

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Departamento de Pedagogía y Psicología

UNAN - LEÓN



MONOGRAFÍA.

Para optar al Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Preescolar.

TEMA:

Capacitación sobre los Juegos y su Aplicación en el Currículo de Preescolar, a Maestras del Sector de Guadalupe del Municipio de León II Semestre 2009.

AUTORAS:

- *Br. Valeria Carolina Martínez Salinas.*
- *Br. Anacelia Pérez Cáceres.*
- *Br. Berthilda Suhey Lacayo Zúniga*

TUTORA:

MsC. Esperanza de Jesús Alaniz López

León, Septiembre 2010

¡A la Libertad por la Universidad!



ÍNDICE

CAPÍTULO I	Introducción Planteamiento del Problema 1. Objetivos Generales 2. Objetivos Específicos 3. Hipótesis
CAPÍTULO II	Contexto
CAPÍTULO III	Marco Teórico 1. El Juego 2. El Juego y su incidencia en el desarrollo integral del niño (a). 2.1 Desarrollo Físico 2.2 Desarrollo Mental 2.3 Desarrollo Emocional 2.4 Desarrollo Social. 3. Importancia y Tipos de Juegos. 3.1 Juegos de Imitación. 3.2 Juegos Motores 3.2.1. Juegos Naturales 3.2.2. Juegos con Movimientos Analíticos 3.2.3. Movimientos Generadores 3.3 Juegos Sensoriales 4. Juegos Psicológicos 5. Enfoque de la Educación inicial.
CAPÍTULO IV	Diseño Metodológico. 1. Planificación. 1.1 El Problema o Foco de Investigación. 1.2 Diagnostico. 2. Acción 3. Observación acción. 4. Reflexión de la acción
CAPÍTULO V	Planificación y Organización de la Acción 1. Juegos Sensoriales. 1.1 Veo, Veo. 1.2 El Ratoncito 1.3 La Bolsa mágica 2. Juegos Motores 2.1 El bugüi, bugüi 2.2 El Martillo 3. Juegos de Imitación 3.1 Cortando Frutas. 3.2 El espejo. 4. Juegos Psicológicos



CAPÍTULO VI	Reflexión
CAPÍTULO VII	Resultados
CAPÍTULO VIII	Conclusiones
CAPÍTULO IX	Recomendaciones
	Anexos
	Guía de Observación
	Bibliografía



AGRADECIMIENTO

Concluimos este arduo trabajo, haciendo un merecido reconocimiento a todas las personas que de una u otra manera nos apoyaron y así lograr exitosamente nuestro trabajo.

- Es merecedora en mención la master: Esperanza Alaniz López, por el gran interés inagotable que demostró en todo momento en la orientación para culminar este trabajo.
- A la directora y subdirectora del preescolar Cristiano Van Henson, donde realizamos nuestra investigación acción.
- A las profesoras de los preescolares: Van Henson, Rubén Darío, Carlitos, Gorrioncito, por haber participado en el taller.
- A nuestras compañeras de Curso Alejandra del Carmen Martínez y Haydeé Patricia Hayles por brindarnos su ayuda y su tiempo.



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación, constituye la experiencia en el proceso enseñanza – aprendizaje como maestras; y la situación existente en la educación preescolar actual, en el cual se refleja el interés por dar a conocer la dificultad de la falta de implementación del juego en el cumplimiento de preescolar como estrategia para los aprendizajes de los niños y niñas.

El desinterés de las maestras de preescolar y la poca preparación de las mismas desfavorece las actividades lúdicas y sobre todo la motivación por parte de los niños (as) en despertar su curiosidad, interés, creatividad y socialización con otros niños.

El propósito de esta investigación es identificar los principales factores que inciden directamente en el problema sentido, con el objetivo de contribuir a mejorar la preparación metodológica de las maestras de preescolar del Sector de Guadalupe.

El principal contenido que abordaremos es el juego como estrategia de aprendizaje y como favorecer su implementación en las aulas preescolares. Nuestro interés es lograr cambiar la actitud de las maestras frente al problema que ocasiona dificultades de aprender en los niños (as) y de disfrutar y aplicar creativamente sus actividades cotidianas.

La investigación aborda 9 capítulos donde se reflejan las distintas actividades que se llevaron para el logro de nuestros objetivos.



Capítulo I.- “Planteamiento del Problema”.

Aborda el problema, sus dificultades, necesidades y valoración de los resultados, así como sus posibles soluciones a través de la hipótesis que nos planteamos.

Capítulo II.- “Contexto”

Describe como está constituido el grupo y su finalidad, el lugar donde fue realizada la acción y las características de cada centro seleccionado.

Capítulo III.- “Marco Teórico”

Describe los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan nuestro tema retomando aquellos conceptos que nos condujeron a comprender y explicar los resultados de esta experiencia curricular.

Capítulo IV.- “Diseño Metodológico”

Explica el proceso metodológico que nos llevó a lograr los objetivos propuestos en nuestro trabajo de investigación – acción.

Capítulo V.- “Planificación y Organización de la Acción”

Se describe la planificación, estrategias para su implementación y el proceso de su aplicación con el involucramiento de un colectivo docente de preescolar, los niños (as) como sujeto principales de esta acción y nosotras con ejes de dirección de la investigación y de integración en las actividades planificadas.

Capítulo VI.- “Reflexión”

Este capítulo recoge la reflexión e interpretación de datos los cuales nos permitieron indagar el significado de la realidad estudiada.



Capítulo VII.- “Resultados”

Recoge los principales resultados que fueron obtenidos en el proceso de aprendizaje, descubriendo cualitativamente los mayores logros obtenidos tanto en niños (as) y profesores involucrados. Se aprovechó la oportunidad de explicar la incidencia curricular en el aprendizaje de niños (as).

Capítulo VIII.- “Conclusiones”

Síntesis y valoraciones de la práctica realizada y así poder evaluar el beneficio educativo con la participación colectiva de docentes.

Capítulo IX “Recomendaciones”

Este capítulo aborda esencialmente recomendaciones que pueden ser factibles de llevarse a la práctica, la experiencia y logros alianzados nos demostró que la educación de niños (as) en el proceso de enseñanza – aprendizaje debe ser flexible y adecuarlos a las necesidades colectivas y particulares de ellos (as).

Este trabajo pretende ser una contribución importante que compartido con los educadores puedan promover en los salones de clases de las escuelas, la posibilidad de aprovechar y generalizar mejor las experiencias educativas, que desde las practicas pedagógicas se dirijan a la mejora de calidad educativa.



CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

EL Preescolar es el nivel educativo que requiere especial atención en la formación de los niños pequeños, pues en ellos se centran las bases primarias del conocimiento y del desarrollo de habilidades socio afectivo, cognitivas y psicomotrices.

