



**UAI** Universidad Abierta  
Interamericana

**Facultad de Ciencias de la Educación y  
Psicopedagogía**

*El juego de fabricación como estrategia didáctica para el desarrollo de la  
creatividad e imaginación en Nivel Inicial  
Proyecto de intervención*

Ludmila Delfino

**Títulos a obtener:** Licenciada en Psicopedagogía

Profesora en Psicopedagogía

**Carrera:** Licenciatura en Psicopedagogía

Marzo 2019

## **Agradecimientos:**

A mi hijo Valentino, que durante estos 5 años fue mi motor y musa inspiradora, respetando mis tiempos y necesidades de estudio a lo largo de la carrera, y a quien amo y amaré incondicionalmente.

A mi mamá que fue mi sostén y guía a lo largo de mi vida.

A mi familia que hizo posible que llegara hasta aquí, apoyándome en cada decisión y acompañándome con amor.

A mis amigas, por confiar en mí y no dejar que nunca me rindiera.

A mi amiga Aldana, gran compañera y futura colega.

A Natalia Peralta, quien supo guiarme con dedicación para que este trabajo sea concluido.

A mis abuelos Checha, Polindo, Raúl y Mili, ángeles que guiarán siempre mi camino.

*“Los niños necesitan tiempo y espacio para jugar. Jugar no es un lujo, es una necesidad”*

Kay Redfield Jamison (Psicóloga estadounidense)

## **RESUMEN:**

Estamos atravesados por la era de la tecnología, en la que muchos niños desde temprana edad, encuentran el juego en artefactos como Smart tv, tablets, consolas de video juego o celulares, imposibilitando el desarrollo de factores de gran importancia para el desarrollo en esta etapa, como la creatividad e imaginación.

La población de niños que asisten a la institución privada de Rosario corresponde a un nivel socioeconómico medio-alto, lo cual implica acceso a tecnología y a una cantidad considerable de juguetes sofisticados, no solo en sus hogares, sino también dentro de la institución.

Este trabajo de tesis indaga sobre los juegos que emplean niños de 5 años dentro de la institución escolar privada seleccionada, en el cual las aulas están conformadas por juguetes tales como muñecos, peluches, autos, pistas, bloques, entre otros.

Para ello se pusieron en marcha observaciones de clase (tanto del desempeño docente como de los alumnos) y se realizó una entrevista a la docente a cargo de la sala. Durante las mismas se pudo concluir que, si bien pudieron observarse momentos de construcción con bloques, utilización de un juego de tablero y juego libre en el recreo, escasea el tiempo de juego de fabricación.

Es por esto, que se ha propuesto el taller el cual orientado a docentes de Nivel Inicial para que estos puedan guiar a alumnos en la construcción y empleo de juegos y juguetes, y así lograr que los niños desarrollen al máximo su potencial de creatividad e imaginación.

## **PALABRAS CLAVES:**

Nivel Inicial - Creatividad - Imaginación – Taller - Juego de fabricación

## ÍNDICE

- Resumen .....	2
- Palabras claves .....	2
- Introducción .....	5
<b>1- Contexto de estudio</b>	
1.1. Colegio Español.....	7
<b>2- Planteo del problema</b>	
2.1. Formulación del problema.....	9
2.2. Interrogantes que motivan el trabajo.....	10
2.3. Objetivos del trabajo.....	10
2.4. Palabras Clave.....	10
<b>3- Marco de referencia general y específico</b>	
3.1.1. Antecedentes.....	11
3.2.1. ¿Qué es jugar?.....	15
3.2.2. Fundamentos psicopedagógicos.....	17
3.2.3. Etapas del juego en los niños.....	18
3.3.1. Clasificación de juegos y juguetes. Habilidades que desarrollan.....	21
3.4.1. Estrategias Didácticas.....	23
3.4.2. Importancia del juego en nivel inicial.....	24
<b>4- Propuesta de Intervención a realizar</b>	
4.1. Diagnóstico.....	27
4.2. Objetivos.....	30
4.3. Metodología.....	30
4.4. Profesionales a cargo.....	34
<b>5- Estudio de Factibilidad o viabilidad</b>	
5.1. Delimitación de la investigación: unidades de análisis.....	35

5.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	35
5.2.1. Entrevista destinada a docentes.....	35
5.2.2. Cronograma de observaciones de clase.....	35
5.3. Recursos .....	35
<b>6- Impacto</b> .....	<b>36</b>
<b>7- Resultados Esperados</b> .....	<b>37</b>
<b>8- Conclusiones</b> .....	<b>38</b>
<b>9- Anexos</b>	
- ANEXO 1: NAP para Nivel inicial.....	40
- ANEXO 2: Observación del docente durante la clase .....	41
- ANEXO 3: Observación de los alumnos durante la clase .....	47
- ANEXO 4: Entrevista a docente.....	49
<b>10- Bibliografía</b> .....	<b>52</b>

## **INTRODUCCIÓN:**

Actualmente la gran mayoría de los niños, en su primera infancia, se encuentran atravesados por múltiples pantallas que les ofrecen un mundo ya construido. El juego tanto libre y espontáneo como aquel reglado que es guiado por un adulto, ya no perdió protagonismo, para ser reemplazado por tecnología.

Muchos infantes pertenecientes a la clase social media-alta crecen en hogares cada vez más reducidos en lo que a tamaño respecta, concluyendo así que los lugares de recreación para esos niños se tornan mínimos, imposibilitando el despliegue de todo su potencial creativo.

En los colegios esto se da de igual manera: las aulas no resultan un sitio adecuado para el esparcimiento de la cantidad de alumnos que en ellas conviven, tal es así que ellos mismos se ven en la urgencia de la pronta llegada del recreo para poder expandirse en un gran espacio de juego.

Esta problemática es la que guía este proyecto de intervención, el cual se encargara, en una primera instancia, de caracterizar el juego en Nivel Inicial, conocer qué tipo de juguetes se emplean comúnmente en sala de 5 años y determinar que habilidades se pretenden desarrollar cuando los niños emplean esos juguetes.

Por último, se propondrá un taller de reflexión docente con el fin de promover la construcción y empleo de juguetes para el desarrollo de la creatividad e imaginación

En el primer apartado se explicita el contexto en el cual se desarrolló el trabajo de campo, indicando características particulares de la institución en la cual se realizaron observaciones y entrevista a docente. Luego, en el segundo apartado, se realiza el planteo del problema, en el cual se especifican interrogantes que motivaron el trabajo, objetivos del mismo y las palabras claves.

En el tercer apartado se señalan antecedentes relacionados con este trabajo final de carrera y el marco teórico que guía al mismo.

Refiriéndonos al cuarto apartado, se detalla el proceso de intervención realizado, con diagnóstico, objetivos y metodología aplicada.

En el quinto apartado se puntualizan en las unidades de análisis y las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Durante el sexto apartado se especifica el impacto tanto directo como indirecto que implicaría el proyecto de intervención en la comunidad educativa en su totalidad.

En el séptimo apartado se exponen los resultados esperados luego de llevar a cabo el taller propuesto.

Respecto al octavo apartado, se presenta las conclusiones finales del trabajo de tesis, teniendo en cuenta el contexto de estudio, las observaciones y entrevista realizadas y el impacto y resultados esperados del proyecto de intervención propuesto.

Haciendo referencia al noveno apartado, se hallan a modo de anexo, los NAP para Nivel Inicial, la guía de observación del docente y de alumnos durante la clase y el modelo de entrevista a docente a cargo de la sala.

Por último, en el décimo apartado, se detalla la bibliografía utilizada a lo largo del trabajo expuesto.

## **1- CONTEXTO DE ESTUDIO**

### **1.1. Institución escolar privada de Rosario**

Este proyecto de intervención se llevará a cabo en la sección de preescolar de una institución de gestión privada ubicada en la ciudad de Rosario.

El presente jardín constituye un ambiente facilitador y contenedor para que los niños/as de 2, 3, 4, y 5 años adquieran conocimientos socialmente significativos, promoviendo y acompañando sus diferentes desarrollos: afectivo, corporal, cognitivo y creativo.

Con una modalidad de doble jornada no obligatoria, los niños/as logran competencias necesarias para el futuro, en forma integral.

Durante la mañana, se aborda la alfabetización con una programación acorde a cada ciclo del Nivel Inicial: Ámbitos de experiencia o Áreas curriculares, en un espacio adecuado donde el afecto, el juego, la formación de hábitos, valores e integración con la familia, son los pilares para un mejor aprendizaje contextualizado.

Los objetivos del Nivel Inicial están enmarcados dentro de un modelo de institución educativa, que responde a los siguientes objetivos:

- Incentivar el proceso de construcción del pensamiento conjunto con la imaginación creadora, las formas de expresión personal y de comunicación verbal y gráfica.
- Favorecer el proceso de maduración del niño/a en lo sensorio-motor, la manifestación lúdica y estética, la iniciación deportiva y artística, el crecimiento socio-afectivo y los valores éticos.
- Estimular hábitos de integración social, de convivencia grupal, de solidaridad y cooperación y de conservación del medio ambiente.
- Fortalecer la vinculación entre la institución educativa y la familia.
- Prevenir y atender las desigualdades físicas, psíquicas y sociales originadas en deficiencias de orden biológico, nutricional, familiar y ambiental mediante programas especiales y acciones articuladas con otras instituciones comunitarias.



