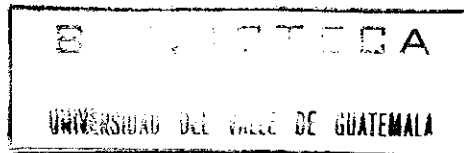


UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias Sociales

Departamento de Psicología



EL JUEGO COMO FACILITADOR DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 2 A 6  
AÑOS.

CLAUDIA VELASQUEZ GUTIERREZ

Guatemala

1995

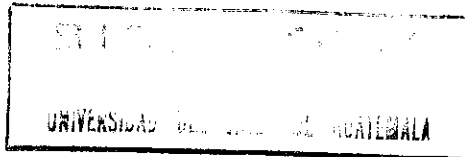
EL JUEGO COMO FACILITADOR DEL APRENDIZAJE

EN NIÑOS DE 2 A 6 AÑOS

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias Sociales

Departamento de Psicología



EL JUEGO COMO FACILITADOR DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 2 A 6  
AÑOS

CLAUDIA VELASQUEZ GUTIERREZ

Modelo de Trabajo Profesional presentado para optar  
al Título de Psicólogo en el grado de  
Licenciatura en Psicología.

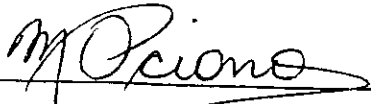
Guatemala

1995

*"Un niño que no sabe jugar, será un  
adulto que no sabrá pensar"*

*Claparede*


Vo. Bo.:

(f)   
Asesor  
Licenciada Magdalena Ocano de Ponciano

Tribunal:

(f)   
Licenciada Josefina Antillón Milla

(f) Aída Zea Aranda  
Licenciada Aída Zea

(f)   
Licenciada Magdalena Ocano de Ponciano

Fecha de aprobación: 17 de octubre de 1995

## PREFACIO

Una de las metas más importante en mi vida profesional es llegar a obtener el título de Psicóloga en el grado de Licenciado, luego de recorrer un camino de sacrificios, satisfacciones, retos y alegrías.

Al concluir y entregar el presente trabajo de graduación, requisito que la Universidad del Valle de Guatemala exige previo a otorgar el título de Psicólogo en el grado de Licenciado, tengo el propósito de contribuir al mejoramiento de la educación en Guatemala, principalmente en la etapa preescolar. Los pequeños llegan por primera vez a una institución educativa donde, además de gratificaciones, esperan encontrar un medio que les desarrolle destrezas, mejore sus habilidades y proporcione conocimientos.

La modalidad escogida para este trabajo de graduación es una de las establecidas en el Estatuto de Graduación de la Universidad del Valle de Guatemala, como Modelo de Trabajo Profesional.

Agradezco profundamente a todas las personas que me brindaron su colaboración para realizar este trabajo; en especial a mi asesora Licenciada Magdalena Ocano de Ponciano, por sus valiosas observaciones, apoyo y estímulo constante; a la Directora del Departamento de Psicología, Licenciada Josefina Antillón Milla, quien siempre me motivó a seguir adelante y a la Señora Leonor de Avendaño por sus generosas sugerencias.

## RESUMEN

El presente trabajo de graduación es un Modelo de Trabajo Profesional que obedece al nombre de: **El Juego como facilitador del aprendizaje en niños de 2 a 6 años**. Propone al juego como medio para desarrollar, ejercitar y afianzar las destrezas básicas, lo que hace que el aprendizaje del niño se torne más fácil, pues se tienen las bases necesarias para adquirir los conocimientos asociados con la instrucción formal. Para hacer esta tarea sencilla, el presente trabajo ofrece al maestro y padre de familia, un compendio de juegos clasificados por áreas (lenguaje, psicomotricidad, percepción y pensamiento. En cada área se especifican las destrezas que cada juego desarrolla. Se incluye además una planificación por áreas, con objetivos generales y específicos, materiales y destrezas.

La finalidad es que al usar el juego se logre acrecentar las habilidades necesarias para el aprendizaje formal, se tome en cuenta el desarrollo integral del niño y al mismo tiempo sea una motivación para que los pequeños continúen aprendiendo.

El trabajo se divide en las siguientes partes:

- La primera, introducción, donde se exponen aspectos básicos de la educación preescolar, se plantea y justifica el tema escogido: "el juego".

- La segunda, fundamentación teórica, constituye una revisión de las referencias bibliográficas consultadas, con la finalidad que el lector amplíe, enriquezca el concepto de juego y utilice los beneficios que éste puede brindar al niño y a su proceso de aprendizaje.

- La tercera, propuesta, incluye: el compendio de juegos agrupados por edad y destreza; la planificación por área con objetivos, materiales y destrezas.

## INDICE DE CONTENIDO

	Páginas
PREFACIO	i
RESUMEN	ii
INDICE DE CONTENIDO	iii
I. INTRODUCCION	1
II. FUNDAMENTACION TEORICA	
A. Juego:	3
1. Concepto.	3
2. Importancia.	6
3. Clasificación de los juegos.	9
B. Educación Preescolar:	10
1. Funciones básicas.	14
a. Psicomotricidad.	15
b. Percepción.	15
c. Lenguaje.	16
d. Pensamiento.	16
2. Fundamentos para utilizar el juego en el desarrollo de las destrezas básicas.	18
3. El niño de 2 a 6 años.	20
III. PROPUESTA	27
A. Objetivos.	28

	Páginas
B. Uso del compendio de juegos.	29
1. Primera unidad, compendio de juegos "área de psicomotricidad".	32
2. Segunda unidad, compendio de juegos "área de percepción".	42
3. Tercera unidad, compendio de juegos "área del lenguaje".	54
4. Cuarta unidad, compendio de juegos "área del pensamiento".	60
IV. BIBLIOGRAFIA	67
ANEXOS	73



## I. INTRODUCCION

En Guatemala la educación infantil no había despertado el interés de los educadores ni de los padres de familia sino hasta 1875, cuando surge la necesidad de hallar un lugar adecuado para los niños, donde se impartan los primeros años de la educación escolar, la formación de hábitos y la adquisición de habilidades y destrezas. Según observaciones realizadas por la autora, a pesar de conocerse los objetivos con que fue creada la escuela preescolar, actualmente, la mayoría de instituciones tienen como prioridad proporcionarle al niño conocimientos, desde que éste ingresa a la misma hasta que sale de ella. De esa forma se olvidan las necesidades e intereses propios de cada edad, la realización de actividades lúdicas con los niños, así como desarrollar las destrezas necesarias para aprendizajes posteriores.

Para fundamentar las observaciones realizadas y buscar un mecanismo que redujera la subjetividad, se aplicó una encuesta de 5 preguntas abiertas a 54 maestras de educación preprimaria, de centros públicos y privados. (ver anexo A). La encuesta permitió conocer el concepto que las maestras tienen del juego y cómo lo utilizan. Asimismo reveló situaciones interesantes:

a) La educación da énfasis a los contenidos formales y no a la formación de las habilidades y destrezas, que son la verdadera base para la fijación del conocimiento. (ver anexo A, tabla 1.1). Un 30% de maestros utiliza el juego porque le sirve al niño de motivación para aprender fácilmente conceptos y sólo un 1.6% lo utiliza porque desarrolla las destrezas básicas

(ver anexo A , tabla 1.5).

b) Menos del 10% de maestras sabe que el juego puede ser utilizado con tres fines distintos, por lo que sólo 1 de cada 10 maestros tiene una idea general de los múltiples fines del juego: diversión, socialización, desarrollo de destrezas y motivación para aprendizaje de conceptos. (ver anexo A tabla 1.6).

c) Las respuestas de las maestras expresan que conocen los beneficios que el juego brinda al niño: un 27% expresó que le sirve para socializarse y un 20% indicó que le sirve para desarrollar sus habilidades (ver anexo A tabla 1.2). A pesar de dichas respuestas, al tener que responder sobre cómo lo utilizan, ninguna hace referencia a dichos aspectos (ver anexo A tabla 1.4).

De estos resultados se pueden concluir que, si el porcentaje de docentes que utiliza el juego para el desarrollo de habilidades fuera mayor, la educación tendría mejores resultados, pues se le estarían formando al niño las capacidades para apropiarse de los nuevos conocimientos.

Lo anterior motivó la realización de este trabajo cuyos objetivos principales son concientizar a maestros y padres de familia respecto de la importancia que tienen las destrezas básicas para el aprendizaje del niño y la promoción del empleo del juego como medio para desarrollar y ejercitar dichas destrezas. A través del juego el niño encontrará un medio agradable que le permita incrementar sus conocimientos y lo asocie con una actividad placentera: "el jugar". Está dirigido principalmente a educadores y padres de familia, pues ellos tienen a su cargo la formación del niño.

## II. FUNDAMENTACION TEORICA

Del concepto que se tenga de juego, dependerá la importancia y aplicación que se le dé al mismo.

Como parte del presente trabajo se exponen algunos conceptos que al lector le serán de utilidad para valorar la verdadera función que tiene el juego en el desarrollo integral del niño.

### A. Juego

#### 1. **Concepto:**

La palabra juego significa entretenimiento, diversión. Jugar es divertirse. Se deriva del latín "iocus", que quiere decir "acción y efecto de jugar" (Diccionario Léxico Hispano, 1976).

Antiguamente el concepto de juego presentaba algunas diferencias entre los distintos pueblos. Así, para los griegos antiguos la locución "juego" significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente lo que entre nosotros se denomina hoy "hacer chiquilladas". Para los hebreos "juego" correspondía a la idea de broma y risa. Entre los romanos "ludo" se relacionaba con alegría y jolgorio. En sánscrito, "kliada" era juego, alegría. Entre los germanos, la antigua palabra "spilan" definía un movimiento ligero y suave, como el del péndulo, que producía un gran placer.

Posteriormente, la palabra "juego" se generalizó en todos estos pueblos a un grupo numeroso de acciones humanas que no requieren un trabajo arduo y proporcionan alegría y satisfacción.

Según Johan Huizinga (en López y Ortega, 1982), el juego es una libre manifestación de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios y con sometimiento voluntario a reglas, tiempo y espacio establecidos.

Aquí se pueden observar tres características esenciales del juego: libertad, aislamiento y reglamentación. Libertad no sólo refiriéndose a la espontaneidad propia del juego sino también a que éste no es ejecutado por el niño porque es útil o necesario para su desarrollo, aunque así lo sea. El aislamiento de Huizinga se refiere a que está circunscrito en el tiempo y el espacio. La reglamentación, aunque sea libremente aceptada, representa un carácter de seriedad. Como dice Chateau (en Mansilla,1988), el juego posee muy a menudo reglas severas, y a veces conduce al agotamiento. También afirma que el juego no es una simple diversión, sino mucho más, gracias al juego crece el alma y la inteligencia.

Piaget (en Baessa,1980) ve el juego de los niños como una función indispensable para su desarrollo intelectual, pues le permite asimilar y acomodar situaciones de la vida real a sus estructuras mentales.

Claparede (en Mansilla,1988) dice que un niño que no sabe jugar, un "pequeño viejo", será un adulto que no sabrá pensar.

Estos autores expresan que a través del juego el niño será capaz de integrar todo aquello que tendrá utilidad para él y, por medio de ello, sus destrezas de pensamiento y su inteligencia aumentarán. Mientras más experimente el niño, más aplicará sus conocimientos y desarrollará mecanismos nuevos para la resolución de problemas.

La importancia que el juego tiene en la creatividad y expresión del niño es fundamental, como lo manifiesta Roger Callois (en López y Ortega, 1982),

quien considera al juego como una potencia capaz de desarrollar la libre creación y el sentido de libertad de las personas frente a la rutina y el embrutecimiento. Para él, el juego no equivale al capricho, el recreo no es sólo un tiempo de premio o de descanso, aprender no es un trabajo infantil opuesto a lo lúdico.

Hetzer (en Mansilla,1988) define el juego como una forma básica sui generis de enfrentamiento con aquello que la vida impone a cada ser humano. Tiene como características la acción que está de acuerdo con las necesidades propias, el despliegue de iniciativa, la búsqueda de soluciones novedosas y el desarrollo de la actividad creadora.

Volpicelli (en Baessa,1980) expresa que el juego tiene una función preeminente en el desarrollo del niño. Según él, el juego es el mundo de la experiencia infantil: es por el juego y en el juego que el niño entra en medio de los hombres, descubre sus propias pasiones y sus sentimientos. Por él se entiende a sí mismo, se siente él mismo y consigo mismo y a causa de sí mismo siente a los otros y a la compleja estructura de la vida humana.

Stern (en Elkonin,1980) habla del juego como la autoformación instintiva de las aptitudes en desarrollo, el ejercicio previo e inconsciente de las funciones serias del mañana.

Colozza (en Volpicelli,1969) asegura que jugar significa "experimentar". Cada juego es una experiencia interesante, y ésta a su vez se convierte en la causa de nuevos conocimientos, actos y habilidades.

A través del juego, el niño sentirá libertad, aplicará sus conocimientos en la solución creativa de una tarea, pero sobre todo sentirá la motivación de hacerlo, ya que el juego crea un ambiente estimulante.

Con el juego, el niño desarrollará destrezas que serán de utilidad para aprendizajes posteriores. Como vemos, hay diversas concepciones acerca del juego y lo que representa para el niño. Sin embargo, existe un consenso general en cuanto al hecho de que el juego es una actividad natural y necesaria para el buen desarrollo de la personalidad del niño. El juego conlleva aprendizaje porque básicamente es observación, experimentación, intento, descubrimiento y placer. Es trabajo puro y simple en que la acción tiene el resultado de un descubrimiento, una observación, una aventura del conocimiento, una posibilidad para alcanzar lo que sueña, sabe, lo que da gusto oír, lo que es capaz de transformarse en otra cosa. (Collado,1981).

## **2. Importancia:**

Es necesario conocer los beneficios que el juego puede brindar a los niños, ya que si se tienen en cuenta se podrá hacer un mejor uso de éstos y se aprovecharán al máximo. Las siguientes opiniones sobre el juego nos dan una idea de su importancia.

El pedagogo Jean Paul (en Huber, 1963) expresa que entretenerse jugando es una necesidad para el desarrollo y la salud del niño y que, a tal diversión infantil, hay que atribuirle una mayor trascendencia.

Wundt (en Elkonin,1980) expone que el juego nace del trabajo, y dice:

“ No hay un sólo juego que no tenga su prototipo en una forma de trabajo serio que siempre le precedió en el tiempo y en la existencia misma. La necesidad de subsistir obliga al hombre a trabajar y en el trabajo va aprendiendo a considerar la aplicación de su propia energía como fuente de gozo”.

Rubinstein (1984) dice que un niño aprende a trabajar por medio del juego, ya que cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se

concibe como una oportunidad de aprendizaje. El juego es el modo como se realizan las necesidades y demandas del infante dentro del marco de sus posibilidades, es una actividad racional que está vinculada por la unidad del motivo.

Aunque el juego se relaciona con el trabajo, no se limita al contenido productivo-técnico, sino que la fuente del juego es un carácter social y busca la transformación del medio. A través de él, se llegan a reducir las cargas y riesgos que cualquier actividad conlleva, lográndose así encontrar únicamente placer en lo que se hace.

Aplicando este concepto a la escuela, si el niño encuentra agrado y gozo en sus tareas escolares, las tomará ya no como una imposición u obligación que debe realizar, sino como una actividad llena de razones placenteras para realizarla y repetirla.

Además de lo anterior, y siguiendo a Aberastury (1973), se resume que el niño al jugar:

- a. Desplaza al exterior su miedo, angustia y otros problemas internos, y los domina mediante la acción.
- b. Repite en el juego todas las situaciones excesivas para su yo débil, logra cambiar un final que le fue penoso, tolerar papeles y situaciones que en la vida real le serían prohibidos y también repetir a voluntad situaciones placenteras.
- c. Manifiesta sus conflictos y de este modo puede reconstruir su pasado.
- d. Aprende y reconoce el movimiento que el cuerpo es capaz de generar.
- e. Desarrolla la motricidad, las ideas de espacio real, tamaño y forma.

f. Inicia el desarrollo integral para alcanzar el éxito en el acto motor, lo que se logra con las siguientes actividades:

- El equilibrio y el mantenimiento de la postura: mantenerse de pie es una acción que llega a perfeccionarse con el juego, puesto que hay gran diversidad de juegos donde el niño conserva esta postura.

- El contacto: Con los juegos, los niños pueden aprender a relacionarse con las demás personas, cómo actuar en grupo, cómo ayudarse unos a otros cuando requieren de una acción grupal.

- La locomoción: Es probablemente la actividad que más se desarrolla, pues la mayoría de juegos requieren movimientos, traslados y, en ocasiones, rapidez.

- La recepción: La agilidad que llegan a desarrollar los niños en sus extremidades y que les permite responder ante diferentes objetos, lo que ejercita sus músculos y reflejos.

