

**UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
BACHILLERATO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN  
EDUCACIÓN PREESCOLAR BILINGÜE**

**Rol del juego en el aprendizaje de las y los niños de transición de la Escuela José Figueres Ferrer, Dirección Regional de Educación, San José Norte, Circuito 03, para el primer cuatrimestre del año 2024.**

**Estudiante:**

Jennifer Vanessa Vega Castillo

**Tutora:**

Carol Flores Solano

**Sede central**

**Abril, 2024**

## Contenido

<b>DEDICATORIA</b> .....	4
<b>ABREVIATURAS</b> .....	7
<b>RESUMEN</b> .....	8
<b>CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN</b> .....	10
<b>Antecedentes del problema</b> .....	13
Internacionales .....	13
Nacionales .....	15
<b>Descripción del problema</b> .....	16
<b>Justificación del problema</b> .....	17
<b>Objetivos de la investigación</b> .....	18
Limitaciones .....	20
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b> .....	21
<b>Contexto histórico</b> .....	21
<b>Tipo de investigación</b> .....	32
Finalidad .....	33
Dimensión temporal .....	33
Marco .....	33
Naturaleza .....	33
Sujetos o participantes de la investigación .....	34
Fuentes de información .....	34
<b>Técnicas e instrumentos para la recolección de datos</b> .....	35
<b>Justificación y explicación del planeamiento educativo para esta comunidad específica</b> .....	37
<b>CAPÍTULO IV: PLAN DE ACCIÓN – INNOVADOR</b> .....	38
<b>Tema</b> .....	38
<b>Objetivo general</b> .....	38

<b>Objetivos específicos .....</b>	<b>38</b>
<b>Descripción del plan innovador.....</b>	<b>38</b>
<b>CAPÍTULO V: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS .....</b>	<b>104</b>
<b>Descripción de datos .....</b>	<b>104</b>
<b>CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>114</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>114</b>
<b>Apéndice B: Carta aprobación de la tutora supervisora .....</b>	<b>128</b>
<b>Apéndice B1: Carta aprobación del Lector (a) .....</b>	<b>129</b>
<b>Apéndice H: Solicitud de defensa de la estudiante.....</b>	<b>132</b>
<b>Carta solicitud permiso a la institución .....</b>	<b>133</b>
<b>Carta aceptación de la institución de práctica .....</b>	<b>134</b>
<b>Autorización de uso para el repositorio institucional .....</b>	<b>135</b>
<b>Apéndice P: Registro de Asistencia de la Estudiante a la Institución Educativa (Ejecución Práctica) .....</b>	<b>136</b>

## DEDICATORIA

A mi familia,

En este camino que concluye con la presentación de esta tesina, el cuál ha sido desafiante y apasionante, lleno de muchos retos, aprendizaje y también de logros. Definitivamente con un corazón lleno de gratitud dedico estas páginas a aquellas personas que han sido el pilar fundamental en mi vida, brindándome su apoyo incondicional en cada paso de este proceso.

A mis abuelos, por su apoyo económico, el cual hizo posible que este sueño de hace algunos años se convirtiera hoy en una realidad, por su acto de amor y fe en mi potencial, estas páginas son para ustedes en agradecimiento por esa confianza que depositaron en mí.

A mi esposo, mi compañero de vida. Por su amor infinito y su paciencia en este proceso, su apoyo inquebrantable en buenos y malos momentos y por su comprensión constante que ha sido mi mayor fortaleza. Gracias por empoderar siempre mis sueños, no tendría cómo agradecer por todas tus palabras de aliento y por tu impulso siempre a construir una mejor versión de mí.

A mis hijos, mis pequeños héroes, porque su sonrisa y amor han sido mi mayor motivación. Su comprensión por las noches en vela, las ausencias y las ocasiones en las que mi atención estuvo centrada en estas páginas, merece un agradecimiento eterno. En cada palabra de este documento, está grabado el agradecimiento por su paciencia y la inspiración diaria por ser la mejor madre y la mejor profesional.

A mi madre y mi abuela, mis guías en cada tormenta atravesada y mi luz en la oscuridad. Sus consejos, consuelo y amor han sido mi refugio en los momentos de incertidumbre. Gracias por cada palabra de aliento, cada abrazo reconfortante y cada gesto de apoyo incondicional. Esta tesis es también dedicada a su amor eterno para conmigo.

## AGRADECIMIENTO

En la etapa final de este viaje académico, me encuentro inmensamente agradecida por el apoyo y la guía que he recibido de personas excepcionales a lo largo de este trayecto. Expreso mi sincero reconocimiento a esas personas que han sido la luz que iluminó mi camino hacia la recta final.

Primero y, ante todo, quiero expresar mi gratitud a la profesora Claudia Marín, cuya dedicación y sabiduría fueron faro y brújula durante la fase de práctica, tesina y a lo largo de mi carrera. Su orientación no solo en el ámbito académico, sino también en el desarrollo personal, ha sido fundamental para mi crecimiento como estudiante y futura profesional.

A mi tutora, Carol Flores, le debo un agradecimiento especial por su gran paciencia y su compromiso. Su guía experta y sus comentarios constructivos fueron esenciales en la creación de este trabajo, marcando una diferencia significativa en su calidad y en mi formación como investigadora.

Agradezco a la directora de la Escuela José Figueres Ferrer, Grettel Méndez, por recibirme con los brazos abiertos durante mi práctica docente. Además, un agradecimiento de manera muy especial a la docente de transición, Abigail Rivera, su hospitalidad y disposición para compartir conocimientos y experiencias que enriquecieron mi aprendizaje y dejaron una marca imborrable en mi corazón y en mi carrera, me siento sumamente agradecida por las experiencias compartidas durante mi práctica docente.

No puedo pasar por alto el agradecimiento profundo a mis profesores a lo largo de estos años de carrera. Su dedicación y compromiso con la enseñanza no solo transmitieron conocimientos, sino también valores y pasión por la educación, influyendo significativamente en mi desarrollo académico.

A mi familia, el pilar fundamental de mi existencia, mi gratitud es infinita. Su apoyo incondicional, esfuerzo y amor han sido mi sustento durante este viaje. Este logro no sería posible sin su constante respaldo y sacrificio.

Agradezco también a Dios por darme la fortaleza, salud, paciencia y perseverancia necesarias para superar los desafíos que se me han presentado y poder llegar a este punto. Su guía ha sido mi mayor consuelo en los momentos difíciles y mi alegría en los triunfos.

A mis queridas compañeras de carrera, a quienes considero más que colegas, amigas y confidentes, les agradezco con el corazón lleno. Su apoyo, disposición para ayudar y compartir experiencias, han sido un tesoro invaluable en este viaje compartido.

Este trabajo no solo es el fruto de mi esfuerzo individual, sino el resultado de una red de apoyo y aliento que ha marcado la diferencia. A cada persona que ha sido parte de este camino, mi eterno agradecimiento.

## **ABREVIATURAS**

MEP: Ministerio de Educación Pública

UNICEF: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia

UNA: Universidad Nacional de Costa Rica

PIAD: Programa de Informatización para el Alto Desempeño

## RESUMEN

La presente investigación surge a partir de la necesidad de promover el juego como una herramienta pedagógica en el desarrollo integral de los niños y niñas durante la etapa preescolar, además de comprender el papel que este tiene durante el proceso educativo y como puede contribuir en este. Se desarrolla en la Escuela José Figueres Ferrer, durante el primer cuatrimestre del año 2024.

En la metodología participativa y activa las personas son protagonistas de su propio aprendizaje, pues se les visualiza como seres capaces de opinar, participar, construir conocimientos y aportar al aprendizaje del grupo (MEP, 2017, p.18). La investigación realizada sobre dichos beneficios, muestra que el juego es un facilitador efectivo dentro de la enseñanza, siendo aplicado en diferentes áreas y en determinados momentos. Por lo que se pretende determinar la influencia del juego en el desarrollo del área emocional, cognitiva, psicomotriz, lenguaje y social, que incluso está comprobado que estos beneficios impactan al ser humano desde el nacimiento.

Además, la incorporación de estrategias de juego en la educación preescolar contribuye al desarrollo de habilidades sociales esenciales. Durante las interacciones lúdicas, los niños aprenden a compartir, cooperar y resolver conflictos, las cuales son habilidades fundamentales para su éxito no solo en la educación sino también en su vida cotidiana. Este enfoque centrado en el juego refuerza la idea de que la educación no debe limitarse a la transmisión de conocimientos, sino que debe abordar integralmente el desarrollo holístico de los niños.

A partir de diferentes teorías y observaciones se ha logrado mostrar el efecto del juego como un apoyo facilitador y una alternativa para la guía del conocimiento del niño y la niña en etapa preescolar. Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2018), el juego debería ser un elemento central a la hora de definir la calidad de la educación preescolar, debido a que el seguimiento y el aseguramiento de la calidad son cruciales para garantizar una continua mejora e identificar aquellas áreas en las que pueden requerirse apoyos y recursos adicionales

Por lo tanto, se entiende que es completamente necesario utilizar el juego durante la etapa preescolar como herramienta pedagógica, monitoreando constantemente sus resultados e identificando áreas donde los niños puedan necesitar apoyo adicional o recursos específicos para explorar más sus habilidades. Es necesario reforzar en el entorno escolar la perspectiva de que el juego no solo es recreativo, sino una herramienta pedagógica valiosa que puede ser adaptada y mejorada para optimizar el aprendizaje en la primera infancia.