Es por ello que el “Perfil del Alumno Egresado” de Nivel Inicial está capacitado para interactuar en el ámbito social, pertinentemente a las características de su etapa evolutiva y conforme a las adquisiciones de estándares éticos, culturales y científicos, propiciados por la estimulación temprana que proponemos

El colegio dispone de un Proyecto Institucional con estrategias pedagógico-didácticas diferenciadas y secuenciadas para cada etapa, con docentes especializados en cada disciplina. En las secciones de 5 años se implementa el programa: “¿Aprendemos juntos?” (Libro de actividades “Activación de Dispositivos Básicos para el Aprendizaje I”). Por otro lado, en articulación con primaria, se utiliza un abordaje sistemático de

- Áreas lengua y matemática.
- Estimulación del pensamiento científico.
- Programa de Inglés intensivo y progresivo.
- Alfabetización Integral.

En el turno tarde, se contempla la formación integral con un adecuado tratamiento de los diferentes lenguajes artísticos, apostando a fortalecer la expresión y comunicación, así como el desarrollo de la sensibilidad estética y la educación del movimiento. La asistencia a los Talleres es opcional y destinada a los niños/as de diferentes edades del jardín.

## **2- PLANTEO DEL PROBLEMA**

### **2.1. Formulación del problema**

En la gran mayoría de Instituciones existe un abordaje de la infancia excesivamente académico y es notable la escasez de espacios que se le dan tanto al juego espontáneo como reglado. La enseñanza actualmente es aún libresca y esto provoca desmotivación del niño hacia nuevas experiencias e incorporación de conocimientos, así como también obstaculiza el desarrollo de la creatividad e imaginación, las cuales se encuentran en pleno desarrollo en la franja etaria que será estudiada.

Estamos atravesados por la era de la tecnología, en la que muchos niños desde temprana edad, encuentran el juego en artefactos como Smart tv, tablets, consolas de video juego o celulares, imposibilitando el desarrollo de factores de gran importancia para el desarrollo en esta etapa, como la creatividad e imaginación.

La población de niños que asisten a dicha institución escolar privada de Rosario corresponde a un nivel socioeconómico medio-alto, lo cual implica acceso a tecnología de los niños y una cantidad considerable de juguetes sofisticados, no solo en sus hogares, sino también dentro de la institución.

Las aulas están conformadas por juguetes tales como muñecos, peluches, autos, pistas, bloques, entre otros. Los alumnos de preescolar tienen computación una vez a la semana, accediendo a notebooks compartidas entre pocos niños (dos o tres por computadora).

Este trabajo de tesis indagará sobre los juegos que emplean niños de 5 años dentro de la institución educativa privada.

Con la propósito de conseguir que docentes puedan guiar a alumnos en la construcción y empleo de juegos y juguetes y así lograr que los niños desarrollen al máximo su potencial de creatividad e imaginación, se propone un novedoso taller en el cual se propicie la reflexión de docentes para que puedan implementar nuevas estrategias en sus planificaciones de clase, formando sujetos creadores, pensantes y críticos

## **2.2. Interrogantes que motivan el trabajo**

De la problemática antes descrita se han planteado las siguientes interrogantes que guían la investigación:

- ¿Qué características tiene el juego en Nivel Inicial? ¿Cuáles son las posiciones que adoptan diferentes autores sobre el juego?
- ¿Qué tipo de juegos se emplean comúnmente en sala de 5 años?
- ¿Qué habilidades se pretenden desarrollar cuando los niños emplean esos juegos?
- ¿Cuáles son las sugerencias que podemos realizar a docentes para incentivar la construcción y empleo de juegos para el desarrollo de la creatividad e imaginación?

## **2.3. Objetivos**

### General:

- Promover el uso de juegos fabricados por los niños para el desarrollo de la creatividad e imaginación en Nivel Inicial

### Específicos:

- Caracterizar el juego en Nivel Inicial
- Conocer qué tipo de juegos se emplean comúnmente en sala de 5 años
- Determinar que habilidades se pretenden desarrollar cuando los niños juegan
- Proponer un taller de capacitación docente vinculado con juegos de fabricación para el desarrollo de la creatividad e imaginación

### **3- MARCO DE REFERENCIA GENERAL Y ESPECÍFICO**

#### **3.1.1. Antecedentes**

En primer lugar, cabe presentar la tesina realizada por Ana María Useche Sabogal (2011), titulada “Desarrollo de juegos educativos a base de cartón para niños en la primera infancia educativa de Bogotá, Colombia” en Bogotá D.C, Colombia).

La autora de este proyecto busca la creación de juegos educativos inmersos en el mundo de los niños y que estén enfocados en brindar aprendizajes a partir de la diversión y el entretenimiento, en ambientes y situaciones diferentes a las habituales, para despertar la creatividad de los niños y hacerles disfrutar del diseño y la creación de objetos junto con sus amigos y compañeros.

Se basa en el Diseño sostenible a nivel ambiental, buscando crear productos con base en materiales reciclados y reciclables, para ser siempre respetuosos con el medio ambiente.

Así mismo, busca la creación de productos de fácil manipulación por parte de los niños, con materiales livianos, seguros y divertidos, con el fin que puedan pintar, rasgar, plegar, pegar y armar objetos personalizados.

Los productos estarán dirigidos especialmente hacia las instituciones educativas de primera infancia, otorgándoles herramientas adecuadas con el objetivo de aprovechar la creatividad y la facilidad de creación en el niño, y teniendo en cuenta el bajo nivel de elementos que existen hoy en día para la enseñanza integral, efectiva y ecológica de los niños.

Los objetivos propuestos en la investigación fueron:

- Desarrollar una propuesta de juegos educativos, recreativos y amigables con el medio ambiente, que ayude al crecimiento integral del niño en sus primeros años escolares en las aulas de clase de la ciudad de Bogotá D.C. (general)
- Estudiar el usuario principal (niños de 4 a 6 años), considerando sus características físicas (ergonomía), aptitudes, necesidades, gustos y las habilidades que deben ser desarrolladas en esta primera etapa escolar.

- Estudiar el mercado de juegos educativos en Bogotá, Colombia, teniendo en cuenta la oferta y demanda de este tipo de productos.
- Analizar las necesidades de las instituciones educativas, sus metodologías de enseñanza y los juegos que implementan en el salón de clases.
- Desarrollar el concepto del producto a diseñar, delimitando sus características principales y funciones.
- Plantear propuestas de juegos educativos escolares amigables con el medio ambiente que permitan obtener ventajas competitivas frente a la competencia y garanticen la diversión, el aprendizaje y el crecimiento del niño.
- Comprobar el producto a nivel estructural, educativo y social en su etapa inicial, etapa media y etapa final.
- Analizar los resultados y generar conclusiones finales del producto.

Luego la autora, teniendo en cuenta que el usuario principal del proyecto de grado son niños de 4 a 6 años, consideró pertinente determinar sus medidas antropométricas, las normas de seguridad infantil, el conocimiento académico que deben adquirir en esa etapa inicial escolar y sus capacidades motrices, intelectuales y emocionales; todo esto con el fin de obtener una propuesta adecuada que satisfaga el vacío de elementos lúdicos integrales destinados a los niños en su primera etapa educativa.

Por otro lado, realizó una descripción del proyecto a concretarse, detallando aspectos conceptuales, de mercado, técnicos, de producción, humanos, financieros, y de gestión del proyecto.

Finalmente, respecto al desarrollo del producto en sí, detalló aspectos conceptuales, formales y funcionales.

Otro aporte que se consideró importante incluir es el trabajo final de Flor de Mariela Herradora Gutiérrez, Yaoska Julissa Olivas Falcón, Iris María Cruz Moreno (2013), titulado “Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito”, de Estelí, Nicaragua.

Las autoras tuvieron como objetivo promover la importancia que tiene el juego en Educación Inicial como estrategia metodológica, además de poder identificar factores que

están desfavoreciendo la integración de niños y niñas en el desarrollo de algunos juegos tradicionales aplicados de manera rutinaria, surge la necesidad de mejorar la calidad de la educación, para que el niño y la niña desarrolle habilidades y destrezas por lo cual se debe ofrecer una atención integral dentro de un ambiente de calidad que favorezca su crecimiento y evolución en todas sus áreas. Es por ello que se pretende dejar un aporte significativo que contribuya con el mismo.

De la problemática antes descrita se han planteado las siguientes interrogantes que guían la investigación:

- ¿Qué importancia tiene el juego en la Educación Inicial?
- ¿Qué factores obstaculizan la integración de los niños/as en el juego?
- ¿Qué recomendaciones podemos facilitar a los diferentes actores para mejorar la aplicación de los juegos tradicionales?

Las autoras plasman en el trabajo una definición de juego, las características que poseen en nivel inicial y las clasificaciones que les resultaron pertinentes dentro de las existentes.

Luego especifican la importancia del juego en el nivel inicial, así como también los factores físicos, sociales y psicológicos que favorecen la integración de los niños y niñas en el juego. Exponen, además, diferentes teorías sobre el juego de diversos autores.

Por otro lado, determinan y describen los sujetos a ser estudiados, así como también los instrumentos mediante los cuales se tomarán informaciones cualitativas y cuantitativas para posteriormente realizar las sugerencias a docentes en su ejercicio profesional.