Dada la importancia de este nivel educativo es que nos motivó a investigar sobre el porqué las maestras del preescolar de León en su mayoría no aplican el juego como medio para los aprendizajes el poco uso que hacen es en el momento de desarrollar actividades al aire libre, libre opción y algunas veces para desarrollar algunos contenidos, además de ello inciden en la repetición de los mismos juegos.

¿Cómo percibimos este problema? Mediante las conversaciones con maestros de pre – escolares en algunos encuentros con ellas, se realizaron seis observaciones a clases, diez entrevistas a las maestras y experiencias en capacitaciones a maestras comunitarias donde comprobamos que carecen de conocimientos metodológicos y de variedad de juegos para ser utilizados en sus clases.

¿Es importante que las maestras utilicen el juego para las clases que ayuden a motivar a los niños y mejorar el aprendizaje de los mismos?

¿Por qué no lo hacen? Sabiendo que la actividad lúdica es base fundamental en los procesos de aprendizajes. Es así que se eligió el tema: “El Juego y su Aplicación en el currículo de los Preescolares, del Sector de Guadalupe del Municipio de León, con el propósito de mejorar la calidad de los aprendizajes.

¿Cómo concebimos lograrlo? Mediante un plan de capacitación sobre el tema a diez maestras seleccionadas del sector, por ser lo mas factible para atenderlas y dar seguimiento en su aplicación.

La capacitación a las maestras de Preescolar ha sido una debilidad, se ha carecido de ello durante muchos años, trayendo como consecuencia una enseñanza tradicional, rutinaria que no provoca mayor interés en el aprendizaje de



los niños, lo que ha provocado repercusiones en el desarrollo de habilidades y destrezas en los menores.

Para confirmar nuestras percepciones relacionados al problema de la poca implementación del Juego como estrategia de aprendizaje se propuso hacer un diagnóstico en los centros escolares aplicando diversas técnicas que permitirán verificar la dificultad detectada en el momento de la clase encontrando lo siguiente:

Las maestras utilizan poco los juegos dirigidos y sin ningún objetivo especial, además de utilizar juegos repetitivos dando como resultado una actitud pasiva y desinteresada.

- Falta de interés por las clases.
- Poca participación.
- Indisciplina escolar.

Las maestras manifestaron que desconocían la importancia del juego y como aplicarlo en las clases, ni la variedad de juegos que pueden implementarse; además expresaron que no se les capacita en este tema tan importante para su implementación en el currículo.

Se reflexionó sobre el problema y se valoró la necesidad de buscar a los maestros para mejorar la práctica educativa y lograr una mayor incidencia en el desarrollo integral de los niños.



OBJETIVOS

Objetivos Generales

- 1 Contribuir con la preparación metodológica de las maestras de preescolar para la implementación del juego en el curriculum de la etapa inicial.
- 2 Mejorar el aprendizaje de los preescolares de II y III nivel utilizando los juegos como estrategias que ayuden a motivar y desarrollar habilidades cognitivas, motrices y sociales.

2 Objetivos Específicos

1. Ejecutar un plan de capacitación a las maestras sobre juegos como estrategias para el aprendizaje en los preescolares El Gorrioncito, Los Carlitos, Van Henson y Rubén Darío.
2. Evaluar el proceso de aplicación en las aulas de clase de los preescolares seleccionados.
3. Valorar los resultados de los aprendizajes en los preescolares con la implementación del plan acción.



HIPÓTESIS

Capacitando a las maestras de Preescolar en la metodología del juego como estrategia de aprendizaje facilitara una mejor preparación para el desarrollo del currículo de preescolar.



CAPÍTULO II

CONTEXTO

El grupo de trabajo lo constituyen 3 maestras, activas, una de ellas con experiencia en preescolar, otra en primaria y otra en sustituciones eventuales en el preescolar.

La motivación principal en dicha investigación fue adquirir una experiencia práctica a través de las capacitaciones y lograr el intercambio con las maestras para implementar los juegos como un medio para el aprendizaje de los niños de preescolar.

Los centros seleccionados para el presente trabajo investigativo se encuentran ubicados al sur este del departamento de León “Barrio Guadalupe” que consta de 7 calles y 2 avenidas, limitando al norte con el San Sebastián, al Sur con Campus Medico, al Este con el Calvarito, al Oeste con el Reparto Emir Cabezas Lacayo.

Teniendo una subdivisión administrativa y densidad poblacional aproximadamente de 4,300 habitantes.

La población de este barrio se caracteriza por ser muy trabajadora, esforzados que quieren salir adelante con sus hijos.

En el Barrio Guadalupe se encuentran ubicados cinco centros educativos entre ellos: Cepac, Rubén Darío, Hrns. Van Henson, El Gorrioncito y el Preescolar Los Carlitos.



Caracterización de los Centros con el fin de conocer el contexto real de cada uno.

Centro	Ubicación	Población de estudiantes	Fundado	Maestro de Educación Primaria	Especialista en Preescolar	Empíricas
Escuela Rubén Darío	Esquina Oeste Iglesia Guadalupe	497	1967	1	-	1
Preescolar Los Carlitos	Portón principal de cementerio de Guadalupe 20 vrs al norte.	82	1988	-	-	3
Preescolar Cristiano Hrn. Van Henson	Iglesia Guadalupe ½ c. Al norte.	92	1998	-	-	3
Preescolar Gorrioncito	Esquina sur este de la Iglesia Guadalupe ½ C. Arriba.	51	1993	1	-	2

Los datos reflejados muestran que el 100% de maestras son empíricas razón por la cual interesó atender el problema en este contexto



CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

1. El Juego

El juego es una necesidad vital, que contribuye al equilibrio humano.

Es a la vez actividad exploradora, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, mental, emocional y social del niño.

Según: Fiedirch W. A. Froebel. El juego es el más puro y espiritual producto de esta fase de crecimiento. Es al mismo tiempo modelo y reproducción de la vida completa, de la íntima y misteriosa vida de la naturaleza tanto en hombre como en todas las cosas. Del juego surgen las fuentes de todo lo que es bueno.

2. El Juego y su Incidencia en el Desarrollo Integral del Niño.

El juego en el preescolar tiene su incidencia en los aspectos siguientes:

2.1 Desarrollo Físico:

El juego contribuye al desarrollo muscular y a coordinar sus movimientos de varias maneras de lanzar una pelota o levantar objetos, con estas actividades desarrollan su motora gruesa, el cortar, pegar, pintar, construir modelos y armar rompecabezas; jugar con arcilla ayudan a desarrollar la motora fina.

2.2 Desarrollo Mental:

Por medio del juego el niño aprende a manejar conceptos y su significado, como: arriba – abajo, grande – pequeño, duro – suave y a dar soluciones y respuestas.