- La propulsión: El instinto natural de competencia del niño, establece como una necesidad aprender la forma de obtener la mejor propulsión en una competencia, esto lleva al niño a desarrollar esta habilidad.

El juego es importante para el niño no sólo en su desarrollo físico, sino en la oportunidad que le ofrece de mostrar su creatividad e iniciativa y de ser independiente. Es una forma importante para hacer amistades, aprender nuevas costumbres, tratar a otros niños y así comenzar la difícil tarea de socializarse con los demás.

La falta de juego en un niño no sólo afectará las destrezas de pensamiento, sino que disminuye la motivación y no permite un crecimiento

satisfactorio en diferentes áreas de su vida (emocional, social, física, intelectual). La permanencia del juego en la vida del niño, junto a un espíritu inquieto y fogoso, evidencia su salud, estabilidad emocional, desarrollo balanceado, alegría de vivir, deseo de aprender, la seguridad en sí mismo, su bienestar y grado de socialización (Collado, 1981).

Con base en la lectura anterior se puede sintetizar que el juego es:

- a. Un medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad y un efectivo instrumento del desarrollo de las estructuras de pensamiento.
- b. Un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.
- c. Una manera a través de la cual conoce el espacio circundante, pues tener que desenvolverse en diferentes ambientes le ayuda a reconocer estos lugares.
- d. Un medio por el cual el niño le da soltura a sus pensamientos y apoyado en la imaginación concibe ideas creativas.
- e. Una actividad que le ayuda a mejorar su tiempo, estableciéndose una cronología en el acontecimiento motor.

### **3. Clasificación de los juegos:**

En la bibliografía consultada, se encontraron varias clasificaciones del juego, las cuales obedecen a diversos criterios. Para que el lector se forme una

idea de las mismas, se elaboró el cuadro 1 (ver página 11), donde se pueden observar.

Para los fines de este trabajo se utilizan las áreas propuestas por Condemarín (1981): psicomotricidad, percepción, lenguaje y pensamiento y con base en las mismas se realizó una clasificación de juegos. Dicha clasificación se hizo seleccionando los juegos que mejor se ajustaban al área que se deseaba trabajar y se especifican las destrezas que pueden desarrollar o estimular con los mismos. La clasificación se hace con base en estas áreas, pues se considera que las mismas son las funciones básicas estrechamente relacionadas con los primeros aprendizajes del niño, por lo que deben ser estimuladas en la escuela preescolar.

#### B. Educación Preescolar

La escuela preescolar es la primera institución extrafamiliar a la que asiste el niño en su proceso de integración social. A la misma corresponde los primeros años de la educación escolar, sentando las bases de todo el proceso cultural futuro (López de Cruz, Angela. 1984).

Como se establece en las guías curriculares y en la Ley de Educación Nacional (decreto legislativo No.12-91), a este establecimiento corresponde desarrollar: la formación de hábitos, el conocimiento del medio, la adaptación escolar y social, la iniciación matemática, prelectura, educación estética y educación sensomotriz. Por lo que, desde el momento de su estructuración como institución educativa, la escuela pre-primaria se orientó teniendo en cuenta, fundamentalmente, las características y necesidades del niño que asiste a la misma y ha recibido numerosas aportaciones de

**CUADRO 1  
CLASIFICACIONES DEL JUEGO**

Piaget	Stern	Bühler	Decroly	Froebel
<p><u>Sensomotor</u>: el niño obtiene placer a partir del dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido y otras sensopercepciones.</p> <p><u>Simbólico</u>: el niño codifica sus experiencias en símbolos.</p> <p><u>Reglados</u>: se inicia en los años escolares etapa en la que el niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y comprensión.</p>	<p><u>Primera etapa</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conquista del cuerpo (juegos motores con el propio cuerpo como instrumento)</li> <li>- Conquista de las cosas (juego de construcción y destrucción)</li> <li>- Juego de representación de papeles</li> </ul> <p><u>Segunda etapa</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego de imitación simple</li> <li>- Juegos con representación complementaria</li> <li>- Juegos combativos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos funcionales o sensomotores</li> <li>- Juegos de ficción o de ilusión</li> <li>- Juegos receptivos (mirar estampas; escuchar cuentos)</li> <li>- Juegos de construcción</li> <li>- Juegos colectivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos sensoriales</li> <li>- Juegos visomotores</li> <li>- Juegos motores</li> <li>- Juegos de iniciación a la cantidad</li> <li>- Juegos de iniciación a la lectura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dramatizaciones de hechos de la vida corriente</li> <li>- Cuidado y cultivo de jardines</li> <li>- Dones y ocupaciones</li> <li>- Cuentos, fábulas, relatos de la vida práctica y poesías</li> </ul> <p>El criterio que utilizan estos autores en su clasificación, es que dichos juegos, desarrollan las destrezas que el niño necesita en la edad preescolar y que dan origen a su aprendizaje formal, por lo que se hace necesario realizarlos en esta etapa.</p>

pedagogos como Froebel, Montessori y Decroly, quienes encontraron en el juego un medio excelente de motivar y educar al niño.

Uno de los pioneros en el campo fue Froebel (en López, 1984), quien primero sistematizó la pedagogía de la educación preprimaria y reconocer el valor que tiene el juego para el niño, definiéndolo como “la más pura actividad del hombre en esa etapa”. Froebel creó una serie de materiales y procedimientos que puso en práctica en 1840 y los denominó juegos, dones y ocupaciones. Los dones los utilizaba en diversos juegos y actividades tendentes a desarrollar la mano, a hacerle adquirir al niño una destreza y a agudizar sus sentidos, la vista y el tacto en particular.

Froebel (en Bosch, 1986) concedió particular importancia al juego, lo consideraba en su aspecto espontáneo como tendencia natural del niño y decía que la enseñanza debe descansar en el juego ordenado, metódico y coordinado, capaz de desarrollarse progresivamente.

Por su parte, Montessori (en Bosch, 1986) sostenía que es necesario permitir las libres manifestaciones naturales del niño, ya que éste crece por la fuerza vital que trae, y se hace actual en la medida en que tiene libertad para hacerlo. En 1907 aplicó su metodología y utilizó materiales que propiciaban la educación sensorial, creó un ambiente y un mobiliario adecuado y cuya finalidad era estimular la libertad física. Para Montessori el material tiene la finalidad de provocar la actividad del niño, ya que el objeto estático hace que el niño pierda entusiasmo e interés en las actividades.

Decroly (en Bosch, 1986), inspirado en Montessori, tiene un fundamento psicológico que es el sincretismo y un procedimiento general que es el juego, que se hace educativo por medio de material adecuado, el cual está basado en

los intereses del niño. Aquí aparecen los "centro de interés", que surgen de la curiosidad y a su vez de una necesidad, y que consisten en el desarrollo de actividades alrededor de un tema que satisfagan una necesidad en el niño.

En los centros de interés se pueden desarrollar las percepciones sensoriales y la aptitud motriz. Enseñan al niño a discriminar sus impresiones, a clasificarlas, combinarlas y asociarlas con otras, provocando su atención voluntaria y fijando en su mente una imagen viva de las cosas.

El uso del juego como medio didáctico en la enseñanza sistemática, y su eficacia está comprobada, pero el maestro debe asegurarse que lo está utilizando adecuadamente y comprobar que el niño efectivamente está aprendiendo y no simplemente pasando el tiempo de una manera amena.

Para que el juego pueda ser utilizado con eficacia hacia este fin, la actividad debe tener un propósito definido y ser lo suficientemente atractiva como para captar la atención del alumno, permitiendo así la fijación del aprendizaje.

La escuela preescolar tiene presente los beneficios que el juego presenta para el niño, lo que se puede observar en los objetivos que busca alcanzar, y que a continuación se presentan (Guía curricular, 1989).

- a. Crear un ambiente rico en estímulos que favorezca el desarrollo evolutivo de conductas y actividades.
- b. Cooperar en la adquisición de hábitos y destrezas.
- c. Proveerlo de experiencias que estimulen su desarrollo muscular.
- d. Ayudar a la formación de su carácter.
- e. Brindarle la oportunidad de relacionarse con otras personas y de adquirir

conciencia sobre los sentimientos y derechos ajenos.

- f. Desarrollar su fantasía y creatividad.
- g. Promover en el niño su propia iniciativa e independencia.
- h. Adaptarlo gradualmente al ritmo de la vida escolar.
- i. Favorecer el desarrollo biológico, mental y social.
- j. Ampliar las experiencias del niño a través del juego y la recreación.

Cada objetivo tiene un propósito definido que se puede lograr si se juega. El juego busca facilitar el aprendizaje del niño, a través del desarrollo y ejercitación de las funciones básicas.

### **1. Funciones básicas:**

Las funciones básicas o destrezas básicas son todos aquellos aspectos del desarrollo psicológico del niño, que evolucionan y condicionan el aprestamiento para determinados aprendizajes. Se divide en cuatro áreas básicas: a. Psicomotricidad, b. Percepción, c. Lenguaje y d. Pensamiento, por ser las que más íntimamente relacionadas están con los primeros aprendizajes (Condemarín, 1981).

Actualmente la escuela preescolar tiene como prioridad la enseñanza de conocimientos académicos, delegando a un segundo plano el desarrollo de las destrezas. Lo mencionado se refleja en los horarios de clase, donde se le dedica más tiempo a las actividades teóricas y no a la formación de dichas funciones. El desarrollo de estas destrezas o funciones se inicia espontáneamente en el niño, en los primeros meses de su vida, pero se

hace necesario estimularlas en la escuela preprimaria. De no hacerlo, el niño presentará problemas en su aprendizaje formal, ya que únicamente se le estará sometiendo a la instrucción académica y no se le formará integralmente.

El medio idóneo para desarrollar y estimular dichas destrezas es a través del juego (ver página 6 ), ya que al jugar, el niño encuentra muchos elementos que incitan las mismas. A continuación se presenta una breve descripción de las funciones básicas.

a. Psicomotricidad:

La psicomotricidad otorga una significación psicológica al movimiento y permite tomar conciencia de la dependencia recíproca de las funciones de la vida psíquica con la esfera motriz. (Condemarín, 1981)

El movimiento es un elemento básico en el aprendizaje, pues promueve el proceso cognoscitivo eficiente. La psicomotricidad es una actividad que facilita el desarrollo integral del niño.

El desarrollo psicomotor, ayuda al niño a mejorar su autoimagen, a aumentar su nivel de vivacidad, a estar alerta y confiado, así como a mejorar su comportamiento en general. Comprende: esquema corporal, lateralidad, equilibrio, motricidad gruesa y fina, ritmo, disociación, relajación (Silva de Mejía, M.E, 1985).

b. Percepción:

La percepción es el acto por medio del cual se interpretan los estímulos. El proceso total de percibir es una conducta psicológica que

requiere atención, organización, discriminación y selección y que se expresa a través de respuestas verbales, motrices y gráficas. La percepción ayuda al niño a organizar todas sus sensaciones, o sea que el niño será capaz de estructurar la información que recibe para llegar a un entendimiento de lo real y responder adecuadamente a esa indagación. Incluye las áreas háptica, visual, y auditiva (Condemarín,1981).

c. Lenguaje:

El lenguaje es el arte de expresar claramente nuestros pensamientos, intereses y necesidades. El lenguaje se crea y evoluciona con las relaciones interpersonales. Piaget (en Condemarín,1981) distingue dos tipos de lenguaje:

- **Egocéntrico:** Es una conducta lingüística centrada en sí mismo. En este lenguaje las palabras utilizadas están mucho más cerca de la acción y del movimiento que en el lenguaje socializado.

Los niños acompañan en forma automática su habla con acciones. Sienten muchas veces que sus palabras pueden transformar la realidad de un modo mágico.

- **Socializado:** Se caracteriza por el dominio de la información y su comunicación hacia el exterior, en forma adaptativa, por parte del niño. Es un verdadero diálogo en el cual el mensaje verbal está adaptado al otro.

d. Pensamiento:

El pensamiento es la capacidad de comparar y combinar las ideas. El crecimiento del pensamiento entre los dos y seis años es enorme, Piaget

(en Craig, 1988), lo llama preoperacional y lo subdivide de la siguiente manera:

- **Etapa Preconceptual** (de dos a cuatro años):

Esta etapa se caracteriza por el creciente empleo de símbolos, juego simbólico y lenguaje. El uso de símbolos y del juego simbólico denota la capacidad de pensar en cosas que no estén presentes en el momento actual. No puede distinguir entre la realidad mental, la física y la social. En este período el niño es incapaz de separar claramente el ámbito de la existencia personal, del ámbito procedente de otras realidades.

No puede atender más que a una dimensión o atributo perceptual a la vez, con exclusión de los otros. En este período todavía no capta el concepto del tiempo. Puede reconocer secuencias y rutinas diarias, pero no posee el concepto de hora, minuto, semana o mes. El es a todas luces el centro de su mundo de representaciones.

- **Etapa Intuitiva o Transicional** (de los cinco a los siete años):

El niño empieza a distinguir la realidad física y la mental, entendiéndola además la causalidad mecánica como independiente de las normas sociales, empieza a captar la fuerza de otros poderes. Comienza a entender los múltiples puntos de vista y los conceptos relacionales, aunque de modo incompleto y poco congruente. Su comprensión de los arreglos por tamaño, de los números y la clasificación espacial, no es completa. La descentración se realiza en parte por la mayor participación social del niño, lo que exige que utilice el lenguaje y entonces se da cuenta que sus ideas no necesariamente coinciden con las de sus coetáneos.

Durante este periodo, los niños todavía no dominan las operaciones mentales necesarias para entender algunos de los conceptos como el de número, causalidad, tiempo o espacio.

Un niño en la etapa preescolar se encuentra en un período en que es necesario desarrollar las destrezas de las áreas mencionadas, ya que serán la base para futuros aprendizajes, es por eso que se hace necesaria su ejercitación a través de un medio que a la vez que le proporcione placer, le facilite su aprendizaje. Este medio es el juego, ya que el juego contribuye a la formación del carácter, a la adquisición de cualidades morales, al dominio de sí mismo, a alcanzar la propia confianza, el valor, el espíritu de disciplina. Mediante el juego el niño se habitúa al esfuerzo constructivo, se despierta en él la habilidad para ejecutar las cosas por propia iniciativa, se le presentan oportunidades para desarrollar la imaginación, el ingenio.

Al desarrollar y ejercitar sus destrezas básicas, el aprendizaje se facilitará, ya que el niño tendrá bases sólidas para adquirir los nuevos conocimientos y responder a las exigencias de su ambiente.

## **2. Fundamentos para utilizar el juego en el desarrollo de las destrezas básicas:**

El uso del juego como medio didáctico en la enseñanza sistemática posee una indiscutible función educativa. Se le considera como una institución espontánea, por lo que se hace necesario que el maestro se asegure que lo está utilizando adecuadamente. El juego puede y debe ser introducido en la clase, pero antes que esto suceda, el maestro deberá definir sus

objetivos pedagógicos. Al jugar, el niño puede desarrollar: (UNESCO,1980)

- a. Destrezas perceptivas (contacto con objetos, vista, oído.)
- b. Destrezas sensomotrices (carrera, salto, ritmo, presión, lanzamiento).
- c. Destrezas verbales (expresión oral.)
- d. Destrezas afectivas (atracción, repulsión, funciones sociales, familiares y escolares).
- e. Destrezas intelectuales (observación, descripción, comparación, clasificación).
- f. Diversos procesos de razonamiento.
- g. Destrezas relativas a la construcción o fabricación de objetos que movilizan energía física y capacidades intelectuales.
- h. Destrezas de expresión corporal y estética (gimnasia, baile, teatro, música, dibujo, modelado, recorte).
- i. Capacidad de comprensión y retención de elementos complejos, como las reglas de juego, la habilidad para entender el juego y su finalidad.
- j. Destrezas sociales (relaciones interpersonales, cualidades morales, tolerancia, participación en grupo.).

En el plano educativo, el juego constituye un medio excelente para conocer al alumno, no sólo en el aspecto psicológico sino también en lo cultural y social. A través de los juegos infantiles, es posible percibir la manera de pensar, las creencias, experiencias y aspiraciones de los niños y a partir de las mismas elaborar las estrategias pedagógicas más adecuadas.

El niño con esto va desarrollando una habilidad superior que se irá acrecentando conforme se incrementa la dificultad del juego; luego en su salón de clase, el niño tendrá ya despierta y desarrollada la mente lo que producirá resultados positivos en su aprendizaje.

La escuela nueva nos enseña a sacar partido del juego como poderoso auxiliar de la enseñanza, como elemento de motivación, realización y comprobación del trabajo docente, ya que excita el interés y provoca la acción.

De esta manera se evitarían problemas como: repitencia, dificultades en el aprendizaje, desmotivación, poca creatividad.

Para poder aplicar el juego como medio facilitador del aprendizaje, es necesario que el maestro conozca los beneficios que el juego brinda y las destrezas que cada área incluye, así como el desarrollo del niño.

