



Gobierno de Reconciliación  
y Unidad Nacional

*El Pueblo, Presidente!*

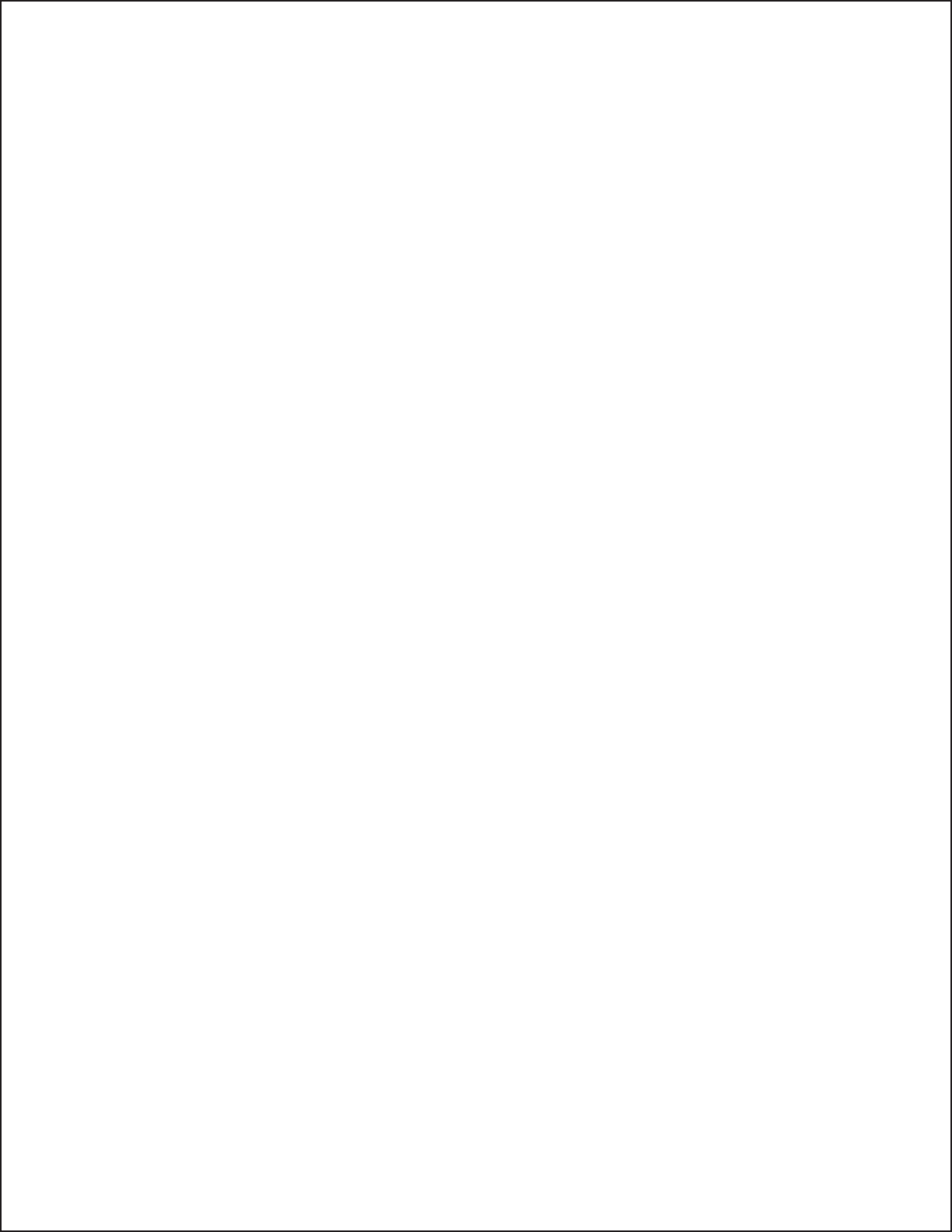
**2017**  
TIEMPOS DE VICTORIAS!  
*Por Gracia de Dios!*

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN GENERAL DE FORMACIÓN DOCENTE**  
**Dirección Formación Inicial Docente**

**MÓDULO EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA  
DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN  
INICIAL PREESCOLAR**



**HABILITACIÓN**  
**“EDUCACIÓN CON CALIDAD Y TERNURA”**



## CRÉDITOS

### AUTORIDADES DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN

**Salvador Vanegas**

Ministro Asesor del Presidente para Asuntos de Educación

**Miryam Soledad Ráudez Rodríguez**

Ministra de Educación

**Haydee Francis Díaz Madriz**

Vice Ministra Administrativa Financiera

**Prof. Rosa Arline Calderón Vásquez**

Directora General de Formación Docente

### COMPILACIÓN Y ADAPTACIÓN DE

**Glorian Esperanza Bustillo Espinal**

Docente Escuela Normal Mirna Mairena, Estelí

**Hugo Alberto Ulloa López**

Docente, Escuela Normal Darwin Vallecillo, Chinandega

**Zaida María Sandino Centeno**

Docente, Escuela Normal 8 de Octubre, Bluefields - RACCS

**Mario Cruz Cerda**

Asesor Pedagógico, Dirección General de Formación Docente MINED

**Lucía Yamileth Silva López**

Docente, Escuela Normal Central de Managua ABJ.

**Abril Morena Lovo Bermúdez**

Docente, Escuela Normal Gregorio Aguilar Barea, Juigalpa - Chontales.

**Julio Rancel Nicho**

Docente, Escuela Normal Gran Ducado de Luxemburgo, Bilwi - RACCN

**María de Lourdes Artola Gutiérrez**

Docente, Escuela Normal Ricardo Morales Avilés, Jinotepe - Carazo

**Jorge Antonio Rocha Méndez**

Docente, Escuela Normal José Martí, Matagalpa

### RIVISIÒN TÈCNICA

**Karla Ilizabeth Suazo Montenegro** Directora de Formación Inicial

### DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

**Marlon Alberto Gaitán Rossales**

Asistente de la Dirección General de Formación Docente



## PRESENTACIÓN

### Estimada(o) Estudiante:

El Ministerio del Poder Ciudadano para la Educación del Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional, en el marco del fortalecimiento de la Alianza público – privada y la Ampliación y cobertura de la Educación inicial (Preescolar), para la atención de la niñez en edad preescolar, ha diseñado en el 2017, el **Programa “Educación con Calidad y Ternura”**, dirigido a personas interesadas en fundar Escuelas Privadas de Preescolar para el servicio de la familia y la comunidad.

Esta formación se desarrollará en las Escuelas Normales públicas del país y está dirigida a maestras(os) jubilados, fuera del sistema o personas con perfil profesional en el área humanística y cuenta para su ejecución con una estrategia curricular y módulos auto formativos elaborados por docentes de Escuelas Normales y Asesores Pedagógicos Nacionales de la Sede Central del MINED de las direcciones de Formación Docente y Educación Inicial (Preescolar).

Los Módulos auto formativos del Programa de Educación con Calidad y Ternura están concebidos para responder a una formación integral de las niñas(os) en todas sus dimensiones: socio afectivas, cognitivas, creativas, que promuevan la creatividad, curiosidad, motivación, sociabilidad, habilidades comunicativas y artísticas así como una transición amigable al nivel escolar.

El centro de esta propuesta curricular es el niño y la niña en edad preescolar. En lo pedagógico, tiene la intencionalidad de desarrollar personas con capacidades investigativas y metodológicas, que les permita descubrir su potencial para liderar y transformar su entorno, logrando protagonistas motivados, abiertos al cambio, con espíritu de servicio y de atención, capaces de fortalecer sus aprendizajes y el de las niñas y niños nicaragüenses.

Se espera, entonces que usted estimado (a) protagonista, con su entusiasmo, creatividad, dedicación y amor a nuestros niños y niñas, haga realidad este sueño, ayudando a construir con nuestras acciones una Nicaragua cada vez más libre, linda, próspera y digna, en la búsqueda incansable de erradicación de la pobreza.

**Ministerio del Poder Ciudadano para la Educación**

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

No	Contenidos	No. de página
	INTRODUCCIÓN-----	7
	<b>I-UNIDAD</b> ELEMENTOS BÁSICOS DEL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EDUCACIÓN INICIAL-----	11
1-	El juego en la Educación inicial-----	12
1.1-	Definición-----	12
1.2-	Características del juego-----	14
1.3-	Función del juego en la infancia.-----	14
1.4-	Importancia del juego-----	16
1.5-	Auto evaluación de la unidad-----	18
	<b>II-UNIDAD</b> ¡APRENDAMOS JUGANDO!-----	19
2-	Aplicaciones de juegos.-----	21
2.1-	El juego y su valor didáctico-----	22
2.2-	Juegos psicomotores.-----	24
2.3-	Juegos intelectuales.-----	32
2.4-	Juegos sociales, individuales y colectivos.-----	40
2.5-	Auto evaluación de la unidad-----	52
	<b>III-UNIDAD</b> EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE-----	53
3-	La ludo pedagogía. -----	54
3.1-	Definición.-----	54
3.2-	Importancia. -----	55
3.3-	La ludo pedagogía en la educación inicial-----	76
3.4-	Enfoque y metodología-----	57
3.5-	Auto evaluación de la unidad-----	61
	Bibliografía-----	63

## INTRODUCCIÓN

El Ministerio de Educación (MINED), tomando en cuenta el Plan Nacional de Educación 2017, en el marco del fortalecimiento del Modelo Público-Privado, se ha propuesto desarrollar un programa que aumente la cobertura y ampliación por medio de la apertura de escuelas privadas de preescolar, teniendo como prioridad la atención de niñas y niños en edad preescolar, el desarrollo integral en todas sus dimensiones y la transición amigable al nivel escolar.

Este programa tendrá como sede las 8 Escuelas Normales Públicas del país, con una duración de 10 meses, 4 meses para el curso propedéutico y 6 meses para el curso de formación, en modalidad sabatina.

Como módulo de la fase propedéutica, promueve la implementación de diversos tipos de juegos durante el proceso de aprendizajes de niños y niñas en edad preescolar, para este fin la metodología APA (Aprendo-Practico-Aplico), que prevalece en este módulo, prevé un amplio abanico de actividades que estimula la reflexión, la creatividad y la propositividad de los futuros docentes.

Para facilitar el estudio del módulo, el mismo está organizado en tres unidades, los que se describen de la siguiente manera:

- Primera unidad: **ELEMENTOS BÁSICOS DEL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EDUCACIÓN INICIAL.**

Trata sobre la definición de los diferentes elementos del juego, características, funciones e importancia de los mismos, lo tratado en esta unidad tiene la finalidad de verificar el nivel de entrada de los futuros docentes y al mismo tiempo ampliar los conocimientos previos, siempre con la intención de fortalecer el desempeño docente.

- Segunda unidad: **APRENDAMOS JUGANDO.**

Trata sobre, los diferentes tipos de juegos que se pueden implementar en el aula, durante el desarrollo de esta unidad se requiere de la puesta en práctica de la creatividad y la innovación, para facilitar los aprendizajes significativos en Educación Preescolar.

- Tercera unidad: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE.**

Trata sobre la ludo-pedagogía, como una estrategia de aprendizajes fundamentada en la práctica (juegos), la formulación de una teoría derivada del juego y la posterior aplicación práctica del conocimiento adquirido sobre la realidad para operar sobre ella y transformarla con nuestras acciones y actitudes.

## METODOLOGÍA:

El Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional, a través del Ministerio de Educación, desarrolla el curso con **Calidad y Ternura** con la finalidad de brindar mayor cobertura y calidad dirigido a maestros jubilados, profesionales de las carreras humanísticas y docentes de centros privados por un periodo de 10 meses con nuevas formas de atención a niños y niñas desde su hogar.

En este contexto, la formación incluirá dos momentos curso propedéutico con el desarrollo de los siguientes módulos auto formativos; Cultura digital, el juego como estrategia de aprendizaje, Uso y manejo de documentos curriculares y didáctica de la Educación Preescolar y Emprendimiento, con una duración de cuatro meses les permita el desarrollo de capacidades y habilidades.

En el proceso de formación se desarrollaran las siguientes temáticas con módulos auto formativos entre ellos; Pedagogía Infantil, Neurociencia, Habilidades comunicativas, Pensamiento lógico y Descubriendo mi Mundo.

En los módulos auto formativos se han integrado diversas estrategias educativas que usted realizará durante su proceso formativo entre ellas; conferencias (20%), clases demostrativas, talleres (50%), análisis y reflexión de estudios de casos a través de clases demostrativas (10%), situaciones de aprendizaje visita a preescolares públicos y privados (10%), estudio comparativo, que le permitirán desarrollar sus capacidades intelectuales así como habilidades psicomotoras y actitudes para alcanzar el logro propuesto.