Las autoras llegaron a la conclusión, luego de recabar información pertinente, que con frecuencia realizan los mismos juegos, casi siempre dentro del salón de clases, 80% y un 20% en la arena y a la misma hora es decir según expresan lo hacen al inicio de la jornada. En relación al tiempo que utilizan para jugar es poco tomando que el juego debe realizarse siempre con una intención u objetivo pedagógico. Además, el espacio donde los niños y niñas están no favorece a la realización de juegos es pequeño, sin ventilación obstaculizando la libertad. Se observó el desinterés y desmotivación de los niños y niñas a integrarse a las actividades que la maestra orientaba e incluso pérdidas de clases.

Respecto a las conclusiones a las cuales arribaron, cabe destacar que realizaron una serie de sugerencias a diferentes actores dentro de la institución;

- A la docente o facilitadora:
  - ✓ Estar permisiva al cambio de actitud.
  - ✓ Seleccionar cuidadosamente el juego que se desea aplicar dentro de la actividad.
  - ✓ Previamente a la aplicación de un juego, el o la educadora deberá conocerlo.
  - ✓ Procurar motivar a los niños y niñas en forma adecuada para desarrollar su interés por el juego.
  - ✓ Seleccionar el juego en función del número de niños y niñas que van a participar.
  - ✓ Todo juego se puede adaptarse, cambiarse o modificarse. Para ello debe aprovecharse la actividad enmarcada de los propios niños y niñas, es decir que tenga una intención pedagógica con objetivos a alcanzar.
- A la dirección:
  - ✓ Seleccionar al personal de Educación Inicial deben garantizar que tengan conocimiento en Educación Infantil, sobre todo con actitud asertiva al cambio, desempeño en desarrollar habilidades y destrezas.
  - ✓ Espacios de seguimientos mediante el acompañamiento y fortalecimiento a las capacidades, (capacitaciones, intercambios de experiencias), sobre metodología donde la facilitadora se empodere del uso y manejo de recursos existentes en el salón de clases.
  - ✓ Priorizar un espacio oportuno a esta etapa es decir condiciones físicas.
- A los padres/madres de alumnos:
  - Reconocer que el juego es la actividad rectora en el desarrollo integral de los niños y niñas, por lo que es importante que los padres también propicien espacios oportunos para que los niños y niñas juegan en sus casa, con sus familias favoreciendo la convivencia, autoestima, responsabilidad solidaridad, respeto, manteniendo la comunicación asertiva con los

docentes integrándose a las actividades y sobre todo no deben descuidar la parte emotiva de los chiquitos y chiquitas en esta etapa son muy cariñosos.

El tercer trabajo que resultó pertinente citar se titula “Actividades artísticas y creatividad en niños escolarizados argentinos”, realizado por Gabriela Krumm y Viviana Lemos, en Entre Ríos, Argentina (2012).

La investigación pretendió evaluar si la realización de actividades artísticas influye en la creatividad.

En primera instancia define los conceptos de juego y creatividad a través de actividades que impliquen actividad artística.

Se evaluó a 301 niños de 8 a 14 años de edad. Se estudió la creatividad desde una evaluación multicomponente, utilizando diversas técnicas (sociograma, test y escalas) y diferentes informantes (pares, padres y el propio niño).

Como resultado se evidenció que los niños que realizaban actividades artísticas obtuvieron un puntaje medio más elevados que aquellos que no realizaban actividades artísticas.

Las autoras de la investigación arribaron a la conclusión que las actividades artísticas mejoran las habilidades cognitivas y perceptivo-motrices, el esquema corporal, así como el auto concepto, la concentración, la memoria y la atención. Además, hallaron implicancias en la fluidez, flexibilidad y originalidad. Por último, creen pertinente para el desarrollo de la creatividad e imaginación, que el niño realice actividades artísticas incluyéndolas en la currícula obligatoria.

### **3.2.1. ¿Qué es jugar?**

Existen infinidad de conceptos de juego, así como autores que intentan definirlo. Se intentará un primer acercamiento para poder formular, al final de este apartado, un significado propio de la noción a desarrollar.

Etimológicamente, la palabra juego viene del latín *iocus* = broma.

Jugar es hacer algo con alegría, con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. (Real Academia Española). Es una actividad utilizada con



finalidad de diversión y disfrute de participantes, y en ocasiones, como herramienta educativa.

El juego es inherente al ser humano y está presente en todas las culturas, desde hace miles de siglos. Inclusive los griegos y romanos utilizaban el juego en diversas edades para desarrollar sus actividades cotidianas. Es importante aclarar que, en cada etapa de la vida humana, el juego se ha desarrollado de una manera diferente. Algunos teóricos han hipotetizado que existe una estrecha dependencia entre los principios y las reglas de los juegos de estrategia practicados y los modelos socioeconómicos vigentes. De esta manera, el saber técnico es transmitido por intermedio de abuelos y/o tutores, junto con valores y costumbres.

El juego pertenece a la genética del ser humano, forma parte de lo biológico. En un principio, antes de ser sometidos al programa cultural que nos haya tocado vivir, el juego es denominador común para todas las personas. Incluso consideramos al juego como termómetro más fiable de la salud mental y física de una persona. Si un niño no juega, es un fuerte indicador de fallas en su psiquismo, cognición, habilidades emocionales o conflicto consigo mismo.

El juego es toda aquella actividad que no obedece a una necesidad impuesta por el ambiente de vida (familia, escuela, ambiente social y material). A menudo es espontáneo, pero puede ser suscitado por una o varias personas, adultas o niños, que lo propongan.

Huizinga (1938) pionero en introducir el concepto de juego en el lenguaje antropológico, considera al hombre, además de Homo Erectus y Homo Sapiens, también Homo Ludens. Define el juego como:

Acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y lugar de acuerdo con una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada por un sentimiento de tensión y de júbilo. (Huizinga, p. 57- 58)

Groos, por otro lado, pero no distanciándose mucho de la definición dada por Huizinga, afirma, con su teoría de la anticipación funcional, que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de

las actividades futuras del niño, lo cual es verdad si miramos al juego como una actividad global.

El juego, por lo tanto, es una expresión espontánea o dirigida, que implica una actividad física y/o mental, la cual pone en juego lo experimentado y aprendido a lo largo de la vida. Esta provista de una finalidad, tiempo y espacio, en la cual se desarrolla de manera voluntaria. El juego pertenece a la genética del ser humano, forma parte de lo biológico. En un principio, antes de ser sometidos al programa cultural que nos haya tocado vivir, el juego es denominador común para todas las personas. Incluso consideramos al juego como termómetro más fiable de la salud mental y física de una persona. Si un niño no juega, es un fuerte indicador de fallas en su psiquismo, cognición, habilidades emocionales o conflicto consigo mismo.

### **3.2.2. Fundamentos psicopedagógicos**

Piaget afirma que es conveniente distinguir los símbolos, por un lado, y las señales por otro. Los sistemas simbólicos, se desarrollan muy rápidamente entre el segundo año de vida y el comienzo de la edad escolar. El autor afirma que es en el lenguaje donde es más evidente la velocidad, complejidad y facilidad de esta evolución.

Este autor expone que existen tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y que suponen un criterio a la hora de clasificarlos: el ejercicio, el símbolo y la regla.

El juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. (Piaget ,1951)

El juego es el ejercicio primero en toda vida humana y abarca actividades iniciales que el niño realiza con su cuerpo, tales como los juegos sensoriomotores, en los que hay ausencia de símbolo y reglas. El símbolo requiere la representación de un objeto ausente y tiene como función primordial la realización de deseos y resolución de conflictos, en los niños aparece hacia los dos años.

Una de las razones por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico. Sin darse cuenta ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan.

Además de contribuir en el perfeccionamiento físico del niño, el juego favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos, sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas (Krauss, 1990)

Vygotsky, por otro lado, creó la Teoría Sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores.

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

El juego es una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos, abstractos y simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo: es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zonas de Desarrollo Potencial).

Es sumamente imprescindible el rol del facilitador para alcanzar la zona de desarrollo potencial del niño.

También expone que la imaginación se encuentra en relación directa con la riqueza y la variedad de la experiencia acumulada por el hombre, esto equivale a decir que cuanto más rica es la experiencia humana, tanto mayor será el material del que dispone esa imaginación.

### **3.2.3. Etapas del pensamiento y juego en los niños**

Según expone Piaget, el desarrollo es un proceso inherente, inalterable y evolutivo. Dentro de ese proceso sitúa una serie de fases.

Define *fase* como la conformación en pautas homogéneas del estilo de vida de un individuo en el curso de ese periodo. Son puntos de referencia para comprender la secuencia del desarrollo y no representan el desarrollo mismo sino su propio curso. Constituyen

instrumentos indispensables para el análisis de los procesos de desarrollo. Cada fase refleja una gama de pautas de organización que se manifiestan en una secuencia definida dentro de un periodo de edad aproximado. El completamiento de una fase da lugar a un equilibrio transitorio, así como al comienzo de un desequilibrio que corresponde a una nueva fase.

Que el individuo utilice o no en forma predominante su capacidad potencial es otro problema. Lo importante es el orden de sucesión de estas fases. Las fases del desarrollo están subordinadas a la edad.

En el curso de los primeros años de la existencia, ya hay un esfuerzo de comprensión de las situaciones; en efecto, esta inteligencia conduce a la construcción de esquemas de acción que servirán de subestructuras a las estructuras operatorias y nacionales ulteriores. Particularmente nos centraremos en la etapa que nos concierne en este trabajo de final de carrera, que corresponde a la del Pensamiento Intuitivo, que va desde los 4 hasta los 7 años.