Para alcanzar esta meta, la presente investigación se estructura de la siguiente manera: En el Capítulo I se puede encontrar una introducción a este estudio, problema de investigación, antecedentes, descripción del problema, justificación, objetivos, proyecciones y limitaciones de la investigación. En el Capítulo II se desarrolla el marco teórico, el cual enmarca el contexto histórico de la institución donde se realizó la investigación y también las teorías y conceptos necesarios para el análisis del objeto de estudio.

El Capítulo III especifica la metodología; en ella se describe la finalidad, la dimensión temporal, el marco de la investigación, la naturaleza y el carácter. De igual forma, se indica la población y la muestra en estudio, en este caso se trata de un grupo de 12 estudiantes del nivel de transición de la Escuela José Figueres Ferrer. En el Capítulo VI se incluye una propuesta con actividades específicas o plan de acción innovador, para promover la inclusión del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de dichos estudiantes de una forma distinta.

Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones en el Capítulo V, las cuales incluyen una serie de medidas que se pueden considerar para valorar el juego como una herramienta poderosa en el proceso pedagógico.

## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

El juego tiene un papel importante y fundamental en el aprendizaje y desarrollo integral de los niños. En la etapa de transición, donde los niños se preparan para ingresar a la educación primaria, el juego permite identificar comportamientos, personalidades, habilidades físicas y mentales, así como incentivar la motivación e interés en el proceso educativo. Bettel Heim (1987) señala que, en la experiencia de jugar, el niño obtiene placer inmediato, el cual contribuye al desarrollo de su capacidad para disfrutar de la vida.

En la Escuela José Figueres Ferrer se busca implementar el juego como herramienta para comprender y conocer mejor a los estudiantes de transición. Se pretende desarrollar actividades lúdicas que estimulen sus capacidades y desarrollen sus talentos innatos. El juego revela información valiosa sobre las habilidades sociales que se van presentando a esta edad.

Mediante la observación del comportamiento en actividades de juego libre y dirigido, se pueden identificar distintas personalidades y formas de interactuar de los estudiantes. Hay niños extrovertidos, introvertidos, líderes, seguidores, solitarios, hiperactivos, tímidos, entre muchos otros perfiles, utilizando esta información para apoyar el desarrollo socioemocional de cada estudiante.

Además, el juego permite trabajar habilidades psicomotoras finas y gruesas que son fundamentales de cara al aprendizaje escolar. Algunas actividades como armar rompecabezas, usar plastilina, dibujar, pintar, bailar, correr y saltar, ayudan a desarrollar motricidad, coordinación y destrezas físicas. Con esta poderosa herramienta, el niño prepara su cuerpo y mente para la siguiente etapa escolar, la cual implica un esfuerzo mayor.

Las interacciones sociales que se generan de forma natural durante el juego, fomentan valores como el respeto, la solidaridad, la resolución pacífica de conflictos, el compañerismo y el trabajo en equipo. Los niños aprenden reglas de convivencia y relacionamiento con otros, que les servirán no solo en el contexto escolar, sino a lo largo de la vida. Para incentivar aún más la motivación y el interés en los estudiantes de transición, es conveniente utilizar juegos temáticos que refuercen los conocimientos que se deben ver en clase de forma divertida.

Considerando todos estos beneficios del juego, se plantea desarrollar un plan de acción innovador para incorporar actividades lúdicas en la enseñanza de los temas de transición de la Escuela José Figueres Ferrer durante el primer cuatrimestre de 2024. Este plan se enfocará en potenciar las habilidades de cada niño mediante el juego como la herramienta principal y al otorgarle la importancia que realmente tiene dentro del proceso de aprendizaje.

Se espera que, al incluir el juego como estrategia central de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes aumenten su motivación, refuercen sus habilidades físicas y socioemocionales, afiancen los conocimientos curriculares y muestren mayor interés en las actividades escolares. De esta manera, se beneficiará su desarrollo integral y preparación para los siguientes años escolares.

El rol del docente o en este caso, del practicante, resulta clave para diseñar, guiar y supervisar las dinámicas de juego más enriquecedoras según los objetivos pedagógicos. También de evaluar los progresos de los estudiantes y crear los espacios y condiciones óptimas para el aprendizaje lúdico.

### **Problema de investigación-acción**

Los educadores descubren infinitas posibilidades de desarrollo en su práctica docente, integrando las estrategias de aprendizaje en los procesos cognitivos de un estudiante. Díaz, y Hernández (2010) sugieren que los docentes deben buscar alternativas innovadoras escolares para que sus estudiantes obtengan un aprendizaje significativo. La integración del juego como estrategia pedagógica es una poderosa ayuda para los estudiantes, ya que logran alcanzar nuevos conocimientos mediante un proceso más emocionante y sobre todo efectivo para su desarrollo integral.

El juego tiene un rol invaluable en la educación preescolar, pues facilita el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y un crecimiento integral de los niños. Sin embargo, en la Escuela José Figueres Ferrer se ha observado una disminución en la implementación de actividades lúdicas en el nivel de transición, la cual se debe en parte a la presión que siente la docente por cumplir con extensos programas académicos que se enfocan principalmente en la lectoescritura y las matemáticas. Aunque son áreas importantes, se descuidan otros

aspectos fundamentales para un aprendizaje significativo como el juego, la motricidad y el desarrollo socioemocional, imprescindibles para la edad del desarrollo en que se encuentran los estudiantes.

Con menos oportunidades de juego pedagógico y dirigido, se limita la posibilidad de conocer mejor las personalidades, comportamientos, habilidades físicas y mentales que demuestran los estudiantes en actividades lúdicas. Tampoco se refuerzan adecuadamente valores sociales de convivencia que emergen de forma espontánea al jugar con otros, como la solidaridad, el respeto y la resolución pacífica de conflictos.

Ferland (1997, 1994) sostiene que hay muchos factores que pueden interferir en el juego del niño y limitar su repertorio: el ambiente social que no concede tiempo ni espacio para jugar, que es intolerante al movimiento, al ruido y al desorden; la percepción del juego como una actividad frívola y una pérdida de tiempo; o el entendimiento de la educación formal como la prioridad absoluta en sus vidas.

Asimismo, la falta de motivación e interés que demuestran algunos estudiantes frente a las tareas académicas asignadas podría estar relacionada con la ausencia del juego o con actividades demasiado repetitivas durante el curso lectivo. Las clases podrían volverse más atractivas y dinámicas al incluir juegos didácticos sobre los diversos temas académicos.

Considerando todos estos beneficios del juego que no se están aprovechando actualmente en la Escuela José Figueres Ferrer, se propone estudiar a profundidad el rol e impacto de la implementación de actividades lúdicas en el nivel de transición durante el primer cuatrimestre del presente año.

Los resultados de esta investigación mostrarán la importancia del juego como herramienta pedagógica esencial para una educación preescolar de calidad que permita un desarrollo cognitivo, físico y socioemocional integral. Se ofrecerán recomendaciones concretas para que la Escuela José Figueres Ferrer pueda enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en los niveles de transición, a fin de preparar óptimamente a los estudiantes para los años de escolaridad primaria posteriores.

Con base en los resultados de las observaciones realizadas para esta investigación, se pretende realizar una propuesta sobre los diferentes usos que se le puede dar al juego dentro de la clase como herramienta facilitadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para este fin, debe resolverse la siguiente inquietud: ¿de qué manera la incorporación del juego beneficia el aprendizaje de los contenidos académicos en los estudiantes de transición de la Escuela José Figueres Ferrer?

### **Antecedentes del problema**

La investigación educativa ha demostrado que incorporar el juego de forma planificada en las aulas de preescolar optimiza el aprendizaje, la adquisición de habilidades para la vida y una disposición entusiasta en los estudiantes frente a lo académico. Por ello, es esencial revisar estudios previos sobre los beneficios del juego en dimensiones físicas, cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales en la primera infancia antes de analizar el rol del juego específicamente en el nivel de transición de la Escuela José Figueres Ferrer.

### **Internacionales**

Morán (2020) en su investigación realizada en México con estudiantes de preescolar observó cómo participan las estrategias de la neuro didáctica durante las jornadas de intervención. Concluye que al utilizar estrategias pedagógicas sustentadas en la neuro didáctica los alumnos en educación preescolar construyen aprendizajes de acuerdo con el desarrollo evolutivo de su cerebro.

Pilarte Castellón (2019) efectúa su tesis de enfoque cualitativo con el propósito de valorar el juego como una estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la motora gruesa en niños y niñas del Multinivel del Preescolar Carrusel de los Niños, durante el primer semestre del año 2019. Pilarte menciona que mediante el juego el niño tiene la posibilidad de asimilar distintas actitudes y maneras de actuar a su entorno y, de esta manera, será capaz de desarrollar sus propios gustos, intereses, formas de comportarse y de relacionarse con los demás para así poder moldear su personalidad.

Brenda Chavarría (2019), en su tesis acerca del juego como metodología para el desarrollo socio afectivo de niños y niñas de tercer Nivel del preescolar Anastasio Valle. Chavarría indica que el principal problema radica en que algunos niños y niñas tienen poca integración en las diversas actividades implementadas por la docente en el aula, pues las metodologías utilizadas son muy tradicionales, lo cual genera poco interés que los conlleva hasta el aburrimiento. Para enfrentar esta problemática se propone aplicar el juego como metodología para el desarrollo socio- afectivo de los niños y niñas de Educación Inicial que asisten al centro Educativo Anastasio Valle, a través de un plan de estrategias lúdicas pedagógicas, que pretenden fortalecer la dimensión socio-afectiva de la comunidad educativa.

