentos como, por ejemplo, la encuesta aplicada, entrevistas, etc. Llegando al conocimiento de que la utilización del juego como una estrategia pedagógica de parte de los agentes educativos no se daba desde un principio del trabajo de esta tesis pero, a través de las capacitaciones, diálogos, enseñanzas de diferentes juegos y también siendo modelos referentes en el aula con los niños y niñas, los agentes educativos pudieron lograr valorizar y ser conscientes que a través del juego los niños y niñas pueden desarrollarse plenamente.

Con respecto a los objetivos específicos podemos señalar:

1. En el primer objetivo específico declarado: “Determinar la apropiación de las educadoras de párvulos y otros agentes educativos respecto a la utilización del juego como estrategia de aprendizaje”. Este se logró plenamente ya que, se trabajaron todos los aprendizajes planteados para el nivel a través de diferentes juegos, escogidos y lúdicamente llevados al aula, considerando el segundo objetivo específico que era “Elaborar repertorio de juegos motrices”. Este primer objetivo específico que determinaba la apropiación del uso del juego, se fue realizando día a día considerando las bondades que trae a nivel pedagógico y lo grato que resultaba para los

niños y niñas las diferentes acciones lúdicas que se realizaron y que se continúan realizando.

2. Con respecto al segundo objetivo específico “Elaborar repertorio de juego motrices para ser socializado con los agentes educativos circunscritos al nivel sala cuna como una estrategia pedagógica”. Este repertorio se adjunta a esta tesina, con la mayoría de los juegos que se aplicaron primero modelando a las agentes educativas, luego a los niñas y niñas e invitando que las técnicas en párvulos, hicieran de cada juego un trabajo diario con una atmosfera placentera y rica pedagógicamente en función de los niños y niñas del nivel.
3. Con el tercer objetivo específico propuesto “Promover cambios de paradigmas conceptuales en las educadoras de párvulos y otros agentes educativos, con respecto al juego como estrategia pedagógica en el aula”. Se logró plenamente ya que, en un inicio de este trabajo en los agentes educativos, existía una idea de que si el juego era importante pedagógicamente pero, no lograban llevar a la práctica los conceptos relacionados con el juego como una herramienta pedagógica educativa luego de la capacitación de la información, del traspaso de algunas estrategias por medio del repertorio del juego fueron los agentes educativos del nivel, dimensionando el trasfondo didáctico de esta estrategias para el desarrollo integral de los niños y niñas. Estrategia que sirve coherentemente para apoyar y acompañar el desarrollo integral de cada niño y niña abarcando aspectos cognitivos, motrices, emocionales, afectivos y sociales que propicia el juego tanto libre como dirigido como fue el caso de nuestro repertorio.

Concluimos que la indagación que se realizó de si el juego era utilizado como estrategia pedagógica por parte de los agentes educativos, fue llevándonos también a reflexionar de que el tema escogido no solo tiene un valor como objetivo estratégicos para los factores facilitadores de la maduración de los niños y niñas si no que hacer conciencia a los agentes educativos de nuestro nivel y a nosotras

como educadoras, de que en todas las edades, en todos los niveles, en todos los espacios, en todo las circunstancias de la vida del niño y la niña es de suma importancia el uso continuo, sistemático, lúdico del juego como estrategia pedagógica.

Los agentes educativos pudieron verificar que por medio del juego los niños y niñas ensayan la realidad y la intenta comprender representando los roles que en la vida cotidiana observan y experimentan; por ejemplo: imitar a la mama, al papá la doctora, al chofer, a la persona que vende en el almacén, como también expresar situaciones que les pueda provocar tristeza, alegría susto, curiosidad, etc.