En esta fase hay una ampliación del interés social en el mundo que lo rodea. El contacto repetido con otras personas inevitablemente reduce la egocentricidad y aumenta la participación social. El niño comienza a utilizar palabras para expresar su pensamiento. Al principio, su pensamiento y su razonamiento todavía permanecen ligados a las acciones. Tiende a comportarse de un modo similar al de sus mayores, exhibe los primeros indicios de cognición. Cuando comienza a concurrir a la escuela, su pensamiento consiste sobre todo en la verbalización de sus procesos mentales. Emplea el lenguaje, aunque el pensamiento continúa siendo en gran parte egocéntrico.

El niño lucha todavía para hallar un equilibrio entre la asimilación y la acomodación. Trata de adaptar sus nuevas experiencias a sus pautas de pensamiento previas. Los procesos acomodativos se extienden para verificar, estabilizar los diferentes modelos, con el fin de que el individuo pueda asimilar preceptos más universales. La organización de su conocimiento en expansión ayuda al niño a obtener la capacidad de generalizar su experiencia mental. Los procesos asimilativos se construyen sobre las imágenes tempranas. Para el niño es todavía difícil concebir 2 ideas simultáneamente, no tiene la capacidad de ver conjuntamente las partes y de relacionarlas con el todo. El niño es incapaz de pensar en término del todo; le preocupan las partes. Si intentara pensar en términos del todo, perdería de vista las partes y sus relaciones.

La atención a otros puntos de vista amplía la perspectiva del niño y al mismo tiempo reduce su egocentricidad.

Lentamente toma conciencia del hecho de que una propiedad no excluye, la presencia simultánea de otra (por ejemplo: la altura y el ancho). Con el tiempo comprenderá que es posible mantener totales la cantidad y la calidad, aunque se reduzca un atributo o aumente otro.

El lenguaje cumple 3 funciones:

- Como instrumento importante del pensamiento intuitivo, se utiliza para reflexionar sobre un hecho y para proyectarlo hacia el futuro. La conversación con uno mismo es común a esta edad, y popularmente se la denomina “pensar en voz alta”.

- El lenguaje continúa siendo esencialmente un vehículo de comunicación egocéntrica, y la asimilación es un proceso adaptativo más poderoso. El lenguaje se limita a unas pocas expresiones de comunicación porque, en general, hasta los 7 u 8 años un niño supone que todos piensan como él.

- El lenguaje es un medio de comunicación social en el sentido acomodativos. Es un medio para comprender el ambiente exterior y adaptarse a él. La conversación representa una extensión del pensamiento en voz alta, proyecta los pensamientos individuales hacia el plano social y alienta las expresiones colectivas.

El juego refleja gran parte del desarrollo intelectual evolutivo de estos primeros años de niñez. Adquiere un carácter visiblemente más social, pero los procesos de pensamiento todavía conservan su tono egocéntrico. En el juego, el niño utiliza ahora una imaginación simbólica más amplia. Los juegos consisten en hallar objetos que faltan, aparecen auténticos juegos de imaginación que indican que el niño ha alcanzado un nuevo nivel de pensamiento organizativo; ahora puede pensar en referencia a otros. La mayoría de los juegos se relacionan ahora con otros individuos. Las consideraciones y las reglas de carácter colectivo se convierten en una necesidad.

La obediencia a los adultos continúa siendo el código moral predominante para el niño de 4 a 7 años. Considera que todos los actos de los adultos son justos. Muestran su acatamiento mediante un respeto unilateral y un sometimiento a la autoridad y el prestigio de los adultos.

En el juego y la fantasía, el niño representa las reglas y los valores de sus mayores. Considera el carácter de una mentira por su valor aceptado más que por el propósito intencional; no percibe las implicaciones del engaño, pues piensa esencialmente en sí mismo.

Desde el cuarto año de vida comienza una nueva etapa en el desarrollo del niño. En este periodo continua el desarrollo físico intenso y cambia considerablemente el curso de todos los procesos psíquicos. Los cambios cualitativos en los procesos de las sensaciones y las percepciones se relacionan con la asimilación del lenguaje y la complicación de la actividad del preescolar.

A partir de los 5 o 6 años comienza a formarse la memoria voluntaria. Los niños pueden recordar un material que les resulta accesible, recurriendo a procedimientos especiales para no olvidarlo. Por tanto, ya al preescolar se les puede enseñar algunos procedimientos para que graben en la memoria voluntaria. A esta edad, en estrecha relación con la memoria figurativa, comienza el desarrollo del proceso de imaginación, razón por la cual no debemos dejar de estimularla.

Los preescolares pueden concentrar la atención durante más tiempo en un objeto o acción, disminuyendo la cantidad y el tiempo de distracciones.

En el transcurso de este periodo evolutivo se forman los sentimientos superiores: intelectuales, estéticos y morales. Se sientan, además, las bases de muchos sentimientos morales positivos: amistad, patriotismo, sentido de deber y responsabilidad, vergüenza, etc.

Surge finalmente la necesidad de comunicarse con sus pares: le gusta jugar con otros niños, realizar juntos las tareas, ayudar a otros niños, sobre todo al de menor edad.

El juego es el principal tipo de actividad en los niños de etapa preescolar. A medida que el niño se desarrolla cambian los juegos y el papel que desempeñan en el desarrollo psíquico.

### **3.3.1. Clasificación de juegos y juguetes. Habilidades que desarrollan**

No solo la definición de juego es sumamente difícil de consumir, sino que además realizar una clasificación de los mismos resulta casi imposible. Son numerosos los criterios que pueden tenerse, así como también los autores y especialistas que refieren a ello.

Diaz (1993) Realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como, por ejemplo:

- ✓ Juegos sensoriales: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
- ✓ Juegos motrices: buscan la madurez de los movimientos del niño
- ✓ Juegos de desarrollo anatómico: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
- ✓ Juegos organizados: refuerzan el canal social y emocional. Pueden tener implícita la enseñanza
- ✓ Juegos predeportivos: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
- ✓ Juegos deportivos: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte como también la competencia y el ganar o perder.

Se pueden tener diferentes criterios a la hora de clasificar los juegos. Por ejemplo, teniendo en cuenta el *origen* de los mismos podemos catalogarlos en:

- endógeno: caracteriza a los juegos inventados y o transmitidos por el medio.
- exógeno: adopción de juegos ajenos a la colectividad que suponen una abertura del medio y una aculturación
- mixto: en el que hay una reinterpretación de elementos tradicionales y exteriores.

También podemos tener en cuenta una clasificación acorde a condiciones de producción:

- número de jugadores: solitario, en pareja, colectivos,
- sexo
- edad
- grupo étnico
- nivel escolar

Según la actividad desarrollada podemos clasificarlos de una manera muy similar a la realizada por Díaz:

- Juegos de ejercicio físico: juegos de fuerza y habilidad, carrearas, persecuciones, escondite, saltos.

- Juegos de fabricación: construcción de juguetes mecánicos, construcción de objetos de imitación o de imaginación, construcción de juegos de mesa, etc. Son todos aquellos que nos competen en este proyecto de intervención.
- Juegos intelectuales: juegos de control, juegos de memoria y de lógica, juegos de azar, mentales, y de cálculo.
- Juegos de representación de una situación social: juegos de pantomima, juegos escenificados.
- Juegos de ritmo y de expresión vocal y gesticular: cantos, juegos cantados, danzas.
- Juegos mixtos: en los que las distintas actividades quedan igualmente ensambladas en la expresión lúdica.

Según su naturaleza, Piaget ha propuesto una clasificación basada en el análisis psicogenético; Roger Caillois ha concebido una clasificación tipológica a partir de los “impulsos esenciales e irreductibles; la competición, el azar, el simulacro y el vértigo”

### **3.4.1. Estrategias Pedagógicas**

Estas son acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los niños. Es considerado un medio de introducción que utiliza el docente para propiciar en los niños la construcción de un criterio propio y un sentido de pertenencia.

Así mismo, los valores representan las actitudes o características que mueven a la conducta humana que orientan a la vida, así también marcan una identidad.

Los primeros años son cruciales en la educación de los niños. Por eso se recomienda motivar desde muy temprana edad ciertas habilidades como el pensamiento crítico o la creatividad.

Es necesario, ante esta nueva generación de niños sumamente estimulados, que se renueven las estrategias para la enseñanza de educación preescolar, para que resulten innovadoras y motivadoras y así poder cumplir su finalidad de uso, teniendo en cuenta las complejidades de un mundo permeado por la tecnología a la cual los niños tienen acceso cada vez más temprano.



El objetivo es lograr un modelo de educación que responda a las necesidades y primeras inquietudes de los niños.

Un cambio que debe introducirse en la modalidad de enseñanza es que se motive a los alumnos a participar en clase y a la interacción entre ellos.

El juego con propósito debe ser la experiencia central del aprendizaje en las aulas. Es una manera natural de aprendizaje que fomenta la creatividad e imaginación. Los centros de aprendizaje deben incluir biblioteca, manipulativos, ciencia, juego dramático, ingeniería/bloques, y áreas de arte/makerspace. La provisión de estos centros de aprendizaje para apoyar la tarea diaria docente es un pilar sumamente fundamental.

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. Jugando el niño pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía empuje a mil experimentos positivos. Jugando el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes.

Para educar jugando, debemos ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les quedamos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus inventos les fascinan. Es muy importante que se le muestren y presenten una variada gama de juegos y materiales para enriquecer sus experiencias.

El juego, así, le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas y, porque no, nuevas preguntas.