Fortalecer a los actores de la comunidad educativa que conozcan, se familiaricen con el contenido, estrategias de aprendizaje, actividades e identifique las perspectivas y desafíos que plantea su formación con la utilización de los módulos auto formativos. En lo particular, cada unidad está estructurada de competencias e indicadores de logros conceptuales, procedimentales y actitudinales, los contenidos, las actividades o situaciones de aprendizajes y los procedimientos de evaluación. Todos estos elementos lógicamente y debidamente articulados, teniendo como punto de partida los indicadores de logros derivados de las competencias

### GUÍA DE UTILIZACIÓN DEL MÓDULO AUTO FORMATIVO.

a. Orientaciones para el trabajo independiente.

Dado que la finalidad es que usted pueda ir mejorando sus habilidades y destrezas de forma independiente, se recomienda que preste atención a lo siguiente:

1. Cuando estudie el módulo auto formativo tenga muy presente comenzar por la **introducción** y familiarizarse más con el panorama que ella cubre deteniéndose en la tabla de contenido.

2. Preste atención a las **competencias** de unidad, indicadores de logro y contenidos a abordar, porque ellos constituyen una guía imprescindible para el logro de aprendizaje.
3. Cuando lea, analice cuidadosamente cada una de las **secciones del módulo**. Recuerde que es muy importante que usted haya entendido las ideas principales, para que pueda seguir adelante. Si tiene dudas sobre lo estudiado, es mejor que retroceda un poco para confirmar la información.
4. Es conveniente que usted tenga a mano, cuando estudia, algunos **recursos para el trabajo**: papel y lápiz para realizar los ejercicios propuestos en las unidades de aprendizaje, a fin de desarrollar mejor la comprensión.
5. Inmersos en cada Unidad se encuentran diversos **juegos**, con la finalidad de desarrollar creatividad.

#### b. Estructura interna de las unidades

Para el aprovechamiento del módulo auto formativo, este basa su estructura en la metodología APA (Aprendo, Practico y Aplico), organizado de la siguiente manera:

### **EXPLOREMOS Y RECUPEREMOS NUESTROS CONOCIMIENTOS**

Los aspectos se presentan en forma de pregunta generativa, y debajo el contenido temático a desarrollar. Por ejemplo:

### **NIVELEMOS Y AMPLIEMOS INFORMACIÓN**

En esta sección inicial se presenta información relativa al tema para la construcción del conocimiento científico. Aparte de hacer alguna introducción conceptual, se invitará a volver a temas de la Unidad 1 relacionados con el ejercicio.

### **PRACTICO LO APRENDIDO**

En esta sección se proponen ejercicios para practicar lo aprendido. Se presentan ejercicios de forma progresiva a fin de adquirir destreza o habilidad en el conocimiento.

### **APLICO LO APRENDIDO**

Finalmente se proponen ejercicios para aplicar lo aprendido. Se presentan ejercicios integrativos para demostrar y aplicar el aprendizaje adquirido.



# I UNIDAD:

## ELEMENTOS BÁSICOS DEL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EDUCACIÓN INICIAL.



**Tiempo: 20 horas (8 horas presenciales y 12 horas a distancia).**

### Competencias de unidad:

- » Valora el significado de los elementos básicos del juego y su importancia, en contextos educativos diferentes, para una atención pedagógica adecuada a niños y niñas de Educación Inicial.
- » Demuestra con habilidad metodológica las características y funciones de los juegos en Educación Inicial, en coherencia con los diferentes contextos educativos.
- » Muestra hábitos de trabajo en equipo; colaborativo, cooperativo, solidario y de liderazgo al realizar las diferentes técnicas del juego en Educación Inicial.

### Indicadores de logros de la unidad

- » Explica la definición del juego y su importancia, como una estrategia de aprendizaje en Educación Inicial.
- » Aplica con creatividad las características y funciones de los juegos en Educación Inicial, haciendo uso de los recursos del medio.
- » Muestra hábitos de trabajo en equipo; colaborativo, cooperativo, solidario y de liderazgo al realizar las diferentes técnicas del juego en Educación Inicial.

### Contenidos de la unidad

1. El juego en la Educación inicial
  - 1.1 Definición de juego
  - 1.2 Características
  - 1.3 Funciones
  - 1.4 Importancia.

## EXPLOREMOS INFORMACIÓN

- Participo en la dinámica “Llamada por celular” para contestar las siguientes preguntas.
  - a. Comparto con mis compañeros cómo juegan las niñas y niños de mi comunidad.
  - b. Comento: ¿Qué son los juegos?, ¿Cuáles conozco?, y ¿Cuál es la utilidad de ellos?
  - c. Explico la importancia de los juegos infantiles en la Educación Inicial.
  - d. Organizados en parejas, los participantes redactan una breve definición del juego en Educación Inicial y su importancia para los aprendizajes.
  - e. Cada pareja presenta sus conclusiones en sesión plenaria.
  - f. El docente a partir de las conclusiones de los participantes explica interactivamente, la definición, importancia y características de los juegos en Educación Inicial.

## AMPLIEMOS INFORMACIÓN

### 1. El juego en la Educación Inicial

#### 1.1 Definición de juego

El juego es una actividad que llevan a cabo los seres humanos con el objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la Educación.

Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Algunas lo definen en relación a una forma de diversión,



otros como forma de competencia, otras como una acción libre y espontánea de los niños.

De ahí que se considere al juego como un término polisémico, es decir, con varios significados, dependiendo del enfoque con que se le describa.

Los juegos son un instrumento por el cual se pueden transmitir vivencias generacionales, siendo el reflejo de diferentes momentos de diario social, esto podemos verlo por ejemplo en dos casos particulares, “las escondidillas” o “escondite” y “las atrapadas”.

### **El escondite (el escondido)**

Este juego consiste en que uno o más jugadores se deben esconder, mientras otro jugador hace un conteo, al finalizarlo, este último jugador debe buscar a los otros jugadores, el juego puede terminar al encontrar a todos o cuando los jugadores escondidos llegan a la zona segura.

En la antigua Grecia se han encontrado vestigios de juegos con similitudes al juego de hoy en día que era jugado por los infantes atenienses, estos juegos obtenidos de la diversidad en la subcultura que en esta época vivía Grecia.

Los juegos eran complementados con los cánticos de los niños y eran además de ello adaptados a su contexto por ellos mismos. el significado del juego de “las escondidillas” ha cambiado conforme el tiempo transcurre y las generaciones cambian y aun manteniendo su esencia este tiene un valor y peso diferente, este juego también ha cumplido una función de enseñanza en momentos de conflictos en los cuales era una simulación de esconderse del enemigo aun sin que se estuviera cociente de ello.

### **Las atrapadas**

En este juego los participantes deben escapar de un jugador, el cual tiene como objetivo atrapar a los demás jugadores conforme se van tocando a los jugadores, éstos van uniéndose al jugador inicial para atrapar a los otros.

Este juego tiene tras de sí una historia que se remonta a la antigua Grecia y al igual que otros juegos tomo diferentes valorizaciones en los contextos que se jugó el más claro para este es la peste, durante este periodo de tiempo en el cual la peste era conocida por ser transmitida al tocar a un infectado.



El juego era una simulación de lo que se hacía normalmente, alejarse de los infectados.

## 1.2 Características del juego



**El juego posee muchas características comunes, entre las que se destacan:**

- » Es una actividad libre: es una acción voluntaria. Nadie está obligado a jugar.
- » Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que es parte de su atractivo.
- » Se desarrolla en un mundo ficticio, con un continuo mensaje simbólico.
- » Se realiza en cualquier ambiente.
- » Relaja el estrés.
- » El material no es indispensable.
- » Es una actividad convencional y de consenso, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus límites y sus reglas.
- » La sobre motivación. la cual, pretende hacer de una actividad ordinaria una actividad de motivación suplementaria.

## 1.3 Función del juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

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

- » Facilitar las condiciones que permitan el juego.



- » Estar a disposición del niño.
- » No dirigir ni imponer el juego. El juego impuesto puede cambiar la actitud del niño.

### **El juego permite al niño:**

- » Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- » Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- » Interactuar con sus iguales.
- » Funcionar de forma autónoma.

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el individuo realiza la propia actividad para conseguir el objetivo que es ser placentera, es liberador de los conflictos, ya que ignora los problemas o los resuelve.

El juego temprano y variado contribuye positivamente a todos los aspectos del crecimiento y está vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil que son el psicomotor, el intelectual, el social y finalmente el afectivo-emocional.

### **Funciones del juego infantil:**

#### **a) El juego sobre el cuerpo y los sentidos**

- » Descubrir nuevas sensaciones.
- » Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.
- » Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.
- » Organizar su estructura corporal.
- » Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.
- » Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.

#### **b) El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad**

- » Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.
- » Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.
- » Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se generan.
- » Fomentar el descentramiento del pensamiento.
- » Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad.
- » Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

### c) El juego sobre la comunicación y la socialización

Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción).

- » Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.
- » Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales.
- » Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.
- » Potenciar la adaptación social y la cooperación.

#### Juego de reglas.

- » Aprender a seguir unas normas impuestas.
- » Facilitar el autocontrol.
- » Desarrollar la responsabilidad y la democracia.

#### Juegos cooperativos.

- » Potenciar la cooperación y la participación.
- » Mejorar la cohesión social del grupo.
- » Mejorar el auto concepto y el concepto del grupo.
- » Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.
- » Incrementar las conductas asertivas con sus iguales.

### d) El juego como instrumento de expresión y control emocional

- » Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer.
- » Expresarse libremente y descargar tensiones.
- » Desarrollar y aumentar la autoestima y el auto concepto.
- » Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.
- » Desarrollar la personalidad.

## 1.4 Importancia del juego

El juego para el niño es muy importante. A través de él experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Realmente es una herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social.

Un niño sano quiere jugar a todas horas, no se cansa nunca, es su manera de ir



adaptándose a la sociedad y hacerse un hueco en ella. Muchos pediatras afirman que el juego es la base principal para saber si todo va bien; un niño que no juega, es un niño al que le pasa algo.

Un modelo lúdico personalizado hará que el niño se interese por todos los temas, siendo el adulto el que le guía los pasos hacia lo que es necesario enseñarle.

Es importante no presionar al niño a conseguir unos objetivos claros, poco a poco llegará a ellos, esa es la misión del juego. Además de esta manera aprende muchísimo más, puesto que mientras juega no se siente evaluado, no tiene metas fijas a seguir, tiene libertad para experimentar y no se encuentra condicionado por los errores.

El abanico de posibilidades que brinda el juego es infinito, lo más importante es considerar el juego como algo indispensable en su vida, una acción que puede realizar a diario y en cualquier circunstancia.



### Practico lo aprendido

- a. A través de un esquema presento la definición y características del juego.
- b. Hago un listado de habilidades y destrezas que desarrollan los niños y las niñas a través del juego.
- c. Explico la importancia del juego
- d. Elaboro una propuesta de juegos infantiles



## Apliquemos lo aprendido

- a. Me organizo en equipo y presentamos un juego que practican los niños de mi barrio o comunidad.
- b. Identifico las características y funciones que están presentes en el juego que practicamos.
- c. Comparto los resultados con él o la docente y el resto de compañeros de clase.

## AUTOEVALUACION DE LA UNIDAD

1. Organizados en parejas, elaboramos una guía de visita de observación a una sesión de clase, en una escuela de preescolar de nuestro municipio y/o comunidad.

Retomando la siguiente propuesta de estructura:

### I.- Datos generales:

**II.- Objetivos de la visita:** (como mínimo dos objetivos, un primer objetivo relacionado con el nombre de los juegos en coherencia con el contenido tratado y un segundo objetivo relacionado con la importancia de los juegos en los aprendizajes en Educación Inicial)

### III.- Recursos materiales necesarios:

### IV.- Aspectos de los juegos a observar:

2. En sesión plenaria, se unifican los criterios y estructura de la guía de visita de observación.

### 3.- Conclusiones del proceso de observación:

Escribo las observaciones de los resultados obtenidos, tomando en cuenta los siguientes aspectos:

- Importancia del juego, como una estrategia de aprendizaje en Educación Inicial.
- Funciones de la creatividad en los juegos en Educación Inicial.