No es sino hasta que se está familiarizado con las características del desarrollo de los niños, que se puede crear un medio ambiente adecuado al aprendizaje, respetar las necesidades y destrezas, así como su nivel de maduración y hacer del juego un recurso para desarrollar sus funciones básicas.

### **3. El niño de 2 a 6 años:**

Entre los 2 y 6 años, se asegura lo que el niño será el resto de su vida. El niño siente la necesidad de desplazarse física y mentalmente por el mundo.

Los sentidos, que han adquirido amplio desarrollo, son fuentes generadoras de actividad en esta edad: ver, pintar, construir, son satisfacciones gratísimas. El oído tiene también esa necesidad de manifestarse

y ejercitarse, así como el gusto, de ahí el placer de dulces y frutas. El lenguaje adquiere un completo desarrollo, enriqueciéndose y precisándose.

Su curiosidad es muy activa y grande, el afán de enriquecer sus conocimientos con experiencias de primera mano, lo harán explorar por todas partes. Su mentalidad es imaginativa y la tendencia lúdica es irresistible (Jiménez, 1969).

Cuando llegan al colegio por primera vez, los niños evidencian aptitudes y actitudes distintas. Algunas de estas diferencias son innatas y otras se deben a una disimilitud en la crianza y en el ambiente. La afirmación "los años más importantes" son los preescolares, se refiere tanto al desarrollo intelectual como el físico, emocional y social (Danoff, J. 1981).

El desarrollo físico se refiere al crecimiento de los niños y a su progreso motor, a sus sentidos (oído, vista, tacto, gusto y olfato), así como a sus habilidades e incapacidades físicas.

El desarrollo emocional se relaciona con los sentimientos y reacciones de los niños (comodidad o molestia, placer o pena, etc.), con sus necesidades (de protección e independencia) y cómo se afrontan.

El desarrollo social implica las interacciones con las demás personas, incluyendo la cultura de éstas, su comunidad, el sexo y los papeles que desempeñan en la sociedad.

El desarrollo intelectual guarda relación con el pensamiento de los niños, incluyendo la observación y la percepción, la obtención y procesamiento de la información, solución de los problemas y comunicación (escuchar y hablar).

Los educadores tienen como responsabilidad la enseñanza, así como el

conocimiento sobre el desarrollo de cada niño con el que se trabaje. Se debe tener en cuenta que durante los años preescolares, el crecimiento es impresionante, por lo que la escuela debe ocuparse del niño en forma integral y adaptar los programas educativos a esos cambios, a manera de respetar y satisfacer sus necesidades e intereses.

Un programa con un plan de estudios que fomenta el desarrollo pleno del niño (Danoff, J. 1981):

- Ve el crecimiento como un proceso en el que se relacionan entre sí el desarrollo físico, emocional, social e intelectual.
- Provee una variedad de experiencias directas que permiten a los niños tocar, mirar, escuchar, probar y oler cosas en su medio ambiente.
- Proporciona, como alternativa individual, experimentación y descubrimiento.
- Utiliza diariamente experiencias y materiales como recursos de aprendizaje.
- Respeta los intereses, habilidades y aptitudes de cada niño.
- Facilita continuidad, de tal manera que los niños puedan basarse en experiencias y desarrollen la comprensión.
- Reconoce que el juego es el medio propio del niño para conocer el mundo.

Se utilizaron las áreas de psicomotricidad, percepción, lenguaje y pensamiento para elaborar el cuadro 2 (ver página 23), que muestra el desarrollo esperado del niño desde los 2 a los 6 años. Dichas edades deben tomarse como marco de referencia, ya que el dominio en una destreza puede

CUADRO 2  
Características del desarrollo del niño de 2 a 6 años

Edad	Psicomotor	Perceptual	Lenguaje	Pensamiento
2 años	Salta con dos pies, tira pequeñas pelotas a 4 ó 5 pies. Empieza a correr, puede caminar hacia atrás, trepa. Desarrolla la coordinación ojo-pie. Puede cortar con tijeras en forma rudimentaria. Puede hacer múltiples líneas simples.	Hace garabatos circulares, imita líneas, le gustan los libros y dibujos. Demuestra mayor acierto en la percepción, identifica, diferencia, reconoce.	Usa unas 50 palabras y entiende más, pone dos o más palabras juntas, utiliza su nombre. Usa sustantivos, adjetivos y verbos. Los verbos todavía no los conjuga. Empieza a utilizar pronombres, especialmente el "yo".	Puede imitar acontecimientos pasados, roles y acciones. Recuerda hechos inmediatos, lo que indica que va ampliando sus representaciones mentales.
3 años	Puede caminar sobre una línea de 100 pies, puede caminar balanceándose en pequeñas distancias; puede tirar una pelota a 10 pies, dibuja una cruz simple usando dos líneas. Encierra espacios. Combina dos figuras simples. Puede andar en puntillas. Sube y baja escaleras alternando los pies. Maneja con torpeza el pincel y en el pegado hace uso abundante de goma.	Puede ensartar cuencas; copia o imita la cruz; dibuja hombres, asocia dos o tres colores primarios. Escucha con atención los cuentos y pide que se le repitan los que más le gustan. Reconoce dos o tres colores.	Dice su nombre, su edad y su sexo. Hace sustituciones fonéticas y utiliza formas gramaticales no convencionales. Su vocabulario llega a las 900 palabras. Usa tiempos de verbo pero se equivoca. En su charla tiende a referirse a sí mismo y, por lo general, no escucha a su interlocutor.	No distingue las experiencias reales de las imaginarias. No es capaz de hacer correspondencias. Puede clasificar por un solo atributo. Distingue con objetos concretos los cuantificadores: todos, muchos, pocos, ninguno. Su pensamiento es egocéntrico; animista y artificialista.
4 años	Se lanza, salta, hace todo tipo de ejercicio. Puede caminar en la forma de talón-punta. Apaña y lanza bien la bola. Copia un cuadrado y un triángulo. Aparece la coordinación brazo-pierna, puede caminar, sobre una línea alrededor de un círculo; corre sin problema. Emerge la figura humana rudimentaria. Maneja el lápiz, el pincel, y las tijeras.	Dibuja casas, hombres, asocia y nombra los colores primarios. Aprecia la altura y la forma, también distingue lo grande y pequeño.	Puede contar cosas breves. Hace muchas preguntas y se interesa por las palabras nuevas y su significado. Su vocabulario alcanza alrededor de 1,500 palabras.	Su pensamiento es intuitivo; fuertemente ligado a la configuración perceptiva. Su ubicación temporal es muy deficiente; aún vive más que nada en el presente. Reconoce en material concreto y figurativo los cuantificadores: uno, alguno, más grande que, más chico que. Puede realizar clasificaciones por tamaño forma, color o uso, siempre que se le presenten objetos concretos. Al principio

Fuente: Craig, G. Desarrollo Psicológico. Atkin, L. Paso a paso. Danoff, J. Iniciación con los niños.

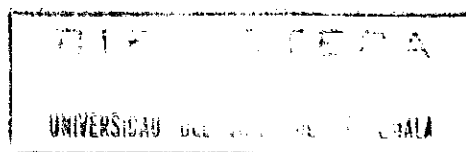
CUADRO 2 continuación  
Características del desarrollo del niño de 2 a 6 años

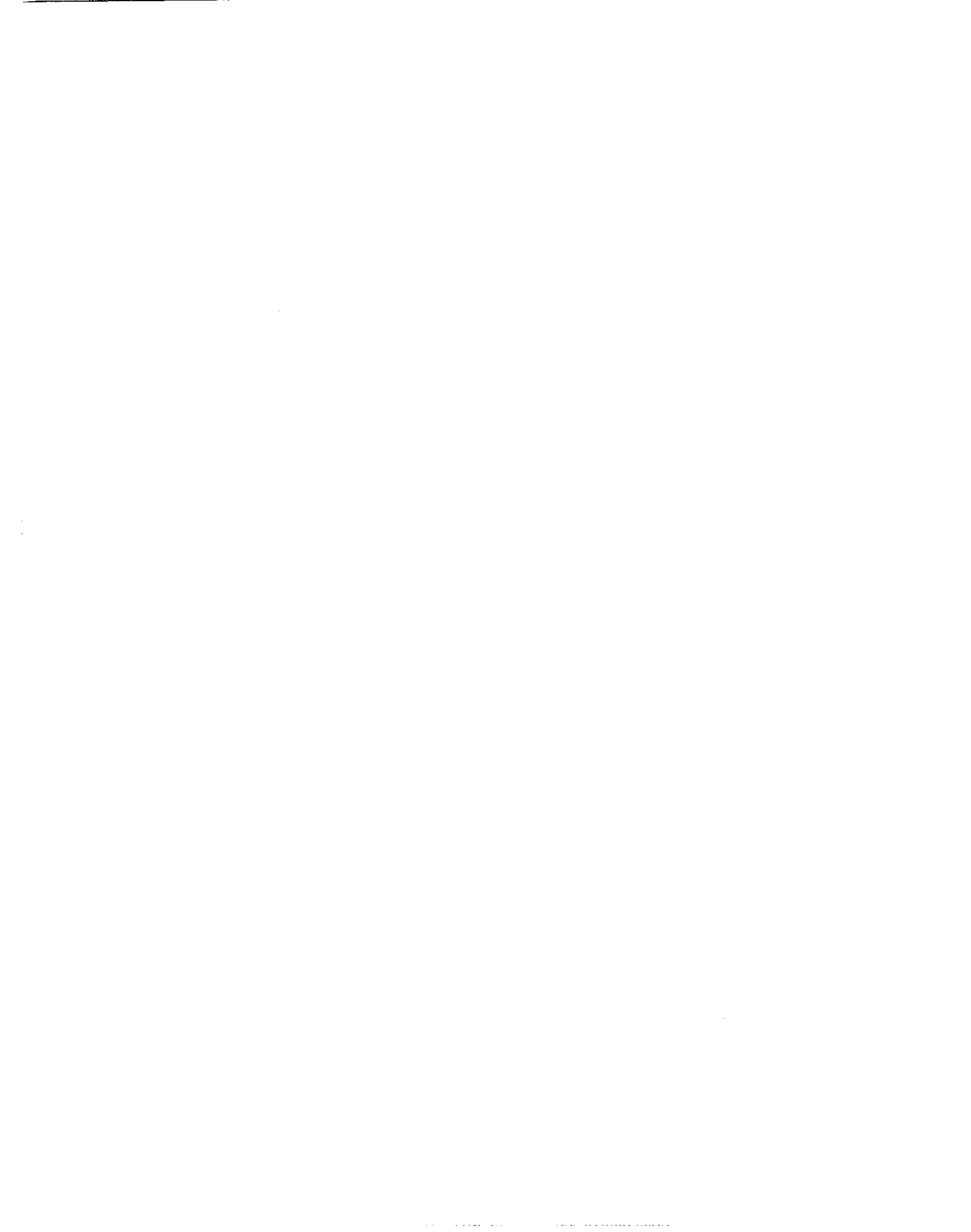
Edad	Psicomotor	Perceptual	Lenguaje	Pensamiento
4 años				las clasificaciones son por un solo atributo, luego por dos. Puede hacer seriaciones de 3 a 5 objetos.
5 años	Dibuja círculo y cuadrado, así como animales, árboles, edificios. Puede balancearse en un pie por 4 ó seis segundos. Trepa árboles. Comienza a distinguir la derecha y la izquierda. La figura humana incluye cabeza, tronco y miembros. Tiene un gran dominio de la motricidad fina. Maneja el lápiz sin dificultad realizando los trazos verticales y horizontales con precisión.	Diferencia lo dulce, lo salado, lo ácido y los amargos. Puede enhebrar una aguja y coser, copia letras; colorea con nitidez; asocia de 10 a 12 colores.	Habla de modo correcto y pierde las características infantiles del lenguaje. Pregunta por el significado de palabras abstractas. Habla con fluidez, utiliza muchos verbos. Su vocabulario llega a 2,200 palabras.	Su pensamiento es intuitivo pero en un nivel superior al de 4 años. No confunde fantasía y realidad. No tiene dominio claro de la concepción del tiempo. Duda de la equivalencia y persiste en la no conservación del conjunto. Puede hacer clasificaciones hasta por tres atributos con material concreto, figurativo y de formas abstractas. Capta relaciones de orden, sucesión y orientación, pero sólo a través de la percepción directa. Realiza seriaciones, con material concreto y figurativo hasta de 10 elementos.
6 años	Las niñas son superiores en la exactitud del movimiento, pero los niños son superiores en fuerza, puede saltar como canguro. Dibuja triángulos. Escribe sin problemas.	Distingue posición de líneas; el interés del color se sustituye por la forma, presenta confusión de posición de número y letra.	Habla claramente, utiliza las palabras y frases en forma apropiada. Su lenguaje es intercomunicativo.	Percibe claramente relaciones de causa y efecto. Sus pensamientos y los de sus compañeros entran en conflicto. El niño comienza a ajustarse a los demás y su pensamiento egocéntrico va cediendo ante la presión social. Es capaz de realizar tareas de conservación, siguiendo la correspondencia de uno a uno y tomando en cuenta el número y longitud del modelo, teniendo presente dicho modelo.

Fuente: Craig, G. Desarrollo Psicológico. Atkin, L. Paso a paso. Danoff, J. Iniciación con los niños.

alcanzarse anticipada o bien posteriormente, pero siempre dentro de los límites de normalidad. Por ejemplo: a la edad de cuatro años, se espera que un niño asocie y nombre los colores primarios, si dicha destreza se presenta a los tres o bien a los cinco años, siempre estará dentro de los parámetros aceptados. Lo importante de las edades, es saber que hay destrezas que deben ejercitarse antes que otras.

Dicho desarrollo puede ser estimulado a través del juego, ya que éste es la principal y más significativa de las formas en que el niño aprende. Es el medio ideal por el cual un niño ensaya actividades sociales, y llega a relacionarse con objetos y personas de su ambiente. Volpicelli (1969) expresa que los niños que jugaron han sido excelentes escolares, inteligentes y persistentes, fáciles de comprender y manifestarse, laboriosos y deseosos de progresar. Para Arnold (1966), el juego del niño no es solamente una manera de pasar el tiempo, sino una preparación necesaria para su vida futura. El juego pues, es un medio educacional de alcances insospechados.





### III PROPUESTA "EL JUEGO COMO FACILITADOR DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 2 A 6 AÑOS"

El presente trabajo propone un compendio de juegos diseñados para desarrollar y ejercitar las destrezas básicas en niños de 2 a 6 años.

Se origina de la necesidad de hacer conciencia en los educadores y padres de familia, de lo esencial que es desarrollar las destrezas básicas correspondientes a las áreas de lenguaje, percepción, psicomotricidad y pensamiento, ya que en ellas se apoyará su futura escolaridad. Asimismo de los beneficios que se obtienen al utilizar el juego como medio para facilitar el aprendizaje.

Parte del supuesto que, en su mayoría, los establecimientos de educación preescolar se dedican a dar una instrucción formal, sin antes haber desarrollado las bases necesarias para el aprendizaje por medio del juego. Sin las habilidades que el niño logra desarrollar al jugar, puede llegar a manifestar dificultades al aprender y se encontrará separado de su entorno natural y social. Por lo que la educación preescolar debe tener presente que para cumplir con sus objetivos y tener éxito en el proceso enseñanza-aprendizaje, debe exponer al niño al juego antes de someterlo a actividades teóricas.

Se proporciona una serie de juegos clasificados según las destrezas y el área o función básica que desarrolla. Cada uno de los juegos presentados en el compendio tiene como objetivo desarrollar una destreza específica, sin olvidar ejercitar otras importantes en el crecimiento y aprendizaje del niño.

Tanto los padres de familia como maestros, pueden utilizarlo para

desarrollar, ejercitar o afianzar las destrezas del infante, las que servirán en el aprendizaje de la lectura, el cálculo y la escritura, ya que proporcionan al niño las bases para adquirir, asimilar e integrar dichos conocimientos.

Se propone al juego como facilitador, ya que a través del mismo los niños aprenden con naturalidad, pues el juego los prepara para recibir lo que les ofrece dicha actividad. Asimismo se garantiza el éxito y se tiene como resultado una enseñanza amena, por ejemplo: juegos como la lotería y el bingo desarrollan las nociones matemáticas y lógicas que se pueden clasificar como destrezas del pensamiento. Además se acrecentan los aspectos físico y verbal. Es bueno tomar en cuenta, que mientras más familiarizados estén los niños con la actividad lúdica, mejor se cumplirán los objetivos y fines de ésta, ya que el niño aprovechará mejor el juego si conoce la mecánica, organización y reglas del mismo.

#### A. Objetivos del compendio de juegos:

Que los educadores y padres de familia:

1. Usen los juegos para desarrollar, ejercitar y afianzar las destrezas básicas en los niños.
2. Tengan a su alcance un medio de aprendizaje más eficaz que permita desarrollar las destrezas básicas en los niños, sin necesidad de llegar a la monotonía y la educación forzada.
3. Tomen en cuenta las características de la edad del niño al educarle.
4. Estimulen en el niño el gusto por aprender.