### **3.4.2. Importancia del juego en nivel inicial**

Desde el punto de vista emocional, es mediante el juego que el niño expresa sus sentimientos, sus emociones y sus frustraciones, para lo cual requiere de otros niños de su misma edad con quienes, al identificarse, llena sus necesidades socio afectivas. Gracias al juego los niños realizan sus ideales de convivencia en comunidad, y a través de ella descarga emociones, temores, agresividad y deseos. Aprende a respetar reglas y leyes en respeto del

otro, permitiéndole entrar en contacto consigo mismo y con los valores sociales inculcados. Hace sus primeros intentos de control de sus emociones, aprende hábitos emocionales, mentales y sociales, comienza a generar su placer por las reglas y dominio de su conducta y comienza a permanecer en el juego por voluntad propia.

A nivel personal favorece la autoestima, la confianza que tienen de sí mismo, la toma de decisiones, la solución de conflictos, desde la familia, la capacidad de expresar sus necesidades e intereses y sobre todo de sentirse amado, cuidado, aceptado a nivel social e interactuar con otros, de compartir y convivir. El juego de los niños y niñas tiene sentido según sus experiencias y necesidades particulares. A través del juego reflejan su percepción de sí mismo, de otras personas y del mundo que lo rodea. Los juegos estimulan los sentidos, enriquece la creatividad, la imaginación, ayuda a utilizar energías físicas y mentales de manera productiva y entretenida. Montessori M 1949. Este aporte es importante ya que el juego estimula la capacidad de inventar cosas nuevas, así como vivir experiencias satisfactorias por ejemplo en contar un cuento, hacer sociodrama donde asumen personajes dándole vida al papel.

En esta etapa de la vida, el niño se encuentra en pleno proceso de desarrollo de su psiquis, así como también su capacidad creativa. Resulta imprescindible poder ofrecer al alumno no solo la posibilidad de jugar sino de crear sus propios juguetes.

Según los *Núcleos de Aprendizaje Prioritarios*, resulta de suma relevancia que el alumno que se encuentra en Nivel Inicial encuentre en el aula:

- ✓ El disfrute de las posibilidades del juego y de elegir diferentes objetos, materiales e ideas para enriquecerlo en situaciones de enseñanza o en iniciativas propias.
- ✓ La participación en diferentes formatos de juegos: simbólico o dramático, tradicionales, propios del lugar, de construcción, matemáticos, del lenguaje y otros.
- ✓ La exploración, descubrimiento y experimentación de variadas posibilidades de movimiento del cuerpo en acción.
- ✓ El logro de mayor dominio corporal resolviendo situaciones de movimiento en las que ponga a prueba la capacidad motriz.
- ✓ La participación en juegos grupales y colectivos: tradicionales, con reglas preestablecidas, cooperativos, etc.

- ✓ El conocimiento de hábitos relacionados con el cuidado de la salud, de la seguridad personal y de los otros.
- ✓ La exploración, observación, interpretación de producciones artísticas a través de la voz, del cuerpo y de las producciones plástico-visuales y que puedan reconocer diferentes manifestaciones artísticas del contexto cultural
- ✓ La exploración de las posibilidades de representación y comunicación que ofrecen la lengua oral y escrita.
- ✓ La participación en conversaciones acerca de experiencias personales o de la vida escolar (rutinas, paseos, lecturas, juegos, situaciones conflictivas, etc.) y en los juegos dramáticos, asumiendo un rol.
- ✓ La participación en situaciones de lectura y escritura que permitan comprender que la escritura es lenguaje y para qué se lee y se escribe.
- ✓ La escritura exploratoria de palabras y textos (su nombre y otras palabras significativas, mensajes, etiquetas, relatos de experiencias, entre otras).
- ✓ La iniciación en la producción de textos escritos dictados al maestro.
- ✓ La frecuentación y exploración de distintos materiales de lectura de la biblioteca de la sala y de la escuela.
- ✓ La exploración de las diferentes tipologías textuales: explicativas, narrativas, argumentativas, etc.
- ✓ La escucha y el disfrute de las narraciones orales o lecturas (cuentos, poesías y otros textos) realizadas por el docente.
- ✓ La iniciación en la apreciación de la literatura.

#### **4- PROPUESTA DE INTERVENCION A REALIZAR:**

##### **4.1 Diagnóstico:**

Como parte de la constatación de la utilización del juego de fabricación como estrategia didáctica para el desarrollo de la imaginación y creatividad, se procedió a visitar las clases de sala de 5 años en una institución escolar de gestión privada de la ciudad de Rosario y a realizar una entrevista a la docente principal de sala. Los datos que en estos instrumentos se recaben, serán utilizados para poder armar el taller dirigido a docentes para guiar a alumnos en juegos de fabricación orientados al desarrollo de la creatividad e imaginación.

Las observaciones permitieron recabar información acerca del ejercicio profesional de la docente, así como también el desenvolvimiento de los alumnos durante el desarrollo de la clase.

El análisis de los datos recogidos con la guía de observación (Anexo 2 y 3) permitió obtener los resultados que se expresan a continuación:

Fueron visitadas durante una semana las clases de sala de 5 años, con el fin de observar que juegos se utilizaban y otros aspectos que resultaron pertinentes para luego programar el proyecto de intervención.

Los contenidos que estuvieron presentes fueron:

- ✓ Lectoescritura
- ✓ Nociones matemáticas
- ✓ Motricidad Fina
- ✓ Coordinación visomotora

La docente constantemente presenta los contenidos de manera lúdica, ya sea con el recurso o con la entonación o gesticulación, a su vez realizando chistes.

Resulta significativo la no incorporación un momento de reflexión una vez concluido el momento lúdico, lo cual resulta extremadamente importante para que los niños integren todo aquello que han aprendido durante la actividad.

El espacio para el juego espontáneo se dio en una oportunidad, cuando los niños tuvieron su momento de recreación en el patio. Allí se agruparon de diversas maneras: algunos por parejas, otros grupalmente, en los cuales había grupos mixtos o solamente de niñas.

La docente tiene en cuenta las diferentes particularidades de los niños, observándose esto en sus mediaciones ante algún conflicto o con la presencia de algún alumno que se halle aislado del grupo a la hora del juego, invitándolo a integrarse a algún grupo. Además, la docente ha sabido responder favorablemente ante inquietudes que surgieron entre los niños.

El juego se emplea constantemente como herramienta didáctica para motivar a los niños en las diferentes actividades que se llevan a cabo en el aula de clases, ya sea en chistes, rimas, adivinanzas, o bien presentando a los alumnos juegos de mesa o de construcción para desarrollar habilidades en ellos. Además, se da espacio para el juego libre, con el fin de que los niños socialicen y logren expresarse con total albedrío.

Cabe destacar que tanto el mobiliario como los juegos y materiales presentes en el aula son absolutamente adaptados a las edades de los niños.

Los alumnos ingresan al salón de clases a las 8.30 am, acompañados por sus padres, exceptuando los días lunes y viernes que el punto de encuentro es el patio, donde izan la bandera cantando una canción. En su mayoría llegan al aula motivados, saludando cariñosamente a la docente, lo cual denota un grado de confianza considerable.

Los niños, durante los días en los que se realizaron las observaciones, utilizaron bloques, artículos de librería tales como papel glasé, plasticola, fibrones, tijera, lápices de colores, hojas, pelotas, juego de mesa, hamaca, redes para escalar, pata pata, disfraces. Durante los juegos, se organizaron grupalmente o en parejas, generalmente utilizando el salón de clase y en una sola oportunidad el patio. En algunos grupos se vio distinción por género y en otros no.

Por último, y no menos importante, no se observaron juegos de fabricación de ningún tipo, teniendo en cuenta que la docente los mencionó durante la entrevista como un tipo que suele ser utilizado como estrategia didáctica en sus clases. Si bien los días de observación fueron acotados, es relevante destacar lo expresado por la docente principal, ya que claramente es tenido en cuenta el juego de fabricación.

Respecto a la entrevista realizada a la docente, se intentó recabar información acerca de la importancia que se le da al juego, momentos que esta actividad cobra protagonismo en el aula o diferentes espacios dentro de la institución, y que tipo de juegos se emplean.

La docente describe al juego como “un motor fundamental para los aprendizajes, un modo de socialización, un medio de canalización de emociones, un modo de expresión, de relajación, de contactarse con otro y con otras cosas, modo de mostrarse tal cual como son y en otras facetas, como una manera para compartir con otros, también de distracción” incluyendo no solo aspectos relativos a lo que cada persona desarrolla o logra a través del juego, sino también hace referencia a cuestiones relacionales y de sociabilización. Esto es de suma relevancia ya que el taller que se propondrá implica, además, poder interactuar con otro y el cuidado del medio ambiente.

Cuando se le consultó a la docente sobre qué aspectos cree que se desarrollan durante el juego, pudo incluir la creatividad e imaginación, ambas implicadas en este trabajo final. Creemos importante remarcar esto ya que muchos docentes a lo largo de los años, han desvalorizado el juego a la hora de enseñar y es una herramienta sumamente rica para el aprendizaje de múltiples habilidades.

Expresó, además, utilizar juegos de fabricación como estrategia didáctica, aspecto que no se pudo observar en el trabajo de campo, probablemente debido al tiempo acotado del mismo.

Los juegos, según cuenta, se desarrollan en el espacio áulico, y en algunas ocasiones en el patio, intentando que las actividades lúdicas ofrecidas a los niños sean variadas y teniendo en cuenta los gustos y solicitudes de los alumnos.