## II UNIDAD:

### ¡APRENDAMOS JUGANDO!



**Tiempo: 20 Horas (8 presenciales y 12 no presenciales).**

#### **Competencias de unidad:**

- » Conoce los diferentes juegos que se realizan en Educación Inicial con niños y niñas de la comunidad.
- » Aplica diferentes tipos de juegos propios de la Educación Inicial dentro y fuera del aula con niños y niñas en diferentes entornos educativos.
- » Expresa una actitud positiva y de respeto durante el desarrollo de los diferentes juegos de la Educación Inicial.

#### **Indicadores de logros:**

- » Explica los diferentes juegos que se realizan en Educación Inicial para la generación de aprendizajes significativos en los niños y niñas de la comunidad.
- » Ejercita de manera creativa diferentes juegos propios de la educación inicial para desarrollar aprendizajes en niños y niñas de la comunidad.
- » Demuestra una actitud positiva y de respeto durante el desarrollo de los diferentes juegos de la Educación Inicial.

## Contenidos

- 2. Aplicaciones de juego:
  - 2.1 El juego y su valor didáctico.
  - 2.2 Juegos psicomotores
  - 2.3 Juegos intelectuales
  - 2.4 Juegos Sociales individuales y colectivos.
  - 2.5 Juegos Psicoactivos

### Actividades:

#### Exploremos conocimientos previos.

1. ¿Qué juegos has realizado en tu infancia?
2. ¿Por qué es importante el juego para el niño y la niña en Educación Inicial Preescolar?
3. ¿Qué aprendizaje desarrolla el juego en los niños y niñas de educación inicial Preescolar?
4. Mencione la relación del juego y la didáctica
5. ¿Qué entendemos por juegos psicomotriz?
6. ¿Qué entendemos por juegos intelectual?
7. ¿Qué entendemos por juegos colectivo, sociales e individuales?
8. ¿Qué entendemos por juegos psicoactivo?

## Ampliamos la información

Enriquezco mis conocimientos con el siguiente texto, en donde leo, comento y resumo.

### 2. Aplicaciones de juego:



### Tipos de juegos según la edad del niño

Los niños juegan de diversas formas, dependiendo de su personalidad y de sus capacidades, intereses o necesidades personales; pero principalmente, el juego se presenta de acuerdo a la etapa o evolución del niño. Así tenemos:

**0 a 2 años:** En esta etapa el juego del niño se centra en sí mismo, en su cuerpo y en la exploración de los objetos que le rodean, este tipo de juego “solitario” es lo que hace que los niños de esta edad se deleiten agitando sonajas, tirando pelotas o armando rompecabezas solos.

**2 a 3 años:** Esta edad comprende el “juego paralelo”, a los niños les gusta jugar en compañía de otros, pero aún no interactúan completamente con ellos.

**3 a 4 años:** En esta etapa el niño juega con otros compañeros, pero cada uno le da un uso diferente, no hay roles específicos para cada niño (juego asociativo).

**4 a 5 años:** Aquí el niño ya interactúa completamente con los demás, de manera más organizada, asumiendo roles para obtener un producto o cumplir una meta. A esto se denomina “juego cooperativo”.

Conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados.

## 2.1 El juego y su valor didáctico



Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo.

El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizaje individuales y grupales.

Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa.

¿Por qué utilizarlo en el aula?

**Porque:**

- Genera placer. Con y desde el juego se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. Los alumnos se vinculan y se manejan en una situación fuera de la realidad, que hace vivir los tiempos y los lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera.
- Propicia la integración. El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayores será la interacción y por ende la alegría y el placer.
- Construye la capacidad lúdica. Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica.
- Acelera los aprendizajes. Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser, actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes.

¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza?

- Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales
- Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica.
- Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos.
- Por creer que es antagónico con el concepto de trabajo. La categoría de tiempo no puede estar fraccionada, como comúnmente se cree, que exista el tiempo de jugar, el de trabajar, el de descansar, el de conversar, sino que se establece el concepto del tiempo total en que el trabajo y el juego pierden su lindero natural, confundándose. Se vive en una cultura en que el mundo del juego y el del trabajo, poseen un solo tiempo.

Una planificación de juegos ajustada a los intereses, gustos y necesidades de los niños es sin duda el camino que brinda una manera diferente de aprender, con más interés y motivación. Incluso, una propuesta de tipo tradicional, remozada, con una actitud más libre, creativa, más participativa, en una palabra, más lúdica, suele salir ventajosamente cambiada.

Probablemente en estos últimos días de clase, de calor y de cansancio, de ensayos y de carnés, las palabras mágicas serán: hoy, niños, vamos a jugar...

El juego, como experiencia cultural, es determinante en la formación de un ser integral: cuando se liga al amor potencia la creatividad, si se vincula a lo cognitivo potencia la inteligencia.

## **2.2 Juegos de psicomotricidad**

De todos los ámbitos que podemos escoger para estudiar las características de los niños y niñas de Educación infantil (lenguaje, cognitivo, afectivo, social), quizás sea el psicomotor el más cercano a la forma de aprender que tienen los pequeños.

En los primeros años accedemos al conocimiento desde las formas más concretas para ir, poco a poco, alcanzando un dominio más abstracto de la realidad que nos rodea. Al hablar del ámbito psicomotor nos referimos a cómo las posibilidades simbólicas y motrices interactúan con los aspectos cognitivos dentro de un entorno social para conseguir aprendizajes.

Y eso trasladado al contexto escolar puede traducirse por cómo aprenden los niños, adquiriendo conceptos y nociones que les permitan formar parte de la sociedad que les rodea a través del movimiento y los juegos con los compañeros.

De ahí la importancia de trabajar la psicomotricidad en la Educación Infantil.

Mientras los pequeños juegan y se divierten están explorando sus propias posibilidades motrices, se están relacionando con los demás, aceptando unas normas de convivencia y poniendo en juego sus capacidades lingüísticas, adquiriendo todo tipo de aprendizajes acerca del mundo que les rodea. Y todo esto con una gran motivación por su parte para participar en dichas actividades, porque están disfrutando.

Por otro lado, son las propias características psicomotoras de estas edades las que incitan a juegos de este tipo. Los alumnos se exploran, ven lo que pueden hacer y también lo que pueden llegar a hacer.

Las habilidades finas aún no están muy controladas, deben desarrollar la coordinación dinámica general y visomotora, el equilibrio, controlar el tono muscular, afianzar el esquema corporal, la lateralidad y otras nociones espaciales y también temporales...

### **“Las Estatuas”**

- Objetivos: equilibrio y tono muscular
- Tiempo: 15 minutos
- Material: música y silencio
- Desarrollo: Bailamos al son de la música y al parar ésta nos convertimos en estatuas sin mover ni un músculo.

Con este juego podemos trabajar además conceptos espaciales si al parar la música tenemos que colocarnos, por ejemplo, dentro de un aro, encima de un banco ... Y el esquema corporal si la consigna es colocar la mano o algún objeto en cualquier parte del propio cuerpo o del de algún compañero.

### **“El rollo interminable”**

- Objetivos: destrezas finas, coordinación vasomotora, relación y comunicación
- Tiempo: 10 minutos
- Material: 2 rollos de papel WC, música y sillas.
- Desarrollo: Se puede realizar tanto dentro como fuera del aula.

Los alumnos se colocan en tantas filas como equipos haya en el aula. Al primero de cada fila se le entrega un rollo de papel que alza por encima de la cabeza. Se trata de ir tirando del rollo, de delante a atrás, con la participación de toda la fila, hasta que quede el cartoncito que se muestra como prueba. Gana la fila que termine antes. Se comienza a tirar cuando empiece la música.

### **“Baile de colores”**

- Objetivos: desarrollar el esquema corporal, la coordinación dinámico general y la atención
- Tiempo: 15 minutos
- Material: hojas de papel pinocho cortadas en tiras, música
- Desarrollo:

Bailando libremente con las cintas en la mano pasamos a movimientos dirigidos:

1. Balanceos de las cintas al compás del cuerpo y de la música,
2. Cambiar la cinta de brazo y mano
3. movernos según distintas órdenes con las cintas: arriba, abajo, delante.

### **“Las tarjetas locas”**

- Objetivos: atención, memoria y direccionalidad.

- Material: Tarjetas de colores y sillas.
- Tiempo: 10 minutos.
- Sentados en círculo, se le asigna a cada niño un color, o bien se pueden organizar por los colores de los equipos a los que pertenecen (variante: usar en lugar de colores cualquier tipo de símbolos que se usen en el aula). Se van sacando tarjetas diciendo y enseñando el color que ha salido. Los jugadores que tienen asignado ese color se levantan y se sientan en el asiento de su derecha, esté o no ocupado. Un jugador sólo se podrá levantar y avanzar puesto cuando no tenga a otro sentado sobre sus piernas. El juego termina cuando un jugador llega a la silla de la que partió, esté o no ocupada.

### “La varita mágica”



Objetivos: Control del tono muscular y relajarnos - Material: una varita mágica

Tiempo: 10 minutos

#### Desarrollo:

Con la varita mágica nos podemos convertir en cualquier cosa que deseemos. Esta vez, para preparar una fiesta, nos convertimos en globos que tenemos que inflar para decorar la clase. Empezamos a inflarlos lentamente cogiendo aire por la nariz y, a la vez que inspiramos, nos vamos levantando, estirando y tensando los músculos hasta que llenamos el globo. Pero... ¡no nos sale el nudo! Así que los globos se desinflan poco a poco expulsando el aire por la boca muy lentamente y caen al suelo o a la mesa sin fuerza ninguna y muy relajados. Se repite esta acción varias veces hasta que, de repente, los globos se pinchan, se vacían y como ya no pueden volver a inflarse se quedan durante unos minutos así relajados hasta que la varita mágica les convierte de nuevo en niños y niñas.

Se ha presentado en este artículo una sesión de juegos para trabajar diversos aspectos de la psicomotricidad con los niños de educación infantil mientras ellos disfrutaban y se

divierten. Se trata de juegos que no necesitan espacios ni materiales que no podamos encontrar en cualquier aula, por lo que son idóneos para llevar a cabo en cualquier momento de la jornada escolar.

### **iTe toco y no me tocas!**

Tipo de juego: Psicomotricidad

Edad: A partir de 5 años

Número de participantes: A partir de 5

Ubicación: En el patio

#### **Objetivos:**

- Trabajar el esquema corporal y la carrera
- Facilitar el contacto con los demás

#### **Desarrollo:**

Todos corriendo por la pista hay que intentar tocar la parte del cuerpo que dice el profesor a los compañeros, intentando que no te lo toquen a ti.

Debido a que es un juego de gran actividad en el que los niños se excitan mucho, hay que insistir en el riesgo de colisiones y que los niños no se hagan daño unos con los otros, con el fin de evitarlo.

### **salta, salta, ranita**

Edad: A partir de 5 años

Número de participantes: A partir de 10

Ubicación: En el patio

#### **Objetivos:**

- Desarrollar destrezas y habilidades motrices
- Potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo

#### **Desarrollo:**

Se forman varios equipos que se colocan en círculos sentados en el suelo con las piernas extendidas. Cuando el profesor lo indica se levanta el primero de los jugadores y

va saltando por encima de las piernas de sus compañeros a pies juntos; cuando llega a su sitio se sienta y sale el siguiente, así hasta que lo hagan todos. Gana el equipo que termina con todos sus jugadores primero.

Se hará una adecuada demostración y ensayo antes de jugar; los círculos serán lo suficientemente abiertos. Para mayor animación se puede incitar a los componentes del grupo a que coreen el nombre del que está realizando el recorrido.

MATERIALES: Ninguno

### **iQue te pillo, don gorila!**

Edad: A partir de 5 años

Número de participantes: A partir de 4

Ubicación: En el patio

#### **Objetivos:**

- Aprender a seguir las reglas.
- Trabajar la psicomotricidad

Desarrollo:

Uno de los participantes es el caza-gorilas y el resto son Don Gorila. El caza-gorilas tendrá que atrapar a algún Don Gorila y se cambiarán los puestos. Está prohibido correr, sólo la marcha está permitida.

Este juego no es bien aceptado por los niños porque en su mayoría no respetan la regla de no correr; los niños son muy activos y prefieren correr antes que marchar.

MATERIALES Ninguno

### **Llévalo donde te diga**

TIPO DE JUEGO: Psicomotriz

EDAD: A partir de 5 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 3

UBICACIÓN: En el patio

#### **OBJETIVOS:**

- Trabajar el esquema corporal
- Aprender a seguir las reglas



**DESARROLLO:**

Cada uno tiene un balón y tendrá que llevarlo de un extremo a otro de la pista sobre la parte del cuerpo que diga el profesor, por ejemplo: situado encima de la cabeza, en la espalda, sobre la rodilla, ...