## B. Uso del compendio de juegos:

Los juegos del compendio están clasificados en 4 áreas: la psicomotricidad, la percepción, el lenguaje y el pensamiento pues son la base en el proceso de aprendizaje. El desarrollo de cada una de estas áreas repercute en el crecimiento de las otras. Lo social y afectivo se desarrollan en todas las áreas mencionadas, ya que éstas permiten que se desarrollen ya que el niño sigue normas, convive con otros niños, comparte, libera tensiones y reacciona de determinada manera.

Cada área se presenta de la siguiente forma:

**Planificación:** Es un plan de trabajo que incluye una definición del área y las destrezas, así como el tiempo en que puede ser desarrollada. También los objetivos generales y específicos y los materiales necesarios para realizar los juegos.

**Compendio de juegos:** El compendio describe brevemente cada juego, la edad en que se observa y especifica las destrezas que se desarrollan. A cada juego corresponde el mismo número con el que aparece en la lista de control de juegos (ver anexo B).

Para aplicar los juegos se debe seguir los siguientes pasos:

1. Asegúrese de comprender las instrucciones del juego antes de utilizarlo.
2. Adapte las instrucciones al nivel de comprensión de los niños y al medio donde se aplique.
3. Antes de iniciar una sesión de juegos determine qué destreza se desea desarrollar en el niño, ya sea porque a pesar de su edad no

presente la habilidad, la realice con torpeza o requiere que la perfeccione. Definida la destreza o destrezas a desarrollar o ejercitar, es necesario que se escoja el juego que más convenga para los fines y se ejecute el mismo. Ejemplo: Para un niño de 4 años que necesita desarrollar la expresión oral (destreza del área de lenguaje), se busca la unidad tres, que corresponde a la del lenguaje (ver pp. 54 ). Se revisa en el plan de área las destrezas que incluye, para corroborar que la destreza que se desea trabajar corresponde a esa área. Luego se pasa a la clasificación de juegos (ver pp. 56) y se buscan los juegos destinados para niños de 4 años (ver pp. 58-59). Se encuentran cuatro juegos de los cuales, "respondiendo a la maestra", "completa la oración" y "bueno y malo" son juegos que desarrollan la habilidad deseada. Es importante destacar que debe escogerse el juego que más se adapte a las condiciones del medio y de realización del niño.

4. Prepare los materiales necesarios para el juego o busque utensilios que sirvan como sustitutos.

5. Tome en cuenta que se pueden realizar los juegos destinados a niños de mayor o menor edad que la del niño con quien se juega, con el fin de distraerse, divertirse o pasar un momento agradable y no necesariamente para desarrollar una destreza determinada.

6. Realice una planificación que tome en cuenta las necesidades de los niños. En el caso de los padres de familia, es conveniente organizar un tiempo de juego en casa.

Los maestros deben incluir el juego como parte de su clase, ya sea para motivar, desarrollar destrezas o evaluar y no sólo para entretener al niño.

Cuando la actividad sea enseñar un concepto, es preferible que se haga con

una actividad lúdica.

7. Evalúe periódicamente los progresos del niño. Lo importante es observar la evolución del niño y establecer los cambios presentados para modificar la actividad según las necesidades e intereses que presente y, de acuerdo a esto, buscar juegos que lo motiven y atraigan.

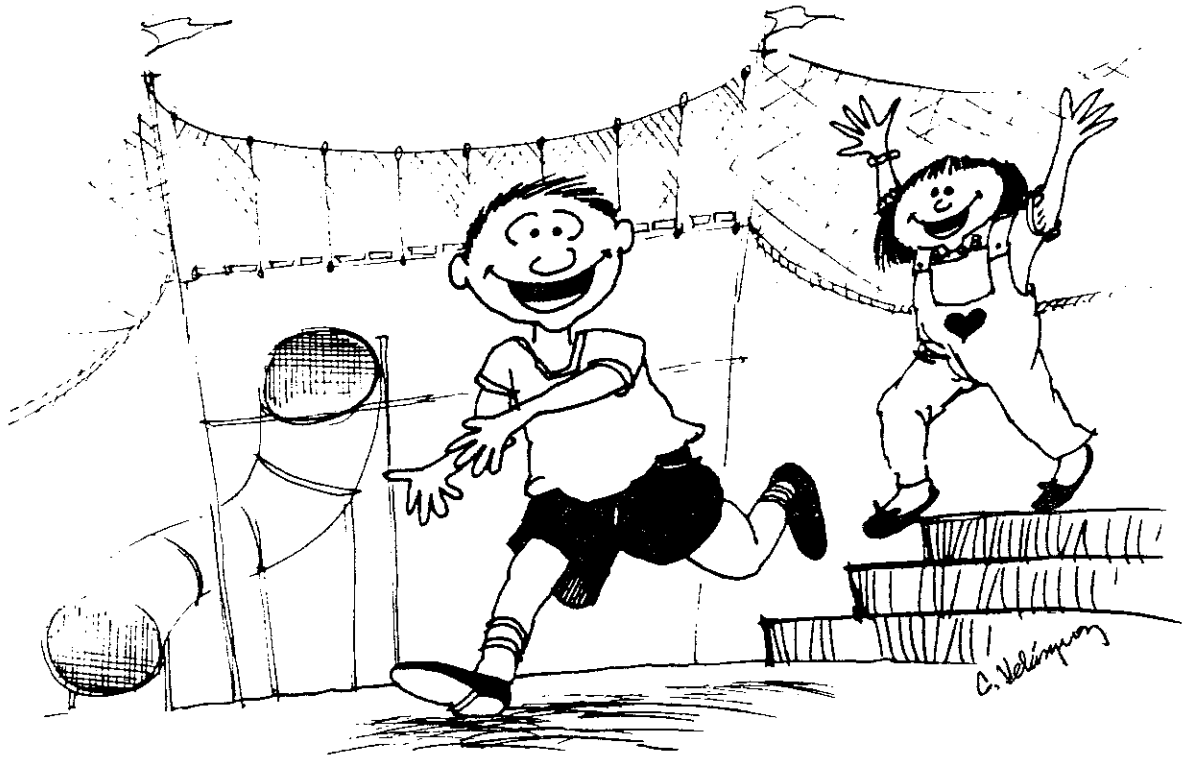
8. Adopte una actitud positiva al realizar el juego. Es necesario tomar en cuenta que si el niño no desea jugar, o no gusta de algún juego no se le obligue a hacerlo, por el contrario se le debe dar libertad para escoger el juego que desee o bien esperar hasta que esté en disposición de integrarse voluntariamente a la actividad.

9. Establezca un horario para realizar los juegos. A los maestros se les sugiere ubicar los periodos libres para realizar juegos con sus alumnos, así como implementar un tiempo en cada actividad académica para jugar. En el caso de los padres de familia es bueno que organicen un horario del tiempo libre disponible en casa, para jugar con sus hijos. Es recomendable jugar por lo menos 2 veces a la semana y de preferencia diariamente, ya que así se alcanzarán más fácilmente los objetivos del juego.

Para simplificar y agilizar la tarea del maestro y del padre de familia se elaboró una lista de control de juegos (ver anexo B), donde se presentan los juegos agrupados por áreas y enumerados de la misma forma como aparecen en el compendio de juegos. La finalidad de la misma es que se marque el juego que ya se ejecutó con el niño, se lleve un control de si le agradó o no y si es necesario repetirlo.

# COMPENDIO DE JUEGOS "AREA DE PSICOMOTRICIDAD"

## Primera Unidad



**COMPENDIO DE JUEGOS  
PLANIFICACION**

**Primera Unidad  
ÁREA DE PSICOMOTRICIDAD**

La psicomotricidad es una actividad que confiere una significación psicológica al movimiento.

Destrezas: Coordinación dinámica y equilibrio, disociación de movimientos, eficiencia motriz, estructuración espacial, esquema corporal, lateralidad, motricidad fina y gruesa.

Duración: 6 meses.

Objetivo General	Objetivo Específico	Materiales	Juegos
Que el estudiante desarrolle la mayor eficiencia en el movimiento corporal.	Que el estudiante: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ejecute diferentes movimientos con su cuerpo</li> <li>- maneje correctamente las diferentes partes de su cuerpo</li> <li>- se exprese a través del movimiento corporal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- grabadora</li> <li>- yeso</li> <li>- objetos diversos</li> <li>- aro plástico</li> <li>- colchoneta</li> <li>- pelotas plásticas</li> <li>- cuencas</li> <li>- lana</li> <li>- retazos de tela</li> <li>- palo de piñata</li> <li>- cuerda</li> <li>- hojas de papel</li> <li>- masking tape</li> <li>- crayones</li> <li>- dibujos</li> <li>- botes con tapadera</li> <li>- papel lustre</li> <li>- palillos chinos</li> </ul>	Ver clasificación de juegos página 34.

JUEGOS PARA EL AREA DE PSICOMOTRICIDAD		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
2 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- coordinación dinámica y equilibrio.</li> <li>- figura fondo.</li> <li>- memoria.</li>   <li>- coordinación dinámica y equilibrio.</li> <li>- memoria auditiva.</li>   <li>- estructuración espacial.</li> <li>- discriminación auditiva.</li> <li>- figura fondo.</li>   <li>- coordinación dinámica y postural.</li> <li>- disociación de movimientos.</li> <li>- discriminación auditiva.</li>   <li>- coordinación dinámica y equilibrio.</li> <li>- motilidad ocular.</li> <li>- estructuración espacial.</li>   <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- esquema corporal.</li> <li>- discriminación auditiva.</li> <li>- disociación.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Movimiento libre Se divide el campo en secciones, ( tantas como sea posible), en cada sección se realiza un movimiento cualquiera (correr, saltar, galopar, rodar, sacudir) Los niños deben realizar el movimiento de acuerdo a la sección en la que se encuentren.</li>   <li>2. Semáforo El maestro dice el color verde y los niños se mueven libremente, al mencionar amarillo trotan lentamente en el mismo lugar y al mencionar el rojo se quedan quietos.</li>   <li>3. Tocar objetos Cinco niños corren para tocar objetos designados por la maestra, luego vuelven hacia el lugar de partida.</li>   <li>4. Movimiento libre más tarea Los niños se mueven libremente, a una señal ejecutan una actividad conocida (leer, martillar, etc.)</li>   <li>5. Correr para cabecear un objeto suspendido Los niños corren y al llegar al objeto colgado, deben saltar para lograr moverlo con la cabeza.</li>   <li>6. Izquierda, derecha, adelante, atrás El niño se para en el centro de un aro. Salta y sigue instrucciones de dirección.</li> </ol>

JUEGOS PARA EL AREA DE PSICOMOTRICIDAD		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
2 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- estructuración espacial.</li> <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- atención.</li> <li>- coordinación dinámica y equilibrio.</li> <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- esquema corporal.</li> <li>- coordinación dinámica y equilibrio.</li> <li>- estructuración espacial.</li> <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- motricidad fina.</li> <li>- equilibrio.</li> <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- coordinación ojo-mano.</li> <li>- atención.</li> <li>- equilibrio.</li> <li>- coordinación viso-manual.</li> <li>- motilidad ocular.</li> <li>- atención.</li> <li>- coordinación viso-manual.</li> <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- vivacidad.</li> </ul>	<p>7. Seguir al líder sobre un camino con obstáculos Los niños siguen a la maestra, a través de un camino lleno de obstáculos.</p> <p>8. Vuelta de gato Los niños deben hacer la vuelta, primero hacia adelante, luego hacia atrás.</p> <p>9. Empujar Los niños parados frente a la pared u otro objeto inmóvil deben doblar los brazos y estirarlos, tratando de empujar el objeto.</p> <p>10. Pelota por el túnel sobre la carrera La pelota se pasa a través de las piernas hasta la última persona de la fila, quien tomándola se dirige hacia adelante de la fila volviéndola a meter entre las piernas.</p> <p>11. Collares de colores Cada pequeño, recibe un recipiente con cuentas de diferentes colores y un cordel. Cuando la maestra dá la señal, comienzan a enhebrar las cuentas sin elegir colores.</p> <p>12. Tender la ropa Formados en fila los niños tienen un pañuelo o pedazo de tela que tendrán que ir a tender al lazo. A una orden dada, los primeros de cada fila salen corriendo a colgar la tela lo más rápido posible, regresar a la fila y tocar a su compañero para que éste haga lo mismo.</p>

JUEGOS PARA EL AREA DE PSICOMOTRICIDAD		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
2 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- esquema corporal.</li> <li>- atención.</li> <li>- tácto y kinesiésia.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- esquema corporal.</li> <li>- disociación de movimientos.</li> <li>- atención.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- coordinación viso-manual.</li> <li>- direccionalidad.</li> <li>- eficiencia motriz.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- coordinación dinámica y equilibrio.</li> <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- coordinación viso-manual.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- motilidad ocular.</li> <li>- estructuración espacial.</li> </ul>	<p>¿Dónde te toqué? Por parejas, uno de los niños "a", se pone de espaldas y el otro "b" detrás de él. El niño "b" tocará una parte del cuerpo del niño "a", quien debe marcar con una X la parte que cree le tocaron, ésto lo hará en un dibujo. También se puede dibujar en vez de marcar, la parte que le tocaron, hasta formar la figura completa.</p> <p>14. Elevar partes del cuerpo El niño acostado en el suelo, boca abajo debe responder levantando o moviendo la parte o partes del cuerpo que le fueron tocadas.</p> <p>15. Golpear la pelota El niño sostiene un palo largo y cilíndrico con una mano o con ambas, así debe golpear una pelota que cuelga del techo.</p> <p>16. Saltar la cuerda Primero se puede empezar por arrastrar la cuerda hacia los pies del niño, quien deberá saltar cuando ésta se acerque a sus pies. Luego ya se puede arquear sobre su cabeza y topar en el piso.</p> <p>17. Mírame fijamente Se debe estimular al niño a enfocar su vista en un punto cercano y luego en otro punto lejano. Los objetos a observar pueden ser letras, muebles, cuadros, etc.</p>

JUEGOS PARA EL AREA DE PSICOMOTRICIDAD		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
2 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motilidad gruesa.</li> <li>- motilidad ocular.</li> <li>- atención.</li>   <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- atención.</li> <li>- disociación de movimientos.</li>   <li>- motricidad fina.</li> <li>- coordinación viso-manual.</li> <li>- motilidad ocular.</li>   <li>- motricidad fina.</li> <li>- direccionalidad.</li> <li>- atención.</li> <li>- coordinación viso-manual.</li>   <li>- motricidad fina.</li> <li>- motilidad ocular.</li> <li>- concentración.</li>   <li>- equilibrio.</li> <li>- direccionalidad.</li> <li>- lateralidad.</li> <li>- coordinación ojo-pie.</li> </ul>	<p>18. Alcance con los ojos abiertos Los niños deben mover sus ojos ( no la cabeza ), hacia determinada dirección y mantenerlos en esa posición hasta que se le indique.</p> <p>19. Balanceo de la cabeza En este juego deberá mantener los ojos quietos mientras gira la cabeza.</p> <p>20. Fijación en la pizarra Se escriben números o figuras en la pizarra, ya sea en orden o al azar. Se le pide al niño que fije sus ojos en uno de los objetos luego lo señale. Otro compañero debe guiarse por la señalización y decir el nombre de lo que señala.</p> <p>21. Corte de papel Se dibuja sobre un trozo de papel sin dobleces una línea gruesa. El niño sostiene el papel en el aire y lo corta a lo largo de la línea. El niño no debe romper el papel, sino rasgar siguiendo la línea.</p> <p>22. Pinzar con los dedos El niño debe tomar objetos con los dedos pulgar e índice y luego arrojarlos o depositarlos en una caja.</p> <p>23. Camino Se pega masking en el suelo, simulando un camino doble. Al final del camino habrá un objeto. El niño debe recoger el objeto y regresar con él manteniéndose siempre dentro del camino.</p>