- También como efecto de cierre o de reflexión decir que el juego favorece el desarrollo de la imaginación y la creatividad, lo que supone flexibilidad de pensamiento, originalidad y fluidez de las ideas. En la medida que se disminuya las posibilidades de jugar, se afectara el óptimo desarrollo de los niños y niñas.
- Determinaron que el juego también es importante para los adultos responsables del cuidado y bienestar de los niños y niñas, ya que al ser una “llave” para entrar en su mundo y conocer su forma de mirar las cosas, les ayuda a ser más sensibles y oportunos en responder a sus señales.
- Dedujeron tanto los agentes educativos como los adultos que en alguna medida participaron de esta tesina que Jugar es una actividad sencilla por lo que no necesariamente requiere situaciones muy especiales o juguetes sofisticados. La riqueza de la imaginación de los niños y niñas, permiten que cualquier cosa pueda ser un buen juguete o una situación de juego. Con ganas de jugar, todo puede volverse un momento mágico y divertido.

Como un factor de dar un cierre enriquecedor a este trabajo declaramos algunos elementos que jugaron en contra y a favor de esta tesina para así poder enriquecer en aprendizaje obtenido.

FACTORES QUE OBSTACULIZAN EL PROCESO Y FACTORES QUE FAVORECEN EL PROCESO DE LA EJECUCION DE ESTA INVESTIGACION.

Dentro de nuestra investigación, nos pudimos dar cuenta que existen algunos factores que favorecen en la ejecución de esta, tales como: facilidades de realización de esta investigación en nuestro centro educativo. Agentes educativos dispuestos a transmitir las acciones pedagógicas a través del juego, además una literatura emergente en relación al juego y publicaciones del ministerio de educación referidas a la importancia del juego. Por otro lado también hubieron factores que obstaculizaron este proceso, tales como: Tiempos muy ajustados para realizar capacitación, entrevista, y difusión de esta investigación. Refrenar del hacer en él trabajo a través del juego con naturalidad. (cohibir) y el escaso tiempo para la realización de esta investigación por parte de las autoras.

Encuesta de análisis

“El juego como estrategia de aprendizaje”

1. ¿Considera relevante el juego en el aprendizaje de los niños y niñas?

❖ SI

❖ NO

2. ¿En las prácticas pedagógicas usted utiliza el juego como estrategias de aprendizaje?

❖ SI

❖ NO

3. ¿Cree usted que es factible la utilización del juego como estrategia de aprendizaje?

❖ SI

❖ NO

Nombre y firma

Análisis de encuesta:

De acuerdo a la encuesta visualizada con anterioridad, la cual fue aplicada a los agentes educativos del Jardín infantil y sala cuna Mussa y que se encuentran anexadas, estas arrojaron resultados, los cuales fueron analizados considerando el objetivo general de nuestra investigación, por tanto el personal encuestado que se encuentra ejerciendo en los niveles en donde se llevó a cabo la investigación, consideran que es relevante el juego en las practicas pedagógicas y que dentro del quehacer diario ejecutan experiencias de aprendizajes que involucran el juego siendo estas efectivas, además la utilización del juego es factible a la hora de entregar aprendizajes de manera lúdica.

REPERTORIO DE JUEGOS MOTRICES PARA SER SOCIALIZADO CON LOS AGENTES EDUCATIVOS CIRCUNSCRITOS A NIVEL DE SALA CUNA

- PALMAS PALMITAS. Motricidad gruesa brazos 3 meses a 1 año.

Meta: Incrementar la coordinación de los movimientos laterales.

Objetivo: Tocar las palmas.

Procedimiento: Sienta al niño en tu regazo mirándote. Da palmadas con tus manos lentamente, mientras cantas una melodía sencilla y llevando el ritmo “palmas, palmitas que viene” Entonces le haces cosquillas suavemente para que se divierta. Repite las cosquillas, Mientras se acostumbra al juego, se cambia gradualmente la ayuda desde las manos a las muñecas, finalmente tócale solamente las manos para indicarle que debería empezar a tocar las palmas.

- ESTIRARSE PARA tomar UN OBJETO. Motricidad gruesa, brazos, 3meses-1 años

Motricidad fina, 0-1 años

Meta: Mejorar la capacidad de atender sus necesidades sin ayuda.