2.3 Desarrollo Emocional:



En las acciones del juego no hay respuestas correctas o incorrectas, el niño siempre encuentra soluciones, aun cuando las cosas no le vayan bien, aprende a verse a sí mismo, le permite la libre expresión de lo que le inquieta, adquieren conciencia de sus emociones y aprende a manejarlas, pueden sentirse contentos ante el éxito o tristes ante el fracaso.

2.4 Desarrollo Social:

El niño presenta actitudes diferentes en su juego con otros niños a medida que va creciendo.

Al jugar juntos los niños, aprende distintos roles de la vida social a convivir en grupo, a opinar, a escuchar, y sobre todo a tener nuevas experiencias; desarrolla su lenguaje y su autonomía, así como a respetar las reglas que tienen los juegos, reglas que influirán a lo largo de su vida.

Si de niño sabe lo que es el respeto, tendremos adultos más respetuosos y tolerantes con conductas aceptables ante la sociedad.

3. Importancia y Tipos de Juegos.

Es de vital importancia para el educador pre – escolar definir el tipo de juego que debe emplear para que los alumnos alcancen el pleno desarrollo de sus potencialidades, porque el juego aporta la alegría del movimiento y satisfacción simbólica a la realización.

3.1 Juegos de Imitación:

Wallon nos define como la inducción del acto por un modelo exterior es el principal juego del niño de 2 a 7 años. Las niñas con el juego de muñecas, a las mamás, a la maestra, a la enfermera. El niño equipo de torero, vaquero, constructor.

Al repetir sus gestos los enriquece y perfecciona, ya sea con la ayuda de juguetes, puestos a su disposición por la simulación que no es el objeto mismo si no su doble, una piedra puede ser un plato esquinado, a través de los juegos de muñecos el niño para gradualmente a la imagen mental de una alimentación interiorizada.



Estos juegos de imitación se pueden desarrollar en el rincón de mi casita o de la vida práctica.

También se pueden utilizar juegos como cortando frutas, el espejo, enanos y gigantes, imitar expresiones.

Las habilidades que desarrollan con estos juegos son: movimientos corporales, la imaginación, relaciones espaciales, conocimientos de su cuerpo, la memoria, la atención, la observación, los músculos grandes y la creatividad.

3.2 Juegos Motores:

Un pensamiento de Froebel puede orientar nuestros estudios sobre el juego en su relación con el desarrollo integral del individuo: “El niño debe jugar sin darse cuenta de que se le está educando, para que cuando sea mayor, solo recuerde su paso por el jardín de infancia que jugó y fue feliz”.

Se citan los juegos de movimientos que son el juego por excelencia de la primera edad, y basándose en las teorías biológicas; en la que Gross define el juego como “La más pura expresión de la experiencia motora”.

Para presentar la infinita gama de movimientos de una forma comprensible se establecerán tres clases de movimientos.

3.2.1 Juegos Naturales: son todos los que el niño realiza normalmente, llenos de espontaneidad y riqueza expresiva.

3.2.2 Juegos con Movimientos Analíticos: son movimientos destinados a localizar las diferentes partes del cuerpo señalándolas, nombrándolas y movilizándolas.

3.2.3 Movimientos Generadores: Estos movimientos pueden dar origen a ciertas acciones y son repetitivos.

Podemos utilizar juegos como: saltar obstáculos, imitando al cangrejo, animales en la selva, saltar charquitos, el lobo, el martillo, el bugüi – bugüi.

3.3 Juegos Sensoriales: Aunque hablemos por separado de juegos sensoriales y motores no se le puede establecer divisiones ya que existen interferencias



entre las facultades del individuo. No es exclusivamente educación de los sentidos, sino que mediante ella se producen verdaderas elaboraciones psíquicas infantiles.

Casi todos los juegos sensoriales están inspirados en el material didáctico empleado por Froebel, Montessori y Decroly

Necesitamos juegos variados y de diversos tipos para poder establecer una graduación en los ejercicios que a través de ellos queremos realice el niño.

Para los primeros juegos emplearemos el material de objeto más grande y después el mas pequeño, cuando el niño vaya adquiriendo suavidad en el tacto y destreza en las manos, agudeza visual y atención.

4. Juegos Psicológicos:

Piaget afirma que la lógica no aparece hasta pasada la edad pre – escolar, que el niño no induce, ni deduce, como el adulto, sino que va de lo particular a lo particular, es decir trasluce.

Los psicólogos modernos que como Carlota Buhler han estudiado al párvulo, han llegado a la conclusión de que el niño tiene una vida intelectual superior a lo que afirma Piaget y que es capaz de obstrucciones.

Existe por tanto proceso intelectual en el niño de temprana edad, que debe ser puesto en marcha por medio de juegos y ejercicios apropiados.

- Juegos de Colores; de formas y colores combinados.
- Juegos de Paciencia; rompecabezas, puzzles, bolsas para ensartar.
- Juegos de Familia; barajas de familias, que el niño deber ordenar.
- Juegos de Posiciones y Direcciones.
- Juegos de Asociación.

Es siempre preferible aquel juguete que proporciona al niño libertad de uso y que permite ser utilizado por el niño a su antojo, dando variedad a las actividades, alternando los juegos psicológicos, motores, rítmicos, etc. con otras actividades como la pre escritura, pre lectura, dibujo.



5. Enfoque de la Educación Inicial (2009).

La educación pre- escolar, ha venido ofertando una atención educativa a niños y niñas de 3 a 6 años con una propuesta curricular basada en áreas del desarrollo: socio afectiva, cognitiva y psicomotora; este modelo de organización consideraba el desarrollo de estas áreas en una secuencia estrictamente lineal y con mayor prevalencia del enfoque psicológicos.

Actualmente con los avances de educación inicial del siglo XXI, el nuevo currículo está organizado por ámbitos, los que por su carácter integrador de aprendizajes más específicos y vinculados entre sí, implican un cambio importante de las formas tradicionales de organización de los aprendizajes por áreas y con énfasis en el enfoque pedagógico.

Actualmente el programa de educación inicial del Ministerio de Educación de Nicaragua 2009, se enmarca en un currículo por competencias, con un enfoque basado en la persona humana, parte de la concepción de la niña y el niño como seres activos desde su nacimiento, sujetos de cambio, protagonistas sensibles, creativos, competentes, capaces de aprender, de comunicarse, relacionarse con las demás personas, que permita la construcción del ser social de manera continua, integral y articulada en los diferentes espacios donde se relaciona, tomando en cuenta la metodología del juego como elemento integrador en todas las actividades que se realizan, en educación inicial ya que es el medio mágico para que la niña y el niño, explore el entorno, exprese sus sentimientos y emociones del mundo que lo rodea.