JUEGOS PARA EL AREA DE PSICOMOTRICIDAD		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
2 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- coordinación ojo-mano.</li> <li>- direccionalidad.</li> <li>- atención.</li>   <li>- esquema corporal.</li> <li>- memoria visual.</li> <li>- atención y concentración.</li> <li>- coordinación viso-manual.</li>   <li>- coordinación ocular.</li> <li>- atención.</li> <li>- coordinación viso-manual.</li> <li>- percepción de formas.</li>   <li>- coordinación viso-manual.</li> <li>- motricidad fina.</li> <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- concentración.</li> <li>- creatividad.</li>   <li>- motricidad fina.</li> <li>- direccionalidad.</li> <li>- coordinación dinámica y postural.</li>   <li>- independencia.</li> <li>- motricidad fina.</li> </ul>	<p>24. Seguir una trayectoria gráfica El niño con un crayón, lápiz u otro, deberá seguir el contorno o trayectoria de una línea. Al principio sólo se utilizan líneas rectas; luego se incluyen ángulos y curvas.</p> <p>25. Cara Se le da al niño el dibujo de una cara partida en tres (ojos, nariz, boca). Se le presenta la figura completa y luego se separan las partes. El niño tiene que unir las. Conforme tenga éxito, se pueden agregar otras partes (orejas, babilla, pelo).</p> <p>26. Figuras Se le presentan al niño 3 cartones perforados con formas geométricas, luego se le presentan las figuras que debe insertar en el lugar que corresponde.</p> <p>27. Rasgando formas Se le pide al niño que rasgue papel y se le orienta a que forme figuras al hacerlo, luego debe pegarlas en una hoja o pliego.</p> <p>28. Pelotas Se le da al niño una pelota, y se le pide que la tire suavemente a manera de meterla dentro de una caja que se encontrará a una distancia prudente del niño.</p> <p>29. Vestirse y desvestirse Se le pide al niño que se ponga y quite determinada prenda de vestir en el menor tiempo posible.</p>

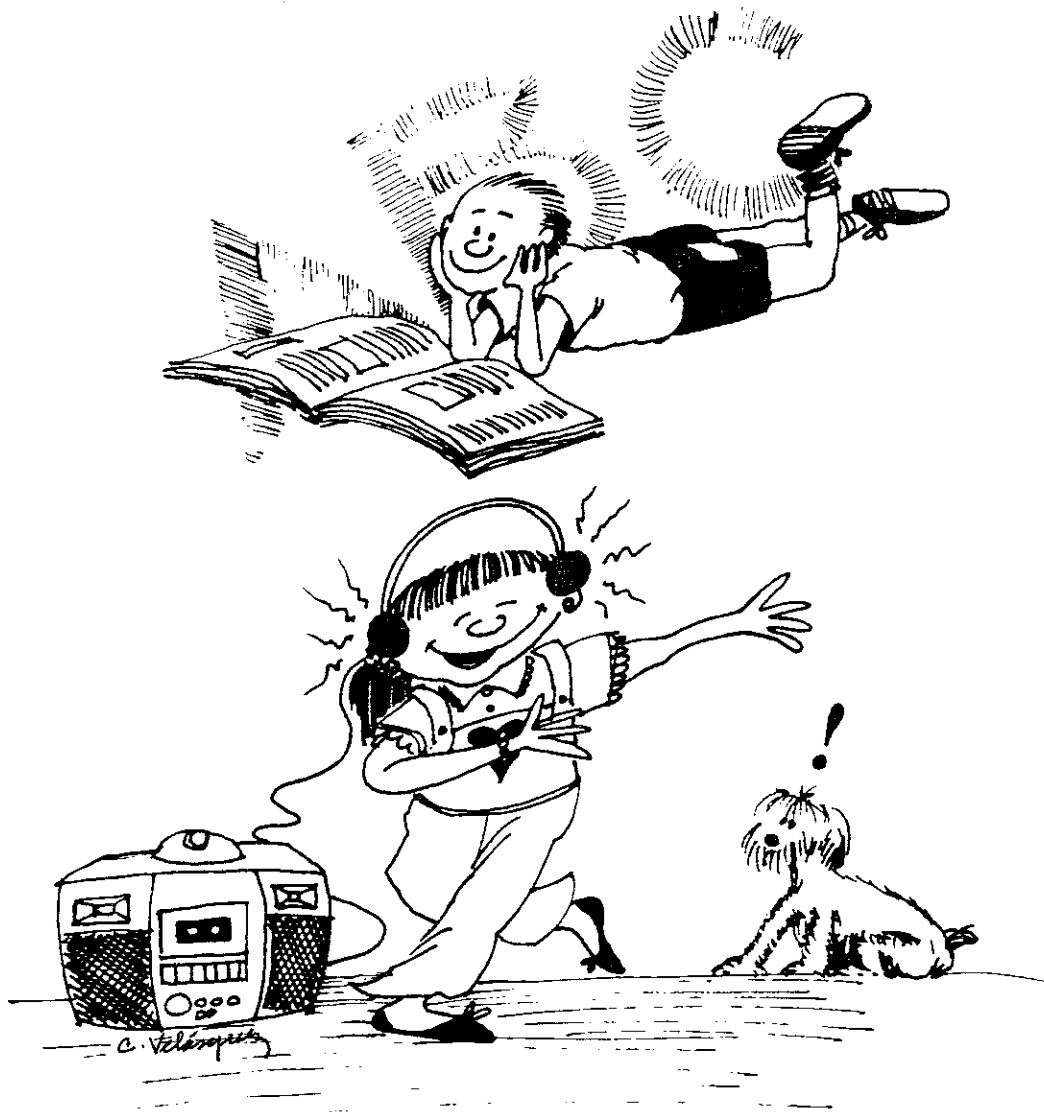
JUEGOS PARA EL AREA DE PSICOMOTRICIDAD		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
3 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- coordinación dinámica y equilibrio.</li> <li>- eficiencia motriz.</li> <li>- figura fondo.</li>   <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- coordinación ocular.</li> <li>- esquema corporal.</li> <li>- equilibrio.</li>   <li>- motricidad gruesa</li> <li>- motricidad fina.</li> <li>- motilidad ocular.</li>   <li>- atención.</li> <li>- motricidad fina.</li> </ul>	<p>30. Saltar sobre objetos Los niños corren y al llegar al objeto deben saltarlo sin tocarlo.</p> <p>31. Arrastrar una pelota Los niños deben llevar una pelota (sin levantarla del suelo), hasta el punto establecido, lo pueden hacer con el pie, la mano, cabeza.</p> <p>32. Tapar y destapar Darle al niño un juego de 3 a 4 recipientes con tapadera, los cuales debe destapar y tapar en el menor tiempo posible.</p> <p>33. Mantener la canasta llena La maestra desparrama las pelotas que hay en la canasta tan rápido como pueda, mientras lo niños, corriendo detrás de ellas, deben regresarlas a la canasta a manera de mantenerla llena.</p>
4 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- coordinación ojo-pie.</li> <li>- estructuración espacial.</li> <li>- atención.</li>   <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- estructuración espacial.</li> <li>- equilibrio.</li> <li>- coordinación dinámica.</li> </ul>	<p>34. Pisar la sombra de su pareja Los niños deben pisar la sombra de la pareja y evitar quedar fuera de ella.</p> <p>35. Saltar Los niños deben saltar desde un banco, tratando de caer en el blanco estipulado.</p>

JUEGOS PARA EL AREA DE PSICOMOTRICIDAD		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
4 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- motricidad fina.</li> <li>- atención.</li> <li>- creatividad.</li> <li>- percepción de forma.</li> <li>- motricidad fina.</li> <li>- estructuración espacial.</li> <li>- motilidad ocular.</li> <li>- eficiencia motriz.</li> </ul>	<p>36. Plegado de papel Que el niño pliegue papeles y forme figuras.</p> <p>37. Diseño para la preescritura Los niños deben reproducir todos los diseños que se le presenten. Primero en espacios abiertos (pizarrón, pliegos de papel), luego en espacios pequeños (cuaderno).</p>
5 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- coordinación viso-manual.</li> <li>- atención.</li> <li>- relación espacial.</li> <li>- coordinación viso-manual.</li> <li>- eficiencia motriz.</li> <li>- direccionalidad.</li> <li>- esquema corporal.</li> <li>- motricidad gruesa.</li> <li>- motilidad ocular.</li> <li>- atención.</li> </ul>	<p>38. Formar figuras con hilos Cada uno de los niños recibe un hilo, lana o cañamo, la maestra enseña la figura que deben formar y el niño lo debe realizar sobre su mesa.</p> <p>39. Círculos bimanuales en la pizarra El niño se pone de pie en la pizarra, con un buen trozo de yeso en ambas manos. Apoya el yeso en la pizarra y simultáneamente mueve ambos brazos en movimientos rítmicos.</p> <p>40. Copiar al guía Los niños deben imitar los movimientos que haga la maestra.</p>

JUEGOS PARA EL AREA DE PSICOMOTRICIDAD		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
5 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- coordinación dinámica y equilibrio.</li> <li>- coordinación viso-manual.</li>   <li>- coordinación viso-manual.</li> <li>- atención.</li> <li>- coordinación ocular.</li>   <li>- coordinación dinámica postural.</li> <li>- memoria.</li>   <li>- estructuración temporal</li> <li>- conciencia auditiva</li> <li>- coordinación dinámica y equilibrio.</li> </ul>	<p><b>41. Brincar</b> Los niños saltan de acuerdo con las órdenes (pie derecho, pie izquierdo, ambos pies). Se pueden utilizar órdenes de dirección (adelante, atrás).</p> <p><b>42. Pajillos chinos</b> Los niños tiran los pajillos (de plástico o de madera), sobre una superficie plana, para luego tomar todos los pajillos posibles sin mover el resto.</p> <p><b>43. Imitando juguetes</b> Se escoge un juguete cualquiera, y los niños deben imitar el movimiento que dicho juguete hace.</p> <p><b>44. Movimiento siguiendo un ritmo</b> Los niños pueden caminar, saltar, correr, galopar, siguiendo el ritmo de un instrumento o música.</p>

# COMPENDIO DE JUEGOS "AREA DE PERCEPCION"

## Segunda Unidad



**COMPENDIO DE JUEGOS  
PLANIFICACION**

**Segunda Unidad  
AREA DE PERCEPCION**

Es un proceso mediante el cual un individuo organiza los estímulos, los interpreta e integra a sus experiencias previas.

Destreza: Táctiles y kinestésicas, direccionalidad, motilidad ocular, percepción de formas, reconocimiento de objetos, coordinación viso-manual, figura-fondo, memoria auditiva. relaciones espaciales, discriminación auditiva, posición en el espacio, conciencia auditiva, análisis fónico.

Duración: 8 meses

Objetivo General	Objetivo Específico	Materiales	Juegos
<p>Que el estudiante organice sus estímulos perceptivos.</p> <p>Que el estudiante ejecute la mejor respuesta a los estímulos perceptivos que recibe.</p>	<p>Que el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- discrimine los distintos estímulos a través de su cuerpo</li> <li>- reconozca los estímulos perceptivos que recibe</li> <li>- asocie los estímulos perceptivos a experiencias pasadas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- objetos variados</li> <li>- cubos</li> <li>- objetos que emitan sonidos</li> <li>- pañuelos de tela</li> <li>- objetos de diferentes texturas y peso</li> <li>- carteles</li> <li>- instrumentos musicales</li> <li>- grabadora</li> <li>- hojas de trabajo</li> <li>- láminas de objetos</li> <li>- lotería</li> </ul>	<p>Ver clasificación de juegos página 44.</p>

JUEGOS PARA EL AREA PERCEPTIVA		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
2 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- percepción de forma</li> <li>- atención</li> <li>- discriminación auditiva</li>   <li>- percepción de forma</li> <li>- coordinación viso-manual</li> <li>- atención</li> <li>- observación</li>   <li>- percepción de forma</li> <li>- constancia perceptiva</li> <li>- concentración</li>   <li>- conciencia auditiva</li> <li>- memoria auditiva</li> <li>- discriminación auditiva</li> <li>- atención</li>   <li>- percepción háptica</li> <li>- asociación</li>   <li>- discriminación auditiva</li> <li>- equilibrio</li> <li>- orientación</li> </ul>	<p>45. <b>Objetos familiares</b> Se utilizan pares de objetos. Uno de los elementos del par de objetos se coloca encima de un mueble, el niño debe buscar dentro de una caja y encontrar el otro elemento del par.</p> <p>46. <b>Construcción de torres</b> Se le muestra una serie de cubos, en un orden dado y los niños deben reproducirlo en el mismo orden.</p> <p>47. <b>Buscar un objeto igual al otro</b> Se escoge un objeto cualquiera, los niños deben buscar dentro del salón otro objeto igual o parecido al escogido.</p> <p>48. <b>¿Quién reconoce el sonido?</b> Los niños, de espaldas a la maestra, deben reconocer el sonido. La maestra saca un objeto cualquiera y lo suena.</p> <p>49. <b>Diferentes texturas</b> Los niños reciben varias tarjetas, que deben clasificar y agrupar por medio del tacto.</p> <p>50. <b>María y José</b> Los alumnos en círculo, escogen a dos que estarán en el centro con los ojos vendados y separado uno del otro. Uno será María y el otro José. Ambos tienen que llamarse por su nombre y encontrarse.</p>

JUEGOS PARA EL AREA PERCEPTIVA		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
2 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- conciencia auditiva</li> <li>- memoria auditiva</li> <li>- discriminación auditiva</li> <li>- vocabulario</li>   <li>- discriminación auditiva</li> <li>- memoria auditiva</li> <li>- análisis fónico</li>   <li>- memoria</li> <li>- percepción visual</li> <li>- atención</li>   <li>- percepción háptica</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- comprensión</li>   <li>- percepción de forma</li> <li>- coordinación viso-manual</li> <li>- secuencia</li> <li>- observación</li>   <li>- percepción de forma</li> <li>- coordinación viso-manual</li> <li>- direccionalidad</li> <li>- lateralidad</li> </ul>	<p>51. El rey silencio Los niños deben escuchar en silencio los ruidos de su alrededor durante un minuto; después deben intentar recordarlos y describirlos.</p> <p>52. Saludar a ciegos A un niño se le tapa los ojos, otro niño se acerca a él y le pregunta quién soy, el niño debe descubrir quién es a través de la voz.</p> <p>53. ¿Quién hace esto? Uno de los niños representa a un personaje cualquiera, el resto debe adivinar de quién se trata.</p> <p>54. ¿Cómo soy? Se le dan a tocar al niño objetos pesados y livianos, el niño debe verbalizar cuál pesa más y cuál es más liviano. Con el tiempo se le pueden presentar dibujos.</p> <p>55. Hagamos collares Se le muestra al niño una secuencia de 3 a 6 objetos unidos por un hilo. El niño observará con atención y tendrá que llenar el hilo siguiendo el orden presentado.</p> <p>56. Vamos a leer Se le presenta un cartón con figuras pegadas en líneas horizontales, luego se le pide que diga el nombre de las figuras y que lo haga de izquierda a derecha.</p>

JUEGOS PARA EL AREA PERCEPTIVA		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
2 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- percepción de forma</li> <li>- memoria auditiva</li> <li>- discriminación auditiva</li> <li>- atención</li>   <li>- relaciones espaciales</li> <li>- direccionalidad</li> <li>- coordinación viso-manual</li>   <li>- coordinación viso- manual</li> <li>- secuencias</li> <li>- motilidad ocular</li> <li>- seguimiento de instrucciones</li>   <li>- coordinación viso- manual</li> <li>- lateralidad</li> <li>- eficiencia motriz</li>   <li>- percepción gustativa</li> <li>- asociación</li>   <li>- percepción de forma</li> <li>- memoria</li> <li>- percepción háptica</li> <li>- seguimiento de instrucciones</li> </ul>	<p>57. Formemos una orquesta Se le presentan al niño tres instrumentos musicales a la vez. Al mismo tiempo escuchan una cinta donde aparecerá el sonido de uno de esos instrumentos. Al escucharlo el niño debe escoger el instrumento al que pertenece.</p> <p>58. Hagamos lo mismo Se le presenta al niño un modelo de puntos unido con líneas, el niño debe fijarse en el modelo y unir los puntos para formar el mismo diseño.</p> <p>59. Imagina ¿qué hay? El alumno debe completar un dibujo siguiendo una secuencia numérica.</p> <p>60. Sigue el camino El niño debe recorrer el camino que se le presente sin levantar el lápiz ni salirse del mismo.</p> <p>61. Sabores Se le darán a probar al niño alimentos de diferentes sabores. El niño tiene que asociar cada alimento a su respectivo sabor y verbalizarlo.</p> <p>62. Frío y calor Se le presentan al niño de 3 a 6 láminas, y se le pide que las agrupe según su utilidad: objetos para épocas de frío y para épocas de calor.</p>

JUEGOS PARA EL AREA PERCEPTIVA		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
2 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- percepción háptica</li> <li>- vocabulario</li> <li>- asociación</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- percepción de forma</li> <li>- asociación</li> <li>- motilidad ocular</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- percepción de la forma</li> <li>- memoria visual</li> <li>- estructuración espacial</li> </ul>	<p>63. Toca y dime Se le presenta al niño una serie de 2 a 6 objetos de diferente temperatura y debe diferenciar los fríos de los calientes a través del tacto.</p> <p>64. Parejas A cada niño se le dará una tarjeta con el dibujo de un oficio u ocupación, a una orden dada los niños deben buscar al compañero que tiene el mismo dibujo que él.</p> <p>65. ¿Quién soy? Se hacen varios círculos con sílabas, números, objetos. Los niños corren alrededor y a una orden dada se colocan dentro de uno de los círculos, y decir (siguiendo por turnos) qué hay dentro del círculo.</p>
3 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- discriminación auditiva</li> <li>- atención</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conciencia auditiva</li> <li>- memoria auditiva</li> <li>- discriminación auditiva</li> <li>- atención</li> </ul>	<p>66. Simón dice Los niños deben realizar las acciones que se le piden, únicamente cuando se menciona el nombre de Simón.</p> <p>67. Historias de animales A los niños se les cuenta una historia, donde aparezcan varios animales. Al escuchar el nombre del animal, los niños deben hacer el sonido de dicho animal.</p>