Kelly Ramírez (2021), realizó una tesis con el objetivo de conocer la importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de II y III nivel del preescolar los cumiches en la comunidad Musulí-municipio de Palacaguina. Se aplicaron algunas entrevistas a la docente del aula y a los padres y madres de familia, y se concluye, según los resultados obtenidos, la necesidad de que la docente realice más actividades recreativas que favorezcan el desarrollo de la creatividad.

Dominga Burneo Rivas (2020) describe aspectos importantes del juego utilizado en el trabajo educativo en el nivel inicial. Da a conocer también aspectos relevantes y describe estudios aplicados a niños en las instituciones educativas, asimismo, se brinda los aportes de las teorías y la utilización de los aspectos metodológicos que ayudan a los maestros a mejorar los aprendizajes en las diferentes actividades programadas en sus sesiones de aprendizaje. El material que Rivas muestra puede ser de mucha ayuda a los docentes para tener un conocimiento más extendido acerca del juego.

Evelyn Gissela Pillajo (2021) menciona que, a lo largo de los últimos años, la educación ha tenido algunas transformaciones y con ello las metodologías y estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes. Por lo tanto, propone la metodología juego-trabajo como una alternativa para generar experiencias de aprendizaje.

Ferdy Carina Arguello y Mónica Herazo (2024) proponen el juego como estrategia lúdico pedagógica para mejorar las habilidades de pensamiento crítico en niños y niñas. En

su investigación, se busca desarrollar un modelo de secuencias didácticas de enseñanza aprendizaje basadas en el juego. Finalmente, se concluye el juego es una herramienta didáctica útil para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, ya que les permitió analizar, razonar y reflexionar sobre cada tema que desarrollaban durante las clases regulares.

## **Nacionales**

Dayan Camacho Umaña y Katherine Estrada Flores (2022) efectúan su proyecto final de graduación con un enfoque cualitativo, con la finalidad de fortalecer la comprensión lectora mediante talleres desde una perspectiva lúdica para permitir que los niños y niñas se involucren en el proceso de aprendizaje de una forma más amena. Este propósito es muy similar al de la presente investigación.

Yanitza Elizondo Carvajal y Katherine Solano Rojas (2019) en su investigación con enfoque cualitativo, analizan mediante la aplicación de juegos cooperativos para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de tres años. En este estudio, se pudo evidenciar cómo estos últimos lograron interactuar más con sus compañeros, crear lazos de amistad, compartir y jugar de manera colectiva con otros. Se fortalecieron valores como el respeto, la perseverancia y el trabajo en equipo. Además, la autonomía y mayor independencia y desapego del adulto, para desarrollar capacidades como realizar quehaceres por sí mismo.

Mary Helen Porras Borloz (2021) realiza su tesis de grado "Influencia del juego simbólico en el vocabulario de los niños preescolares". Para analizar la relación entre juego simbólico y ampliación de vocabulario en niños de 4 a 6 años. Al final de esta investigación se encuentra una correlación positiva entre ambos aspectos. Además, recalca la importancia de incentivar que los programas de educación promuevan el uso de estrategias neuro didácticas en el proceso de construcción del aprendizaje.

La investigadora María de los Ángeles Vilamizar (2021) propone las metodologías activas como una estrategia para la construcción de aprendizaje mediante el juego, el interés y la participación activa en el nivel de preescolar dentro de la etapa de la educación inicial, fundamentadas desde el aprendizaje significativo, cooperativo y participativo por medio de la exploración, el descubrimiento y la diversión. Al concluir el estudio, se lograron realizar

adaptaciones en el currículo, en los procesos cotidianos de enseñanza y en la construcción del nuevo conocimiento, con base en los presaberes adquiridos.

Entre otros antecedentes nacionales se encuentra la investigación de Rocío Castillo y Patricia Ramírez (2020) en la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA). Se trata de una propuesta de formación contextualizada y pertinente para personas responsables de procesos pedagógicos para la niñez en contextos diversos, presentando el juego como un tema delicado al estar relacionado directamente con el desarrollo humano integral. Además, busca resaltar las ideas básicas acerca del juego y su importancia en cada momento de la vida.

Adicionalmente, Yorleny Jiménez y Lourdes Navarro (2021) asegura que: “Al desarrollarse una educación integral del niño basada en el juego-trabajo, es importante tener presente que existen una serie de principios, que se encuentran articulados” (p. 85). Explica además sobre las condiciones más adecuadas para impartir el juego pedagógico. Las autoras aseguran que la metodología juego-trabajo debe incluir distintos elementos esenciales que están en constante interacción entre sí y le dan una identidad propia a la metodología.

### **Descripción del problema**

De acuerdo con la situación descrita en esta investigación, en la Escuela José Figueres Ferrer se ha detectado una progresiva reducción de las actividades recreativas con objetivo pedagógico, en el nivel de transición. Según la docente, esta problemática responde en parte a la exigencia curricular que enfrentan los educadores, lo cual conduce al descuido de áreas que representan suma importancia en el desarrollo del niño, como la psicomotricidad, las habilidades socioafectivas y el juego no sólo libre sino con enfoque pedagógico.

La limitada integración del juego en el aula restringe la posibilidad de examinar y fortalecer talentos, comportamientos y formas de relación que los estudiantes suelen evidenciar espontáneamente mediante juegos. Asimismo, la apatía y desinterés que muestran algunos alumnos ante las lecciones podría deberse a la escasez de dinámicas recreativas, ya que normalmente estas tienden a mejorar la predisposición infantil para absorber nuevos conocimientos. La inclusión de juegos didácticos contribuiría a aumentar el atractivo y la motivación en torno al proceso de aprendizaje.

Tomando en cuenta los múltiples beneficios del juego mencionados, esta investigación se propone examinar la incidencia de incorporar actividades lúdicas durante la etapa de transición en el primer cuatrimestre de 2024 y demostrar su valor pedagógico para un desarrollo integral. La inquietud por resolver es cómo la incorporación de juegos didácticos puede beneficiar el aprendizaje de contenidos académicos en los estudiantes de transición.

### **Justificación del problema**

Ante la disminución de actividades lúdicas observada en los niveles de transición de la Escuela José Figueres Ferrer, el problema de esta investigación se justifica por varias razones. En primer lugar, el juego tiene un valor pedagógico incuestionable en la etapa preescolar, facilita el desarrollo integral a nivel físico, cognitivo, lingüístico y socioemocional. Al implementar actividades lúdicas en el aula, se pueden identificar comportamientos, personalidades y distintas habilidades en los estudiantes.

En segundo lugar, el juego permite estimular destrezas psicomotoras, de coordinación, atención e imaginación en los infantes mediante dinámicas divertidas que captan su interés natural en estas edades. Se aprovecha esa predisposición innata al entretenimiento para alcanzar objetivos pedagógicos implícitos.

Asimismo, el interactuar e inventar juegos espontáneos con compañeros fomenta valores sociales fundamentales como la empatía, la solidaridad, el respeto por turnos y el manejo de reglas para una convivencia armónica. Estas habilidades blandas son esenciales de reforzar previo al paso a la educación primaria.

Por otro lado, la inclusión de juegos temáticos aumenta la motivación para aprender contenidos académicos, cambiando la percepción de las tareas escolares para volverlas atractivas. Esta estrategia incentiva la predisposición, participación e interés en las lecciones.

Finalmente, estudiar el impacto de implementar actividades recreativas permitirá diseñar un plan de acción específico para integrar el juego en la planificación pedagógica de transición. Esto potenciará un aprendizaje integral que garantice su buen rendimiento en etapas posteriores.

## **Objetivos de la investigación**

Los objetivos de investigación sirven como guía fundamental para la planificación y ejecución de un estudio. Bien definidos, no sólo estructuran la investigación, sino que también facilitan la evaluación de resultados y la contribución al conocimiento existente en el campo. A continuación, se señalan los objetivos del presente estudio.

### **Objetivos Generales:**

- Analizar el rol del juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de las y los niños del nivel de transición de la Escuela José Figueres Ferrer, Dirección Regional de Educación, San José Norte, circuito 03, para el primer cuatrimestre del año 2024.
- Proponer un Plan de Acción Innovador utilizando el rol del juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de las y los niños del nivel de transición de la Escuela José Figueres Ferrer, Dirección Regional de Educación, San José Norte, circuito 03, para el primer cuatrimestre del año 2024.

### **Objetivos específicos:**

- Describir la importancia del juego para el logro de un desarrollo infantil adecuado.
- Identificar el rol del juego para una mejor mediación del proceso de enseñanza y de aprendizaje de la y el niño preescolar.
- Clasificar los diferentes tipos de juego para la creación de mejores estrategias didácticas que incentiven el aprendizaje de la y el niño preescolar.
- Ejecutar el Plan de Acción Innovador utilizando el rol del juego como estrategia didáctica para facilitar el aprendizaje de las y los niños del nivel de transición de la Escuela José Figueres Ferrer, Dirección Regional de Educación, San José Norte, circuito 03, para el primer cuatrimestre del año 2024.

## **Proyecciones y limitaciones**

Las proyecciones y limitaciones de una investigación proporcionan una visión integral de su alcance y posibles áreas de mejora. Su reconocimiento en un estudio es crucial para mantener la transparencia y la credibilidad en la comunidad científica.