RECURSOS DIDÁCTICOS: Las salidas es conveniente hacerlas por oleadas, con una buena separación, así evitaremos que se molesten entre sí.

MATERIALES: Un balón por cada participante

**LLÉVALA DONDE TE MANCHE**

EDAD: A partir de 5 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: a partir de 4 años

UBICACIÓN: En el patio

**OBJETIVOS:**

- Trabajar el esquema corporal
- Trabajar la carrera

**DESARROLLO:**

Uno paga (se puede elegir mediante una retahíla) y tiene que atrapar a los demás; cuando atrape uno, éste tendrá que llevar la mano en el lugar en el que le tocó el que le pilló. El anterior atrapado deja de serlo.

Es un juego muy activo que divierte mucho a los niños; se da una buena participación de la mayoría y el juego se puede prolongar durante un largo periodo de tiempo sin hacerse aburrido.

Si el lugar donde fue tocado el que será atrapado, dificulta su desplazamiento, el profesor le indicará otro sitio más fácil donde debe llevar la mancha.

MATERIALES: Ninguno

**GIRA, GIRA**

EDAD: A partir de 5 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: Mínimo 6

UBICACIÓN: En el patio

**OBJETIVOS:**

- Fomentar el cumplimiento de las normas.
- Desarrollar la psicomotricidad

**DESARROLLO:**

Nos ponemos por parejas y cogidos de la mano vamos corriendo por todo el espacio; una de las parejas paga e intenta atrapar al resto. Si otra es tocada, pagará esa pareja. Las parejas pueden salvarse si antes de ser tocadas se cogen de las dos manos y giran a la vez que dicen "gira, gira". Al hacer esto se quedan quietos y han de ser liberados por una pareja libre.

La mayoría de los niños no utilizan el juego para salvarse; habrá que incitarles a que lo hagan. Para agilizar el juego se puede realizar en un espacio pequeño.

**MATERIALES:**

Ningún

**EL VÍDEO**

TIPO DE JUEGO: Psicomotricidad

EDAD: De 5 a 9 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 5

UBICACIÓN: En el patio o un aula grande

**OBJETIVOS:**

- Adquirir orientación y conocimientos espaciales
- Aprender a seguir reglas

**DESARROLLO:**

Tienen que ir todos corriendo como si fueran grabados en una cinta de video. El animador tiene el mando del vídeo, así que tendrán que obedecer a sus indicaciones que son: ¡alto!, ¡adelante!, ¡atrás!, ¡rápido!, ¡lento!, etc.

Se debe cambiar la orden cada muy poco tiempo para que los niños estén muy atentos y no se aburran. Si los niños no tienen claros los conceptos que sugieren las órdenes (cosa normal a estas edades), se les habrán de explicar antes del comienzo del juego a fin de evitar frustraciones.

MATERIALES: Ninguno

## **COGEME POR EL SONIDO**

EDAD: A partir de 5 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 4

UBICACIÓN: en el patio

OBJETIVOS:

- Fomentar el sentimiento de pertenencia al grupo.
- Desarrollar la orientación espacial y el sentido del oído.

### **DESARROLLO:**

Todos se vendan los ojos menos uno, el cuál llevará una pandereta.

Guiándose por el sonido de la pandereta todos han de intentar atraparle. Cuando es atrapado, el primero que lo coge, pasará a tocar la pandereta y el otro se vendará los ojos para incorporarse al juego.

Para el más ágil desarrollo del juego no se debería jugar en una superficie muy grande para que el músico no tenga muchas posibilidades de escape una vez localizado.

En cuanto al factor de seguridad es imprescindible que en la zona donde se desarrolla el juego no haya ningún tipo de obstáculos que puedan provocar golpes.

MATERIALES:

- Vendas para los ojos
- Pandereta

## **CARRERAS DE BALONES**

EDAD: A partir de 5 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 4

UBICACIÓN: En el patio

OBJETIVOS:

- Desarrollar habilidades de psicomotricidad
- Obedecer normas

### **DESARROLLO:**

Hay que llevar un balón por el suelo con la mano a lo largo de unos 15 o 20 metros. Gana el primero que llega y lo ha hecho bien.

Para que se cumpla el objetivo deseado se puede introducir la norma de que el que no ejecute correctamente la acción quedará eliminado del juego.

Es conveniente para evitar choques, que los niños salgan por oleadas en vez de todos a la vez.

Será necesario dejar muy claro en qué consiste la conducción del balón: llevarlo durante todo el recorrido controlado, y no lanzada adelante y correr tras él.

MATERIALES: Un balón por participante

### **CARRERA DE CIENPIES**

EDAD: A partir de 5 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: Mínimo 6

UBICACIÓN: En el patio

#### **OBJETIVOS:**

- Trabajar la psicomotricidad
- Desarrollar el sentimiento de pertenencia a un grupo

#### **DESARROLLO:**

En grupos de 5 ó 6, sentándose todos en fila. A la señal de inicio, se coloca en pie el último de la fila y corre hasta sentarse el primero; cuando lo hace comienza a realizar la misma acción el siguiente compañero, y así hasta que todos lo hagan. Gana el equipo que termina primero.

Advertir a los niños que no se sienten de forma brusca, y que recojan las manos para que el que corre no se las pise. Es conveniente hacer una demostración del juego antes de su ejecución y asegurarse, para su éxito, que todos lo han comprendido bien además de realizarlo sin precipitación.

MATERIALES: Ninguno

### **2.3 Juegos intelectuales**

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarlo en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

En el estudio de los juegos infantiles, es posible descubrir las regularidades del desarrollo del niño, en especial aquellas relacionadas con la formación del pensamiento, imaginación, cualidades morales, hábitos colectivos y capacidades de creación. Junto a ello, en el juego se revelan las peculiaridades personales del niño, sus intereses y caracteres.

En este trabajo se pretende describir algunos de los juegos que pueden utilizarse en el cuarto y quinto año de vida con el propósito de desarrollar los procesos cognitivos del niño en estrecha relación con los procesos afectivos y conativos, pues no basta con que el niño quiera, sino que es importante dotarlos de los recursos cognitivos necesarios para actuar, los que a su vez se desarrollan durante el juego.

Para entender la naturaleza del juego y las regularidades de su desarrollo, es esencial observar cómo surge el juego y estudiar sus formas iniciales. Los juegos infantiles se constituyen en recursos didácticos idóneos para desarrollar los procesos psíquicos. Estos últimos son condición y resultado de la actividad lúdica.

### **Los procesos psíquicos se clasifican en:**

Cognitivos (que constituyen los procesos del conocimiento), afectivos (que son los procesos de la relación del sujeto con el objeto concreto), y los conativos (que determinan la acción de acuerdo con los cambios afectivos y cognitivos, en relación con el objeto).

En un estudio comparativo de las características del desarrollo cognitivo del niño de preescolar, realizado por las venezolanas, S. Santamaría, E. Martins, L. Milazzo y M.A. Quintana, 2007, se pueden apreciar las principales características del desarrollo cognitivo de los niños entre los 4 y 5 años. Estas son:

- » Recuerda por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración.
- » Dice el momento del día en relación a las actividades, por ejemplo: hora de merendar, hora de la salida, etc.
- » Su pensamiento es intuitivo, fuertemente ligado a lo que percibe directamente.
- » Hace diferencia entre lo real y lo imaginario.
- » Establece semejanzas y diferencias entre objetos, referidas a los elementos tales como forma, color y tamaño.
- » Repite poemas conocidos para él.
- » Identifica y nombra colores primarios y secundarios.

- » Nombre la primera, la del medio y la última posición.
- » Cuenta hasta 10 de memoria, pero su concepto numérico no va más allá de uno dos, muchos, ninguno.
- » El dibujo típico del hombre lo representa con una cabeza con dos apéndices como piernas, ojos, nariz y boca (alrededor de los 4 años), observándose una mejor estructuración en la representación de la figura humana alrededor de los 5 años.
- » Dan nombre a lo que dibujo o construye, y la intención precede a su ejecución.
- » Identifica nombrando o señalando las partes que faltan a un objeto o ilustración.

Hace conjuntos de 1 a 10 elementos siguiendo una muestra.

Sus ¿por qué? Obedecen más a un sentido finalista que a uno causal.

Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos.

Clasifica por 1 atributo a los 4 años, logrando por 2 atributos alrededor de los 5 años. Puede ser de tres a cinco elementos.

Alrededor de los 4 años responde a la pregunta “¿por qué?” con un “porque sí” o “porque no”. Posteriormente, cerca de los 5 años sus explicaciones son más referidas a las características concretas de los objetos. Por ejemplo; ¿por qué son iguales?, ¿por qué los dos son rojos?

Le gusta mucho hacer preguntas, aunque con frecuencia no le interesan las respuestas. Su ubicación temporal es deficiente, aún vive más que nada en el presente. Maneja inadecuadamente los términos ayer, hoy y mañana.

Ordena secuencias con dibujos impresos para formar una historia con relación lógica.

Comienza la noción de lo estético (expresiones de alegría o rechazo al presentarle objetos bonitos o feos).

De manera general se puede decir que el niño en esta edad presenta las siguientes características: clasifica objetos por lo atributos (tamaño y forma). Hojea el cuento hasta el final. Participa en obras de teatro sencillas asumiendo el papel de algún personaje de la historia. Arma rompecabezas de 24 piezas y más. Imita a los modelos de televisión y propagandas.

Las mencionadas autoras indican además algunas de las actividades que propician ese desarrollo y que a juicio del autor de este trabajo se desarrollan durante los juegos infantiles con fines didácticos. Estas son:

Escoger Recursos (Observar)

Explorar y conocer el ambiente o los objetos del mismo, identificar personas que lo rodean, o materiales por sus etiquetas (Comunicar).

Conversar acerca del uso de los objetos con los que desea trabajar (Clasificar).  
Pensar y comunicar lo que desea hacer.

Realizar dibujos de los objetos que están a su alrededor.

Explorar con todos los sentidos, permitirle que se plantee preguntas, buscando nuevas respuestas.

Interesarse por los hechos y fenómenos que ocurren a su alrededor.

Reconocer características en los objetos tomando en cuenta color, tamaño, peso, temperatura, formas y texturas.

Reconocer semejanzas y diferencias en diversos materiales (Comparar).

Reconstruir uniendo partes para formar un todo.

Clasificar objetos.

Seriar por ensayo y error.

Comparar cantidades, muchos, pocos.

Establecer correspondencias uno a uno.

Reconocer y corresponder numerales.

Ordenar y establecer relaciones.

Agrupar, clasificar libros o cualquier otro material escrito.

Relatar situaciones de los personajes.

Comentar situaciones ya vividas en relación con los relatos, sucesos escritos.

Anticipar escenas durante los relatos.

Identificar acciones pasadas, presentes y futuras en los cuentos o acciones reales.

Utilizar nociones temporales tales como: primero, luego, al final, antes, después, ayer, hoy, mañana.

Comentar sobre las palabras escritas en los cuentos o cualquier otro material impreso. Descifrar lo que sucede en los relatos a través de la interpretación de fotografías con lugares, personajes, animales o cosas reales.

La participación de la educadora en la organización y ejecución de los juegos infantiles es fundamental en estas edades, pues a ella corresponde diseñar estos de acuerdo al nivel de desarrollo alcanzado por los niños.

A continuación, se describen algunos de los juegos didácticos que pueden contribuir al desarrollo cognitivo del niño comprendido en las edades de cuatro a cinco años.

### **JUEGO No. 1: “Cambiando la intensidad”.**

Proceso: percepción de intensidad. Atención.

Objetivo: desarrollo de la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad.

Materiales: tambor o pandereta.

Procedimiento: la educadora toca el instrumento, primeramente, suave, después más fuerte, y paulatinamente va aumentando la intensidad del sonido. Los alumnos realizan movimientos al compás de la música: cuando el sonido es suave van caminando despacio, en la medida que aumente la intensidad del sonido, los niños van aumentando la velocidad. El que se equivoque debe situarse al final de la hilera, los más atentos serán los que queden delante.

### **JUEGO No. 2: “¿Qué oíste?”.**

Proceso: percepción de intensidad. Atención.

Objetivo: desarrollar la percepción auditiva, ampliar el vocabulario y desarrollar el lenguaje oracional.

Materiales: bombo y diferentes instrumentos musicales.

Procedimiento: la educadora detrás del bombo toca los diferentes instrumentos y los niños deben adivinar en cada caso qué objeto produjo el sonido escuchado. Los sonidos deben ser claros y concretos.