JUEGOS PARA EL AREA PERCEPTIVA		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
3 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- discriminación auditiva</li> <li>- figura fondo</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- atención</li>   <li>- motilidad ocular</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- atención</li> <li>- observación</li>   <li>- memoria visual</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- atención</li>   <li>- percepción de forma</li> <li>- posición en el espacio</li> <li>- atención</li>   <li>- percepción de forma</li> <li>- coordinación viso-manual</li> <li>- atención</li> </ul>	<p>68. Lotería A cada niño se le reparte un cartón dividido en seis espacios, cada espacio con un dibujo diferente. Otro niño con ayuda de la maestra, saca de un recipiente una tarjeta a la vez, la muestra y dice el nombre. Los niños deben reconocer el dibujo en su cartón, marcarlo y esperar hasta llenarlo todo.</p> <p>69. Hallar semejanzas con bloques Se coloca una fila de bloques entre el niño y el maestro. El maestro selecciona un bloque y lo sostiene en alto, para que el niño lo vea. El niño debe seleccionar otro bloque que sea de igual forma al del maestro. También se puede construir un diseño con bloques y el niño tiene que construir diseños iguales. Para comenzar se utilizan dos o tres bloques, y a medida que el niño se hace más hábil se agregan más.</p> <p>70. Quitar y agregar Se colocan dos arreglos de bloques, luego se le cubren los ojos al niño, mientras el maestro agrega o quita un bloque de uno de los diseños. El niño debe determinar qué cambio ocurrió.</p> <p>71. Dominó Cada niño recibe un juego de fichas. Sobre la mesa se pone una, los niños por turnos deben buscar dentro de sus fichas una que tenga el mismo dibujo que el de la maestra.</p> <p>72. Copia Se le da al niño dos figuras.. una pintada y otra sin pintar, se le pide que pinte la figura en blanco, de acuerdo con el</p>

## JUEGOS PARA EL AREA PERCEPTIVA

EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
3 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- percepción de formas</li> <li>- percepción háptica</li> <li>- memoria</li>   <li>- percepción auditiva</li> <li>- motricidad fina</li> <li>- memoria visual</li>   <li>- memoria</li> <li>- motricidad fina</li> <li>- vocabulario.</li> </ul>	<p>modelo pintado.</p> <p><b>73. Letras y números</b> Se le da al niño un juego de letras o números hechos de lija, se le pide que pase sus dedos sobre la figura y luego que diga el nombre de la misma.</p> <p><b>74. Manos rápidas</b> A cada niño se le da una barra de plastilina, la maestra dirá un número, letra, figura o sílaba la cual debe ser reproducida por los niños.</p> <p><b>75. Vamos de compras</b> Los niños escogen un lugar donde pueden ir a comprar, luego en una hoja deben dibujar un objeto que se pueda comprar en el lugar que eligieron, para luego pasar frente a la clase y decir qué dibujaron.</p>
4 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- discriminación auditiva</li> <li>- percepción visual</li> <li>- memoria</li> <li>- atención</li>   <li>- percepción háptica</li> <li>- memoria</li> <li>- atención</li>   <li>- discriminación auditiva</li> <li>- atención</li> <li>- memoria</li> </ul>	<p><b>76. Encuentre a mi niño</b> Se describen las ropas de un determinado niño, los niños que lo buscan deberán tomar en cuenta las características para encontrarlo.</p> <p><b>77. Reconocer objetos</b> Un niño con los ojos vendados introduce las manos en una caja o bolsa llena de objetos, escogerá uno y deberá identificarlo por medio del tacto.</p> <p><b>78. Signos a los círculos</b> Formados en fila, los niños esperan la orden para salir corriendo y escribir dentro de unos círculos el signo que se le</p>

JUEGOS PARA EL AREA PERCEPTIVA		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
4 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- seguimiento de instrucciones</li> <li>- discriminación auditiva</li> <li>- memoria</li> <li>- coordinación viso-manual</li> <li>- discriminación auditiva</li> <li>- comprensión</li> <li>- coordinación dinámica y equilibrio</li> <li>- memoria visual</li> <li>- atención</li> <li>- concentración</li> <li>- coordinación viso-manual</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- memoria visual</li> <li>- constancia perceptiva</li> <li>- atención</li> <li>- discriminación auditiva</li> <li>- coordinación viso-manual</li> <li>- memoria</li> <li>- discriminación auditiva</li> <li>- atención</li> <li>- análisis fónico</li> </ul>	<p>pida. Al terminar, deben regresar a la fila.</p> <p>79. El oído fino La maestra hace oír diferentes sonidos, que estarán representados por un signo diferente. Un alumno debe escribir por orden los signos correspondientes a los sonidos emitidos.</p> <p>80. Improvisación dirigida La maestra lee una historia, tomando en cuenta el tiempo que necesitan los participantes para ejecutar las diferentes fases.</p> <p>81. Memoria El niño observa un diseño de bloques durante un corto tiempo, luego se cubre el diseño y, sin destaparlo, el niño debe recordarlo y reconstruirlo.</p> <p>82. Inversión En este juego, el niño crea diseños con bloques, invirtiendo la posición de los que aparecen en el modelo.</p> <p>83. Suave y fuerte Los niños escuchan una serie de sonidos (suaves y fuertes) Los niños deben representar los sonidos fuertes por círculos y los suaves por líneas.</p> <p>84. Duración El niño puede expresar gráficamente la duración de un sonido. Debe hacer líneas largas de color anaranjado para los sonidos largos y líneas cortas de color azul para los</p>

JUEGOS PARA EL AREA PERCEPTIVA

EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
4 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- conciencia auditiva</li> <li>- discriminación auditiva                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- atención</li> </ul> </li> <li>- coordinación viso-manual</li>   <li>- posición en el espacio                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- direccionalidad</li> <li>- vocabulario</li> </ul> </li> <li>- estructuración espacial</li>   <li>- percepción de forma                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- memoria visual</li> <li>- vocabulario</li> <li>- atención</li> </ul> </li>   <li>- discriminación auditiva                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- sonido inicial.</li> <li>- análisis fónico</li> <li>- atención</li> </ul> </li>   <li>- percepción de forma</li> <li>- coordinación viso-manual                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- motilidad ocular</li> </ul> </li> <li>- posición en el espacio</li>   <li>- discriminación auditiva</li> <li>- discriminación de forma                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- atención</li> </ul> </li> <li>- coordinación viso-manual</li> </ul>	<p>sonidos cortos.</p> <p>85. Lotería de sonidos Cada niño tiene un cartón dividido en 6 u 8 cuadros, el niño escucha un cassette donde tendrá que reconocer los sonidos y marcarlos en su cartón.</p> <p>86. Posiciones Se le da al niño de 2 a 5 objetos, y se le pide que los coloque en una silla o mesa. Luego se le pide que diga en qué posiciones se encuentran.</p> <p>87. Visita Se lleva al niño a visitar un lugar cualquiera, luego tendrá que describir correctamente alguno de los objetos vistos.</p> <p>88. ¿Cuál es mi compañero? Se le dan tres figuras al niño, dos que rimen una no. El niño debe aparear las que rimen.</p> <p>89. ¿Quiénes se parecen? El niño debe marcar en una hoja los dibujos que tengan sonidos iniciales iguales al objeto que la maestra enseñe.</p> <p>90. Dictado A cada niño se le da diez figuras y una hoja. El niño debe colocarlos tomando en cuenta el orden que dé la maestra. Juego se pueden hacer con palabras.</p>

JUEGOS PARA EL AREA PERCEPTIVA		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
5 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- percepción auditiva</li> <li>- seguimiento de instrucciones</li>   <li>- percepción auditiva</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- atención</li>   <li>- motricidad fina</li> <li>- motilidad ocular</li> <li>- atención</li> <li>- noción de cantidad</li>   <li>- discriminación auditiva</li> <li>- atención</li> <li>- disociación de movimientos</li>   <li>- análisis fónico</li> <li>- sonido inicial</li>   <li>- motilidad ocular</li> <li>- percepción de formas</li> <li>- coordinación dinámica y equilibrio</li> </ul>	<p>91. Hagamos grupos Los niños parados y dispersos se mantienen en movimiento, a una orden dada deben agruparse, según el número que se le diga.</p> <p>92. ¿Dónde me siento? La maestra y dos niños a la vez. La maestra dice una sílaba, letra o número, los niños deben buscarla en el respaldo de las sillas y sentarse donde se encuentre dicha sílaba o número.</p> <p>93. Perinola Se tiene una perinola cuyos lados tendrán números, el niño la tira y según el número que caiga debe formar conjuntos con el mismo número de elementos que cayó en la perinola.</p> <p>94. Repetir onomatopéyalar Los niños deben moverse y hacer el sonido del animal que imitan.</p> <p>95. Somos iguales Se le presenta al niño un dibujo cualquiera, él debe buscar en una revista dibujos que empiecen con el mismo sonido, recortarlos y pegarlos junto al ejemplo.</p> <p>96. Siguiendo órdenes Todos los niños se sientan en círculo, un niño (cualquiera), realiza movimientos sin hablar. El resto debe descubrir de qué se trata.</p>

JUEGOS PARA EL AREA PERCEPTIVA

EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
5 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- percepción de formas</li> <li>- seguimiento de instrucciones</li>   <li>- percepción auditiva                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- memoria</li> <li>- atención</li> </ul> </li>   <li>- observación</li> <li>- constancia perceptiva</li> <li>- coordinación viso-manual                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- figura fondo</li> </ul> </li>   <li>- percepción de forma</li> <li>- posición en el espacio</li> <li>- coordinación viso-manual</li>   <li>- percepción de forma                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- memoria visual</li> <li>- concentración</li> </ul> </li> </ul>	<p>97. Reunir a los compañeros del grupo. Los niños se dividen en grupos, cada grupo tiene un capitán que debe buscar a sus compañeros. A cada integrante se le asignará un número del mismo color y se dispersan en un área. El capitán debe buscar a todos los integrantes del grupo y los debe ordenar según los números.</p> <p>98. Los días de la semana. A cada niño se le asigna un día, luego en orden se paran y dicen el día que les tocó.</p> <p>99. Contornos. Cada niño recibe una tarjeta con un dibujo y un recipiente con cartoncitos de diferentes formas, entre los cuales debe buscar los que han servido para formar su figura.</p> <p>100. Copiar con bloques de la pizarra. Se dibuja en la pizarra un diseño en el que utilice bloques, mismo que tendrá que reproducir desde su lugar.</p> <p>101. Complétame. Se le presenta al niño una figura incompleta, luego se le pide que busque la parte que le corresponde y la completa.</p>

COMPENDIO DE JUEGOS "AREA DE LENGUAJE"

Tercera Unidad



**COMPENDIO DE JUEGOS  
PLANIFICACION**

**Tercera Unidad  
AREA DE LENGUAJE**

El lenguaje articulado constituye la más distintiva de las características humana. El lenguaje se refiere a la formación donde el niño entiende y habla la lengua del grupo social al que pertenece.

Destreza: expresión oral, construcciones jerárquicas, rimas, vocabulario, regularizaciones.

Duración: 6 meses

Objetivo General	Objetivo Específico	Materiales	Juegos
<p>Que el estudiante sea capaz de recibir e interpretar cualquier mensaje oral que reciba.</p> <p>Que el estudiante se exprese con claridad utilizando el lenguaje oral.</p>	<p>Que el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilice correctamente su lenguaje</li> <li>- exprese sus sentimiento y necesidades a través de la expresión oral</li> <li>- amplíe su vocabulario y lo perfeccione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dibujos con imágenes o acciones</li> <li>- títeres</li> <li>- objetos variados</li> <li>- grabadora</li> <li>- hojas de papel</li> <li>- crayones</li> </ul>	<p>Ver clasificación de juegos página 56.</p>

JUEGOS PARA EL AREA DE LENGUAJE		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
2 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vocabulario</li> <li>- rima</li> <li>- memoria</li> </ul>	<p>102. La ranita Colocados en círculo cantan: Vamos a la vuelta del toro toro gil a ver a doña Ana comiendo perejil, doña Ana no está aquí, estará en su vergel cortando una rosa, sembrando un ciavel. Se detiene la ronda y se pregunta: ¿qué tal amaneció la ranita? La del centro contesta: con calentura. Así se sigue hasta que la del centro exclama: engusanada; entonces todos salen corriendo hasta que se atrape a alguien que continuará con el juego.</p> <p>103. Matatero tero la Se colocan en filas, una frente a la otra y se canta: a. Buenos días mi Señorío matatero tero la b. ¿Qué quería mi Señorío? matatero tero la a. Yo quería una de sus hijas matatero tero la b. ¿Cuál de todas quería usted? matatero tero la a. Yo quería a fulanita (nombre del elegido) matatero tero la b. ¿Y qué oficio le pondremos? matatero tero la a. Le pondremos... y se dice el oficio matatero tero la El juego continúa hasta aceptar un oficio, y el elegido se queda con quien propuso el mismo.</p> <p>104. Los pollos de mi cazuela Formados en círculo cantan: Los pollos de mi cazuela, nos sirven para comer y sólo las mujeres que lo saben componer. Se le echa la cebolla, hojitas de laurel, se saca de la cazuela cuando ya se va a comer. La niña del centro busca pareja al mismo tiempo que se canta: Compite niña compite, que ahí viene tu marinero con ese lindo traje que parece carnicero. Anoche yo te vi vestida de tulipán moviendo la cintura parán, parán, pan, pan.</p>

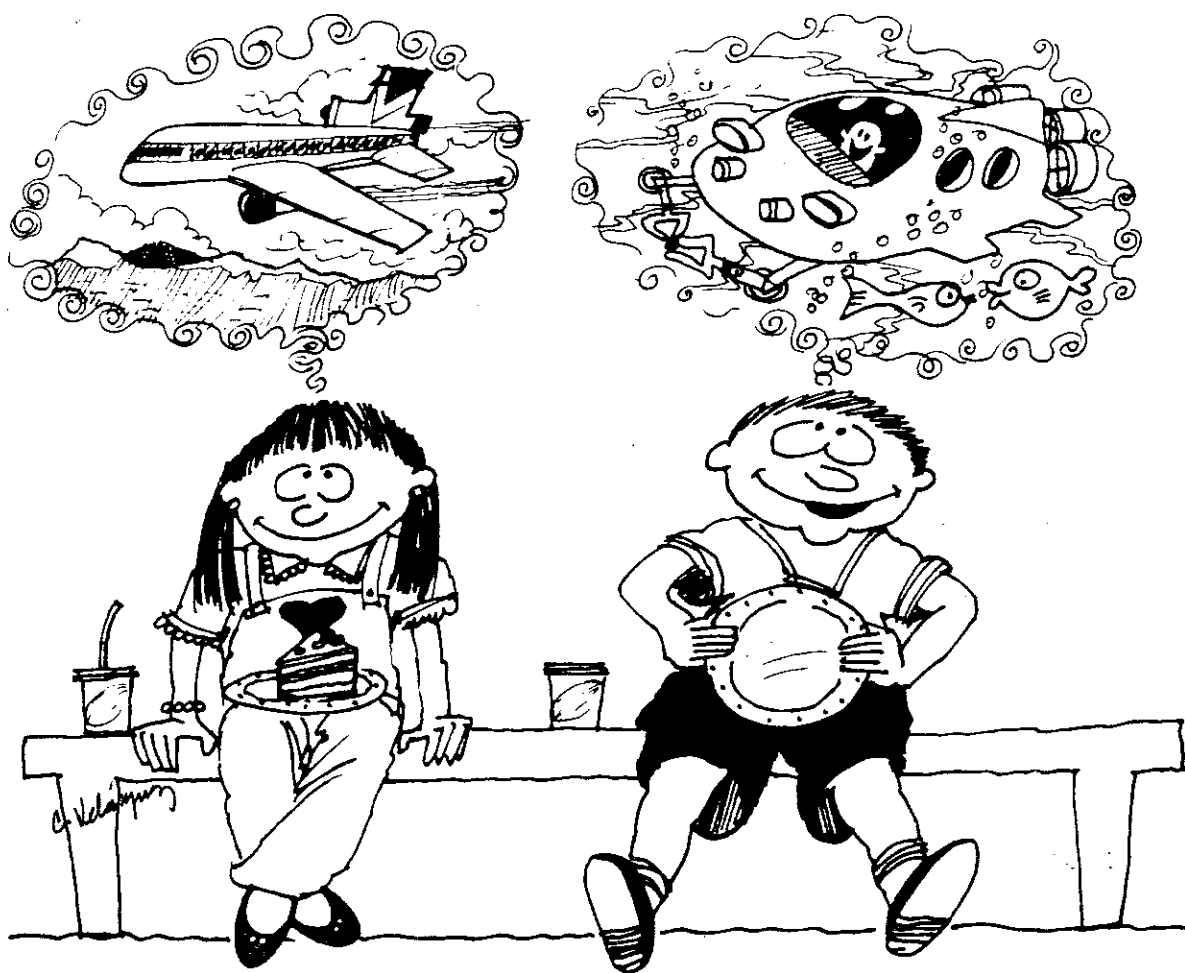
JUEGOS PARA EL AREA DE LENGUAJE		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
2 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vocabulario</li> <li>- rima</li> <li>- memoria</li> </ul>	<p>105. Naranja dulce Los niños forman un círculo. Uno de ellos está de pie en el centro y cantan: Naranja dulce, limón partido, dame un abrazo que yo te pido, si fueran falsos mis juramentos en otros tiempos se olvidarían. Luego el del centro busca pareja y todos cantan: Toca la marcha, mi pebediora adiós señora, yo ya me voy</p> <p>106. Arroz con leche Los niños forman un círculo y otro permanece en el centro y cantan: Arroz con leche se quiere casar, con una viudita de la capital, que sepa coser, que sepa bordar, que sepa abrir la puerta para ir a jugar. Con ésta sí, con ésta no, con esta señorita me caso yo ( se elige a la próxima que ocupará el centro).</p> <p>107. Cuenta una historia relacionada con la imagen Se proyectan varias imágenes, los niños deben observarlas detenidamente y contar una historia de lo que ven.</p> <p>108. Títeres Se deja que el niño escoja un títere (cualquiera), luego por grupos tendrán libertad de utilizarlo como deseen.</p> <p>109. Mostrar y decir Se le pide al niño que lleve un objeto de su elección ( cualquiera), luego debe presentarlo a sus demás compañeros y hablar sobre el mismo.</p>