### **Proyecciones**

Con la implementación de esta investigación sobre el rol del juego en el aprendizaje de niños de transición de la Escuela José Figueres Ferrer, se proyectan múltiples impactos positivos:

Como futura docente, se tendrán más herramientas para identificar distintos comportamientos, personalidades y habilidades individuales mediante la observación durante actividades de juego grupales e individuales en los estudiantes. Esto facilitará diseñar mejores abordajes pedagógicos.

Al incluir variadas dinámicas de juego en la planificación educativa, se estimularán óptimamente las capacidades físicas como motricidad gruesa y fina, además las habilidades mentales como la atención, memoria, lógica y creatividad en la resolución de problemas.

El intercambio social que ocurre, de forma innata, durante el juego cooperativo ayudará a fomentar y fortalecer valores de convivencia armónica como el respeto, la solidaridad y las habilidades comunicacionales para interactuar sanamente resolviendo conflictos.

La incorporación de juegos didácticos incrementará el interés y la motivación para participar activamente de los temas educativos, mejorará la comprensión y facilitará el entendimiento de los conocimientos al convertir el aprender en una experiencia divertida.

El desarrollo integral alcanzado en las dimensiones física, intelectual, socioafectiva y aptitudinal preparará idóneamente a los estudiantes con las herramientas necesarias para afrontar exitosamente etapas posteriores de escolaridad primaria y secundaria, y contribuye a disminuir la deserción escolar.

En conclusión, estas proyecciones sobre la optimización en el aprendizaje y el desarrollo que se esperan obtener al implementar el juego de forma intencionada como

estrategia pedagógica en la transición de la Escuela José Figueres Ferrer, permiten valorar la relevancia y necesidad de esta investigación para la comunidad educativa.

### **Limitaciones**

Al llevar a cabo esta investigación sobre la implementación del juego en el aprendizaje de los niños de transición de la Escuela José Figueres Ferrer, se enfrentan algunas limitaciones como:

Acotar la investigación a un cuatrimestre implica un tiempo relativamente corto para evaluar resultados concluyentes sobre los cambios en comportamientos, habilidades y motivación de los estudiantes.

Al centrarse sólo en los niveles de transición de un centro educativo específico, los resultados no necesariamente podrían extrapolarse a todas las escuelas preescolares públicas del país con contextos y recursos diferentes.

Existen, además, algunas limitaciones presupuestarias por parte de las autoridades administrativas de la institución para implementar ciertas mejoras en espacios físicos requeridos para un óptimo aprovechamiento de las actividades de juego; adicionalmente, se registra una carencia bastante marcada en material didáctico.

Hay una ligera resistencia al cambio por parte de la docente, ya que, debido a sus años de servicio, está más familiarizada con las metodologías de enseñanza tradicional. Por lo tanto, se concibe el juego principalmente como una oportunidad para la recreación y se utiliza el juego libre la mayoría del tiempo.

Al ser una institución pública, la escasez de personal auxiliar puede impedir una supervisión detallada de las actividades, para evaluar apropiadamente aspectos específicos sobre las interacciones de cada alumno durante los juegos.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### Contexto histórico

Es esencial comprender el pasado para lograr desentrañar los misterios del presente y del futuro. Esta afirmación resalta la importancia de situar cualquier investigación en un contexto histórico sólido.

La Escuela José Figueres Ferrer, ubicada en la localidad de Sabanilla de Montes de Oca, ha sido testigo de un desarrollo educativo integral a lo largo de los años. La historia de esta institución se entrelaza con la evolución de la comunidad y los cambios socioculturales que han marcado la región.

En sus inicios, a mediados del siglo pasado, la escuela nació como respuesta a la creciente necesidad de proporcionar educación a la creciente población de Sabanilla. En ese momento, la educación primaria era un pilar fundamental para el progreso individual y comunitario. Los primeros años de la escuela estuvieron marcados por aulas modestas y un puñado de maestros dedicados, quienes desempeñaron un papel crucial en la formación de las generaciones iniciales de estudiantes.

Con el tiempo, la Escuela José Figueres Ferrer ha experimentado cambios significativos en su infraestructura y metodologías educativas. Las décadas de 1970 y 1980 vieron un crecimiento considerable en el número de estudiantes y la diversificación de programas académicos. La institución se convirtió en un centro de referencia no solo en términos de educación básica, sino también en la promoción de valores comunitarios y culturales.

Durante los años más recientes, la escuela ha enfrentado desafíos y oportunidades en el contexto de avances tecnológicos y cambios en los enfoques pedagógicos. La implementación de tecnologías de la información y la comunicación ha transformado las dinámicas educativas y conducido a la adaptación de la escuela a un entorno globalizado.

La Escuela José Figueres Ferrer no solo ha sido un espacio de aprendizaje, sino también un reflejo de la identidad y cohesión comunitaria en Sabanilla. Su historia se entrelaza con las vivencias de generaciones de estudiantes, maestros y familias, por lo que ha contribuido al tejido social de Montes de Oca y dejado una huella imborrable en el desarrollo educativo y cultural de la región.

Este contexto histórico sirve como punto de partida esencial para la investigación, ofreciendo una comprensión profunda de los cimientos sobre los cuales se ha construido la educación en la Escuela José Figueres Ferrer.

A continuación, se indica la misión y visión de este centro educativo:

**Misión:** centro educativo de calidad con orientación Inclusiva que atiende desde el nivel interactivo II, hasta el segundo ciclo de la enseñanza general básica. Promueve la formación de los estudiantes en las áreas: académica, espiritual, socioafectiva, artística, tecnológica y deportiva, en el marco del desarrollo sostenible, mediante metodologías activas y cooperativas que incentiven la participación de la comunidad educativa.

**Visión:** centro educativo que procura ser reconocido como una referente en la comunidad, que promueva la formación de ciudadanos proactivos dentro del proceso inclusivo de enseñanza y aprendizaje, brindándoles a los educandos las estrategias necesarias para que sean capaces de transformar su contexto social, cultural y su desarrollo a futuro.



Fuente: Google (2024).

## **Contexto teórico- conceptual**

El estudio sobre el rol del juego en el aprendizaje de niños y niñas de transición en la Escuela José Figueres Ferrer se enmarca en un contexto teórico que fusiona diversas perspectivas pedagógicas y psicológicas. El juego, considerado una actividad intrínsecamente humana, ha capturado la atención de investigadores y educadores por su potencial impacto en el desarrollo cognitivo, socioemocional y motor de los niños durante los primeros años de vida.

Desde una perspectiva piagetiana, el juego se concibe como una herramienta fundamental para la construcción del conocimiento. Jean Piaget postuló que, a través del juego, los niños exploran y asimilan conceptos clave, desarrollando sus habilidades cognitivas de manera lúdica. La interacción con el entorno y la experimentación durante el juego proporcionan oportunidades únicas para la adaptación y asimilación de nuevos conocimientos, siendo esencial en la fase de transición educativa.

La teoría sociohistórica de Vygotsky también influye en nuestro enfoque, destacando el papel del juego en la zona de desarrollo próximo. El juego, visto como una actividad que va más allá del entretenimiento, se convierte en un espacio donde los niños pueden acceder a niveles más avanzados de aprendizaje con la orientación de adultos guías. En este contexto, la interacción social durante el juego se considera un catalizador para el desarrollo de habilidades lingüísticas, emocionales y cognitivas.

Desde una perspectiva más contemporánea, las teorías del constructivismo social de Bruner y el enfoque ecológico de Bronfenbrenner destacan la importancia del entorno y las interacciones sociales en el desarrollo infantil. En el entorno específico de la Escuela José Figueres Ferrer, es crucial explorar cómo las prácticas pedagógicas, la disposición del espacio de juego y la participación activa de la investigadora y practicante, influyen en el aprendizaje a través del juego durante la etapa de transición.

### **Importancia del juego cómo estrategia didáctica**

El juego es una herramienta fundamental en el desarrollo integral de los niños, especialmente en la etapa preescolar. Entre los 5 y 6 años, los niños se encuentran en un momento vital de su crecimiento, donde el aprendizaje a través del juego cobra una importancia vital. A continuación, se resalta la importancia del juego como estrategia didáctica en los niños del nivel de transición:

Según Meneses (2001), el juego promueve el desarrollo cognitivo y la adquisición de conocimientos. A través de actividades lúdicas, los niños exploran distintos conceptos, resuelven problemas, ejercitan su pensamiento lógico y creativo e incluso desarrollan habilidades como la memoria, la atención y la concentración. Los juegos que implican contar, clasificar, emparejar y seguir patrones fomentan el aprendizaje de nociones matemáticas, mientras que los juegos de roles y dramatizaciones estimulan el lenguaje, la expresión y la comprensión.

En segundo lugar, el juego contribuye al desarrollo social y emocional de los niños (Meneses, 2001). Al interactuar con sus compañeros durante el juego, los pequeños aprenden a compartir, cooperar, respetar turnos, resolver conflictos y expresar emociones de manera adecuada. Además, los juegos de roles les permiten explorar diferentes perspectivas y desarrollar la empatía. El juego también fomenta la autoestima y la confianza en sí mismos, al experimentar el éxito y la superación de desafíos.

Finalmente, el juego es esencial para el desarrollo físico y motor de los niños en el nivel de transición. A través de juegos activos que implican correr, saltar, lanzar y atrapar, los pequeños mejoran su coordinación, equilibrio, fuerza y resistencia. Estos juegos también les brindan la oportunidad de explorar su entorno, desarrollar su motricidad fina y gruesa, y adquirir habilidades de movimiento que serán fundamentales para su crecimiento y desarrollo futuro.