## **PROPUESTA DE INTERVENCIÓN:**

### **4.2 Objetivos:**

General:

- ✓ Fomentar y ampliar la visión sobre lo lúdico, introduciendo a docentes de nivel inicial al mundo de juego de fabricación para que estos puedan guiar a los niños a construir los propios dentro del aula, utilizando materiales de desecho, así como también otros adquiridos específicamente para la actividad.

Específicos:

- ✓ Concientizar sobre la importancia del reciclado para colaborar al medio ambiente
- ✓ Animar a docentes a desviarse de las estrategias didácticas clásicas para incorporar los juegos de fabricación en niños desde temprana edad para promover la imaginación y creatividad en los mismos.
- ✓ Resaltar la importancia de que los niños puedan crear sus propios juegos, instaurando reglas o pautas, así como también la libre elección de la temática.
- ✓ Guiar a docentes en la elección de materiales para contribuir a que los niños cuenten con una amplia gama de elecciones y así dejar volar su imaginación.
- ✓ Facilitar el aprovechamiento del juego de fabricación como herramienta para la intervención en el trabajo en el aula.

### **4.3 Metodología:**

El taller se desarrollará en un encuentro de 5 horas de reloj, el cual estará dividido en dos bloques:

- Primer bloque (1 hrs): constará con tres momentos:
  - Momento inicial: Presentación de participantes.
  - Segundo momento: Se brindará información acerca de la importancia de aplicar juegos de fabricación como estrategia didáctica en nivel inicial, para desarrollar la creatividad e imaginación, a la par de aprendizajes de habilidades tales como

la lecto-escritura, matemática, coordinación motriz y visoespaciales, de sociabilización, entre otras. Además, se concientizará sobre la importancia del cuidado del medio ambiente utilizando material de desecho y poder comunicarles este aspecto a los alumnos, para que en la experimentación logren interiorizar este aprendizaje.

- Tercer momento: Presentación de rincones temáticos y materiales posibles de ser utilizados en la fabricación de juegos dentro del aula con alumnos.
  
- Segundo bloque (2 hrs): contará de tres momentos
  - Primer momento: Cada participante elegirá un rincón temático con el fin de realizar juegos acordes al material presentado.
  - Segundo momento: los participantes, grupalmente, pondrán en juego su creatividad e imaginación para poder fabricar un juego con los materiales brindados por las talleristas. Este punto es sumamente importante para poder desarrollar la empatía suficiente con el fin de sentir ellos mismos lo que sus alumnos sentirían a la hora de presentarles esta propuesta y lograr negociar qué se hará con personas completamente desconocidas.
  - Tercer momento: los grupos correspondientes a cada rincón temático exponen la idea, con materiales utilizados, pasos de fabricación, reglas (si las tuviera), y finalidad (habilidad que desarrolla).
  - Cuarto momento: se continuará con las consignas, pero individualmente
  - Quinto momento: cada uno muestra el juego construido, la idea y los materiales utilizados.

Este taller aporta a los docentes una herramienta sumamente interesante para que, a la hora de planificar y llevar a cabo sus clases, se incluyan actividades similares a las propuestas, con el fin de que los alumnos logren desarrollar su creatividad e imaginación tanto a través del trabajo en equipo como individualmente.



Además, se contribuye al desarrollo de la empatía docente al ser el taller sumamente vivencial, mediante el cual el docente logra reflexionar en base a la experiencia propia y a las prácticas llevadas a cabo tanto a nivel grupal como individual.

Lo anteriormente explicado ayuda a que puedan pensar más allá de la actividad propuesta y diseñar proyectos que incluyan no solo a sus alumnos, sino también a otros, realizando una coordinación con otras docentes dentro de la institución en la que desarrollen su profesión.

### **Los cinco rincones que se conforman en el taller son:**

- **Textil:** Pertenecientes a los tejidos o al arte de tejer, se dice del material que se puede tejer. Con este material podemos elaborar diferentes juguetes

**Materiales:** lana, hilo de tejer, banditas elásticas, retazos de tela, tijeras, silicona líquida, lentejuelas, trozos de goma eva, ojos de plástico móviles, vellón, algodón.

**Procedimiento:**

**Primera consigna:** Armar un muñeco con la forma de un humano. (grupal)

**Segunda consigna:** libre. (individual)

- **Papel y cartón:** Se conoce como papel, una hoja delgada hecha con fibras de celulosa, obtenidas de trapos, maderas, etc., mediante procedimientos especiales y que sirve para escribir, envolver y otros usos. Así mismo, se encuentran infinitas clases de papel (para este caso, papel usado o escrito) y cartón (láminas gruesas y duras hechas de papel de baja calidad, que se adhieren unas a otras por compresión).

**Materiales:** Papeles de colores, papeles reciclados, papel de diario, cartón, cajas de cartón, tijeras, silicona líquida, goma eva, lentejuelas, pinceles, acrílicos, temperas y fibras de colores.

**Procedimiento:**      **Primera consigna:** Se debe construir un tablero con un camino formado por cuadrados pequeños, los cuales deberán estar enumerados del 1 al 50. (individual)

**Segunda consigna:** libre (grupal)

- **Plástico:** sustancia orgánica que se caracteriza por su bajo peso y por ser fácilmente moldeable.

**Materiales:** Botellas de plástico de 1,5 lt. y 500cc, arena, embudo, platos, vasos y cubiertos descartables en desuso y limpios, acrílicos y temperas de colores, pincel, agua, brillantina.

**Procedimiento:**      **Primera consigna:** Realizar un juego de bowling. (grupal)

**Segunda consigna:** libre (individual)

- **Madera:** Parte fibrosa y dura de una planta.

**Materiales:** Trozos de varilla de madera de sección circular, cuadrada y rectangular, formando cilindros, cubos y prismas, respectivamente; Cola vinílica, lana, hilo de tejer, tijeras, lentejuelas, trozos de goma eva, acrílicos y temperas de colores.

**Procedimiento:** **Primera consigna:** Realizar una marioneta. (grupal)

**Segunda consigna:** Realizar un auto (grupal)

**Tercera consigna:** libre (individual)

- **Mixto:** Se presentarán todos los materiales anteriormente nombrados (textil, papel y cartón, plásticos, madera).

**Materiales:** lana, hilo de tejer, banditas elásticas, retazos de tela, tijeras, silicona líquida, lentejuelas, trozos de goma eva, ojos de plástico móviles, vellón, algodón, papeles de colores, papeles reciclados, papel de diario, cartón, cajas de cartón, pinceles, acrílicos, temperas y fibras de colores, botellas de plástico de 1,5 lt. y 500cc, arena, embudo, platos, vasos y cubiertos descartables en desuso y limpios, agua, brillantina.

**Procedimiento:** **Primera consigna:** hacer un juego utilizando textiles, papeles, cartones, plásticos y madera. (grupal)

**Segunda consigna:** libre (individual)

#### **4.3 Profesionales a cargo:**

El taller se encuentra a cargo de profesionales con formación previa en juego, capacitados para realizar este tipo de actividades, habiendo certificado dicha formación. Esto es de suma importancia debido a que se fundarán bases en docentes que promoverán el juego de fabricación como estrategia didáctica dentro de sus aulas. Además, es importante que las talleristas brinden información a directivos y gabinete escolar, para fomentar y concientizar sobre la implementación de esta actividad dentro de la rutina de clase.

## **5- ESTUDIO DE FACTIBILIDAD O VIABILIDAD**

**5.1. Delimitación de la investigación:** docentes.

### **5.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos para el diagnóstico**

- 5.2.1. Entrevistas destinadas a los docentes: se realizarán a docente principal con la finalidad de recabar información acerca de las cuestiones planteadas anteriormente.
- 5.2.2. Observaciones: de clases durante 6 jornadas completas para determinar que juegos y juguetes son ofrecidos y utilizados por los alumnos, como así también la dinámica de la clase. Serán plasmadas mediante planillas diseñadas particularmente con este fin.

<b>Nivel</b>	<b>Edades (años)</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Fecha</b>
Preescolar	5/6	3 hrs 30 minutos	5/11/2018
Preescolar	5/6	3 hrs 30 minutos	6/11/2018
Preescolar	5/6	3 hrs 30 minutos	8/11/2018
Preescolar	5/6	3 hrs 30 minutos	9/11/2018

### **5.3. Recursos**

Para la realización de este proyecto de intervención se cuentan con recursos tanto económicos y materiales como humanos. El trayecto en su totalidad será supervisado por la docente de cátedra y se realizaran los pertinentes pedidos de permiso para salida didáctica con el fin de recabar información dentro de la institución educativa.

## **6- IMPACTO**

El presente proyecto intenta, por una parte, guiar a docentes en la utilización del juego de fabricación como estrategia didáctica, para incentivar a los alumnos a desarrollar su creatividad e imaginación.

Debido a que el contexto de la población de niños, estudiada durante el trabajo de campo, es medio-alto, estos suelen pasar tiempos prolongados frente a pantallas, lo que implica no solo el estancamiento de la creatividad e imaginación sino también de otras habilidades como, por ejemplo, motrices. Este dato, además, fue corroborado por la docente durante la entrevista y en momentos en los que se realizaban las observaciones de clase. La misma indicó que sus alumnos, en un 80% llegaron a preescolar con serias dificultades en la motricidad fina, por lo que tuvo que implementar estrategias que incluyan como eje principal el desarrollo de esta habilidad.

Creemos sumamente importante que se realicen juegos de fabricación durante el paso por Nivel Inicial para potenciar a los alumnos a que se impliquen en momentos creativos en los cuales ellos mismos sean los protagonistas y el docente simplemente quien les presente el material.