JUEGOS PARA EL AREA DE LENGUAJE		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
2 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- atención</li> <li>- vocabulario</li> <li>- expresión oral</li> <li>- discriminación auditiva</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vocabulario</li> <li>- atención</li> <li>- discriminación auditiva</li> <li>- discriminación de forma</li> </ul>	<p>110. Canciones Que el niño escoja una canción (cualquiera ) y trate de aprenderla, para después cantarla frente a sus compañeros y si lo desea puede hacer mímica.</p> <p>111. ¿Cuál de los dos? Se le presenta al niño una lámina que presenta dos escenas, una de las cuales corresponde a la oración dada y la otra no. El niño debe elegir la lámina que corresponde a la oración.</p>
3 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vocabulario</li> <li>- motricidad fina</li> <li>- creatividad</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vocabulario</li> <li>- coordinación viso-manual</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vocabulario</li> <li>- expresión oral</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- creatividad</li> </ul>	<p>112. Dibujar y describir Los niños dibujan y luego describen lo que hay en sus dibujos.</p> <p>113. Reconocer colores Un niño señala un objeto de cualquier color, otro compañero debe decir una oración relacionada con el objeto señalado.</p> <p>114. Construye una historia ilustrada La tarea de los niños es analizar detenidamente un conjunto de cinco a diez fotografías o recortes y hacer una historia basándose en la fotos.</p>
4 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vocabulario</li> <li>- expresión oral</li> <li>- atención</li> </ul>	<p>115. Respondiendo a la maestra La maestra formula una pregunta y los niños, deben responder con una oración completa.</p>

JUEGOS PARA EL AREA DE LENGUAJE		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
4 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vocabulario</li> <li>- expresión oral</li> <li>- percepción de forma</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vocabulario</li> <li>- atención</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- expresión oral</li> <li>- atención</li> </ul>	<p><b>116. Completa la oración</b> Se le presentan al niño dos láminas, la maestra mueve una de ellas, a la vez que emite una oración completa. Luego mueve la otra tarjeta y dice una oración incompleta, estimulando al niño para que la complete.</p> <p><b>117. ¿Cuál es diferente?</b> Se le presenta una serie de 3 a 6 figuras, a la vez que se van nombrando. El niño debe encontrar la que no pertenece a la serie y explicar por qué. Cuando ya esté entrenado, se eliminan las figuras y únicamente se dejan palabras.</p> <p><b>118. Bueno y malo</b> Se les muestra un objeto cualquiera, el niño debe expresar verbalmente los aspectos positivos y negativos del objeto que se le enseñe.</p>
5 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vocabulario</li> <li>- memoria</li> <li>- percepción de formas</li> <li>- análisis fónico</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vocabulario</li> <li>- discriminación auditiva</li> <li>- atención</li> </ul>	<p><b>119. Buscar palabras</b> Un niño escoge una letra y el resto debe decir palabras que empiecen con esa letra.</p> <p><b>120. Las estaciones del año</b> La maestra dice una palabra que, de algún modo caracterice a una de las estaciones del año. El niño debe decir una frase u oración que tenga relación con la palabra.</p>

# COMPENDIO DE JUEGOS "AREA DE PENSAMIENTO"

## Cuarta Unidad



**COMPENDIO DE JUEGOS  
PLANIFICACION**

**Cuarta Unidad  
AREA DE PENSAMIENTO**

Para Piaget el pensamiento es una derivación mental de elementos mentales a partir de las percepciones.

Destreza: Pensamiento lógico, noción de conjunto, seriación, inferencias, correspondencia, clasificación, concepto de número y numeral, juicio crítico.

Duración: 6 meses

Objetivo General	Objetivo Específico	Materiales	Juegos
<p>Que el estudiante desarrolle su capacidad intelectual.</p> <p>Que el estudiante incorpore a su esquema mental todo acto nuevo que realice.</p>	<p>Que el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-diferencie los conceptos de número y numeral</li> <li>- desarrolle un juicio crítico y lo aplique a diferentes situaciones</li> <li>- haga inferencias de las diversas actividades y situaciones que se le presenten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- objetos de diversos tamaños, formas y colores</li> <li>- rompecabezas</li> <li>- botes o recipientes de plástico</li> <li>- bolitas o cincos</li> <li>- palillos de diversos tamaños, colores y grosor.</li> <li>- dados</li> <li>- láminas o dibujos</li> </ul>	<p>Ver clasificación de juegos página 62.</p>

JUEGOS PARA EL AREA DEL PENSAMIENTO		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
2 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pensamiento lógico</li> <li>- concepto de grande y pequeño</li> <li>- percepción de forma</li>   <li>- pensamiento lógico</li> <li>- memoria auditiva</li> <li>- atención</li>   <li>- pensamiento lógico</li> <li>- memoria</li> <li>- coordinación viso-manual</li> <li>- motilidad ocular</li>   <li>- noción de conjunto</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- coordinación viso-manual</li> </ul>	<p><b>121. ¿Qué es más grande?</b> La maestra pregunta sobre el tamaño de dos objetos, el niño debe responder cuál es el más grande. Se puede utilizar material concreto, para luego pasar a que lo imaginen.</p> <p><b>122. Encargos</b> La maestra pide a un niño que le preste atención, pues le hará varios encargos ( traer, hacer, mover, cerrar), el niño después de escuchar los encargos debe cumplirlos correctamente.</p> <p><b>123. Rompecabezas</b> El niño debe ser capaz de formar la figura, uniendo las piezas.</p> <p><b>124. Conjunto de bolitas</b> Cada niño recibe un recipiente con el material a usa más dos recipientes vacíos. El juego consiste en ir sacando las bolitas y colocarlas en los otros recipientes, procurando agruparlas por colores, al terminar debe describir el contenido de los recipientes.</p>
3 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pensamiento lógico</li> <li>- concentración</li> <li>- discriminación auditiva</li> </ul>	<p><b>125. Cuento con números</b> La maestra narra un cuento en el cual debe decir la mayor cantidad de números. Los niños, al escuchar el número, deben aplaudir.</p>

JUEGOS PARA EL AREA DEL PENSAMIENTO		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
3 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- seriación</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- atención</li> </ul>	<p>126. Seriación Se le dan al niño de 5 a 10 palitos de distintas longitudes, y él debe arreglarlos en el orden que se le indique (del más grande al más pequeño o viceversa ).</p>
4 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pensamiento lógico</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- atención</li> </ul>	<p>127. Pista de colores Se escoge un objeto de cualquier color, y que se encuentre dentro del salón de clase y se dice, estoy pensando en algo "amarillo", los niños por turnos opinan sobre lo que cree que es.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- concepto de conjunto</li> <li>- inferencias</li> <li>- noción de cantidad</li> </ul>	<p>128. Uno o varios dedos Un niño pasa al frente, coloca una de sus manos detrás de él, y pregunta a un compañero cuántos dedos tiene, cuando mencione el número de dedos que él tiene, el niño los muestra a la clase, el que adivine pasa al frente.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- reconocer a través de descripciones</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- pensamiento lógico</li> </ul>	<p>129. ¿En qué piensa la maestra? La maestra sin decir nada, va colocando en la pizarra parte del dibujo en el cual está pensando o bien una letra que representa la palabra del objeto en el que está pensando. Los niños deben descubrir el objeto, antes de que se complete el dibujo o la palabra.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pensamiento lógico</li> <li>- reconocer a través de descripciones</li> <li>- atención</li> <li>- memoria visual</li> </ul>	<p>130. ¿Dónde estoy? La maestra describe las características de un determinado lugar, y los niños deben descubrir de qué lugar se trata.</p>

JUEGOS PARA EL AREA DEL PENSAMIENTO		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
4 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- noción de número</li> <li>- percepción de forma</li>   <li>- correspondencia</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- atención</li>   <li>- clasificación</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- atención</li>   <li>- secuencia</li> <li>- expresión verbal</li> <li>- atención</li> </ul>	<p>131. Juego de dados Cada niño tiene un recipiente lleno de objetos. Por turnos tiran el dado y según el numeral que caiga, deben sacar tantos objetos como indique el dado.</p> <p>132. Juego de cartas Cada niño recibe un número "x" de tarjetas. Los niños deben comparar las tarjetas y separar aquellas que sean iguales. Luego buscar entre las del comañero de la par aquellas que sean parecidas a las que le quedaron sueltas.</p> <p>133. Propiedades iguales Se le dan a los niños objetos que se diferencien entre sí en dos atributos, dentro de una variable obvia (colores o textura). Con el tiempo pueden aumentar los atributos.</p> <p>134. Ordenes Se le da al niño una serie de láminas mezcladas. Mismas que deben tener una secuencia cronológica bastante clara. La tarea del niño consiste en encontrar esa secuencia y expresar la razón.</p>
5 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pensamiento lógico</li> <li>- reconocer números</li> <li>- memoria</li> <li>- atención</li> </ul>	<p>135. Juego mudo Sin hablar, los niños escuchan al líder, que somatará un objeto, un número determinado de veces. Los niños deben contar mentalmente y quien tenga la respuesta correcta sigue el juego.</p>

JUEGOS PARA EL AREA DEL PENSAMIENTO		
EDAD	DESTREZAS	DESCRIPCION DEL JUEGO
5 a 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- clasificación</li> <li>- percepción de forma</li>   <li>- pensamiento lógico</li> <li>- motricidad gruesa</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- atención</li>   <li>- clasificación</li> <li>- percepción de forma</li>   <li>- juicio crítico</li> <li>- atención</li> <li>- discriminación auditiva</li>   <li>- noción de número</li> <li>- percepción de forma</li> <li>- atención</li> </ul>	<p><b>136. Ordenar distintos materiales</b> Los niños deben agrupar diversos objetos que se encuentren en una caja. Los agruparán como ellos quieran.</p> <p><b>137. Corriendo y sumando</b> <b>Los niños pasan por filas</b> ( uno de cada fila ), a realizar sumas, que estarán colocadas a una distancia prudente y en hojas. Se aconseja empezar por material concreto, luego dibujos de objetos y por último numerales.</p> <p><b>138. Descubrimiento de una clase</b> Se le da a cada niño 9 figuras (3 triángulos, 3 cuadrados, 3 círculos ), de tres colores diferentes. Se le pide a los niños que los agrupe de la manera más natural y que mejor les parezca. Una vez que lo hagan con éxito se les pide que los agrupen de otra manera.</p> <p><b>139. Verdad o mentira</b> Al niño se le cuenta una historia breve, él debe decir qué es cierto y qué es mentira en la historia.</p> <p><b>140. Sobres</b> A cada niño se le da un sobre con una operación matemática (sencilla) escrita afuera. Los niños deben resolverla y comprobar su respuesta con la respuesta que se encuentra dentro del sobre.</p>



#### IV. BIBLIOGRAFIA

Aberastury, Arminda. El niño y sus juegos. 3a. edición. Argentina: Editorial Paidós. 1973. 86 pp.

Abernethy, K. "y otros". Saltar y Brincar. Traducido del inglés por editorial Médica Panamericana, S.A. Argentina: Editorial Médica Panamericana S.A. pp 10-20, 55-78, 90.

Arnold, Arnold. Cómo jugar con su hijo. Traducido del inglés por María Gabriela Zimmermann. Argentina: Editorial Kapelusz. pp. 152-186.

Atkin, Lucille, C. "y otros". Paso a Paso. México: Editorial Pax-México 1987 pp. 242-269.

Baessa, Yetilu de. Cambio Conductual en Función de Terapia de Juego. 1980 Tesis para optar al grado de Licenciatura. Guatemala Universidad del Valle de Guatemala. pp. 8-10

Beard, Ruth M. Psicología Evolutiva de Piaget. Traducido del inglés por María Celia Eguibar. Argentina: Editorial Kapelusz. pp. 47-79.

Bee, Helen L. y Mitchell, Sandra. El desarrollo de la personalidad: En todas las etapas de su vida. 2a. edición. México: Editorial Harla. pp.95, 280-281.

Bosch, Lydia P. de Evaluación en el Jardín de Infantes. 4a. edición. 1983 Argentina: Editorial Biblioteca Nueva Pedagogía. pp. 64-66, 72.

Bosch, Lydia "y otros". El Jardín de Infantes de Hoy. Bases y Elementos prácticos. 1era. reimpresión. México: Editorial Hermes, S.A. pp. 26-36.

- Clauss, G. y H. Hiebsch. Psicología del Niño Escolar. Traducido del 1966 alemán por H. Boettcher. México: Editorial Grijalbo, S.A. pp.13-21.
- Collado, Angelita. Construyo Juguetes (para mi niño de 0 a 6 años). 4a. 1989 edición. Guatemala: Editorial Piedra Santa. pp. 5-7, 37-73.
- Condemarín, Mabel "y otros". Madurez Escolar. 2da. edición. Chile: 1981 Editorial Andrés Bello. pp.123-125, 293-294, 237-238, 353-359, 344, 341, 335, 329.
- Coste, Jean-Claude. La Psicomotricidad. Traducido del francés por Eduardo 1978 Sinnott. Argentina: Editorial Huemul, S.A. pp. 71-113.
- Craig, Grace J. Desarrollo Psicológico. Traducido del inglés por José C. 1988 Pecina Hernández. México: Editorial Prentice-Hall Hispanoamericana, S.A. pp. 9-12,270, 276.
- Chateau, Jean. Psicología de los Juego Infantiles. Traducido del francés 1973 por Helena Voldan. Argentina: Editorial Kapelusz. pp. 3-7, 31-58.
- Danoff, Judith "y otros". Iniciación con los Niños. Para quienes se interesan 1981 en la educación de los niños de edad temprana. Traducido del inglés por Gabriela Peyron. México: Editorial Trillas. pp. 30-76.
- Dávila, Amilcar. El Juego en la Educación. Guatemala: Editorial Universidad 1992 Rafael Landívar-PRODIPMA. pp. 9-17.
- Elkonin, D. B. Psicología del Juego. Traducido del Ruso por V. Uribes. 1980 Madrid: Editorial Pablo del Río. pp. 17-146.
- Furth, H.G. y H. Wachs. La Teoría de Piaget en la Práctica. Traducido del 1978 inglés por Isabel S. Pascual Robles. Argentina: Editorial Kapelusz. pp. 84-261.