El juego es una estrategia didáctica invaluable para los niños de esta edad, ya que promueve su desarrollo integral, abarcando aspectos cognitivos, sociales, emocionales y físicos. A través del juego, los pequeños adquieren conocimientos, habilidades y

competencias de manera natural y divertida, sentando las bases para un aprendizaje significativo y duradero.

### **El juego como facilitador del aprendizaje**

El juego aprovecha la curiosidad natural, la motivación intrínseca y el deseo de explorar de los niños, convirtiéndolo en una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje de conceptos, habilidades y valores de manera divertida y efectiva.

Según la UNICEF (2018), el juego facilita el aprendizaje de los niños de varias maneras importantes:

- **Motivación y diversión:** los niños están naturalmente motivados e interesados en jugar. El juego hace que el aprendizaje sea una experiencia divertida y emocionante, en lugar de una tarea tediosa. Esto aumenta su participación y disposición para aprender.
- **Aprendizaje activo:** a través del juego, los niños participan activamente en experiencias prácticas en lugar de simplemente recibir información pasivamente. Esto les permite explorar, experimentar, resolver problemas y construir su propio conocimiento de una manera más significativa.
- **Desarrollo de habilidades:** los diferentes tipos de juegos permiten desarrollar una variedad de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas en los niños, como la resolución de problemas, el pensamiento creativo, la cooperación, la autorregulación y las habilidades motoras.
- **Aprendizaje lúdico:** el juego permite abordar conceptos y habilidades complejas de una manera lúdica y accesible para los niños, adaptándose a su nivel de desarrollo y formas naturales de aprender.
- **Contexto significativo:** los juegos brindan contextos significativos y relevantes para que los niños apliquen lo que están aprendiendo, lo que facilita la transferencia y retención del conocimiento.
- **Retroalimentación inmediata:** muchos juegos ofrecen retroalimentación instantánea sobre las acciones y decisiones de los niños, lo que les permite ajustar y refinar su comprensión.

- Práctica repetida: el juego permite a los niños practicar habilidades y conceptos de manera repetida, pero de una forma entretenida y atractiva, lo que refuerza el aprendizaje.

### **El juego como herramienta identificadora de comportamientos y personalidades**

El juego es una herramienta poderosa para identificar diversas características y comportamientos en los niños, desde sus habilidades sociales y de liderazgo hasta su creatividad, perseverancia y empatía. Al observarlos en diferentes tipos de juegos, se puede obtener una comprensión más profunda de su personalidad y áreas de fortaleza y desarrollo.

Los juegos cooperativos son una excelente manera de observar cómo los niños interactúan con sus compañeros. Aquellos que tienen una personalidad más asertiva y líder a menudo toman la iniciativa y organizan al grupo, mientras que los niños más tímidos y reservados pueden tender a seguir las instrucciones de los demás. Esta dinámica nos brinda información valiosa sobre su capacidad de comunicación, liderazgo y habilidades sociales.

Meneses (2001) indica también que los juegos competitivos, pueden revelar características como la perseverancia, la determinación y la capacidad de manejar la frustración. Los niños más competitivos y orientados al logro pueden mostrar una mayor persistencia y esfuerzo para ganar, mientras que aquellos más relajados y despreocupados pueden disfrutar más del proceso que del resultado final. Estas observaciones nos permiten comprender mejor su motivación y enfoque.

Arquino (1999) menciona que los juegos de construcción y creatividad brindan una oportunidad única para explorar la imaginación y la resolución de problemas de los niños. Algunos pueden mostrar una gran inventiva y originalidad en sus creaciones, mientras que otros pueden preferir seguir instrucciones o patrones establecidos.

Finalmente, con respecto a los juegos de roles y simulación, para Vigotsky (1984) “el juego temático de roles sociales es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo” (p. 74), además pueden ser una ventana hacia la empatía y la comprensión emocional de los niños. Algunos pueden mostrar una gran capacidad para ponerse en el lugar de los demás y comprender diferentes perspectivas, mientras que otros

pueden tener dificultades para identificar y expresar emociones. Estas observaciones nos brindan información valiosa sobre su inteligencia emocional y su capacidad para relacionarse con los demás.

### **Habilidades sociales fomentadas por el juego en los niños**

Como se ha mencionado en los párrafos anteriores, el juego es una herramienta importante para fomentar también las habilidades sociales en los niños, y los prepara para establecer relaciones sanas y exitosas en su vida futura. El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de los niños, y su importancia radica especialmente en el fomento de las habilidades sociales.

A través del juego, los niños aprenden a interactuar con otros, a comunicarse de manera efectiva, a respetar turnos, a cooperar y a resolver conflictos. Estas habilidades son esenciales para desenvolverse de manera saludable en su entorno social y para establecer relaciones positivas con sus pares.

Según publica la web especializada The Genius of Play (2017), organización que forma parte de The Toy Association (Estados Unidos) y publica con regularidad consejos sobre el mundo del juego, uno de los principales beneficios del juego es que promueve el desarrollo de la empatía y la comprensión de los demás. Los niños que participan en juegos de roles o juegos cooperativos tienen la oportunidad de ponerse en la perspectiva de otros, comprender sus emociones y puntos de vista, y así cultivar una mayor sensibilidad hacia las necesidades y sentimientos de los demás.

Además, según indica Sánchez (2024), en la página web “educapeques”, el juego fomenta la capacidad de negociación y la resolución pacífica de conflictos. A medida que los niños juegan juntos, surgen inevitablemente desacuerdos y situaciones que requieren compromisos. Al aprender a negociar, a escuchar a los demás y a encontrar soluciones aceptables para todos, los niños adquieren habilidades invaluable para la vida en sociedad.

Por último, Monzón (2020), comenta que el juego promueve la autoconfianza y la autoestima, factores clave para el desarrollo de habilidades sociales saludables. Cuando los niños tienen éxito en los juegos, experimentan un sentido de logro y satisfacción que refuerza

su autoestima. Esto les brinda la seguridad necesaria para interactuar con otros de manera positiva y asertiva.

### **Habilidades físicas y mentales en los niños**

Tanto las habilidades físicas como las mentales son importantes para el desarrollo integral de los niños. Estas habilidades se desarrollan y refinan a medida que los niños crecen y se enfrentan a nuevos desafíos y experiencias. Un enfoque equilibrado que promueva el desarrollo de ambos tipos de habilidades es clave para el crecimiento saludable y el éxito académico y personal de los niños.

A continuación, se explica detalladamente en qué consisten cada una de ellas (Cevallos, 2023):

Habilidades físicas:

- **Motricidad gruesa:** se refiere a la capacidad de controlar los movimientos grandes del cuerpo, como caminar, correr, saltar, lanzar y atrapar objetos. Estas habilidades implican la coordinación de músculos grandes y el equilibrio corporal.
- **Motricidad fina:** se relaciona con los movimientos precisos y coordinados de las manos, dedos y muñecas. Incluye actividades como agarrar objetos pequeños, manipular herramientas, dibujar, colorear, recortar y escribir. Requiere una coordinación óculo-manual adecuada.
- **Fuerza y resistencia:** se refiere a la capacidad de ejercer fuerza muscular y mantener esfuerzos físicos durante períodos prolongados. Esto permite a los niños realizar actividades como trepar, empujar objetos pesados y mantenerse activos por más tiempo.
- **Flexibilidad:** es la capacidad de mover las articulaciones a través de su rango completo de movimiento. Esto facilita la realización de actividades como estirarse, doblarse y mantener posturas adecuadas.

Cevallos (2023) detalla también las siguientes definiciones acerca de las habilidades mentales:

Habilidades mentales:

- Atención y concentración: es la capacidad de enfocar y mantener la atención en una tarea o actividad durante un período de tiempo. Es fundamental para el aprendizaje y el rendimiento académico.
- Memoria: se refiere a la capacidad de retener, almacenar y recuperar información. Incluye la memoria a corto plazo (para recordar instrucciones o eventos recientes) y la memoria a largo plazo (para recordar conocimientos, experiencias y habilidades aprendidas).
- Resolución de problemas: es la habilidad para identificar y analizar problemas, generar soluciones alternativas y evaluar las consecuencias de las decisiones tomadas. Es esencial para el pensamiento crítico y la adaptación a situaciones nuevas.
- Lenguaje y comunicación: implica la capacidad de comprender y expresar ideas, pensamientos y emociones de manera efectiva a través del lenguaje oral y escrito. Incluye habilidades como la escucha activa, la expresión verbal y la comprensión lectora.
- Pensamiento lógico y matemático: se refiere a la capacidad de razonar, analizar, generalizar y aplicar conceptos numéricos y lógicos. Es importante para el desarrollo de habilidades matemáticas y de resolución de problemas.

### **Desarrollo de habilidades físicas y mentales en los niños por medio del juego**

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo físico y mental de los niños. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de explorar el mundo que los rodea, adquirir nuevas habilidades y fortalecer su crecimiento integral. A continuación, se explica detalladamente cómo el juego permite desarrollar las habilidades físicas y mentales del niño.

En primer lugar, según publica la web especializada “bellellieducacion” (2014), el juego fomenta el desarrollo físico de los niños. Durante las actividades lúdicas, los niños se mueven, corren, saltan y realizan diferentes acciones que les permiten mejorar su

coordinación motriz, equilibrio y fuerza física. Además, los juegos al aire libre, como los deportes o los juegos tradicionales, brindan oportunidades para que los niños liberen energía y fortalezcan su sistema cardiovascular y respiratorio. De esta manera, el juego contribuye a un crecimiento saludable y a la adquisición de habilidades motoras fundamentales.