Como impacto indirecto, se intenta concientizar a la comunidad escolar en su totalidad respecto al reciclaje y utilización de materiales de desecho en sus estrategias didácticas, como un modo sumamente importante para disminuir la contaminación.

## **7- RESULTADOS ESPERADOS**

Se espera que, con la puesta en marcha del taller propuesto, se logren resultados tanto en la concientización de docentes y alumnos sobre la importancia de colaborar con el ecosistema utilizando materiales de desecho para orientar a docentes a utilizar el juego de fabricación como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad e imaginación en alumnos de Nivel Inicial.

## 8- CONCLUSIONES

Luego de haber realizado el diagnóstico mediante observaciones de clase y entrevista a docente de sala, se pudo demostrar que en la institución estudiada no consideran los juegos de fabricación como estrategia didáctica. Si bien la docente lo indicó como actividad que se suele realizar, cuando se le consultó si en algún momento fue usada, reveló que no fue así.

Todo lo anteriormente expuesto, sumado a que los niños pertenecientes al contexto económico-social medio-alto tienen mayor acceso a pantallas y se los expone durante un elevado periodo de tiempo a las mismas, son decisiones que censurarían la creatividad e imaginación en los niños desde muy temprana edad.

Por otro lado, actualmente abundan y predominan en preescolar las actividades que buscan adquirir a temprana edad conocimientos y habilidades cognitivas que se aprenderán luego, en la enseñanza primaria. Esto se aplica con el fin de preparar y anticipar a los alumnos, sin embargo, con el paso de los años, es una actividad que ocupa cuantioso tiempo durante las horas de clase, impidiendo que desarrollen juegos, fuertemente importantes en esta etapa de la vida humana.

Huizinga (1938) define al juego como una *acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y lugar de acuerdo con una regla libremente consentida (...) provista de un fin en sí misma, acompañada por un sentimiento de tensión y de júbilo*. Respecto a esto y en relación con lo especificado por Piaget, en el juego y la fantasía, el niño representa las reglas y los valores de sus mayores.

A esta edad, en estrecha relación con la memoria figurativa, comienza el desarrollo del proceso de imaginación, razón por la cual no debemos dejar de estimularla. Los preescolares pueden concentrar la atención durante más tiempo en un objeto o acción, disminuyendo la cantidad y el tiempo de distracciones. Es por ello que el juego de fabricación es una actividad sumamente provechosa a esta edad e integral, en la cual se desarrollan habilidades matemáticas, espaciales, lingüísticas, sociales, manuales y motrices, intelectuales, así como también, la imaginación y creatividad. La etapa de Nivel Inicial, es aquella en la que los niños desean explorar todo aquello que los rodea a través de los sentidos, de crear mundos paralelos

a través del juego, en los cuales se sientan de un modo más placentero. Es por esto que se cree y afirma que la utilización del juego de fabricación dentro de Nivel Inicial es valiosa.

Para ello, con el objetivo de formar a docentes en esta actividad, se propone un taller para ofrecer a estos, herramientas que puedan utilizar para hacer de guía a los alumnos y que ellos puedan inventar sus propios juegos de fabricación.

Es sumamente principal que el taller se encuentre a cargo de profesionales con formación previa en juego, debido a que se fundarán bases en docentes que promoverán el juego de fabricación como estrategia didáctica dentro de sus aulas. Además, es importante que las talleristas brinden información a directivos y gabinete escolar, para fomentar y concientizar sobre la implementación de esta actividad dentro de la rutina de clase.

Con esto se intenta, además, promover la utilización de material reciclable o de desecho, para colaborar con el medioambiente, el cual se encuentra en riesgo actualmente. Concientizar a los docentes para que ellos luego puedan transmitirlo a sus alumnos, es tarea que compete al taller propuesto.

Con este trabajo se ansía hacer reflexionar a los docentes de nivel inicial y a pensarse a sí mismos como sujetos para poder trasladar esto a nuevas estrategias a implementar en sus clases, formando niños creadores e imaginativos, futuros investigadores y cuestionadores de la realidad que los rodea, críticos hacia la sociedad y hacia ellos mismos, corriéndolos de su confort, la tecnología e informática, para hacerlos vivenciar experiencias lúdicas y creativas que impliquen cuerpo y mente.



## **ANEXO 1: Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) para Nivel inicial:**

El Nivel Inicial recupera saberes previos de los alumnos y se compromete en la promoción de conocimientos que se profundizarán a lo largo de la trayectoria escolar básica constituyendo la sala de 5 años el primer escalón de los 10 años de escolaridad obligatoria. Es un nivel que presenta clara intencionalidad pedagógica brindando una formación integral que abarca los aspectos sociales, afectivo-emocionales, cognitivos, motrices y expresivos. Estos se encuentran entrelazados, conformando subjetividades que se manifiestan en modos personales de ser, hacer, pensar y sentir. Por ello presenta características propias en las estrategias escolares que se diferencian notablemente de los niveles posteriores. Los chicos de esta edad encuentran oportunidad de realizar experiencias educativas en un ambiente flexible tanto en la disposición y uso de espacios como en la organización de tiempos y agrupamiento de los alumnos.

El juego en el Nivel Inicial orienta la acción educativa promoviendo la interacción entre lo individual y lo social, entre lo subjetivo y lo objetivado. Sin embargo, no todos los niños juegan de la misma manera y tampoco a los mismos juegos dado que son sujetos sociales portadores de una historia social culturalmente construida. En este sentido son los propios niños los que marcan los rasgos comunes del juego que siempre supone desafío, la idea de incertidumbre, la intención y el placer de jugar concretando un espacio de creación y resolución de problemas. La variación del juego está fuertemente condicionada por la pertenencia social, por la experiencia y condiciones de vida (a qué y cómo se juega).

Si entendemos el juego como un producto de la cultura podemos afirmar que a jugar se aprende y en este sentido se recupera el valor intrínseco que tiene para el desarrollo de las posibilidades representativas, de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad. Desde la perspectiva de la enseñanza, es importante su presencia en las actividades del jardín a través de sus distintos formatos: juego simbólico o dramático, juegos tradicionales, juegos de construcción, juegos matemáticos y otros, que se desarrollan en el espacio de la sala y en espacios abiertos.

Respecto del lugar del juego en la escuela se dan en la actualidad discusiones controvertidas que polarizan posturas, desde aquellas que dan continuidad a cierta tradición

del nivel de utilizarlo como recurso pedagógico creando situaciones artificiales que lo desvirtúan, hasta posiciones que lo excluyen de las aulas a partir de la definición de los contenidos de enseñanza, al interpretar que el juego es un componente disociado de las estrategias didácticas.

Refiriéndonos a los aprendizajes en Nivel inicial, cabe aclarar que tienen como finalidad:

- ✓ Propiciar la conformación de identidad personal y colectiva, promoviendo el reconocimiento de culturas, lenguajes e historias personal, familiar, local, provincial, regional y nacional.
- ✓ Promover el conocimiento y respeto de valores y normas para la formación de actitudes en relación con la confianza en sí mismo, en los otros, la autonomía, la solidaridad, la cooperación, amistad, trabajo compartido, etc.
- ✓ Propiciar la comunicación y expresión a través de los diferentes lenguajes verbales y no verbales, brindando un ámbito confiable que ofrezca oportunidades para adquirir seguridad en los recursos propios, en la relación con los otros y que promueva el conocimiento del mundo cultural.
- ✓ Alentar el juego como contenido cultural de valor, incentivando su presencia en las actividades cotidianas.
- ✓ Asegurar la enseñanza de conocimientos significativos que amplíen sus saberes y aumenten el placer por conocer.
- ✓ Promover la alfabetización inicial reconociendo la importancia del lenguaje para el acceso a los conocimientos, para recrear las prácticas culturales al mismo tiempo que posibilitar el ingreso a otros mundos posibles.
- ✓ Reconocer el valor de la diversidad de las lenguas y culturas indígenas y otras expresiones particulares de las infancias pertenecientes a espacios sociales rurales y urbanos.
- ✓ Favorecer la indagación del ambiente promoviendo el conocimiento y organización de la realidad.
- ✓ Iniciarse en la identificación de problemas ambientales que afectan la vida cotidiana.
- ✓ Promover la apropiación de hábitos saludables que contribuyan al cuidado de sí, de los otros y del ambiente.

- ✓ Integrar a las familias en la tarea educativa promoviendo la comunicación y el respeto mutuo y articular con la comunidad para potenciar el logro de los objetivos educativos.
- ✓ Articular intra ciclos y con el Nivel siguiente conociendo y compatibilizando las estrategias pedagógicas y didácticas.