Objetivo: Alcanzar y agarrar objetos por encima del nivel de sus ojos

Materiales: Cuerda, pequeños, animales cualquier juguete.

Procedimiento: Cuelga cintas con elásticos de diferentes colores. Asegurarse de que el objeto esté a una altura donde el niño lo alcance fácilmente, pero estirándose. o Dile “toca la cinta que tiene sobre su cabeza. Cuando haya aprendido a estirarse sobre si, luego colocar juguetes en la colchonetas o animales plásticos y dile” alcanza el juguete”. Cuando alcance el objeto, déjale jugar con él unos minutos. Repite el proceso varias veces, pero recuerda que

después de cada actividad, (ninguna cosa de encima de las estanterías o mesas estará segura). Ten cuidado de que cualquier objeto pesado o frágil, así como cualquier objeto o sustancia peligrosos, quedan fuera de su alcance.

- JUGAR A LA PELOTA. Motricidad gruesa, brazos 1-2 años.

Interacción social, individual, 1-2 años Ejecución cognitiva, lenguaje receptivo, 1-2 años (opcional). Meta: Desarrollar destreza en los movimientos de los brazos y la interacción social adecuada.

Objetivo: Jugar a tomar la pelota con otra persona.

Materiales: Una pelota de plástico suave caucho de tamaño mediano.
Procedimiento: ubica al niño y la niña frente a ti, mirándote a un paso de distancia. Sostén sus manos delante suya, con las palmas hacia arriba y lanzale la pelota. Mantén tus manos en la misma posición y dile “dame la pelota... (nombre del niño o niña)”, o moldéale sus manos para que te dé la pelota. Si él no responde, repite las palabras los gestos, y llévate la pelota hacia ti elogios y hazle saber que ha logrado algo especial.

- SUBIENDO Y PASANDO POR ENCIMA DE OBSTÁCULOS SIMPLES.
Motricidad gruesa, 1-2 años.

Imitación motora, 1-2 años

Meta: mejorar la coordinación y seguridad de las habilidades de motricidad gruesa.

Objetivo: Subir y cruzar una serie de pequeños obstáculos.

Materiales: Cajas de zapatos, taburetes, diccionarios grandes, cartones de leche...

Procedimiento: Ordena una serie de cajas de leche y de zapatos por el suelo. Muestra al niño cómo pasar por cada obstáculo, usando movimientos exagerados. ayúdalo a cruzar los mismos objetos pero elevándolo ligeramente. Repite la palabra “salta” cada vez que él sube sobre una de las cajas o cartones. Repite el procedimiento muchas veces hasta que aprenda a saltarlos sin tu ayuda. Cuando ya pueda pasar por encima de las cajas, luego por escaleras demuéstrole cómo subirse primero con un pie y luego el otro. Luego ubica la escalera y dile “sube”, y ayúdale a imitar tu acción. Repite la actividad varias veces hasta que pueda permanecer de pie sobre la escalera sin tu ayuda.

- .. BLOQUES GRANDES. MOTRICIDAD GRUESA, CUERPO, 1-2 años
Meta: Mejorar la habilidad de caminar mientras carga con objetos

Objetivo: Recoger, y apilar cuatro bloques grandes

Materiales: Cuatro cajas de zapatos y papel de colores

Procedimiento: Transforma las cajas de zapatos en grandes bloques de construcciones, pero rellenándolos con periódicos arrugados y precintando las tapas. Luego envuelve cada caja con papel de colores. o Esparce los bloques alrededor del suelo, asegurándote de que están todos a simple vista. Dirige la atención del niño a uno de ellos y dile “toma el bloque”. o Haz que lo recoja y te lo entregue. Ayúdalo solo cuando lo necesite. Repite el procedimiento hasta que los haya recogido todos. Muéstrale como apilar los bloques, pero apilando los dos primeros tú mismo. Luego señálale el tercero y dile “ponlo aquí “apuntando arriba de la construcción. Ayúdalo si él lo necesita. o Cuando todos los bloques estén apilados en una torre, permítele darle una patada para derribarlos y comenzar otra vez.