La educación actual del nuevo currículo es concidente con la preocupación de este tema sobre los juegos, considerando que es oportuno incidir con las maestras para cumplir, con la intención educativa que se persigue en la educación inicial que es retomar la metodología del juego como elemento integrador.



CAPÍTULO IV

DISEÑO METODOLÓGICO

En base al problema educativo encontrado en los centros de trabajo pre - escolares del sector de Guadalupe León, y los objetivos previamente planteados, realizamos una investigación acción de forma participativa encontrando el sentido a nuestras propias acciones profesionales y a las mejoras educativas, ya que nuestro objetivo principal era la aplicación del juego como estrategia para el aprendizaje de los niños preescolares en los Centros elegidos.

En esta investigación se utilizó el juego pues nuestro objetivo principal es la aplicación de ellos en el currículo pre - escolar, siendo estos la base fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, se realizó una práctica educativa con las maestras en respuesta a las necesidades de los niños y niñas.

El rol como equipo investigador participante es una co – implicación, que se observó en todo momento una relación de cooperación que permitió enriquecer experiencias / vivencias de las participantes, así como los conocimientos teóricos, metodológicos y prácticos.

Esta investigación acción participativa ayudó a sistematizar las experiencias y devolverlas al equipo de maestras tratando de mejorar sus prácticas profesionales. El universo o población abordada es de 10 maestras, 4 escuelas y un total de 222 alumnos; tomando como muestra específica 10 maestras, a las que se les brinda la capacitación para mejoramiento de su trabajo.

Se reflexionó y escogió el modelo de Kemmis, quien planea cuatro ciclos internamente relacionados: Planificación, Acción, Observación y Reflexión.



1. Planificación.

Plan acción corresponde a la primera fase del ciclo. Dentro del plan acción podemos considerar, al menos, tres aspectos.

- 1.1 El problema o foco de investigación: partimos de el para la realización de nuestra investigación, esto es lo que nos motivo a concluir nuestro trabajo.
- 1.2 El Diagnostico: Están presentes todos los diferentes instrumentos aplicados como conversaciones indirectas, observaciones a las aulas de clases, entrevistas a las maestras, encuestas, conversaciones.

2. Acción.

La acción es meditada, controlada, fundamentada e informada críticamente, es una realidad abierta que registra el proceso, es deliberada y está controlada, se proyecta como un cambio cuidadoso y reflexivo de la practica.

Se reflexionó para realizar la intervención con las maestras y dar solución al problema buscando el cambio de ellas.



3. Observación de la Acción:

Es una guía para supervisar la acción y procedimientos para documentar el proceso de la Investigación, que nos permitió identificar evidencias o pruebas para comprender si la mejora a tenido lugar o no.

Se utilizó para verificar si la acción dio los resultados esperados, surgiendo el cambio en las maestras.

4. Reflexión de la Acción:

La reflexión constituye uno de los momentos más importantes del proceso de investigación – acción ya que es una tarea que se realiza mientras persiste el estudio.

En este último ciclo se analizó lo aplicado en las aulas de clase y se verificaron los resultados alcanzados.

Se escogió este modelo, porque lo que nosotras estamos procesando es parte de la necesidad sentida día a día en las aulas de preescolar, como un problema propio al desarrollar los juegos.



CAPITULO V.

PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA ACCIÓN

En las seis visitas realizadas se confirma que había un problema, el de no poner en práctica los juegos y de la desmotivación de los niños.

De las diez entrevistas aplicadas a las maestras seleccionadas se constato aun más la dificultad de la no aplicación del juego por carecer de la preparación adecuada. Por ello surge nuestro interés por colaborar con las maestras a través de una jornada de capacitación por un periodo de una semana.

Se inicio este trabajo seleccionando teorías, información básica que sustentará la importancia del juego, tipos de juegos, así como el programa de preescolar para identificar los contenidos y juegos que se pueden implementar en el proceso de aprendizaje de los nidos.

Realizando previo a la capacitación gestiones para el local y el permiso al MINED y a los directores que le autorizaran a las maestras para asistir a la capacitación. También se organizo la preparación teórica y la elaboración de diferentes materiales para utilizarlos en la capacitación, una vez organizada se dio continuidad a la capacitación por un periodo de 1:30 PM. a 5:30 PM en el preescolar Cristiano Van Henson, con una asistencia de diez maestras.

En la capacitación se asignaron tareas individuales, asumiendo cada una diferentes roles como: dando exposiciones, haciendo demostraciones de juegos, preparar material didáctico y facilitando material teórico que estuviera de acuerdo a los diferentes tipos de juegos (motores, psicológicos, sensoriales).

Los tipos de juegos que seleccionamos fueron:

1. Juegos Sensoriales

1.1 Veo, Veo.

Este juego consiste en que los niños expresen las cualidades de las personas y los objetos.



Ejemplo:

Docente: - ¡ veo, veo!

Adivina que veo.

Niño: - ¿Qué ve?

Docente: - Una niña que tiene un lunar en la nariz.

Niño: - ¿Cuál es?

Docente: - Busqué en toda la sala de clase.

Después lo hacen dos niños:

Niño : - ¡ veo, veo!

El niño puede desarrollar con este juego;

Otro Niño: - ¿Qué ves?

Niño: Algo que tiene 4 patas y sirve para escribir.

El otro niño adivina lo que es .
(una mesa).

Todos aplauden y así continúa el juego.



1.2 El Ratoncito

A la una,
a las dos,
a las tres de la mañana
se asomaba un ratoncito
debajo de mi cama,
tiene ojos,
tiene orejas,
tiene boca y nariz,
se alisaba los bigotes
con sus manitas así .

Yo si te lo voy a dar
Aunque tengo muy poquito
Te lo voy a ir a comprar.

Y entonces el lindo ratón saltó,
Fuera de mi cama y me abrazó,
Y me dijo al oído bailemos
rocanrolt,
Pero su mamita del rabo lo jaló.(
bis)

Ratoncito quieres queso

El niño puede desarrollar con este canto.

- a. El vocabulario
- b. La atención
- c. Sentido del ritmo.

1.3. La Bolsa Mágica

El juego consiste en que uno de los niños estará vendado y va a tocar con su mano dentro de la bolsa mágica y adivinara el objeto que está en la bolsa.

Así van adivinando cada uno de los niños

El niño puede desarrollar con este juego:

- El sentido del tacto.



2. Juegos Motores

3. 2.1 El bugüi, bugüi.

¡He bugüi, bugüi! gé
¡He bugüi, bugüi! gé
con la mano adentro,
con la mano afuera,
con la mano adentro
la hacemos girar.