La escuela ofrecerá situaciones de enseñanza que promuevan en los alumnos:

- La integración a la vida institucional, iniciándose en la autonomía en el aula y en el jardín. La iniciación en el conocimiento sobre sí mismo, confiando en sus posibilidades y aceptando sus límites. La expresión de sentimientos, emociones, ideas y opiniones. La iniciación en el conocimiento y respeto de las normas y la participación en su construcción en forma cooperativa. La resolución de situaciones cotidianas de modo autónomo. El ofrecimiento y solicitud de ayuda. La manifestación de actitudes que reflejen el cuidado de sí mismo y de los otros, y la búsqueda del diálogo para la resolución de conflictos. La puesta en práctica de actitudes que reflejen valores solidarios.
- El disfrute de las posibilidades del juego y de elegir diferentes objetos, materiales e ideas para enriquecerlo en situaciones de enseñanza o en iniciativas propias. La participación en diferentes formatos de juegos: simbólico o dramático, tradicionales, propios del lugar, de construcción, matemáticos, del lenguaje y otros.
- La exploración, descubrimiento y experimentación de variadas posibilidades de movimiento del cuerpo en acción. El logro de mayor dominio corporal resolviendo situaciones de movimiento en las que ponga a prueba la capacidad motriz. La participación en juegos grupales y colectivos: tradicionales, con reglas preestablecidas, cooperativos, etc. El conocimiento de hábitos relacionados con el cuidado de la salud, de la seguridad personal y de los otros.
- El reconocimiento de las posibilidades expresivas de la voz, del cuerpo, del juego dramático y de las producciones plástico-visuales. La producción plástica, musical, corporal, teatral por parte de los niños. La exploración, observación, interpretación de producciones artísticas de distintos lenguajes. El reconocimiento de las diferentes manifestaciones artísticas del contexto cultural

- La exploración de las posibilidades de representación y comunicación que ofrecen la lengua oral y escrita. La participación en conversaciones acerca de experiencias personales o de la vida escolar (rutinas, paseos, lecturas, juegos, situaciones conflictivas, etc.) y en los juegos dramáticos, asumiendo un rol. La participación en situaciones de lectura y escritura que permitan comprender que la escritura es lenguaje y para qué se lee y se escribe. La escritura exploratoria de palabras y textos (su nombre y otras palabras significativas, mensajes, etiquetas, relatos de experiencias, entre otras). La iniciación en la producción de textos escritos dictados al maestro. La frecuentación y exploración de distintos materiales de lectura de la biblioteca de la sala y de la escuela. La exploración de las diferentes tipologías textuales: explicativas, narrativas, argumentativas, etc. La escucha y el disfrute de las narraciones orales o lecturas (cuentos, poesías y otros textos) realizadas por el docente. La iniciación en la apreciación de la literatura.
- La indagación del ambiente natural, social y tecnológico:
  - El reconocimiento de que los objetos están contruidos con distintos materiales; que los materiales de acuerdo con sus características resultan más adecuados para construir ciertos objetos que otros; que los materiales pueden experimentar distintos tipos de cambios. El reconocimiento de la existencia de fenómenos del ambiente y de una gran diversidad de seres vivos en cuanto a sus características (relación: estructuras y funciones) y formas de comportamiento; el establecimiento de relaciones sencillas de los seres vivos entre sí y con el ambiente. La identificación de las partes externas del cuerpo humano y algunas de sus características. El reconocimiento de algunos cambios experimentados por los seres vivos a lo largo del año o de la vida.
  - El reconocimiento de las funciones que cumplen las instituciones, los espacios sociales y los objetos culturales, relacionando los usos que de ellos hacen las personas. El reconocimiento y valoración de los trabajos que se desarrollan en esos ámbitos, identificando algunos de los aspectos que cambian con el paso del tiempo y aquellos que permanecen. El conocimiento y valoración de su historia personal y social, conociendo algunos episodios de nuestra historia a través de testimonios del pasado. La valoración y respeto de formas de vida diferentes a

las propias y la sensibilización frente a la necesidad de cuidar y mejorar el ambiente social y natural.

- El reconocimiento de algunos productos tecnológicos, las características y propiedades de algunos objetos y materiales y de sus transformaciones. El reconocimiento de algunos materiales, herramientas, máquinas y artefactos inventados y usados en distintos contextos sociales
- El reconocimiento y uso en forma oral y escrita de una porción significativa de la sucesión de números naturales, para resolver y plantear problemas en sus diferentes funciones. El uso, comunicación y representación de relaciones espaciales describiendo posiciones relativas entre los objetos, desplazamientos, formas geométricas y la exploración de la función y uso social de la medida convencional y no convencional.

## ANEXO 2: OBSERVACIÓN DEL DOCENTE DURANTE LA CLASE

Se observará el desarrollo de clases de Nivel Inicial (sala de 5) con el fin de recabar información acerca de la modalidad de juego promovida por el docente a cargo del curso.

Los contenidos que se desarrollaran son:

---

---

---

---

<b>El docente:</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Presenta los contenidos de manera lúdica		
Habilita momentos de reflexión luego del momento lúdico		
Permite espacios de juego espontáneo		
Incentiva a alumnos inhibidos a tener experiencia lúdica		
Tiene en cuenta las diferencias de los alumnos		
Responde a inquietudes de los alumnos durante el juego		
Utiliza actividades lúdicas en las cuales se potencien la creatividad e imaginación en los alumnos		
¿Qué tipo de juego promueve? (Según clasificación MT, autor Díaz)		

Emplea el juego como un recurso para...

Observaciones sobre mobiliario

**ANEXO 3: OBSERVACIÓN DE LOS ALUMNOS DURANTE LA CLASE**

<b>Aspecto</b>	<b>Descripción</b>		
Actitud de los niños al ingresar al salón de clases	Motivados	Desmotivados	
Recursos o juguetes con los que los niños juegan			
Organización de los niños al jugar	Individual	Grupo	Parejas
Lugares o espacios donde los alumnos juegan	Patio	Salón de Clases	Otro
Juegos indicados por la docente			
Juegos espontáneos de los alumnos			
Relación de los alumnos con las docentes durante la actividad lúdica			



Formulación inquietudes a la hora del juego

Presencia de división de juego según género

Solicitud de material que no haya sido ofrecido por la docente

Presencia de elementos en el espacio de recreación que potencien la creatividad e imaginación de los alumnos

## **ANEXO 4: ENTREVISTA A DOCENTE**

1- ¿Cómo definiría el juego?

2- ¿Cómo concibe el juego?

- a) Como un medio para el aprendizaje
- b) Como tiempo perdido
- c) Como un espacio de entretenimiento
- d) Como parte de la currícula de Nivel Inicial

3- ¿El desarrollo de qué habilidades promueve el juego?

4- ¿Con que frecuencia se utiliza el juego como herramienta didáctica?

- a) Diariamente
- b) Semanalmente
- c) Mensualmente
- d) Varias veces al día
- e) Nunca

5- ¿En qué momentos realizan los juegos?

- a) Al inicio de la clase
- b) Durante la clase en actividades específicas
- c) Durante la clase libre elección
- d) Recreo

6- Tiempo que dedica a los juegos:

7- Juegos que aplica frecuentemente:

8- Lugares donde realiza los juegos:

- a) Salón
- b) Corredor
- c) Patio

9- ¿Qué tipos de juegos promueve?

- a) Juegos de ejercicio físico
- b) Juegos de fabricación
- c) Juegos intelectuales
- d) Juegos de representación de una situación social
- e) Juegos de ritmo y de expresión vocal y gesticular
- f) Juegos mixtos

10- ¿Qué objetos que utiliza para realizar los juegos?

- a) Sogas
- b) Pelotas
- c) Canciones
- d) Herramientas
- e) Bloques
- f) Muñecas
- g) Autos
- h) Cuentos
- i) Números
- j) hojas, pinturitas, fibras, pinceles, temperas

11- ¿De qué manera participa en los juegos con los niños/as?

a) Juega con ellos

b) Solo los dirige

## 10- Bibliografía

- Consejo Federal de Educación. (2004) *Núcleos de Aprendizaje Prioritarios para el Nivel Inicial*. Argentina. Recuperado de: [http://www.me.gov.ar/curriform/publica/nap/nap-nivel\\_inicial.pdf](http://www.me.gov.ar/curriform/publica/nap/nap-nivel_inicial.pdf)
- Secretaría de Educación, Dirección General de Educación Superior. Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2001) *Lineamientos Curriculares de la formación docente para Educación Inicial*. Buenos Aires, Argentina.
- Caillois, R (1958). *Les Jeux et les hommes (Le masque et le vertige)*. Edit Gallimard. Paris, Francia.
- Caillois, R. (1950). *L'homme et le sacré*. Edit Gallimard. Paris, Francia.
- Cruz Moreno, I - Herradora Gutiérrez, F - Olivas Falcón, Y (2013) *Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio El Principito*. Estelí, Nicaragua. Recuperado de : <http://repositorio.unan.edu.ni/1140/1/14547.pdf>
- Díaz, A. (1993) *Desarrollo Curricular para la formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. Editorial Gymnos. España
- Gardner, H (1993) *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Paidós- ibérica. España.
- Gardner, H (1995) *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*. Paidós- ibérica. España
- Huizinga, J. (1938) *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der culture*. Harlem. Traducido al español con título: Homo ludens, por E. Imaz.

- Krauss, R. (1990) *Recreations and Leisure in a Modern Society*. Harper Collins. Publishers (4° Edición)
- Krumm, G - Lemos, V (2012). *Actividades artísticas y creatividad en niños escolarizados argentinos*. Entre Ríos, Argentina. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/ijpr/v5n2/v5n2a05.pdf>
- Ros, N (2009) *El lenguaje artístico, la educación y la creación*. Revista iberoamericana de educación.
- Unesco. *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*.
- Useche Sabogal, A, (2011) *Desarrollo de juegos educativos a base de cartón para niños en la primera infancia educativa de Bogotá, Colombia*. Bogotá D.C, Colombia. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/4180/tesis420.pdf;sequence=1>
- Vigotsky, L.S. (2007) *La imaginación y el arte en la infancia*. Akal. Madrid, España.
- Winnicott, D. W. (1971) *Realidad y juego*.