### **JUEGO No. 3: “El tren ciego”**

Proceso: memoria auditiva.

Objetivo: lograr que el niño se ubique en tiempo y espacio y logre encontrarse con sus demás compañeros del otro vagón del tren; así como desarrollar la memoria auditiva, sólo con el sonido del tren.

Materiales: ninguno.

Procedimiento: es un juego al aire libre. Cada vagón estará formado por un determinado número de alumnos (entre 8 y 10). Los jugadores se vendan los ojos y en fila colocan las manos en los hombros o la cintura del que está delante. Cada vagón estará en una estación diferente. Cuando el facilitador de la señal, los vagones se desplazarán buscando los otros vagones hasta cruzarse o unirse. El juego es en silencio, sólo podrán emitir el sonido del tren: "Chuuu.Chuuu...".

#### **JUEGO No. 4: "Adivina quién es".**

Proceso: memoria visual y auditiva.

Objetivo: desarrollar la memoria auditiva y visual y contribuir a consolidar el concepto de animales.

Materiales: tarjetas ilustradas con diferentes animales.

Procedimiento: la educadora tiene en sus manos unas cuantas tarjetas ilustradas con diferentes animales. Un niño agarra una tarjeta de manera que los demás no la vean. él imita el sonido y los movimientos del animal en cuestión y los demás niños deben adivinar de qué animal se trata.

#### **JUEGO No. 5: "Las Palmadas".**

Proceso: atención, pensamiento (Conceptualización).

Objetivo: desarrollar la atención y contribuir a consolidar el concepto de cantidad y el razonamiento lógico matemático.

Materiales: ninguno.

Procedimiento: los niños se sientan formando un círculo, un poquito separados nos de otros. El facilitador les explica que él va a contar hasta cinco (5) y cuando pronuncie la cifra "cinco" todos deben dar una palmada. Al pronunciar los otros números no es necesario dar la palmada, sino simplemente se aproximan las palmas de las manos. El facilitador dirige el juego normalmente 2 ó 3 veces, después comienza a equivocarse al decir "tres" o cualquier otro número en lugar del cinco.

Separa y une rápidamente las manos como si fuese a dar una palmada, pero sin darla.

El que se equivoca debe sentarse más atrás y continúa jugando fuera del círculo hasta que no se equivoque y pueda sentarse en el círculo nuevamente.

### **JUEGO No. 6: “La caja con números”.**

Proceso: atención y memoria

Objetivo: practicar la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes simultáneas.

Materiales: una caja tipo cubo, con números en sus seis lados, con algún objeto sonoro en el interior.

Procedimiento: se prepara con anterioridad una caja con 6 lados iguales (puede servir un dado grande), donde se habrán dibujado dos veces los números del uno al tres. El facilitador indicará al grupo a qué conducta equivale cada número, de modo que, al lanzar el dado, el participante deberá ejecutar la conducta correspondiente a cada número:  
1= REIR 2= LLORAR 3= GRITAR.

Se toma la caja, se lanza al centro del círculo alrededor del cual están sentados los participantes, y se deja que ruede hasta que pare en un número. Al parar los participantes deberán ejecutar la conducta correspondiente, el que se equivoque sale del círculo.  
JUEGO No. 7: “El sol y el frío”.

Proceso: percepción sensomotriz. Seguimiento de instrucciones. Conceptualización.  
Objetivo: vivenciar conceptos de calor y frío.

Materiales: ninguno.

Procedimiento: un niño representa al frío y otro al sol. El niño que representa al frío persigue a todos los demás, cuando los toca, quedan congelados. El niño que es tocado se tiene que quedar en la misma posición en que le tocó el niño que representa al sol, tiene que tocar a todos los congelados, para que puedan seguir jugando.

### **JUEGO No. 8: “Pozo de tiburones”.**

Proceso: equilibrio. Atención. Respeto por el otro.

Objetivo: mantener el equilibrio en una situación de tensión y colaborar con el grupo para lograr el objetivo.

Materiales: bancos, colchonetas, aro.

Procedimiento: utilizando varios bancos, o colchonetas un niño persigue a todos los

demás, y éstos, para estar a salvo, tienen que subirse a los bancos o a las colchonetas. Distribuidos por el patio, los niños forman grupos de cuatro a ocho integrantes, cada grupo forma una ronda, tomados fuertemente de las manos, alrededor de un aro, que es el “pozo” de los tiburones. A una orden, todos reaccionan tratando de no caer al pozo y de que se le pise, o entre alguno de los compañeros.

### **JUEGO No. 9: “La Mirada Fulminante”.**

Proceso: atención. Discriminación viso-espacial.

Objetivo: estimular el desarrollo de la atención concentrada en estímulos ambientales.

Materiales: ninguno.

Procedimiento: la educadora tiene la “mirada fulminante” por lo que el grupo de niños no debe encontrarse en el lugar a donde ella dirige la mirada. Con los brazos extendidos para abarcar el ángulo de su mirada, ella apunta lentamente y mira hacia distintos lugares del patio de juegos. Los niños corren y se desplazan rápidamente hacia los lugares donde puedan esquivar la mirada.

### **JUEGO No. 10: “Aviones y Pilotos”.**

Proceso: coordinación motora. Confianza. Equilibrio.

Objetivo: desarrollar conceptos de colaboración a través de una experiencia motora que implica coordinación y equilibrio.

Materiales: ninguno.

Procedimiento: en parejas, un niño camina detrás de otro el de adelante, el “avión, ayuda con los brazos abiertos y, luego de un tiempo de juego, con los ojos cerrados, el de atrás, el “piloto”, conduce el avión por la tracción que realiza con sus manos sobre uno u otro hombro para ir de un lado a otro. Hay que avanzar más rápido o más lento, alternar los puestos.

### **JUEGO No. 11: ¿Quién fue...?**

Proceso: sensopercepción. Atención. Noción de espacio.

Objetivo: estimular el desarrollo sensoperceptivo kinestésico, así como las nociones básicas de espacio: delante, detrás, de lado.

Materiales: ninguno.

Procedimiento: se sientan los niños en el patio, en grupo de seis a ocho, en el centro se

coloca otro niño, también sentado, escondiendo la cabeza entre las rodillas y con los ojos cerrados. Los niños se pasan una pelota silenciosamente hasta que alguno la tira para tocar al compañero que está en el centro. Cuando éste siente que es tocado, abre rápidamente los ojos y trata de descubrir quién fue, diciendo de qué dirección vino la pelota. Si acierta, el que tiró la pelota lo debe reemplazar en el centro y seguir el juego.

### **JUEGO No. 12: “Los Muñecos”.**

Proceso: creatividad, seguimiento de instrucciones. Noción de diferentes.

Objetivo: permite a los niños actuar en forma libre siguiendo un patrón dado, lo que les permite desarrollar su creatividad a partir de las limitaciones.

Materiales: cuento o relato elaborado por el docente.

Procedimiento: de acuerdo con un relato que les contará la educadora, el grupo de niños se transformará y vivirá en un mundo de muñecos. Cada niño elegirá el muñeco que desea ser y el tipo de material de que esté hecho (de madera, de trapo, de metal, plástico, etc.). De acuerdo con el relato y el material con que están hechos, la juguetería tomaría vida y los “muñecos” ejecutarán distintas acciones según indique el docente, se alternarán los papeles.

## **2.4 Juegos individuales, sociales y colectivos.**

Los juegos individuales y sociales.

Estos juegos son importantes en el ámbito escolar porque tienen como objetivo que todos los alumnos participen para alcanzar una meta común, evitando que los participantes traten de superarse entre ellos, y se crea un clima de interacciones positivas. Los juegos individuales y masivos permiten el aprendizaje y la adecuación progresiva de las habilidades motoras. “El juego es una actividad que tiene fin en sí misma. El sujeto que la realiza encuentra un placer claro en ejecutarla y lo hace por la satisfacción que le produce”.



### **El Juego Individual**

Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando

su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y con lo que le ponemos a su alcance.

Cuando se habla de juegos individuales se hace referencia específicamente a aquellos en que un niño juega ejercitando un aspecto motor o estimulando su sensorio-percepción. Aquí la competencia aparece muy diluida, salvo en juegos de lucha, porque el objetivo es probar sus capacidades y desarrollarlas.

Pueden denominarse técnicamente como juegos-tarea; refiriéndose a estos como aquellos juegos que guía el profesor para que el niño adquiera habilidades y conocimientos ligados al área psicomotriz.

Los juegos individuales son juegos de auto superación, en donde se enfatiza una lucha intensa consigo mismo en pro de una meta fijada con anterioridad. En estos juegos los materiales y los demás juegan un rol pasivo ya que individualmente se debe decidir cuál es el momento óptimo para ejecutar la habilidad o destreza, por lo que se requiere de realizar el mejor esfuerzo personal para resolver una tarea motriz en el momento o circunstancia que se estime más indicado.

Este tipo de juegos le permite al niño, en relación consigo mismo, desarrollar: La confianza en sí mismos. Autoestima. El disfrute de la vida al aire libre y en la naturaleza. La aceptación de los diferentes niveles de destreza alcanzados.

### **El Juego social.**

El juego social es aquel que se realiza entre varias personas, responde al principio de sociabilización y están estimulados por la competencia. En el juego social todo el grupo que participa está pendiente de las mismas consignas y de obtener el mismo resultado. Cada niño participa de la idea común del juego, pero no establece cooperación con los demás compañeros, sino que juega por sí mismo y para sí mismo, a pesar del contacto con los demás. Las relaciones interpersonales son muy primarias y casi inexistentes. La actividad central de estos juegos es casi siempre la persecución y huida, se clasifica en: todos contra todos, todos contra uno y uno contra todos.

Tiene su apogeo al final del primer ciclo de la escuela primaria y permite en el segundo Se busca la participación de todos percibiendo el juego como una actividad conjunta por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.

### **Algunos ejemplos de juegos individuales:**

Juego libre con pelotas, aros u otro elemento.

- » **Tiro al blanco:** distintas variables: lanzan con la mano, luego con un flota- flota, con la cabeza, con el pie. Deben voltear botellas quietas, luego deben embocar en un aro

que cuelga y se mueve de un lado al otro.

- » **El Reloj:** Los alumnos formarán una ronda y el docente se ubica en el centro con la soga en la mano, la cual deberá ser girada suavemente y los chicos mediante un salto tratarán de esquivarla.
- » **La pared loca:** el fin es intentar tirar la pelota contra la pared y mi compañero la tiene que lograr agarrar. Se generan variantes como con la cabeza, con el muslo, con el hombro, con el pecho.
- » **Pelota dormilona:** Picarla y lograr que quede quieta (dormida) sobre la palma de la mano, en el dorso, entre las rodillas, entre los pies, debajo de un brazo; en el muslo, etc.
- » **Con un globo, cada uno tiene el suyo y deben golpearlo, el objetivo del juego es que el globo no toque el piso. Variantes:** Con diferentes partes del cuerpo.

Cada uno tendrá una pelota y deberá ir haciendo dribling esquivando distintos obstáculos. Cada niño tiene una soga. La agarra de los extremos y la debe saltar de diferentes maneras.

Explorar variedad de movimientos con una cinta gimnástica.