- SUBIENDO ESCALONES. MOTRICIDAD GRUESA, cuerpo 1- 2 años.
Meta: Mejorar el equilibrio, coordinación y habilidad de moverse independientemente.

Objetivo: Subir escalones con los dos pies en cada peldaño.

Materiales: Peldaño, lápices y cuerdas

- Procedimiento: Cuando el niño pueda subir en alzapíés con firmeza, comienza a trabajar con los peldaños. o Colócate junto a él, y sujeta sus manos firmemente. Dile: “sube ” “arriba”, y pon tu pie derecho en el primer escalón. Señala su pie derecho y luego señala el primer escalón. Mueve su pie si es necesario. Entonces dile: “sube”, otra vez, sube tu pie izquierdo al primer peldaño. Repite “sube” dándole un pequeño empujón ascendente hasta que eleve su pie izquierdo. Alábalo y repite el procedimiento. Cuando pueda subir tres escalones sujetándote la mano y sin que tengas que moverle sus pies, repite la actividad, pero permitiéndole que sujete sólo uno de tus dedos. Cuando mejore su habilidad subiendo y aumente su confianza, dale para que sujete el extremo de un lápiz mientras tú sostienes el otro. Después, reemplaza el lápiz por un trozo de lazo o cuerda. Y finalmente, camina simplemente a su lado para hacerlo sentirse bien
- Objetivo: Coger una pelota rodando y luego hacerla volver sin ayuda. □

Materiales:

Procedimiento: o Siéntate en el suelo con el niño situado a unos noventa centímetros de distancia. o Dile “mira.(y su nombre)”, y suavemente rueda la pelota hacia él. Si él pierde el control de la pelota, moldéale la mano para que la ruede de nuevo hacia ti. Al principio, probablemente necesitarás una tercera persona sentada detrás de él, para guiar sus manos. o Cuando el niño empiece a captar la idea de que debe coger la pelota cuando ruede hasta él, comienza a rodarla desde diferentes direcciones y apunta hacia su lado izquierdo y derecho, de manera que tenga que seguir la pelota visualmente y luego recogerla desde cualquiera de los dos lados.

- . RODANDO UNA PELOTA. MOTRICIDAD GRUESA, BRAZOS, 1-2 años
Percepción visual,

Meta: Fomentar el desarrollo de la musculatura de los brazos y aprender a rodar una pelota.

Objetivo: Lanzar una pelota contra una pared y recogerla correctamente sin ayuda.

Materiales: Una pelota grande.

Procedimiento: Siéntate en el suelo a unos sesenta centímetros de la pared. Pon al niño delante de ti mirando también hacia la pared. Puede ser necesario que al principio tengas que usar tus piernas para impedir que se vaya gateando. o Pasa la pelota a través de su campo de visión, y ruédala suavemente hacia la pared, tómala cuando rebote. Luego pónsela al niño en sus manos y ayúdalo a rodarla hacia la pared de nuevo. Ayúdalo también a recogerla cuando retroceda. Reduce gradualmente tu ayuda, hasta que pueda rodarla sin ayuda, mirar hacia dónde se dirige y recogerla..

(EJERCICIOS DE GIMNASIA): Tocar los dedos de los pies. Motricidad corporal gruesa, 1-2 años Imitación motora,

Meta: Mejorar la flexibilidad y en general la condición física.

Objetivo: Tocarse los dedos de los pies diez veces.

Materiales: Ninguno.

Procedimiento: Permanece de pie junto al niño, con los brazos rectos delante tuya y las palmas hacia abajo mirando al suelo. Ayúdale a colocarse en la misma postura. Indícale que te imite y lentamente curva la cintura hasta que tus brazos apunten hacia abajo. o Entonces tócate las rodillas con las manos. Si el niño tiene dificultad para imitarte, debería ser ayudado por una tercera persona que permaneciera detrás de él, moldeándole la postura correcta mientras tú le sirves de modelo. Progresivamente iras estirando hacia abajo hasta que puedas tocar los dedos de los pies, sin doblar demasiado las rodillas.