- Hegeler, Sten. Cómo Elegir los Juguetes. Traducido del inglés por Marta 1965 I. Guastavino. Buenos Aires: Editorial Paidós. pp. 43-46.
- Huber, Johanna. Ocupaciones Infantiles. 9a. edición. Traducido del 1963 alemán por W. O. Froberg. Buenos Aires: Editorial Kapelusz. pp. 1-90
- Jiménez y L. Coria. Psicología del niño y del Adolescente. 4a edición 1969 México: Editores Fernández, S.A. pp. 99-103, 173-187.
- López de Cruz, Angela. Didáctica Especial para la Educación Parvularia. 1984 Guatemala: Editorial Piedra Santa. pp. 27-54.
- López, Enrique y Juan Manuel Ortega. El Juego entre la Habilidad y el Azar. 1982 Barcelona: Editorial Aula Abierta Salvat. pp. 5-59.
- Lane, Howard y Mary Beauchamp. Comprensión del Desarrollo Humano. 1967 2a. edición. Traducido del inglés por Antonio Oriol Anguera. México: Editorial Interamericana. pp. 214-215, 216-217, 222.
- Lewis, Melvin. Desarrollo Psicológico del Niño. 2da. edición. México: 1986 Editorial Interamericana. pp. 35-41, 191.
- Maier, Henry. Tres Teorías sobre el Desarrollo del Niño. Erikson, Piaget y 1976 y Sears. 3a. edición. Traducido del inglés por Aníbal C. Leal Buenos Aires: Editorial Amorrortu. pp. 32, 126-129, 133-134.
- Mansilla de González, M. Asunción. Terapia de Juego: Uso y aplicación. 1988 Tesis para optar al grado de Licenciatura. Guatemala, Universidad del Valle de Guatemala. pp. 1-4, 15-20, 28-29.

- Ministerio de Educación. Ley de Educación Nacional. Reglamento de la ley de 1977 de Educación Nacional. Guatemala: Editorial AYALA. pp. 1-53.
- Morse, William C. y Wingo, G. Max. Psicología Aplicada a la Enseñanza. 1967 2da. Edición. Traducido del inglés por Antonio Oriol Anguera. México: Editorial Pax-México, Librería Carlos Cesarman S.A. pp. 119-167.
- Mussen, Paul. Desarrollo Psicológico del Niño. 2da. reimpresión. Traducido 1986 del inglés por Carlos Villegas García. México: Editorial Trillas. pp. 24-26,129.
- Naranjo, Carmen. Mi Niño de 0 a 6 años. 7a. reimpresión. Guatemala: 1995 Editorial Piedra Santa. pp. 63, 69, 75, 81.
- Pausewang, Elfriede. Juegos Didácticos. Traducido del Aleman por 1977 Verena Kull. Argentina: Editorial Kapelusz. pp. 3-105.
- Robinson, Lloyd E. Crecimiento y Educación. Traducido del inglés por 1970 Leandro Wolfson. Buenos Aires: Editorial Paidós. pp. 110-111.
- Rubinstein, J. L. Principios de Psicología General. 2da. edición. Traducido 1945 del ruso por Sarolta Trowsky. México: Editorial Grijalbo, S.A. pp. 644-657.
- Sharp, Margaret. Psicología del aprendizaje Infantil. Traducido del inglés 1978 por Alicia M. F. de Cardoso. Argentina: Editorial Kapelusz. pp.51-58, 78-79.
- Silva de Mejía, María Eugenia. Guía Práctica para el Desarrollo de la Psicomotricidad. Guatemala: Editorial Piedra Santa. pp. 11-12, 54.

Stone, L. Joseph y Joseph Church. Niñez y Adolescencia. 3a. edición.  
1965 Traducido del inglés por el Dr. Abraham Apter. Buenos Aires:  
Editorial Paidós. pp. 222-225.

Storek, M. L. de. "y otros". Juegos Educativos y Tradicionales de Guatemala.  
1961 Guatemala: Editorial José de Pineda Ibarra. pp.11,51,63,65,77,83.

Suárez Díaz, Reynaldo. La Educación. Su filosofía, su psicología, su método  
1980 México: Editorial Trillas. pp. 102-103.

Volpicelli, Luigi. La Vida del Juego. Traducido del francés por María  
1969 Teresa y Cristina Caunedo. Argentina: Editorial Angel Estrada y  
Cía. S.A.pp. 1-83.

Wallon, H. La Evolución psicológica del Niño. Traducido del francés  
1977 Mario Miranda Pacheco. México: Editorial Grijalbo, S.A. pp.57-72.

----- El Niño y el Juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógi-  
1980 cas. Estudios y Documentos de Educación No. 34. Paris: UNESCO.  
pp. 6, 17-21.

----- Guía Curricular Educación Preprimaria. Guatemala: Cenaltex. pp. 8-34.  
1989



## ANEXOS

**ANEXO A**  
**ENCUESTA**

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Institución: Pública \_\_\_\_\_ Privada \_\_\_\_\_ Grado que imparte: \_\_\_\_\_

Instrucciones : Responda las siguientes preguntas, asegúrese de no dejar ninguna en blanco.

Gracias.

1. ¿Qué es para usted el juego?

2. ¿Para qué utiliza el juego el niño?

3. ¿Utiliza el juego con sus alumnos?

4. ¿Cómo utiliza el juego?

5. ¿Por qué utiliza el juego?

**Anexo A**  
**Encuesta realizada a Maestras de Educación Preprimaria**  
**sobre el Juego**

Metodología

**Problema:** La encuesta busca conocer el concepto y el uso que el maestro le da al juego en la educación preescolar.

**Población:** La población del estudio estuvo conformada por 54 maestras de educación preprimaria de escuelas públicas y privadas del área urbana, cuyas edades oscilan entre 18 y 51 años. El requisito para seleccionar a dicha población fue estar trabajando como maestra de educación preprimaria.

**Instrumento:** El instrumento utilizado, fue un cuestionario conformado por 5 preguntas de respuesta abierta (ver página 74).

**Procedimiento:** La encuesta se aplicó a una población incidental. Las respuestas obtenidas se agruparon y tabularon, para proceder a sacar los porcentajes de cada una. Tabulada la información se elaboró una tabla para cada pregunta, y se llegó a la siguiente interpretación de datos. ( ver páginas 76 a 81)

Tabla No. 1.1  
¿Qué es para usted el juego?

Respuesta	Total	Porcentaje
Diversión	23	26.43%
Enseñanza	23	26.43%
Comunicación	13	14.94%
Socialización	11	12.64%
Desarrollo	9	10.34%
Desahogo	5	5.74%
Motivación	1	1.14%
Actividad natural	1	1.14%
Necesidad	1	1.14%

El 26.43% de maestras tiene el concepto que el juego es una diversión para el niño, otro porcentaje igual opina que es un medio para la enseñanza de conceptos formales y sólo el 1.14% lo ve como una necesidad en la edad preescolar, por lo que se puede concluir que el juego es utilizado para divertir al niño y hacer de su aprendizaje formal una situación amena, pero no se conceptúa como una necesidad en la edad preescolar.

Tabla No. 1.2  
¿Para qué le sirve el juego al niño?

Respuesta	Total	Porcentaje
Socializarse	34	27.42%
Desarrollo de destrezas	25	20.16%
Adquirir conocimientos	19	15.32%
Distraerse	15	12.09%
Creatividad	13	10.48%
Relajarse	6	4.84%
Motivación	6	4.84%
Desarrollo de la personalidad	4	3.23%
Catarsis	2	1.61%

Se observa que los cuatro porcentajes mayores se distribuyen de la siguiente forma: un 27.42% piensa que el juego sirve para socializarse, un 20.16% que sirve para desarrollar destrezas, un 15.32% para adquirir conocimientos (conceptos) y un 12.09% para distraerse. Por lo que se puede

decir que el número de personas que utiliza y conoce los beneficios del juego para desarrollar las destrezas básicas es bajo, aproximadamente 2 de cada 10 maestros lo hace.

Tabla No. 1.3  
¿Utiliza el juego con sus alumnos?

Respuesta	Total	Porcentaje
Sí	54	100%

El porcentaje observado, revela que todos utilizan el juego con niños en edad preescolar.

Tabla No. 1.4  
¿Cómo utiliza el juego?

Respuesta	Total	Porcentaje
Enseñanza de conceptos	22	32.84%
Distracción	12	17.91%
Motivación	12	17.91%
Recreo	10	14.93%
Reforzar conceptos	4	5.97%
Tiempo libre	3	4.48%
Premio	2	2.99%
Evaluación	1	1.49%
Ultimos períodos	1	1.49%

El 32.84% utiliza el juego como medio de enseñanza de conceptos (aprendizaje formal), un 17.91% como medio de distraer al niño, otro 17.91% lo utiliza para motivar al niño antes de realizar alguna enseñanza. Las otras respuestas quedan dispersas en porcentajes pequeños, pero ninguna hace referencia al juego como medio para desarrollar y ejercitar las destrezas básicas.

Tablas No. 1.5  
¿Por qué utiliza el juego?

Respuesta	Total	Porcentaje
Medio de aprender fácilmente	19	30.65%
Motiva	16	25.81%
Medio para conocer y acercarse al niño	12	19.35%
Favorece el desarrollo	6	9.68%
Divierte	4	6.45%
Cambia conductas y resuelve problemas	2	3.23%
Mejora la atención	2	3.23%
Desarrolla las destrezas	1	1.61%

Un 30.65% respondieron que era un medio para aprender fácilmente, ya que el niño se motiva y participa más en las actividades de enseñanza. Un 25.81% dice que es un excelente medio para interesar al niño antes de enseñarle algún concepto y sólo un 1.61% porque es un excelente medio para desarrollar las destrezas básicas.

Con lo que se concluye, que uno de los propósitos básicos del juego

“desarrollar y ejercitar destrezas” no está siendo practicado.

Tabla No. 1.6  
Se conocen y utilizan los cuatro fines del juego.

Fin	Total	Porcentaje
1	33	61.11%
2	16	29.63%
3	5	9.26%
4	0	0%


Los fines del juego se pueden agrupar de la siguiente manera: facilitador del aprendizaje, diversión, socialización y desarrollo de destrezas básicas. En las respuestas obtenidas se observa que el 61.11% conoce y utiliza sólo uno de esos fines, el cual en su mayoría se agrupa: en motivar la enseñanza de conceptos a través del juego y el de divertir al niño, con el único objetivo de distraerlo. (ver tabla 1.1) Un 29.63% conoce y utiliza 2 de los fines del juego, un 9.26% 3 de los fines, teniendo un 0% que utiliza y conoce los cuatro fines útiles del juego. Con lo que se puede concluir en que el porcentaje que lo utiliza con sus cuatro fines es nulo en relación con los que lo utilizan con un fin determinado.


## ANEXO B


### LISTA DE CONTROL DE JUEGOS

A continuación se le presenta la lista de juegos agrupados por áreas y edades. Para cada juego encontrará 4 opciones diferentes con sus respectivas claves, marque con una "X" la casilla (s) correspondiente (s).





Juego realizado 

Le agrada al niño 





Le desagrada al niño 

Necesita repetirse 





#### AREA DE PSICOMOTRICIDAD





EDAD	JUEGO	FECHA				
2 a 6 años	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Movimiento libre</li> <li>2. Semáforo</li> <li>3. Tocar objetos</li> <li>4. Movimiento libre más tarea</li> <li>5. Correr para cabecear un objeto suspendido</li> <li>6. Izquierda, derecha, adelante, atrás</li> <li>7. Seguir al líder sobre un camino con obstáculos</li> <li>8. Vuelta de gato</li> <li>9. Empujar</li> <li>10. Pelota por el tunel sobre la carrera</li> <li>11. Collares de colores</li> <li>12. Tender la ropa</li> <li>13. ¿Dónde te toqué?</li> </ol>					

EDAD	JUEGO	FECHA	★	😊	😞	↓
2 a 6 años	14. Elevar partes del cuerpo 15. Golpear la pelota 16. Saltar la cuerda 17. Mirame fijamente 18. Alcance con los ojos abiertos 19. Balanceo de la cabeza 20. Fijación en la pizarra 21. Corte de papel 22. Pinzar con los dedos 23. Camino 24. Seguir una trayectoria gráfica 25. Cara 26. Figuras 27. Rasgando formas 28. Pelotas 29. Vestirse y desvestirse					
3 a 6 años	30. Saltar sobre objetos 31. Arrastrar una pelota 32. Tapar y destapar 33. Mantener la canasta llena					





EDAD	JUEGO	FECHA				
4 a 6 años	34. Pisar la sombra de su pareja 35. Saltar 36. Plegado de papel 37. Diseño para la preescritura					
5 a 6 años	38. Formar figuras con hilos 39. Círculos bimanuales en la pizarra 40. Copiar al guía 41. Brincar 42. Palillos chinos 43. Imitando juguetes 44. Movimiento siguiendo un ritmo					

### AREA DE PERCEPCION





EDAD	JUEGO	FECHA				
2 a 6 años	45. Objetos familiares 46. Construcción de torres 47. Buscar un objeto igual al otro 48. ¿Quién reconoce el sonido? 49. Diferentes texturas 50. María y José 51. El rey silencio					





EDAD	JUEGO	FECHA				
2 a 6 años	52. Saludar a ciegas 53. ¿Quién hace ésto? 54. ¿Cómo soy? 55. Hagamos collares 56. Vamos a leer 57. Formemos una orquesta 58. Hagamos lo mismo 59. Imagina ¿qué hay? 60. Sigue el camino 61. Sabores 62. Frío y calor 63. Toca y dime 64. Parejas 65. ¿Quién soy?					
3 a 6 años	66. Simón dice 67. Historias de animales 68. Lotería 69. Hallar semejanzas con bloques 70. Quitar y agregar 71. Dominó 72. Copia 73. Letras y números 74. Manos rápidas 75. Vamos de compras					

EDAD	JUEGO	FECHA	★	😊	😞	📏
4 a 6 años	76. Encuentre a mi niño 77. Reconocer objetos 78. Signos a los círculos 79. El oído fino 80. Improvisación dirigida 81. Memoria 82. Inversión 83. Suave y fuerte 84. Duración 85. Lotería de sonidos 86. Posiciones 87. Visita 88. ¿Cuál es mi compañero? 89. ¿Quiénes se parecen? 90. Dictado					
5 a 6 años	91. Hagamos grupos 92. ¿Dónde me siento? 93. Perinola 94. Hacer como animales 95. Somos iguales 96. Siguiendo órdenes 97. Reunir a los compañeros del grupo 98. Los días de la semana					





EDAD	JUEGO	FECHA				
5 a 6 años	99. Contornos 100. Copiar con bloques de la pizarra 101. Complétame					





### AREA DE LENGUAJE

EDAD	JUEGO	FECHA				
2 a 6 años	102. La ranita 103. Matatero tero lá 104. Los pollos de mi cazuela 105. Naranja dulce 106. Arroz con leche 107. Cuenta una historia relacionada con la imagen 108. Títeres 109. Mostrar y decir 110. Canciones 111. ¿Cuál de los dos?					
3 a 6 años	112. Dibujar y describir 113. Reconocer colores 114. Construye una historia ilustrada					
4 a 6 años	115. Respondiendo a la maestra 116. Completa la oración					

EDAD	JUEGO	FECHA				
4 a 6 años	117. ¿Cuál es diferente? 118. Bueno y malo					
5 a 6 años	119. Buscar palabras 120. Las estaciones del año					

### AREA DE PENSAMIENTO

EDAD	JUEGO	FECHA				
2 a 6 años	121. ¿Qué es más grande? 122. Encargos 123. Rompecabezas 124. Conjunto de bolitas					
3 a 6 años	125. Cuento con números 126. Seriación					
4 a 6 años	127. Pista de colores 128. Uno o varios dedos 129. ¿En qué piensa la maestra? 130. ¿Dónde estoy? 131. Juego de dados 132. Juego de cartas 133. Propiedades iguales					

EDAD	JUEGO	FECHA				
4 a 6 años	134. Ordenes					
5 a 6 años	135. Juego mudo 136. Ordenar distintos materiales 137. Corriendo y sumando 138. Descubrimiento de una clase 139. Verdad o mentira 140. Sobres					



## **Anexo C**

### **Glosario**

**Descentración:** Sacar una cosa de su centro, lugar donde uno tiene su bienestar o sosiego. El niño se acomoda mejor a la realidad, se observa una descentración de los intereses del niño, de su percepción y de sus punto de vista.

**Disociación:** Habilidad para mover un lado del cuerpo mientras el otro permanece quieto o realizando algún otro movimiento.

**Equilibrio:** Capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades locomotrices y no locomotrices.

**Esquema corporal:** Desarrollo del conocimiento de las partes del cuerpo y los movimientos que puede ejecutar.

**Lateralidad:** Predominio funcional del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral sobre el otro.

**Motricidad fina:** Desarrollo de los músculos que se utilizan para la realización de actividades que requieren precisión y seguridad.

**Motricidad gruesa:** Desarrollo de los músculos gruesos del cuerpo.

**Percepción háptica:** Involucra un esquema que tiene sus bases en el tácto y la kinestesia.

**Percepción Auditiva:** Es la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos auditivos, asociándolos a experiencias previas.

**Percepción visual:** Es la capacidad para reconocer e interpretar estímulos visuales, asociándolos con experiencias previas.

**Ritmo:** Capacidad de coordinar los movimientos siguiendo un ritmo

estipulado.

**Relajación:** Disminución de la tensión muscular.

**Sincretismo:** Sistema filosófico que trata de conciliar doctrinas diferentes.