### Algunos ejemplos de juegos sociales:

- » **Estatuas:** El docente es perseguido por todos los niños; de repente gira y todos los niños tienen que quedarse inmóviles. El juego termina cuando el docente es alcanzado.
- » **El guardián del zoológico:** Se dispondrán en el suelo tantos aros como alumnos. Los aros serán la casa de los animales. Cuando el guardián del zoológico se duerme los animales tratan de cambiarse de jaula; si el guardián se despierta va a tratar de atrapar a los animales que andan sueltos para llevárselos con él.
- » **Sol y Hielo:** Este juego trata acerca de designar a uno de los integrantes del grupo como "hielo", todo el resto del grupo será "sol", El niño designado como "hielo" deberá tocar la mayor cantidad de niños posibles diciendo ¡Hielo!, y estos quedarán congelados e inmóviles. El juego termina cuando todos están congelados.
- » **Cazando chanchitos:** Cada alumno tendrá una "cola del chanchito" la cual debe sujetarse en la cintura. Cuando las docentes de la orden deben comenzar a correr y sacarle la cola a otros chanchitos. La docente tendrá preparadas más colas para que el que haya perdido su cola pueda continuar jugando con una "cola" nueva.
- » **Los perritos:** Dibujar un camión grande en el centro del patio de juego (la perrera), los perros tendrán que huir del cazador de perros vagabundos. El que es atrapado es llevado dentro del camión.
- » **Que no te atrape:** Los alumnos se colocan en un lado del espacio. Deben llegar al otro

lado sin que el docente los agarre. El alumno agarrado sigue jugando

- » **El grillo:** El docente tendrá un silbato y se esconderá en un lugar, los niños lo buscarán guiándose por el sonido que emita, esto lo hará cada varios minutos. Una variante interesante es hacerlo en la oscuridad, pero en ese caso es necesario que los chicos sean más grandes o vayan acompañados de adultos. Aquí es fundamental un espacio amplio, pero además con diferentes recovecos donde poder esconderse. Es ideal para jugar en un parque o en el bosque.
- » El docente esconde un objeto (pelota, muñeco) y se les da a los niños la consigna de encontrarlo.
- » Se forma una ronda con los chicos, y se estira una tela (sábana, por ejemplo). Todos deben tomarla de los extremos, y la docente arroja una pelotita en ella. El objetivo será evitar mover la tela de arriba hacia abajo, agitarla, pero sin que la pelotita caiga al suelo.
- » Se divide la cancha en dos. Se forman dos equipos. Se tiran muchas pelotitas de diario, y comienza el juego. El objetivo de cada equipo es lanzar las pelotitas a la cancha contraria, de forma tal que gana el equipo que menos pelotas tiene de su lado.
- » La muralla china, donde los chicos tienen que pasar de un lado al otro sin ser tocado por el “chino” que es el niño que está en el medio que solo puede desplazarse hacia sus laterales. Y quien es tocado cambia de rol con el “chino”.
- » La mancha y sus múltiples variantes. Uno es la mancha y debe tocar a cuantos pueda. Variantes: “Mancha enchufe”, para ser salvado un compañero tiene que pasar sus brazos sobre el hueco que vos hagas con tus brazos. Mancha pancho, si te tocan tienes que quedarte parado con los brazos extendidos y un compañero tiene que simular pasarte mayonesa para salvarte.
- » Las escondidas: se elige a una persona para que cuente hasta una cifra que será determinada por el grupo, estando apoyado contra una pared, dándole la espalda a sus compañeros mientras ellos se esconden. Al terminar de contar, se debe ir a buscar. La primera persona en ser encontrada, será la que cuente en la segunda ronda. En algunos casos aquella persona que fue encontrada, puede correr hasta la pared del conteo, llegar antes que quien encuentra y gritar “Libre” quedando así, descartado para contar en la siguiente ronda.

## Juegos colectivos

### Concepto:

Los deportes colectivos son aquellos en los que un equipo se enfrenta a otro en búsqueda de un mismo objetivo.

También pueden definirse como “aquellos deportes en los que se participa o compete en equipo, entendiendo como equipo a la unión de varios jugadores para conseguir un mismo objetivo, realizando una serie de acciones reglamentadas en colaboración, cooperación y participación de todos, tratando de vencer la oposición de los contrarios o adversarios que igualmente se organizan en equipo con el mismo fin”.

### Clasificación:

Aunque al hablar de deportes colectivos o de equipo a todos nos vienen a la cabeza unos cuantos ejemplos, no es fácil hacer una clasificación exacta de los mismos. A grandes rasgos podemos diferenciar:

#### 1. Según las relaciones entre participantes:

Deportes de cooperación: dos o más deportistas colaboran y cooperan para conseguir el mismo objetivo (hacer el mejor tiempo, hacer el mayor número de puntos. Por ejemplo: remo, acrosport.

Deportes de cooperación-oposición: en ellos se enfrentan dos equipos. Los jugadores de cada equipo cooperan entre sí a la vez que se oponen al rival para conseguir el objetivo u objetivos marcados por el deporte (meter goles, canastas, hacer puntos...)

#### 2. Según la forma de ocupar el espacio de juego:

De forma separada: el terreno está dividido en zonas o áreas diferentes para cada equipo (normalmente por una red) Por ejemplo el voleibol.

De forma compartida: los equipos comparten el terreno de juego. Son la mayoría de ellos: baloncesto, fútbol, rugby...

#### 3. Según el orden de participación:

Alternativa: las acciones de juego se van alterando entre un equipo y otro. Por ejemplo el voleibol, el tenis por parejas.

Simultánea: las acciones de juego se producen a la vez, aunque el tipo de acción depende de si en ese momento mi equipo está atacando o defendiendo.

Según Marcos Peña Aguilar, expone:

Ventajas de los juegos colectivos

En el ámbito metodológico:

**Cuando se trata de un juego colectivo podemos, afirmar las siguientes ventajas:**

- » valorar el trabajo en equipo y también el propio potencial.
- » Los alumnos aprenden a respetar las explicaciones de compañeros cuando uno de tu equipo te explica la táctica de juego que va a llevar el equipo.
- » Enseñamos a mejorar la convivencia de la clase.
- » Conocen y aplican las principales reglas y elementos técnico-tácticos comunes en diferentes juegos colectivos
- » Aprenden y Experimentan todos los roles del juego.
- » Podemos valorar el conocimiento de la propia habilidad del niño como equipo y como jugador
- » Enseñamos la importancia del juego limpio.
- » Participación con independencia del nivel de destreza.
- » Construyen sus aprendizajes por sí mismos, según una metodología de búsqueda o de recepción, pero siempre buscando una intensa actividad mental del alumno/a, que debe resolver situaciones de juego cambiantes.
- » Variar las reglas para fijarse en, al menos, un aspecto del juego o en que todos participen activamente.
- » Fomentamos la participación de los niños debido a que con más compañeros se siente mas seguro y con mas confianza
- » Al desenvolverse mejor en un juego colectivo que en un juego individual aumentamos la autoestima de los niños
- » Desarrollamos la creatividad de los niños
- » Aprenden la importancia del respeto de las normas y reglas de un juego, Excelente medio educativo donde el alumno asume reglas

• **En el ámbito práctico:**

- » Renunciar a la posesión del balón, en función de una eficacia colectiva.
- » Respetar las reglas y a todos los compañeros, independientemente de su nivel de destreza, mostrando tolerancia y deportividad.
- » Experimentar y solucionar situaciones de ataque y defensa en deportes colectivos
- » Todos aprenden a pasar por todos los roles del juego.
- » Incrementar la dificultad cuando el equipo va evolucionando.
- » Podemos aumentar en los alumnos la confianza en las decisiones
- » Comunicación con el grupo.
- » Cooperación con los demás.
- » Expresión corporal, verbal.

- » Resistencia
- » Concepción positiva de uno mismo

Según, Miriam Espigado Colombo, afirma que existen algunas desventajas.

### **Desventajas de los juegos colectivos**

#### **En el ámbito metodológico:**

- » Hay diferentes niveles en el momento del comienzo del proceso de enseñanza aprendizaje, porque los conocimientos previos y las características personales no son las mismas en todos los alumnos.
- » El control del grupo es más complicado en la enseñanza de un deporte colectivo.
- » Dificultad de individualizar el proceso de enseñanza, al tener un grupo diversificado tendremos que enseñar a todos los alumnos las distintas funciones del jugador dentro del equipo.
- » El tiempo de compromiso motor es mayor ya que contamos con un mayor número de personas en el grupo.
- » Ubicación del grupo en el espacio, tanto por el espacio con el que puedes contar como por la distribución de los alumnos en dicho espacio.
- » Las características del grupo son muy dispares, normalmente los grupos no son homogéneo por lo tanto ante un grupo heterogéneo encontramos una mayor dificultad al trabajar con ellos.

#### **En el ámbito práctico:**

- » Perjudica tu individualidad, ya que para la práctica de los deportes colectivos tienes que contar con el resto de compañeros.
- » Dependes del rendimiento de los demás y a veces anula tu propia capacidad, ya que es necesario el aporte de todos para conseguir buenos resultados.
- » Dificultad de cuantificar las cargas de entrenamiento porque no podemos hacer el mismo entrenamiento para todas las posiciones de un deporte colectivo ya que cada una tiene su finalidad.
- » Dificultad de observar cada gesto técnico ya que son muchos jugadores y es muy difícil controlar la progresión de cada uno.
- » El factor determinante no es tu estado físico sino es un cumulo del estado físico, técnico y táctico de todos los compañeros.
- » El rendimiento se refleja en el resultado y ese resultado no depende solo de ti sino que depende de la labor individual de cada jugador pero sobre todo de la labor conjunta del equipo.

Según, Antonio Alcina Llaves, existen ejemplos de juegos colectivos.

Ejemplos de juegos colectivos

## Deportes colectivos

### 1. Carrera de sacos

La carrera de sacos es un juego tradicional y muy conocido en todo el mundo. Para jugar solo necesitáis unas bolsas de basura grandes y terreno suficiente para desplazarlos.

En la carrera, los participantes se introducen dentro de los sacos, atándoselos a la cintura o bien agarrándolos con las manos.

Los participantes deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse. El que primero llegue a la meta gana.



### 2. Carrera de tres patas

Esta carrera tiene que ver más con la cooperación que con la velocidad. Divide a los participantes en parejas y pídeles que se coloquen uno al lado del otro. Luego, ata una pierna de cada miembro de la pareja con un pañuelo.

También podéis utilizar cinta adhesiva. Para jugar, las parejas de tres patas tienen que correr hasta la línea de meta, coordinándose lo mejor posible para no perder el equilibrio. La primera pareja que cruce la meta gana.



### 3. Limbo

Este baile es relativamente simple y solo se necesita una barra, un palo de fregona o escoba. La persona que baila tiene que doblarse lo máximo posible para pasar por debajo de la barra que estarán sosteniendo otras dos personas. La técnica para un baile de limbo exitoso es muy fácil, pero requiere práctica y concentración.



#### 4. Atrapa la cola del dragón

Este es un juego tradicional chino en el que los niños interpretan a uno de sus dragones tradicionales. Se sortea la persona que hará de cabeza y luego los demás hacen una fila detrás de él, colocando sus brazos extendidos sobre los hombros del niño que tienen delante. El último será la cola del dragón.



La cabeza tendrá que correr para atrapar a la cola. Esto no será nada fácil, teniendo en cuenta que los niños no deben soltarse. Si la cabeza atrapa a la cola podrá seguir en su sitio. Si el cuerpo se rompe, la cabeza pasará a la cola y el siguiente niño hará de cabeza.

#### 5. Carrera del huevo en la cuchara

A este juego tan divertido se puede jugar individualmente o por equipos. La carrera individual consiste en que cada jugador tendrá que correr con una cuchara en la mano, con la que transportaremos un huevo cocido o, en su defecto, una bola de papel de aluminio reciclado. Los participantes salen desde la línea de salida y corren lo más rápido posible intentando que el huevo no se les caiga. Si esto sucede, el jugador debe pararse para recuperar el huevo, colocarlo en la cuchara y seguir corriendo hasta alcanzar la meta.



Si las carreras son por equipos, comienzan corriendo un jugador de cada equipo. Los demás jugadores se colocan formando una fila india por equipos detrás de la línea de salida. El juego comienza cuando los dos primeros jugadores salen corriendo con la cuchara y el huevo. Al llegar a meta (podrá existir un juez para comprobar quien ha llegado primero), darán la vuelta y regresarán a la línea de salida, donde les esperan sus respectivos compañeros. Tras cruzar la línea, tienen que entregar la cuchara y el huevo al jugador que les releva y estos salen corriendo para hacer el mismo recorrido. El equipo que consigue terminar antes es el equipo ganador.

#### Juegos psicoactivos.

Son los juegos de pasatiempos y juegos de inteligencia, lógica, matemáticas, estrategia, habilidad, aptitud espacial, ingenio, memoria.

## **Dominó clásico**

El dominó (galicismo de domino) es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas (baldosas) rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, aunque el color del dominó se representa por el color de sus puntos y no de su ficha. Esto quiere decir que la ficha es llamada “blanca” aunque el domino es negro por sus puntos. Divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcado de cero a un determinado número de puntos (hasta el 6).

El juego completo de fichas de dominó consta normalmente de 28 piezas siendo la ficha más grande la de doble seis. Aunque no son habituales, existen también variantes de 55, 91, 136 y 190 piezas.

Reglas

Fichas de dominó.

Jugadores

El juego generalmente se practica con cuatro jugadores en solitario. En muchas ocasiones el juego de dominó se puede practicar con 2 ,4, 5 o incluso 12 personas y se tienen que dividir las fichas según la cantidad de jugadores. Regularmente se juega de 2 a 5 personas en el dominó clásico.

### **Objetivo**

El ‘objetivo’ del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente fijada, jugando para ello las manos o rondas que sean precisas.