- . ABRIR ARMARIOS Y CAJONES. MOTRICIDAD CORPORAL GRUESA, 1-2 años

Meta: Mejorar la habilidad de atender sus propias necesidades y desarrollar fuerza en brazos y piernas.

Objetivo: Abrir cajones y roperos sin ayuda.

Materiales: Juguetes pequeños, roperos y cajones.

Procedimiento: Asegúrate de que el niño te esté mirando y esconde su juguete favorito dentro de una caja. Lentamente abre la puerta del ropero y muéstrasela. Cierra la puerta de nuevo. Toma la mano del niño ponla en el pomo de la puerta, y ayúdalo a abrirla. Muéstrale el juguete y permítele jugar con él unos minutos. Repite el procedimiento varias veces, reduciendo progresivamente la ayuda, hasta que pueda abrir solo la puerta. Repite el mismo procedimiento para enseñarle a abrir los cajones. Asegúrate de que el ropero, los cajones o cualquier cosa con la que estés practicando, abra suave y fácilmente para que no llegue a frustrarse. o Después de trabajar en esta actividad, recuerda que debes guardar todos los objetos y sustancias peligrosas en cajones y muebles fuera de su alcance.

Entrevista:



DIRECCIÓN SOCIOCULTURAL
Presidencia de la República



Entrevistas

1- ¿Que juegos hicieron hoy en sala?

Respuesta: Hoy con los niños y niñas estuvimos jugando con masas, encajes, y los túneles para fortalecer más aun su motricidad gruesa y fina.

2- ¿Qué juegos recuerdan de su infancia ya sea en el colegio o jardín infantil?

Respuesta: Bueno yo no fui al jardín infantil, pero en el colegio jugaba mucho a la pelota, saltar la cuerda y con ulas ulas.

3- ¿en la actualidad consideras que el juego es importante en los niños y niñas?

Respuesta: Si considero que es importante ya que a través del juego los niños y niñas van descubriendo y explorando, antes jugábamos, pero inocentemente si pensar que traería aprendizajes significativos.

Jacqueline segura

Educadora de párvulos



DIRECCIÓN SOCIOCULTURAL
Presidencia de la República



Encuesta de análisis

“El juego como estrategia de aprendizaje”

1. ¿Considera relevante el juego en el aprendizaje de los niños y niñas?

SI

NO

2. ¿En las prácticas pedagógicas usted utiliza el juego como estrategias de aprendizaje?

SI

NO

3. ¿Cree usted que es factible la utilización del juego como estrategia de aprendizaje?

SI

NO

Pedro Luis Zurita

[Firma]

Nombre y firma



Encuesta de análisis

“El juego como estrategia de aprendizaje”

1. ¿Considera relevante el juego en el aprendizaje de los niños y niñas?

- SI
 NO

2. ¿En las prácticas pedagógicas usted utiliza el juego como estrategias de aprendizaje?

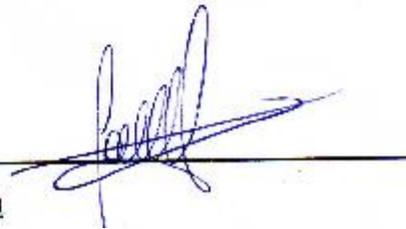
- SI
 NO

3. ¿Cree usted que es factible la utilización del juego como estrategia de aprendizaje?

- SI
 NO

Stephanie Baltraín Morales

Nombre y firma





Encuesta de análisis

"El juego como estrategia de aprendizaje"

1. ¿Considera relevante el juego en el aprendizaje de los niños y niñas?

❖ SI

❖ NO

2. ¿En las prácticas pedagógicas usted utiliza el juego como estrategias de aprendizaje?

❖ SI

❖ NO

3. ¿Cree usted que es factible la utilización del juego como estrategia de aprendizaje?