¡He bugüi, bugüi! gé (bis).

con el pie adentro,

El niño puede desarrollar con este juego:

- a. El Vocabulario
- b. Movimientos Corporales
- c. Músculos Grandes.

2.2 El Martillo

Con un martillo
yo quiero clavar,
con un martillo
yo quiero clavar,
con un martillo
yo quiero clavar,
y clavar y clavar y clavar.

Con dos martillo
yo quiero clavar,
con un martillo
yo quiero clavar,
con un martillo
yo quiero clavar,
y clavar y clavar y clavar.

con el pie afuera,
con el pie adentro
lo hacemos girar.
¡He bugüi, bugüi! gé (bis)
con la cabeza adentro,
con la cabeza afuera,
con la cabeza adentro
la hacemos girar.

Con tres



El niño puede desarrollar con este juego:

- a. Expresión verbal
- b. Expresión corporal
- c. Los músculos.

4 Juegos de Imitación:

- a. Cortando Frutas.

Haga que los niños se desplacen por todo el espacio libremente, y que simulen que están cortando frutas en la forma que ellos deseen.

Después el docente dice:

“Cortemos frutas que están al alcance de la mano. (mover los brazos hacia arriba y hacer movimientos con los dedos). Frutas que están en la copa del árbol; por lo que tenemos que saltar para llegar a las frutas, que queremos cortar”.

El niño puede desarrollar con este juego:

- b. Movimientos del cuerpo.
- c. La imaginación
- d. Relaciones espaciales (arriba, abajo, derecha, izquierda)

- e. El Espejo

Invite a los niños a formar parejas .

Uno de los niños será el espejo y tendrá que imitar todos los movimientos que realice el compañero.

Después se cambian los papeles, el otro niño será el espejo y el compañero es el que realiza los movimientos.

El niño puede desarrollar con este juego.

- f. Los músculos grandes.
- g. El conocimiento de su cuerpo.



5 Juegos Psicológicos.

- i. Rompecabezas.
- ii. Legos
- iii. Palitos de paleta
- iv. Chalupa
- v. Lotería
- vi. Dominio

El niño puede desarrollar en este juego:

- b. Creatividad
- c. Imaginación.



CAPÍTULO VI

REFLEXIÓN

Para llevar la acción se planificó por día cada tema a desarrollar asumiendo cada uno de los miembros del grupo de acción correspondiente a cada día. La periodicidad de las capacitaciones fue de una semana con una duración de cuatro horas cada tema, la metodología vivencial interactiva facilitó la apropiación de cada uno de los temas. Además de las maestras de II y III Nivel participaron la directora y subdirectora del preescolar Hrn. Van Henson. Es importante destacar las condiciones laborales adecuadas, buen clima de trabajo y colaboración entre las maestras, quienes en su mayoría están comprometidas con el proyecto educativo. En cada momento de la capacitación se logró interactuar con las maestras mediante el análisis reflexivo del currículo y la fundamentación de cada uno de los tipos de juegos, en la incidencia de ellos en el desarrollo de habilidades de los niños.

También se complementa con las demostraciones prácticas de cada uno de los juegos y su utilización, al igual que la aplicación correcta en el currículo.

Se consideró positiva la apertura y disposición que mostraron las maestras en la ejercitación y aplicación de juegos para llevar las acciones planificadas por día. Cada una de las facilitadoras desarrolló un tema, explicando los fundamentos pedagógicos de la importancia del juego, destacado que el juego es una necesidad vital para el niño preescolar. Se utilizó la metodología activa participativa porque en cada momento de la capacitación se logró interactuar con las maestras mediante el análisis reflexivo, se reunieron en subgrupos analizaron y expusieron la importancia del nuevo currículo, llevando a la conclusión que se enmarca en un currículo por competencia con un enfoque basado en la persona humana partiendo de las concepciones de la niña y el niño como ser activo desde su nacimiento sujeto de cambio.



Concluimos las capacitaciones con los siguientes logros:

- a. Mejor nivel de asimilación, apertura y disposición de las maestras, para superar sus dificultades.
- b. La puesta en práctica de técnicas principales para el nivel preescolar el “Juego”.
- c. Uso y manejo adecuado de fundamentos pedagógicos del nuevo currículo del enfoque de educación inicial.
- d. Empleo de medios que favorecen el aprendizaje del niño (juegos, cantos, dinámicas, etc).
- e. Interés por aprender los juegos y sus teorías.

Ya concluidas las capacitaciones realizaron visitas a los preescolares con el objetivo de verificar si están poniendo en práctica las técnicas de enseñanzas y aprendizajes “el Juego” y si estaban haciendo el uso adecuado del nuevo currículo de educación inicial.

Se logró constatar que ellas lo estaban llevando acabo, expresando que las técnicas aprendidas en la capacitación eran las más ideales para enseñar y que los niños aprendieron mejor y lograron mejor integración.

La metodología aplicada para lograr despertar la motivación y el interés de las maestras fue la activa participativa la que mediante diferentes técnicas y estrategias permitieron una integración colectiva. Entre estas técnicas señalamos trabajo en grupo, pareja, tríos, individual, una estrategia importante y motivadora en la cual nos apoyamos siempre fue el canto acompañado del juego, dinámicas grupales.

Se proporcionó a cada maestra un folleto con conceptos, importancias y los diferentes juegos y materiales para hacer sus demostraciones prácticas.

Se trabajó con el programa de educación inicial para que las maestras identificaran y relacionaran los contenidos con los juegos.



El impacto que ocasionó:

- a. Mejor calidad de enseñanza – aprendizaje.
- b. Mejor integración de los niños.
- c. Mejor disposición por parte de los niños para aprender.
- d. Mas interés por asistir a clases.
- e. Mejor preparación docente.
- f. Que los niños comprendieran mejor los contenidos, ya que se relaciona el tema con los juegos, dando como resultado asistencia diaria e integración al 100% de los niños, adquiriendo así un aprendizaje de calidad.

Valoración del Equipo Investigador de la puesta en acción

Inició la capacitación con motivación y con mucho entusiasmo porque se obtuvo el apoyo incondicional de la directora y subdirectora del centro Cristiano Van Henson y de todas las maestras invitadas, luego se comprobó que era muy interesante para las maestras la capacitación que estábamos impartiendo, pues demostraron interés y eso se comprobó con la asistencia diaria y completa en toda la jornada 1:30 PM a 5:30 PM, fueron muy perseverantes y esto nos llenó de mucha felicidad, porque con esa actitud de disposición se logrará una mejor calidad de enseñanza – aprendizaje cada día irá aumentando si se continúa con esta actitud y disposición al cambio.