El jugador que gana una ronda, suma los puntos de las fichas de sus adversarios y/o pareja. El primer jugador o pareja que alcanza la puntuación fijada al principio de la partida, gana. Pasar queda a opción de los jugadores aun cuando tengan la ficha.

La única seña válida en el juego del dominó es la “pensada”. Cuando toca el turno de jugar, se tiene la opción de pensar durante un tiempo relativamente largo para hacerle entender al compañero que se tienen varias fichas del mismo número, que va a tapar o que va a cuadrar. O por el contrario, jugar de inmediato, sin pensar, indica que no se tienen más fichas del número que este en ese momento.

### **Inicio del juego**

Los jugadores de cada pareja se colocan alternativamente alrededor de una mesa; quedan en posiciones enfrentadas los miembros de cada pareja respectivamente.

Antes de empezar, las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa y se mezclan para que los jugadores las recojan al azar en igual número cada uno normalmente 8.

Hay varias maneras de empezar la primera ronda. Una es que empiece el jugador que tiene los seis dobles, Chanco 6 o “Mula de seises” (como se le llama en México) o Cochina (como se le llama en Venezuela), Doble Sena (como se le llama en Panamá) o la Marrana (como se le llama en algunos lugares de Colombia) y continua el jugador situado a su derecha.

En las siguientes rondas, empezará el jugador a la derecha del que empezó la ronda anterior. Tiene que tirar un doble, y si no tiene, tirara una ficha cualquiera. Al finalizar la ronda, la persona que fue mano, le tocará mezclar las fichas (también llamado fregar, hacer la sopa, barajar, etc.) para la próxima mano.

## **Desarrollo del juego**

Juego de dominó en La Habana.

En su turno cada jugador colocará una de sus piezas con la restricción de que dos piezas solo pueden colocarse juntas cuando los cuadrados adyacentes sean del mismo valor (ej. el 1 con el 1, el 2 con el 2, etc. hasta el 6).

versal desde la salida y en cualquier momento del desarrollo del juego, para evitar señales sobre el tipo de mano que se posee (juego alto, juego bajo, juego oportuno). Colocar un doble suele llamarse doblarse, o acostarse.

Si un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno tendrá que pasar el turno al siguiente jugador o tendrá que tomar una ficha de las sobrantes.

Es frecuente en el juego que alguno de los jugadores tire, por ejemplo, el último de los seis quedando únicamente por tirar los seis dobles. En este caso se dice que ha ahorcado o matado los seis dobles. El jugador que lo tenga no podrá ya ganar la ronda (a no ser que la gane su compañero).

Final del juego

## **La mano continúa hasta que se da alguna de las siguientes situaciones:**

Alguno de los jugadores se queda sin fichas por colocar en la mesa. En este caso el jugador se dice que dominó la partida.

En caso de cierre, tranca o tranque, es decir, cuando a pesar de quedar fichas en juego ninguna pueda colocarse, se atribuye el cierre, tranca o tranque al jugador que coloca la última ficha, ganará el jugador o pareja cuyas fichas sumen menos puntos.

En caso de empate la norma internacional establece que no hay ganador y en el siguiente juego sale el jugador de turno, es decir, el siguiente al que salió en la partida actual; sin embargo, en algunos países o regiones definen un ganador de acuerdo con una de las siguientes reglas:

La pareja que salió, o, en juego individual el jugador más cercano al que salió en el sentido de rotación acordado, (generalmente inverso a las agujas del reloj).

El jugador o pareja que se le atribuye el cierre, tranca o tranque.

En cualquier caso, la salida para el siguiente juego será la convenida previamente.

### Modos de juego

La modalidad de juego más común en el Dominó es la de parejas, con cuatro jugadores, también está la modalidad individual y por equipos (compuestos por dos o tres parejas cada uno). Dependiendo de la región, el Dominó se rige por un conjunto de reglamentos o condiciones de juego

planificar variantes cada vez más complejas.

Proponerles (puede ser en las actividades de grupo chico, pequeños grupos...), que elaboren marca libros con dibujos, recortes, cartulinas de colores, foami... y animarles a escribir su nombre

### PRACTIQUEMOS LO APRENDIDO



- Reflexiona sobre los juegos realizados por los niños y niñas en el aspecto psicosocial en las actividades lúdicas.
- » Elabora mapa mental de los contenidos de la unidad.

- » Elaboro portafolio de los juegos desarrollados en esta unidad empleando la creatividad.
- » Planifico una clase de Educación Inicial tomando en cuenta la utilización de los juegos.

### APLICO LO APRENDIDO



- » Visita a un preescolar y realiza una matriz de contenido con las técnicas e instrumentos utilizados.
- » Presento una galería de evidencias de lo aprendido en la unidad estudiada. (Fotografías, materiales didácticos).
- » Valoro a través de un FODA los contenidos abordados, los aprendizajes alcanzados, dificultades, fortalezas que hubo al trabajar la unidad.

### Autoevaluación de los contenidos de la unidad

Tomando en cuenta todo lo aprendido en esta unidad, se plantea que cada participante redacta, un breve resumen, con relación a los diferentes tipos de juegos y su aplicación práctica en el aula de Educación Inicial, este documento debe comprender la siguiente estructura:

1. Presentación o portada
2. Objetivos del escrito.
3. Tema a tratar
4. Desarrollo.
5. Importancia de este trabajo para la formación como futuro docente de Educación Inicial Preescolar

## III UNIDAD

### EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE.



*“El verdadero amor de una mujer es el que se genera en su propio vientre”. Mara Chan*

**Tiempo: 20 Horas (8 presenciales y 12 no presenciales).**

#### **Competencias de la Unidad.**

1. Analiza la aplicación práctica de la ludo pedagogía y su importancia en la atención didáctica de los niños y niñas de educación inicial.
2. Practica distintos juegos infantiles, destacando la importancia de los mismos, tanto individual como colectivamente.
3. Demuestra una actitud crítica, responsable, sociable y creativa en el desarrollo de las diferentes actividades relacionadas con la ludo pedagogía.

#### **Indicadores de logro de la Unidad.**

- » Explica la definición e importancia de la ludo pedagogía en los aprendizajes en Educación Inicial
- » Desarrolla distintos juegos infantiles, destacando la importancia de los mismos en el desarrollo integral de niños y niñas de Educación Inicial.
- » Expresa una actitud crítica, responsable, sociable y creativa en la aplicación práctica de la ludo pedagogía.

## Contenidos.

### 3 La Ludo pedagogía.

#### 3.1 Definición

#### 3.2 Importancia

#### 3.3 La ludo pedagogía en la educación inicial.

#### 3.4 Desarrollo de la ludo pedagogía.

#### 3.5 Clases demostrativas con juegos infantiles.

## EXPLOREMOS INFORMACIÓN

Participo en la dinámica “PEDRO PICAPIEDRA” para contestar las siguientes preguntas:

- a. ¿Qué entiendes por lúdico?
- b. ¿Qué relación encuentras entre la educación inicial y la lúdica?
- c. ¿Qué entiendes por la palabra ludo pedagogía?
- d. Según su experiencia, qué tipo de juego es el que debe llevar el docente para mantener la motivación de sus niños y niñas, en el salón de clase?
- e. ¿Qué tipo de actividades lúdicas podemos llevar a cabo con los niños y niñas, para desarrollar su imaginación?

## AMPLIEMOS LA INFORMACION

Construyo mis conocimientos a través del siguiente texto, en donde leo, comento, analizo y aplico, haciendo uso de diferentes técnicas de estudio.

### 3 La Ludo pedagogía

#### 3.1 Definición

Lúdica proviene del latín ludus, lúdica/co, dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano.

La lúdica no es equivalente a aprendizaje experiencial, es una herramienta de esta extraordinaria metodología para el aprendizaje.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar), emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Sin embargo, hay que considerar dentro de su propuesta metodológica al JUEGO como una herramienta didáctica muy importante para enseñanzas y aprendizajes con sentido.

Es una propuesta de aprendizaje a partir de vivencias lúdicas de aprender a transformarnos y desarrollarnos personal y socialmente a través del juego. Se expresa en la práctica con una metodología que implica aprendizajes a partir de vivencias lúdicas que llevan a la reflexión profunda y a la acción transformadora.

### **3.2 Importancia**

La Ludo pedagogía, no sólo en el aula, pues hoy en día el lugar que llamamos ambiente escolar, no debe solo referirse privativamente al aula de clases, sino que debe ser comprendido a la luz de lo que son los más amplios espacios educativos (el aula, la escuela en general, la calle, el parque, el hogar, el centro comercial, el Internet, etc.)

En realidad, se trata de abordar el nuevo enfoque de Educación Lúdica que se propone: La Ludopedagogía; no es jugar por jugar, ni aprender jugando por jugar, ni enseñar jugando por jugar, etc.

Es una forma de modelar el carácter de las personas basado en el abordaje de la actitud y sensibilidad lúdica, de la actitud y la sensibilidad ética y estética del ser humano, posicionado en grupos sociales complejos, en los que explora, descubre, interactúa, reconstruye y crea sinergias, y modifica el entorno de acuerdo a su capacidad de resolución de problemas y de reconocimiento de la realidad.

### **3.3 La lúdica en la educación inicial**

La lúdica en la escuela o en la institución escolar, es una necesidad y un requisito indispensable, desde las perspectivas pedagógicas constructivistas que pretenden una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido.

Pero la lúdica es un imposible para la escuela centrada en las pedagogías de la racionalidad instrumental que ven la educación como adiestramiento, control y conducción.

#### **FRANCISCO CAJIAO SE REFIERE ASÍ AL ASUNTO:**

“No hay espacio ni tiempo. La escuela está hecha para educar, para aprender a leer y escribir, para aprender a convivir apaciblemente y esto no da lugar a la expresión delirante de una infancia de movilidad perpetua, de carreras desbocadas, de ansias de grito y fuerza. Para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y de la risa”.

Lo anterior se traduce en una contradicción evidente: La institución escolar prohíbe lo que el niño o niña desea y exige lo que éste rechaza, lo que interesa al maestro.

En coherencia con lo expuesto la escuela ha asumido la lógica del mundo laboral, ya descrito, y se ha alejado del mundo lúdico. Esta condición es vital para comprender que los intentos de incorporar la lúdica a la escuela no tendrán éxito si la lógica laboral permanece intacta.

Por esta razón es caricaturesco creer que la lúdica ha llegado a un plantel educativo, porque el profesor de educación física ha programado un campeonato deportivo o un concurso de chistes. Peor aún, si tales actividades son obligatorias y poseen horarios y reglas estrictas para la participación estudiantil.

**LA LUDOPEDAGOGÍA:** Es una metodología, que propone la implicación total de la persona usando el juego no sólo como medio por el cual la persona puede conocer la realidad externa y la propia, sino incluso transformarla. Esto porque en el juego y de manera libre la persona se implica toda ella, íntegramente, física, neural, mental, emotiva, social, cultural y espiritualmente.

Este sentido del juego permite a la Ludopedagogía, ser una disciplina ecléctica que se enriquece y que permite el abordaje desde los distintos enfoques de la realidad humana, enriqueciéndolos a su vez, desde la sociología, la psicología, la biología, la pedagogía, las ciencias políticas y todas las expresiones de la estética, y dentro de ellas corrientes modernas como la inteligencia emocional, las inteligencias múltiples, la kinesiología, la programación neurolingüística, el teatro del absurdo, por mencionar algunas.

El concepto de la ludopedagogía es una opción política, por ello retoma aspectos de la educación popular al concebir a los distintos actores del proceso formativo como sujetos que se aprenden y se enseñan mutuamente en un diálogo en diversidad, al partir de los conocimientos e intereses de quienes se encuentran en mayor desventaja social y al buscar la transformación de la realidad de injusticia que devela el proceso formativo, pero, consideramos, permite llevar más allá el concepto de la educación liberadora, pues al hacer del juego el eje central, las personas pueden avanzar no solamente en el campo cognoscitivo, sino en los distintos ámbitos que componen su compleja realidad, en un proceso analítico al tiempo que intuitivo, creativo y gozoso.

A partir de allí y desarrollando su creatividad pueden las personas y los grupos trabajar en cooperación y crear vínculos más estrechos, más humanos para una mejor convivencia ya sea en el ámbito familiar, en el trabajo o en cualquier ambiente social en el que se encuentren.

En la Ludopedagogía el juego es un detonador que devela la realidad externa, pero también devela la realidad profunda de las personas y los colectivos, convirtiéndose en un singular punto de partida para el análisis y la transformación de la realidad.