Por otro lado, “bellellieducacion” (2014) también comenta que el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo mental y cognitivo de los niños. A través de juegos de roles, rompecabezas, construcciones y actividades creativas, los niños ejercitan su capacidad de resolución de problemas, pensamiento crítico y creatividad. Además, los juegos que involucran interacción social, como los juegos de mesa o los juegos grupales, fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas, la capacidad de negociación y el respeto por las reglas y los turnos. Asimismo, el juego simbólico, en el que los niños recrean situaciones de la vida cotidiana, les permite explorar y comprender mejor el mundo que los rodea.

Finalmente, en la web especializada acerca del desarrollo infantil “andaconmigo” (2022), el juego también contribuye al desarrollo emocional y social de los niños. A través de la interacción con otros niños y adultos, los niños aprenden a expresar y regular sus emociones, a cooperar, a compartir y a resolver conflictos de manera pacífica. Además, el juego les brinda un espacio seguro donde pueden experimentar diferentes roles, desarrollar su autoestima y confianza en sí mismos. El juego es una herramienta poderosa que permite a los niños adquirir habilidades físicas, mentales, emocionales y sociales de manera lúdica y natural, sentando las bases para un desarrollo integral y saludable.

### **Motivación e interés del niño en el currículo educativo por medio del juego**

El juego es una herramienta invaluable para despertar la motivación y el interés de los niños por aprender. Al brindar experiencias prácticas, divertidas, seguras y sociales, el juego convierte el aprendizaje en una aventura emocionante y gratificante, impulsando a los estudiantes a explorar, descubrir y adquirir nuevos conocimientos con entusiasmo. A través de actividades lúdicas, los pequeños pueden adentrarse en el maravilloso mundo del conocimiento sin darse cuenta.

En primer lugar, según la UNICEF (2018), el juego permite a los niños experimentar de manera práctica y divertida conceptos que de otra forma podrían resultarles aburridos o abstractos. Al involucrarse en actividades con un componente lúdico, los niños se sienten atraídos por la dinámica emocionante y desafiante, lo que despierta su curiosidad y los motiva a seguir explorando. Además, el juego fomenta el aprendizaje activo, donde los pequeños son los protagonistas de su propio proceso de descubrimiento.

En segundo lugar, el juego crea un entorno seguro y libre de estrés, lo que reduce la ansiedad y el temor al fracaso que a menudo pueden obstaculizar el aprendizaje (UNICEF, 2018). Al jugar, los niños se sienten cómodos y relajados, lo que les permite desenvolverse con naturalidad y disfrutar del proceso de aprendizaje. Esta sensación de disfrute y satisfacción los incentiva a continuar aprendiendo y a buscar nuevos desafíos.

Finalmente, el juego favorece la interacción social y la colaboración entre los niños (UNICEF, 2018). Al jugar juntos, los pequeños aprenden a comunicarse, a negociar, a resolver conflictos y a cooperar para alcanzar objetivos comunes. Estas habilidades sociales y emocionales son fundamentales para el desarrollo integral del niño y, a su vez, contribuyen a crear un entorno propicio para el aprendizaje, donde los niños se sienten motivados y comprometidos.

### **Tipos de juegos**

La editorial Editorial Etecé (2022) indica que existen diversos tipos de juegos que pueden ser utilizados con fines educativos. Algunos de los más comunes son:

- Juegos de preguntas y respuestas: estos juegos involucran hacer preguntas sobre un tema específico y los jugadores deben responder correctamente. Ejemplos: trivial, adivinanzas, crucigramas, entre otros.
- Juegos de roles: los estudiantes asumen roles y situaciones hipotéticas para practicar habilidades como la comunicación, la resolución de problemas y la empatía.
- Juegos de simulación: recrean situaciones o procesos de la vida real de forma simplificada, permitiendo a los estudiantes experimentar y aprender de forma práctica. Por ejemplo, simuladores de vuelo, negocios, etc.

- Juegos de estrategia: implican planificación, toma de decisiones y resolución de problemas. Ejemplos: ajedrez, damas y tres en raya.
- Juegos de rompecabezas: desafían el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Ejemplos: rompecabezas, sudokus y laberintos.
- Juegos de cartas: permiten practicar habilidades como el cálculo mental, la memoria, la estrategia, etc. Ejemplos: naipes, UNO, entre otros.
- Juegos de mesa: involucran el movimiento físico de piezas y el seguimiento de reglas. Ejemplos: damas chinas y parchís.
- Juegos de palabras: estimulan el vocabulario, la ortografía, la creatividad. Ejemplos: ahorcado, sopa de letras y crucigramas.
- Juegos multimedia e interactivos: aprovechan las tecnologías digitales para crear entornos inmersivos y atractivos de aprendizaje.

La clave es elegir juegos apropiados para los objetivos de aprendizaje, la edad y los intereses de los estudiantes.

### **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

En este capítulo presenta los lineamientos metodológicos que se llevaron a cabo en este estudio. Se desarrollaron los siguientes aspectos:

#### **Tipo de investigación**

El tipo de investigación será descriptivo, debido a que el propósito principal es ofrecer una comprensión clara y concisa de un fenómeno en particular, en este caso, el rol que tiene el juego en la enseñanza de los estudiantes de transición, proporcionando una base sólida para investigaciones posteriores o para la toma de decisiones prácticas. "La investigación de carácter descriptivo destaca por su enfoque meticuloso en la recopilación y presentación de datos, revelando las características intrínsecas de un fenómeno sin perder de vista la objetividad y la precisión" (Pontificia Universidad Católica del Perú, 2021, p. 78).

## **Finalidad**

Esta investigación tiene una finalidad teórico-conceptual, en palabras de Albert Einstein (1951), "El juego es la forma más elevada de investigación" (p. 19). Esta cita brinda un fundamento para la finalidad teórica, ya que destaca la naturaleza de explorar e investigar acerca del juego infantil. Se busca indagar más a fondo en las percepciones y experiencias de los niños de transición en la Escuela José Figueres Ferrer, considerando cómo el juego proporciona un espacio para la diversión, además que también actúa como un vehículo primordial para la construcción activa del conocimiento.

## **Dimensión temporal**

El presente trabajo de investigación será transversal, ya que será realizado únicamente durante el primer cuatrimestre del año 2024. De acuerdo con lo anterior Muñoz (2011), menciona que el "alcance temporal transversal se refiere a un momento específico o a un tiempo único del fenómeno que se investiga queriendo averiguar cosas respecto a su evolución" (párr. 17).

## **Marco**

El marco de este estudio se realiza con un enfoque micro, ya que en este caso la investigación es realizada en una población en específico, la cual es un grupo de apenas doce estudiantes del nivel de transición de la Escuela José Figueres Ferrer, es decir se toma un único grupo de estudio, además se aplica en un período establecido.

Según Dyson (2017), "la micro-investigación fomenta la generación del conocimiento basado en situaciones específicas de la práctica docente con las que no se está del todo conforme, que desea cambiar a través de la implementación de acciones concretas" (párr.47).

## **Naturaleza**

La naturaleza de esta investigación es cualitativa, debido a que se centra en comprender y explorar fenómenos complejos desde la perspectiva de los participantes, dando énfasis a la interpretación y el significado en contextos específicos. En este caso en específico, el investigador aprende de los participantes e intenta mantener una postura de neutralidad mientras recopila datos de ellos, este estudio es cualitativo ya que se enfoca en los procesos, los cuáles otorgan distintos datos e información por medio de distintos

instrumentos como lo son en este estudio la entrevista y la observación, con las cuales es posible ejecutar el plan de acción innovador, basándose en los resultados obtenidos.

"La investigación cualitativa busca comprender la complejidad de la experiencia humana, explorando narrativas, significados y contextos, y enfatizando la riqueza de la interpretación individual en la construcción del conocimiento" (García & Pérez, 2019, p. 112).

### **Sujetos o participantes de la investigación**

En relación con los sujetos de información, Camacho (2024, p. 183) afirma que "lo primero que debe hacerse para definir la población, sujeto de estudio es establecer la unidad de análisis, o sea, personas, organizaciones, instituciones; así se delimita la población". Los participantes para este trabajo de investigación son el grupo de doce estudiantes, el cual se divide en nueve niños, tres niñas y la docente encargada del grupo de transición de la institución José Figueres Ferrer, ubicada en el circuito 03 de la Dirección Regional de Educación San José Norte.

El grupo de preescolar fue escogido aleatoriamente, ya que la directora del centro educativo asignó al azar a la practicante a este último para apoyar por medio de la investigación y de esta manera reforzar el uso del juego en los estudiantes. Los niños de transición rondan la edad de 6 años. En su mayoría son hombres, para un total de tres mujeres y nueve hombres. Todos vecinos del área de Sabanilla y alrededores, provienen de familias con un estatus económico bajo. También se caracterizan por ser niños muy cariñosos, empáticos, alegres y participativos.

### **Fuentes de información**

Maranto (2015) define las fuentes de información como "todo aquello que nos proporciona datos para reconstruir hechos y las bases del conocimiento" (p.2). A continuación, se detallan las fuentes utilizadas para desarrollar esta investigación.