Debemos recordar que todo maestro debe mantenerse en constante renovación pedagógica, científica y didáctica para lograr motivación en los alumnos a través de clases activas (atractivas) llenas de muchas estrategias de enseñanzas con materiales didácticos y juegos alusivos a cada tema para lograr aprendizajes relevantes tomando en cuenta los conocimientos previos de los niños (alumnos) llevándolos a la práctica.

Solo de esta manera se conseguirán aprendizajes para la vida.



CAPÍTULO VII.

RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA PUESTA EN ACCIÓN.

Logros:

- ⇒ Se logró ejecutar el plan de capacitación en un 100% de asistencia, permanencia y puntualidad, ya que 10 maestras asistieron en las actividades desde su inicio 2 PM a 5 PM. Los 4 días en disposición, cumpliendo con todo lo asignado.

- ⇒ Al evaluar el proceso de aplicación en las aulas clases constatamos que el 100% de las 10 maestras si estaban poniendo en práctica la técnica de enseñanza y aprendizajes.

- ⇒ Valoramos exitosos los resultados obtenidos en el aprendizaje de los niños, porque el 100% de los niños asisten a clases, se integran, asimilan y mostraron interés en las clases.



CAPÍTULO VIII

CONCLUSIONES

- 1- Se logro incidir en la preparación de las diez maestras, así como en mejorar la calidad de la enseñanza utilizando el juego en el desarrollo de las clases.
- 2- Se valora como exitoso el trabajo realizado, ya que permitió reconocer el juego como la principal herramienta de enseñanza – aprendizaje.
- 3- Se mejoro el aprendizaje en un (100%) debido a que las maestras se encuentran bien capacitadas con la principal herramienta de enseñanza el juego.
- 4- El plan de ejecución se llevo en un (100%)
- 5- Se valoraron los resultados de la implementación hasta en un (100%)



CAPITULO XI

RECOMENDACIONES

1. A las maestras de preescolar: que utilicen la principal herramienta de enseñanza “el juego”.
2. Que las maestras muestren su vocación, actuando con alegría, entusiasmo, innoven y sean creativas, para que motiven el aprendizaje de los niños del preescolar.
3. Al Ministerio de Educación Cultura y Deporte que brinde Capacitaciones periódicas basadas en la metodología que el maestro de preescolar necesita para atender de manera eficiente a los niños de este nivel.
4. A los directores de centros educativos que colaboren con asesoría y les faciliten materiales a las maestras para el desarrollo de las clases.
5. A los maestros que se involucren con amor a las actividades que se desarrollan con los niños (as), implementando siempre el juego como estrategia para lograr motivación y un mejor aprendizaje en los niños.



AMEXKOS



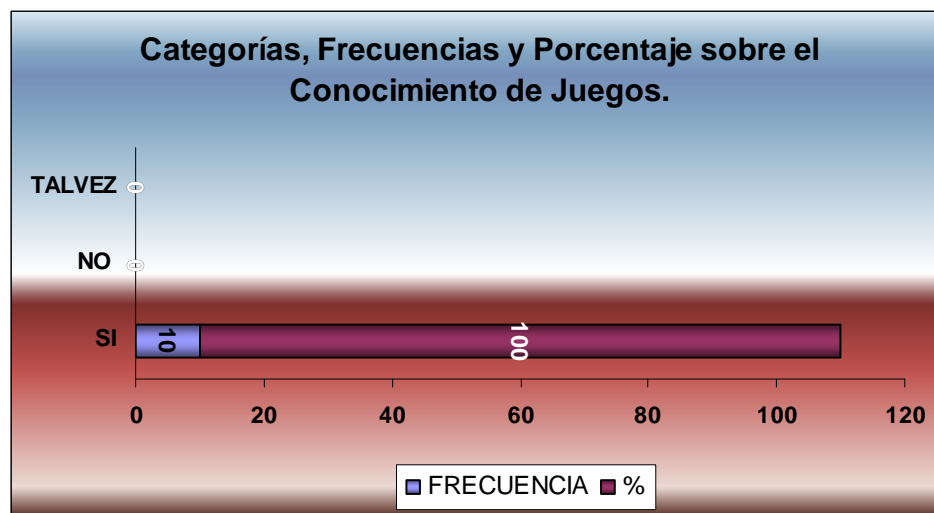
Resultados y Análisis de los Instrumentos de Investigación

La encuesta fue aplicada a diez maestras con el objetivo de:

- 1) Conocer el uso del juego en la práctica educativa con los niños de preescolar
 - 2) Conocer las necesidades de capacitación para aplicarlo en el currículo de preescolar.
- 1) ¿Tiene conocimiento sobre los juegos?

TABLA I
Categorías, Frecuencias y Porcentaje sobre el
Conocimiento de Juegos.

Categoría	Frecuencia	%
SI	10	100
NO	0	0
TALVES	0	0
TOTAL	10	100





2) ¿Qué es el juego para usted?

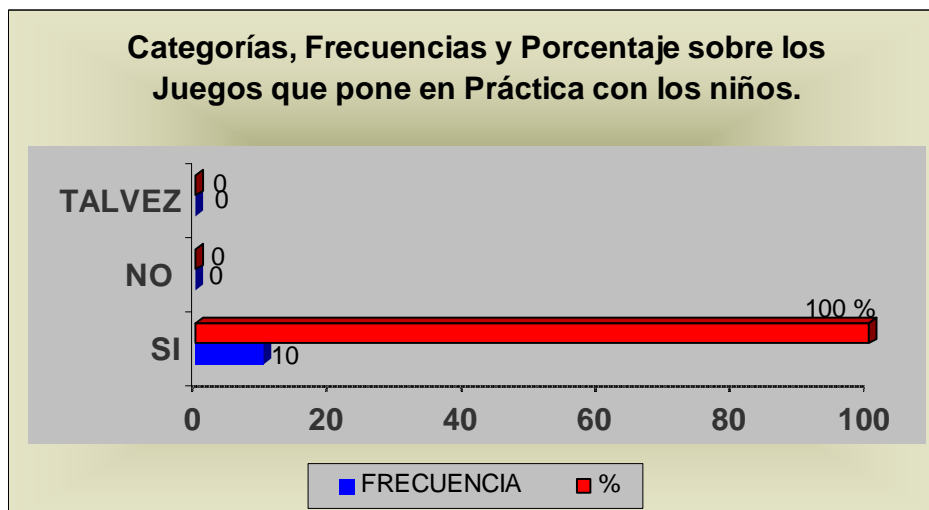
Es una actividad importante, fundamental, divertida de enseñar, en que el niño se relaja y se desarrolla integralmente.

3) Los pone en práctica con los niños.

TABLA II

Categorías, Frecuencias y Porcentaje sobre los Juegos que pone en Práctica con los niños.