El juego visibiliza situaciones reales y concretas y al mismo tiempo incita, provoca, evoca la creación de nuevas realidades, haciéndolas posibles y experimentables. Se trata de una poderosa alegoría de lo real, y si lo real es un juego ambos son un constructo humano y ambos pueden cambiar si decidimos transformar las reglas.

El juego es entonces también experiencia momentánea de posibilidad de la utopía (lapsus utópico) con un enorme potencial político de transformación.

### 3.4 Enfoque y metodología

La Ludopedagogía nace inspirada en las prácticas de la Educación Popular en América Latina y surge como un enfoque de trabajo del Centro de Investigación y Capacitación en Recreación, Juego y Campamento “La Mancha” de Uruguay.

**El juego** es una actividad libremente elegida, que otorga el permiso de transgredir normas de vida internas y externas; un satisfactor sinérgico de necesidades humanas, que abarca la dimensión individual y colectiva y tiene incidencia en el ámbito social, cultural y político.



Concebimos como uno de los ejes medulares del enfoque ludopedagógico el concepto del desarrollo a escala humana. “...tal desarrollo se concentra y sustenta en la satisfacción de las necesidades humanas fundamentales, en la generación de niveles crecientes de autodependencia y en la articulación orgánica de los seres humanos con la naturaleza y la tecnología, de los procesos globales con los comportamientos locales, de lo personal con lo social, de la planificación con la autonomía y de la sociedad civil con el Estado.”

Entiendo que la importancia y la urgencia de buscar un nuevo pensamiento alternativo, radican en la necesaria acertividad en la elección de las acciones, tanto de resistencia como confrontativas y transformativas, para mejorar las condiciones de vida concretas, objetivas y subjetivas de nuestras poblaciones.

Algunas fórmulas e instrumentos de lucha históricos, aunque muy valiosos y reconocidos, han demostrado su baja eficacia en la actualidad.

La creciente complejización y universalización de intereses y complicidades, nos exige la mayor y mejor comprensión de los fenómenos y los más creativos intentos de resoluciones coherentes para que resulten, además, eficientes y productivas.

Algunos organismos estatales, ministerios y administraciones, organizaciones no gubernamentales y también empresas privadas, han ido incorporando novedades en este sentido metodológico.

En la mayoría de los casos de manera muy funcionalista y sin aprovechar en sus máximas potencialidades los recursos, en muchos de ellos, esta inclusión no pasa de ser una especie de decoración o complemento adornativo de los mecanismos “serios y legitimados” por el sistema (en particular por la racionalidad científica) que en definitiva son los que dan la “verdadera y valiosa información necesaria”.

En mi visión es necesaria la utilización completa y a fondo de estos nuevos recursos (aunque extremadamente viejos desde el punto de vista fenomenológico) que permiten una optimización de los resultados, obteniendo impactos en aspectos actitudinales, comportamentales y axiológicos.

La Ludopedagogía es una contribución a la resolución del problema porque ofrece una visión extremistamente alternativa, que pone en duda todo, pero en una frecuencia de “juego”, lo que alivia las tensiones propias de la incertidumbre e ilumina sobre las posibilidades innovadoras para resolver diversidad de problemáticas, desde la construcción de una “actitud lúdica” de vida, libertaria, con poder de decisión y profundamente creativa.

Es una metodología que promueve la búsqueda de nuevas resoluciones a los más viejos y también nuevos problemas, que cambia los modelos de las relaciones humanas, porque instala un vínculo de confianza y un lenguaje abierto y franco, de respeto al otro, que mejora la comunicación interpersonal y la posibilidad de resolución del conflicto.

## CARRUSEL.



Un carrusel, tiovivo o calesita es un medio de diversión consistente en una plataforma rotatoria con asientos para los pasajeros. Tradicionalmente los “asientos” poseen formas de caballos de madera u otros animales, los cuales en muchos casos son desplazados mecánicamente hacia arriba y hacia abajo para simular el galope de un caballo. Normalmente, la música se repite mientras el carrusel da vueltas.

Aunque los carruseles modernos están fundamentalmente compuestos de caballos, los carruseles de periodos anteriores a menudo incluían diversas variedades de animales, como perros,

caballos, conejos, cerdos y ciervos, por nombrar algunos.

Cualquier plataforma rotatoria también se puede llamar carrusel. En un parque de ocio, un tiovivo es normalmente simple, la plataforma rotatoria es impulsada por los niños con barras o tiradores con los que los niños pueden agarrarse mientras corren.

También podemos hablar de un carrusel de juegos infantiles, cuando programamos llevar a cabo con nuestros niños, una serie o variedad de juegos para desarrollarlos en el aula de clase, con el objetivo de enriquecer, retroalimentar o desarrollar un contenido determinado; en el que el estudiante deberá ser el protagonista de todo el proceso educativo.

## **AMPLIEMOS LA INFORMACION**

La Ludopedagogía como propuesta metodológica se construye a partir de tres ejes: lo conceptual, lo técnico didáctico y la práctica.

La Ludopedagogía es una metodología, que propone la implicación total de la persona usando el juego no sólo como medio por el cual la persona puede conocer la realidad externa y la propia, sino incluso transformarla. Esto porque en el juego y de manera libre la persona se implica toda ella, íntegramente, física, neural, mental, emotiva, social, cultural y espiritualmente.

Este sentido del juego permite a la Ludopedagogía ser una disciplina ecléctica que se enriquece y que permite el abordaje desde los distintos enfoques de la realidad humana, enriqueciéndolos a su vez, desde la sociología, la psicología, la biología, la pedagogía, las ciencias políticas y todas las expresiones de la estética, y dentro de ellas corrientes modernas como la inteligencia emocional, las inteligencias múltiples, la kinesiología, la programación neurolingüística, el teatro del absurdo, por mencionar algunas.

El concepto de la Ludopedagogía es una opción política, por ello retoma aspectos de la educación popular al concebir a los distintos actores del proceso formativo como sujetos que se aprenden y se enseñan mutuamente en un diálogo en diversidad, al partir de los conocimientos e intereses de quienes se encuentran en mayor desventaja social y al buscar la transformación de la realidad de injusticia que devela el proceso formativo, pero, consideramos, permite llevar más allá el concepto de la educación liberadora, pues al hacer del juego el eje central, las personas pueden avanzar no solamente en el campo cognoscitivo, sino en los distintos ámbitos que componen su compleja realidad, en un proceso analítico al tiempo que intuitivo, creativo y gozoso.

A partir de allí y desarrollando su creatividad pueden las personas y los grupos trabajar en cooperación y crear vínculos más estrechos, más humanos para una mejor convivencia ya sea en el ámbito familiar, en el trabajo o en cualquier ambiente social en el que se encuentren.

## El juego, elemento fundamental en la formación



El juego es una actividad que realizan todos los seres humanos porque es una necesidad intrínseca a su condición biológica y social: todas las personas necesitan una dosis de diversión y entretenimiento para poder enfrentar el desafío diario de vivir, se debe tener en cuenta que el juego es una actividad valiosa en la medida que su provecho es puramente inmediato.

La vida de las personas está en muchos casos orientada hacia el futuro: el estudio para conseguir, el día de mañana, un buen trabajo; un buen salario para conseguir un buen nivel de vida, un buen nivel de vida para progresar en la escala social, y así sucesivamente sin que se llegue nunca a una meta final. Esto hace que se tenga la sensación de que la vida es una carrera permanente sin un punto de llegada.

El momento del juego es un momento de esparcimiento y disfrute por el disfrute mismo, sin una razón más que la del placer que produce la actividad recreativa. Este espíritu es fundamental en el juego, y vale la pena preguntarse qué sucede cuando el juego se profesionaliza o institucionaliza, como sucede con muchos deportes, en los que grandes sumas de dinero se mueven en torno a los deportistas de mejor desempeño: paradójicamente sucede que, por convertirse en tan popular y famoso un juego, pierde parte de su dimensión lúdica.

### **APLIQUEMOS LO APRENDIDO**

1. Según el número de estudiantes que existan en cada grupo de clase, seleccionara un tipo de juego infantil para que se pueda desarrollar un contenido determinado, con la participación del resto de compañeros. A través del desarrollo del mismo, deberán evidenciarse la práctica de los distintos valores que se manifiestan por

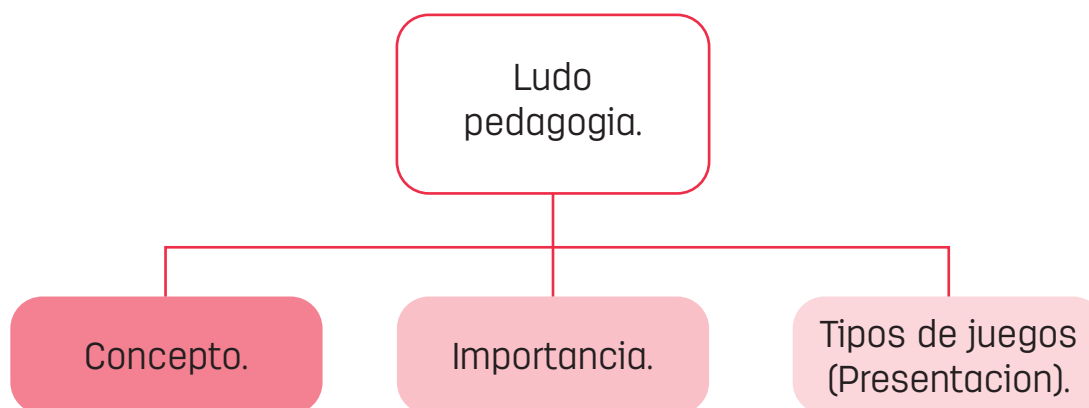
parte de los participantes, esperando que se aprecien de manera especial: El respeto, compañerismo, sociabilidad y otros.

2. Es muy importante que para el desarrollo de cada juego, los participantes hagan uso de los materiales o recursos didácticos que se correspondan con los mismos, tales como: cuerda, pelotas, papel, aros y otros similares.

### 3.5 Ejercicios de Autoevaluación de la III Unidad.



1. Elabore un mapa conceptual de la ludopedagogía.



2. De forma Individual, escribo la importancia de la ludo pedagogía.

3. En Pareja menciono los juegos ludicos apropiado para la educacion inicial.
  
4. Participo de forma proactiva en el desarrollo de un contenido, haciendo uso de juegos infantiles, propios para educación inicial.

## V-BIBLIOGRAFÍA

1. Leer más en: <http://www.innatia.com/s/c-juegos-para-ninos/a-juegos-ninos-preescolar.html>.
2. Misiónpadres.com.wordpress.com
3. Wilmer Rickly Olga Ara del Amo
4. <https://www.colectivonoj.org/filosofia/ludopedagogia/>
5. [www.zemos98.org/eduex/IMG/](http://www.zemos98.org/eduex/IMG/).
6. <https://www.significados.com/ludico>
7. Lee todo en: Significado de Lúdico <http://significado.net/ludico/#ixzz4byhk7LYg>
8. Lee todo en: Concepto de lúdico - Definición en DeConceptos.com
9. [http://deconceptos.com/ciencias- Sociales/ludico#ixzz4byistX2P](http://deconceptos.com/ciencias-Sociales/ludico#ixzz4byistX2P)
10. Definición de Lúdico ABC. [http/](http://)
11. via Definicion ABC <http://www.definicionabc.com/social/ludico.php>
12. WEGRAFÍA.<https://www.colectivonoj.org/filosofia/ludopedagogia/>
13. [www.zemos98.org/eduex/IMG/](http://www.zemos98.org/eduex/IMG/).
14. <https://www.significados.com/ludico>
15. Lee todo en: Significado de Lúdico <http://significado.net/ludico/#ixzz4byhk7LYg>
16. CASTILLO, O. (1988). Juegos Cooperativos. Caracas: Raúl Clemente Editores.
17. CHATEAU, J. (1938). Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Kapelusz.
18. ESTEVA, M. (1993). ¿Quieres jugar conmigo? La Habana: Pueblo y Educación.
19. GARVEY, G. (1978). El Juego Infantil. Madrid: Morata.
20. LEONTIEV, A. (s.f.). Fundamentos Psicológicos del Juego Preescolar. La Habana: Pueblo y Educación.
21. Pueblo y Educación.
22. MENDZHERITSKAYA, D. (1987). A la Educadora acerca del Juego infantil. Moscú: Vneshtorgizdat.
23. PIAGET, J. (1982). Juego y Desarrollo. Barcelona: Grijalvo.
24. [http://www.aulauruguay.com.ar/15/index.php?option=com\\_content&view=a](http://www.aulauruguay.com.ar/15/index.php?option=com_content&view=a)