### **Fuentes primarias**

Bounocore (1980) define a las fuentes primarias de información como “las que contienen información original no abreviada ni traducida: tesis, libros, monografías, artículos de revista, manuscritos. Se les llama también fuentes de información de primera mano...” (p.229)

Las fuentes principales de información para desempeñar esta investigación son los estudiantes del grupo de transición de la institución José Figueres Ferrer, además de la docente encargada del grupo. En el caso de los niños y niñas del grupo de estudiantes a investigar, estos ofrecen datos sobre su comportamiento para caracterizar su participación en el aula y cómo reaccionan estos niños ante los distintos tipos de juegos aplicados. Además, como fuente primaria se considera también a la docente de transición, quién aporta datos importantes acerca de la forma en la que aplica el juego a sus estudiantes y además conocer cuál es su perspectiva acerca de este.

### **Fuentes secundarias**

Bounocore (1980) las define como aquellas que “contienen datos o informaciones reelaborados o sintetizados...” (p.229). Las fuentes secundarias de información empleadas en esta investigación son algunas selecciones de libros, tesis, tesinas y artículos relacionados con el tema principal.

### **Técnicas e instrumentos para la recolección de datos**

Como técnica de recolección de datos se escogieron la observación y la entrevista. La observación se define por Gaspar (2022) como:

Una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. (parr.1)

Se aplicó una observación de entrada una semana antes de iniciar la práctica docente, durante cinco días seguidos, en un lapso de 5.5 horas diarias, específicamente, dentro del

horario del grupo a investigar, en el aula que corresponde. Tuvo como propósito conocer distintos aspectos acerca del grupo de estudiantes, la docente y la institución, a fin de ejecutar de manera correcta el plan de acción innovador. Además, por medio de la observación es posible identificar cuáles son las necesidades a trabajar mediante el juego dentro de la práctica docente.

Además, se aplicó una observación de salida en la última semana de práctica docente para determinar los cambios o avances obtenidos por los estudiantes al final de la práctica docente. Se enfatizó en observar los resultados de la aplicación de los juegos en el aprendizaje.

Por otro lado, Mejía (2017) define la entrevista como una conversación más profunda con los sujetos para recopilar información necesaria:

En su sentido más amplio, una entrevista de investigación es un sistema de obtención de información oral, que puede darse en uno o varios sentidos, ya que puede ser tomada como una conversación entre el investigador y el sujeto de estudio (párr.5)

En este estudio, se aplicó una entrevista de diez preguntas a la docente encargada del grupo, por medio de correo electrónico, con lo cual se obtuvo un panorama de referencia de la forma de trabajo en el aula y de otros aspectos importantes como por ejemplo el tipo de planeamiento que se utiliza, para ser tomados en cuenta en el plan de acción innovador aplicado durante este periodo.

La entrevista aplicada a la docente del grupo, contaba con preguntas relacionadas con la experiencia y opinión de la docente acerca del juego en el nivel de transición, frecuencia con la que aplica el juego en su planeamiento, ejemplos de juegos que utiliza regularmente, conocimiento acerca de los beneficios que se obtienen por medio del juego, experiencia personal acerca de los avances que ha podido notar en sus alumnos por medio del juego, tiempo utilizado para el juego, entre otras preguntas relacionadas con el tema de investigación.

**Justificación y explicación del planeamiento educativo para esta comunidad específica**

En primer lugar, es importante destacar la gran relevancia que tiene el uso del juego aplicado al aprendizaje de las y los niños, y que como se menciona anteriormente, el correcto uso del juego permite a los estudiantes recibir un sinnúmero de beneficios.

La escogencia de este plan de acción innovador se justifica principalmente, debido a la necesidad de reincorporar el uso del juego dentro de las aulas de preescolar, ya que los últimos años se ha notado que esta práctica se ha dejado de lado por parte de los y las docentes, para ser sustituida por otros métodos que han logrado desmotivar a las y los niños a aprender, y que más bien llegan a percibir el tiempo de trabajo como aburrido debido a que no se logra captar su atención.

Este planeamiento nace como resultado de una observación donde se prioriza y se toma en cuenta las necesidades de juego de forma pedagógica presentes en el objeto de estudio, trabajando en la mayoría del tiempo por medio del juego y minimizando la utilización de actividades en hojas de trabajo como regularmente lo aplica la docente encargada.

La institución educativa maneja un planeamiento con base a la caja de herramientas del MEP, lo que implica el uso de todas las experiencias y solicitudes del ministerio de educación para aplicar la mejor educación de los estudiantes. Este planeamiento se propone tomando como prioridad la aplicación de distintos juegos, siempre relacionados con cada uno de los temas que propone el MEP, con el fin de que los estudiantes encuentren una manera divertida de aprender el contenido que corresponde.

## **CAPÍTULO IV: PLAN DE ACCIÓN – INNOVADOR**

### **Tema**

Rol del juego en el aprendizaje de las y los niños de transición de la Escuela José Figueres Ferrer.

### **Objetivo general**

Promover el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo integral de la niña y el niño.

### **Objetivos específicos**

- Poner en práctica un plan de acción innovador basado en el juego, para impartir los temas asignados a los estudiantes del nivel de transición de la Escuela José Figueres Ferrer.
- Implementar el juego como una herramienta para reforzar los temas asignados a los estudiantes.
- Utilizar el juego como un apoyo para desarrollar las habilidades de los estudiantes.
- Aplicar el juego para incentivar la motivación y el interés de los estudiantes en el proceso educativo.

### **Descripción del plan innovador**

Para el plan innovador se pretende promover que, en los temas preestablecidos por el MEP, se implemente el juego según el tema que corresponda impartir a los niños, para que sea parte del proceso de aprendizaje de los estudiantes, tomando este el rol más importante en el aprendizaje y siendo un facilitador del proceso educativo. La estrategia del presente plan de acción innovador es llamada “Diversión y aprendizaje”, la cual consiste en la creación de un repertorio de ocho “juegos estrella”, cada uno de los cuales se desarrolla por una semana, durante alrededor de tres a cuatro días. El juego no desarrolla un contenido en particular, sino que los temas en estudio durante esa semana serán fortalecidos mediante cada juego que corresponda cada semana. El objetivo de implementarlos es impartir y reforzar el

ORGANIZACIÓN DE LA JORNADA DIARIA						SEMANA DEL 26 DE FEBRERO AL 1 DE MARZO									
ELEMENTOS DEL MEDIO															
JUEGO ESTRELLA: ADIVINA ADIVINADOR															
EXPERIENCIAS	LUNES			MARTES			MIÉRCOLES			JUEVES			VIERNES		
<b>Recibimiento</b> <b>10 minutos</b>	Se posiciona en fila para ingresar, realiza el protocolo de desinfección de manos.														
<b>Iniciales</b> <b>20 minutos</b>	<p>Oración / Asistencia</p> <p><b>JUEGO ESTRELLA “ADIVINA ADIVINADOR”:</b> cuando se pasa lista o se menciona el nombre de alguno de los estudiantes, cada niño en vez de responder “aquí estoy”, pasa adelante haciendo la mímica de alguna acción, objeto o animal, los demás deben adivinar a qué se refiere y seguidamente se describe en conjunto.</p> <p>Fecha y Clima: Al momento diario de estudiar la fecha, la docente les pregunta por el color de la imagen que contiene el nombre del día presente, pasado y futuro, así mismo de relacionarlo con objetos que se encuentran a su alrededor</p> <p>Escuchan canciones infantiles sobre los colores y los aromas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona características de los elementos cantando: los colores para niños <a href="https://www.youtube.com/watch?v=u7Yg-6LIEMU">https://www.youtube.com/watch?v=u7Yg-6LIEMU</a></li> <li>• Menciona características de los elementos cantando: aromas <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-7A_1YINK2c">https://www.youtube.com/watch?v=-7A_1YINK2c</a></li> </ul>														
<b>Opción de trabajo</b> <b>60 minutos</b>	Sentados en sus mesas realizan experimentos con pinturas de color primario, descubriendo cuales son estos y como al mezclarlos siguiendo la indicación			Jugando a la bolsa mágica extrae elementos de esta y respondiendo a preguntas generadoras, descubre sus características y			Jugando a la bolsa mágica extrae elementos de esta y respondiendo a preguntas generadoras, descubre sus características y semejanzas			Jugando a la bolsa mágica extrae elementos de esta y respondiendo a preguntas generadoras, descubre sus características y semejanzas			Juego: Detectives Realizan un recorrido por el exterior del aula, recolecta variedad de elementos y posteriormente los clasifica		

	que la docente les brinde pueden surgir los colores secundarios	semejanzas según un criterio diferente cada día: COLOR-TAMAÑO	según un criterio diferente cada día: OLOR-SABOR	según un criterio diferente cada día: FORMA-TEXTURA	según las características que la docente indique (textura, material y peso)
<b>Actividad física movimiento 30 minutos</b>	Participan en juego grupales, donde identifican características y semejanzas en los elementos del medio				
	Búsqueda de tesoros (buscarán acorde una característica dada)	“Ensalada de figuras”, el juego consiste en que cada niño tendrá un collar con una figura geométrica, un participante dirá “ensalada de círculos, y deberán moverse de lugar todos los que tengan collar de círculos, así sucederá con cada figura; cuando digan “ensalada de figuras geométricas” deberán levantarse y cambiarse de lugar todos los participantes	Juego: mando mando	Juego: El mensajero	Juego: Veo- veo La docente indica varias características de algo-alguien, los demás deben adivinar a qué se refiere.