Categoría	Frecuencia	%
SI	10	100
NO	0	0
TALVES	0	0
TOTAL	10	100



¿Por qué?

Porque a través del juego logro mis objetivos propuestos; promueve la sociabilidad, comunicación, desarrollo motriz (motora fina y gruesa), contribuye a los diferentes aspectos del desarrollo físico y social.



4) ¿Qué juegos realiza en el aula de clases con sus alumnos?

- | | | |
|--------------|-----------------|--------------|
| * Rondas | * Bruscos | * Libres |
| * Roles | * Motores | * Didácticos |
| * Simbólicos | * Direccionales | * Arrastre |

5) ¿Qué tipos de juegos conocen?

- Orientados y libres
- Rondas
- Roles
- Doña Ana
- Nerón, Nerón
- Carreras de caballitos
- Rayuela
- Lo que manda el rey
- Juegos dirigidos
- La pelota caliente
- Juegos de boliche
- Armar rompecabezas
- El Gato y el Ratón
- Brincando charquito
- Tierra, mar
- Juguemos en el bosque
- Río revuelto.
- La pera congelada
- El pescador
- Mando, mando
- El patio de mi casa.

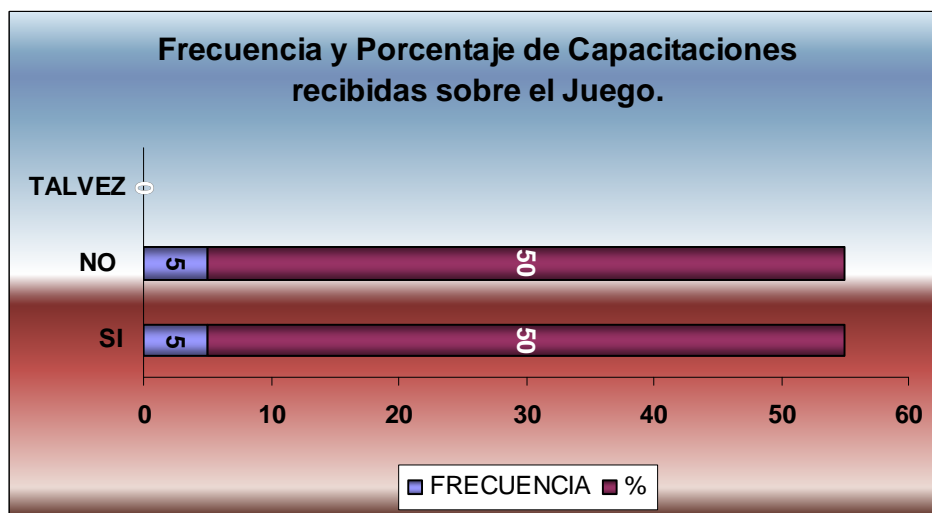


6) ¿Ha recibido alguna capacitación sobre el juego?

TABLA III

Categorías, Frecuencias y Porcentaje sobre los Juegos que pone en Práctica con los niños.

Categoría	Frecuencia	%
SI	5	50
NO	5	50
TALVES	0	0
TOTAL	10	100



7) ¿Cuáles capacitaciones has recibido?

- Literatura infantil
- Jugando a leer
- Como introducir el juego
- Importancia del juego
- Concepto sobre los juegos.

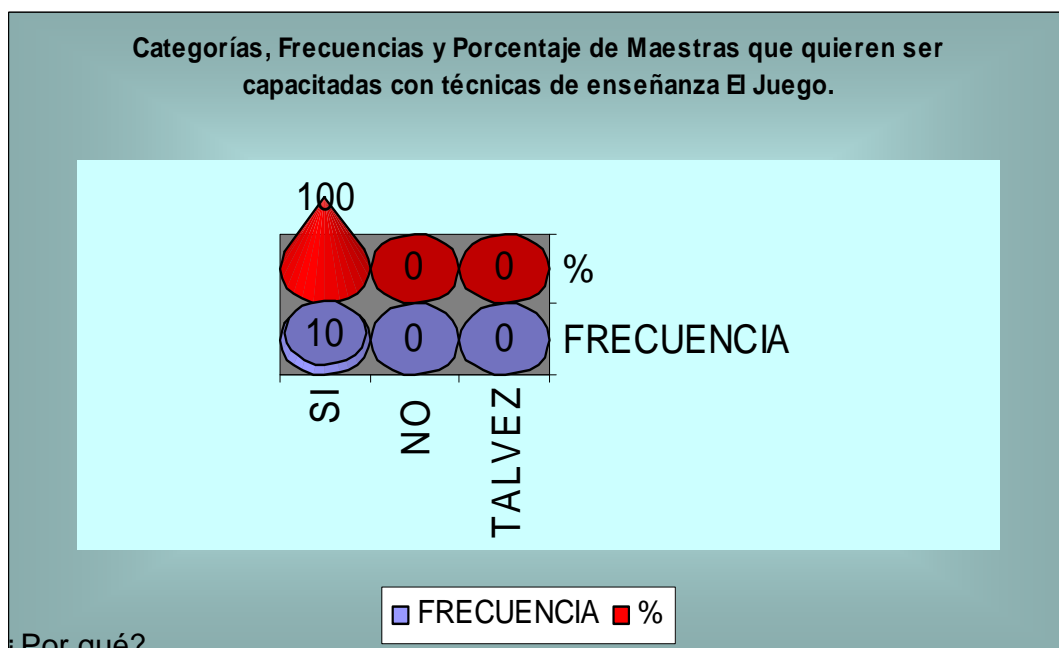


8) ¿Te gustaría ser capacitada con temas, tipos de juegos para aplicarlas en el aula?

TABLA IV

Categorías, Frecuencias y Porcentaje de Maestros que quieren ser capacitadas con técnicas de enseñanza El Juego.

Categoría	Frecuencia	%
SI	10	100
NO	0	0
TALVES	0	0
TOTAL	10	100



¿Por qué?

Porque es de vital importancia, para enriquecer más los conocimientos ya adquiridos, ser más dinámica, mejorar la calidad de enseñanza, poner en práctica los juegos que aun no conocemos.



CAPACITACIÓN N° 1

Objetivos:

- i. Brindar los fundamentos pedagógicos de la importancia del juego en la etapa infantil.
- ii. Analizar el currículo de preescolar para identificar los juegos y su inserción los tres ámbitos del conocimiento.

Actividades:

- iii. Presentación de facilitadoras
- iv. Oración
- v. Bienvenida
- vi. Exposición concepto del juego y su importancia
- vii. Análisis del documento (ámbitos)
- viii. Socialización en grupo
- ix. Exposición en plenario.
- x. Entonación de canto.
- xi. Refrigerio.
- xii. Exposición de la clasificación de los juegos.
- xiii. Exposición de concepto de juego de imitación.
- xiv. Demostración de juegos.
- xv. Evaluación.
- xvi. Despedida.