❖ SI

❖ NO

Javiera Aros

Nombre y firma



DIRECCIÓN SOCIOCULTURAL
Presidencia de la República



Encuesta de análisis

"El juego como estrategia de aprendizaje"

1. ¿Considera relevante el juego en el aprendizaje de los niños y niñas?

❖ SI

❖ NO

2. ¿En las prácticas pedagógicas usted utiliza el juego como estrategias de aprendizaje?

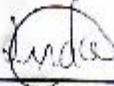
❖ SI

❖ NO

3. ¿Cree usted que es factible la utilización del juego como estrategia de aprendizaje?

❖ SI

❖ NO

Linda Millao V. 

Nombre y firma



Encuesta de análisis

"El juego como estrategia de aprendizaje"

1. ¿Considera relevante el juego en el aprendizaje de los niños y niñas?

SI

NO

2. ¿En las prácticas pedagógicas usted utiliza el juego como estrategias de aprendizaje?

SI

NO

3. ¿Cree usted que es factible la utilización del juego como estrategia de aprendizaje?

SI

NO

Maria Paulina Cabeza Díaz

Paulina Cabeza

Nombre y firma



Encuesta de análisis

“El juego como estrategia de aprendizaje”

1. ¿Considera relevante el juego en el aprendizaje de los niños y niñas?

SI
 NO

2. ¿En las prácticas pedagógicas usted utiliza el juego como estrategias de aprendizaje?

SI
 NO

3. ¿Cree usted que es factible la utilización del juego como estrategia de aprendizaje?

SI
 NO

Karla Miranda Carreras *Karla del ETCO*

Nombre y firma



Encuesta de análisis

“El juego como estrategia de aprendizaje”

1. ¿Considera relevante el juego en el aprendizaje de los niños y niñas?

SI

NO

2. ¿En las prácticas pedagógicas usted utiliza el juego como estrategias de aprendizaje?

SI

NO

3. ¿Cree usted que es factible la utilización del juego como estrategia de aprendizaje?

SI

NO

Caruel Hidalgo

Nombre y firma



DIRECCIÓN SOCIOCULTURAL
Presidencia de la República



Encuesta de análisis

"El juego como estrategia de aprendizaje"

1. ¿Considera relevante el juego en el aprendizaje de los niños y niñas?

SI
 NO

2. ¿En las prácticas pedagógicas usted utiliza el juego como estrategias de aprendizaje?

SI
 NO

3. ¿Cree usted que es factible la utilización del juego como estrategia de aprendizaje?

SI
 NO

Carolina Lobos

Nombre y firma



Bibliografía

- Bases Curriculares de la Educación Parvularia. 2001
- UNESCO, El niño y el juego, 1980

1973, 2^o reimpresión.

- El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la - inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora"

(Piaget, 1973, pág. 222)

- Grellet Bertero ,Carolina, (2017). Psicologa clínica infantil de la U. Diego Portales 1,2,3 por mi y por todos todos mis compañeros .MINEDUC 2017
- Distintas edades... distintos juegos (Diciembre, 2009 edición, Juego, juguemos, jugando... dirección de estudios y programas Fundación Integra)
- Diciembre, 2009 edición, Juego, juguemos, jugando... dirección de estudios y programas Fundación Integra
- Garvey (1995) "el juego infantil refleja el curso de la evolución".
- 2017, El juego como facilitador de aprendizaje. División de educación general. Ministerio de educación.
- Carolina Grellet (2017, Universidad Diego Portales
- 2009 tesis para optar al grado académico de magister en educación diferencial con mención en trastornos de comunicación, audición y lenguaje. Universidad Mayor, facultad de educación de postgrados. Víctor Aravena, Nicole Traschtenberg y Carmen Rojas Solar
- Bernard Aucouturier – 1984 – bioenergeticalatam.com.ar
- <https://prezi.com/pq5laqlshjuv/teoria-del-juego-segun-karl-groos/>
- <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.WgDwUupe5lY>