Recursos:

- ❖ Material concreto
- ❖ Folletos
- ❖ Papelografos
- ❖ Marcadores
- ❖ Humanos
- ❖ Juegos de imitación, cortando frutas.
- ❖ El espejo



- ❖ Enanos y gigantes.
- ❖ Imitar expresiones
- ❖ Hoja de evaluación.



CAPACITACIÓN N° 2

Objetivos:

- xxvii. Explicar los juegos motores y los objetivos que se persiguen.
- xxviii. Demostrar la realización de los juegos motores.

- xix. Explicar los juegos sensoriales y su importancia.
- xx. Demostrar la realización de los juegos sensoriales.

Contenidos:

- xxi. Juegos motores.
- xxii. Juegos sensoriales.

Actividades:

- xxiii. Saludo de bienvenida
- xxiv. Oración
- xxv. Dinámica
- xxvi. Exposición de los conceptos de juegos motores y su importancia.
- xxvii. Demostración de los juegos motores.
- xxviii. Entonamos cantos.
- xxix. Refrigerio.
- xxx. Exposición del concepto de los juegos sensoriales.
- xxxi. Demostración de los juegos sensoriales
- xxxii. Entonación de cantos.
- xxxiii. Evaluación
- xxxiv. Despedida.

Recursos:

- ☒ Folletos
- ☒ Material concreto
- ☒ Mascaras
- ☒ Humanos



- ✂ Saltar obstáculos
- ✂ Carreras de banderines
- ✂ Tierra, mar, aire.

- ✂ Gatos y ratones.
- ✂ Animales en la selva.
- ✂ Pisándole la cola al ratón.
- ✂ Laminas
- ✂ Cinco monitos.
- ✂ El ratoncito
- ✂ Los pollos de mi cazuela
- ✂ La bolsa mágica.
- ✂ La pájara pinta
- ✂ Hoja de Evaluación.



CAPACITACIÓN N° 3

Objetivos:

- xxxv. Explicar conceptos de los juegos psicológicos.
- xxxvi. Demostrar la realización de los juegos psicológicos.

Contenidos: Juegos psicológicos.

Actividades:

- xxxvii. Saludo de bienvenida
- xxxviii. Oración
- xxxix. Dinámica
 - xl. Exposición de concepto de juegos psicológicos.
 - xli. Entonación de cantos.
 - xlii. Refrigerio
 - xliii. Facilitamos folleto de canto e intercambiamos cantos.

CAPACITACIÓN N° 4

Este día fue de intercambio, interacciones y demostraciones de juegos de imitación, motores, sensoriales y psicológicos; destacando todas las habilidades, destrezas y aprendizajes que proporcionan.

Cabe señalar que todas las participantes lucían un disfraz y expresaron el significado de ellos.

Actividades Desarrolladas.

- ✂ Juegos de la silla
- ✂ Pegándole el lazo a la fresita.
- ✂ La chimbomba bailarina.
- ✂ Reventando globos.
- ✂ Para culminar una alegre piñata, baile y refrigerio.
- ✂ Todas las participantes expresaron su agradecimiento.

*Autoras: Br. Valeria Carolina Martínez Salinas, Br. Anacelia Pérez Cáceres,
Br. Berthilda Suhey Lacayo Zúñiga.*



GUIA DE OBSERVACIÓN

Objetivo:

xliv. Verificar la aplicación correcta de los juegos como estrategia enseñanza – aprendizaje.

1. Preescolar: Hns Van Henson
2. Horario: 1:00 PM – 5: PM
3. Fecha:
4. Contenido: Figuras geométricas.

Actividades Iniciales.

- d. Inicio
- e. Desarrollo
- f. Merienda y Recreo.
- g. Culminación.
- h. Actividades Finales.



BIBLIOGRAFÍA

1. Latorre A. (1996) Investigación, Acción, Bases metodológicas de la Investigación Educación BARCELONA. Pág. Nº 51 – 65 Cáp. 3
2. Educación Preescolar método, técnicas y organización. Capítulo 4: El juego en el niño de edad preescolar.

Cristina Castillo Cebrian / Maria Carmen Flores Zapata / Florencio Roda o Yubero / Maria Luisa Muñiz Josefina Rodríguez / Josefina Unturbe.
Ediciones CEAC / Perú, 164 / Barcelona. Pág. Nº 95 – 106.
3. Piura López, Julio / Metodología de la Investigación científica: un enfoque integrador / Julio Piura López. 1ª Edad Managua: Pavsá, 2006 ,254p. ISBN: 99924 – 59 – 63 – 8
4. Ministerio de Educación, Dirección de Educación preescolar. Lic. Mireya Rojas Poveda, Juegos y actividades pedagógicas 1980.
5. Gomez V. (2007) Diccionario de la Lengua Española. Buenos Aires.
6. Ministerio de Educación un Ministerio en el aula (Delegación Municipal, León), 2008 Pág. Nº 9 y 10
7. Trejos López O. (2004) Educación Creativa proyectos escolares. Editorial Jesús Gutiérrez Roa Pág. 279 - 280



I.- CULMINACIÓN DE LA CAPACITACIÓN.



II.- JUEGO DE PIÑATA

*Autoras: Br. Valeria Carolina Martínez Salinas, Br. Anacelia Pérez Cáceres,
Br. Berthilda Suhey Lacayo Zúniga.*



III.- JUEGOS PSICOLOGICOS FIGURAS GEOMETRICAS



IV.- JUEGOS DE IMITACION “LAS ESTATUAS”

*Autoras: Br. Valeria Carolina Martínez Salinas, Br. Anacelia Pérez Cáceres,
Br. Berthilda Suhey Lacayo Zúniga.*



V.- ANALISIS DEL NUEVO CURRICULO DE EDUCACION INICIAL



JUEGOS DE IMITACION “ANIMALES EN LA SELVA”

*Autoras: Br. Valeria Carolina Martínez Salinas, Br. Anacelia Pérez Cáceres,
Br. Berthilda Suhey Lacayo Zúniga.*



VII.- JUEGOS MOTORES “EL GATO Y EL RATON”



VIII.- EQUILIBRIO

*Autoras: Br. Valeria Carolina Martínez Salinas, Br. Anacelia Pérez Cáceres,
Br. Berthilda Suhey Lacayo Zúniga.*



IX.- JUEGO EL BUGUI BUGUI.



X.- JUEGOS SENSORIALES “EL RATONCITO”

*Autoras: Br. Valeria Carolina Martínez Salinas, Br. Anacelia Pérez Cáceres,
Br. Berthilda Suhey Lacayo Zúniga.*