<p><b>Expresión artística</b> <b>40 minutos</b></p>	<p>De manera libre cada uno crea un dibujo utilizando témperas de colores primarios y creando los colores secundarios y terciarios que necesiten realizando las mezclas correspondientes.</p>	<p>Observan el cuento <b>Ferdinando</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XjN2Ly2VhH4&amp;t=98s">https://www.youtube.com/watch?v=XjN2Ly2VhH4&amp;t=98s</a>, al terminar juegan a las corridas, donde varios niños serán los toros y los demás los toreros improvisados que para evitar ser embestidos deberán saltar barreras, como bancos, agacharse, arrodillarse, quien es embestido se convierte en toro.</p>	<p>Utilizando plastilina elabora figuras según las indicaciones que le da la docente, ejemplo muchos gusanos rojos, pocas tortillas azules.</p>	<p>La educadora pega por toda el aula los colores primarios, y anuncia a los niños que colocará música y deben moverse bailando por todo el salón, al momento de poner pausa a la música deben colocarse sobre las figuras del color que la docente indique en cada turno. Para finalizar de manera ordenada mencionan cuales colores conocieron en la actividad.</p>	<p>Observan imágenes y escuchan el cuento “Blanca nieves”, para posteriormente comentar las características de tamaño de sus personajes.</p>
<p><b>Higiene y alimentación</b> <b>30 minutos</b></p>	<p>Realizan lavado de manos, oración por los alimentos, limpieza de mesas.</p>				
<p><b>Cierre y despedida</b> <b>20 minutos</b></p>	<p>Cada niño recibe una tarjeta con un número, se acomoda en la hilera según en orden ascendente.</p>				

ORGANIZATION OF THE DAILY WORKING DAY						WEEK OF FEBRUARY 26 TO MARCH 1									
ENVIRONMENT ELEMENTS															
STAR GAME: "ADIVINA ADIVINADOR"															
EXPERIENCES	MONDAY			TUESDAY			WEDNESDAY			THURSDAY			FRIDAY		
<b>Welcome</b> <b>10 minutes</b>	They are positioned in line to enter, the hand disinfection protocol is carried out.														
<b>Startup Activities</b> <b>20 minutes</b>	<p>Prayer / Attendance</p> <p><b>STAR GAME "ADIVINA ADIVINADOR": The teacher will take roll call and each child instead of answering here I am", will go ahead mimicking some action, object or animal, the others must guess what it refers to and then we will describe it together.</b></p> <p>Date and Climate: At the daily time of studying the date, the teacher asks them about the color of the image that contains the name of the present, past and future day, as well as to relate it to objects that are around them</p> <p>Listen to nursery rhymes about colors and scents</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mention characteristics of the elements while singing: Children's colors <a href="https://www.youtube.com/watch?v=u7Yg-6LIEMU">https://www.youtube.com/watch?v=u7Yg-6LIEMU</a></li> <li>• Mention characteristics of the elements while singing: scents <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-7A_1YInk2c">https://www.youtube.com/watch?v=-7A_1YInk2c</a></li> </ul>														
<b>Job Option</b> <b>60 minutes</b>	Sitting at their tables, they carry out experiments with primary color paints, discovering what these are and how by mixing them following the indication that the teacher gives them, secondary colors can emerge	Playing the magic bag, extract elements from it and answering generating questions, discover its characteristics and similarities according to a different criterion every day	Playing the magic bag, extract elements from it and answering generating questions, discover its characteristics and similarities according to a different criterion every day: SMELL-	Playing the magic bag, extract elements from it and answering generating questions, discover its characteristics and similarities according to a different criterion every day: SMELL-	Playing the magic bag, extract elements from it and answering generating questions, discover its characteristics and similarities according to a different criterion every day: SHAPE-	Game: Detectives They make a tour of the outside of the classroom, collect a variety of elements and then classify them according to the characteristics indicated by the teacher									

		y:COLOR-SIZE	TASTE	TEXTURE	(texture, material and weight)
<b>Physical Activity</b> <b>Movement</b> <b>30 minutes</b>	They participate in group games, they identify characteristics and similarities in the elements of the environment.				
	Treasure hunts (they will search according to a given characteristic )	"Figure Salad", the game consists of each child having a necklace with a figure geometric, a participant will say, "Salad of Circles, and all those who are have a necklace of circles, so it will be with each figure; When they say, "Figure salad geometrical measures" must be raised and moved by all participants	Game: ¡I'm in charge!	Game: The Postman	Game: I Spy - I Spy The teacher indicates various characteristics of something- someone, the others must guess what she is referring to.
<b>Artistic expression</b> <b>40 minutes</b>	Each one freely creates a drawing using primary color temperas and creating the secondary and tertiary colors they need, making the corresponding mixtures	Watch the story "Ferdinando" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XjN2Ly2VhH4&amp;t=98s">https://www.youtube.com/watch?v=XjN2Ly2VhH4&amp;t=98s</a> At the end, they play bullfights, where several children will be the bulls and the others will be the improvised bullfighters who, to avoid being	Using plasticine, she makes figures according to the instructions given by the teacher, for example, many red worms...	The educator sticks the primary colors all over the classroom, and announces to the children that she will play music and they must dance around the room, at the moment of playing. pause the They should be placed on t	They look at images and listen to the story "Snow White", and then comment on the size characteristics of their characters

		g charged, will have to jump over barriers, such as benches, bend down, kneel, whoever is charged becomes a bull		he figures of the color that the teacher indicates in each turn. To finish, in an orderly manner, they mention which colors they learned about in the activity	
<b>Hygiene and feeding</b> <b>30 minutes</b>	They wash their hands, pray for food, clean tables.				
<b>Closing and farewell</b> <b>20 minutes</b>	Each child receives a card with a number, is arranged in the row from smallest to largest according to the number that corresponds to him.				

### Material didáctico / Teaching material



- <https://www.youtube.com/watch?v=XjN2Ly2VhH4&t=98s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=u7Yg-6LIEMU>

**Evidencias de la semana 26 de febrero al 01 de marzo 2024 / Evidence February 26 to March 01, 2024**



### **Crónica de la semana 26 de febrero al 01 de marzo 2024**


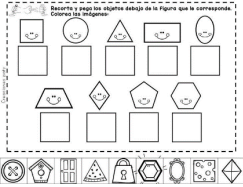
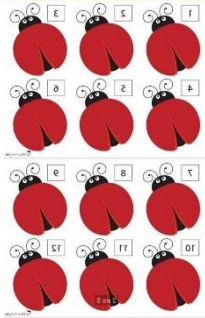

En la presente semana, se ha trabajado con los niños distintos temas relacionados con los elementos del medio, siempre utilizando la técnica del juego como herramienta principal en todas las actividades, los niños han aprendido a diferenciar colores, figuras, tamaños entre otras características. La semana evolucionó con normalidad, se presentaron en promedio 8-11 estudiantes ya que algunos estuvieron enfermos esta semana.

### **Weekly report of February 26 to March 01, 2024**

This week, we have worked with the children on different topics related to the elements of the environment, always using the technique of play as the main tool in all the activities. The children have learned to differentiate colors, figures, sizes among other characteristics. The week evolved normally, with an average of 8-11 students showing up as some were sick this week

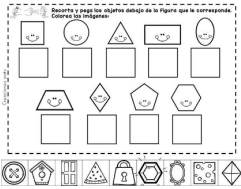
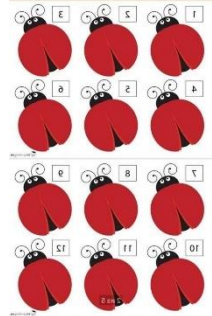

ORGANIZACIÓN DE LA JORNADA DIARIA		SEMANA DEL 4 AL 8 DE MARZO				
ELEMENTOS DEL MEDIO						
JUEGO ESTRELLA: MEMORIA DE ELEFANTE						
EXPERIENCIAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	
<b>Recibimiento</b> <b>10 minutos</b>	Se posiciona en fila para ingresar, se realiza el protocolo de desinfección de manos.					
<b>Iniciales</b> <b>20 minutos</b>	<p>Oración y asistencia</p> <p><b>JUEGO ESTRELLA: MEMORIA DE ELEFANTE</b></p> <p><b>La docente les enseña distintas imágenes por algunos segundos, luego guarda la imagen y les realiza preguntas relacionadas con la imagen mostrada.</b></p> <p>Fecha y Clima</p> <p>Menciona características, (forma, longitud y grosor), funciones básicas, semejanzas y diferencias de los elementos en las siguientes canciones:</p> <p>La Canción de las Figuras Geométricas <a href="https://www.youtube.com/watch?v=65wZuz-8u-k">https://www.youtube.com/watch?v=65wZuz-8u-k</a></p> <p>El Cuello de la Jirafa <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KGpawo6ZFxI&amp;start_radio=1&amp;list=RDKGpawo6ZFxI">https://www.youtube.com/watch?v=KGpawo6ZFxI&amp;start_radio=1&amp;list=RDKGpawo6ZFxI</a></p>					
<b>Opción de trabajo</b> <b>60 minutos</b>	Juego: Los tesoros de mi kínder Realizan un recorrido por el exterior del aula, recolecta variedad de elementos (tesoros) y	Juego: Arquitectos Utilizando bolitas de plasticina y palillos de dientes, van a crear figuras de forma libre	Juego: los números escondidos Se esconderán paletas enumeradas por toda el aula y los niños deben de ir buscando los números y	Vamos a repasar los números del 1 al 10 Juego: Dedito mágico La docente colocará un papel periódico en el piso y los niños pasarán uno por uno y	Juego el Rey pide: la docente solicita a los niños cierta cantidad de objetos, por ejemplo: Me puedes traer 5 lápices de color. Y el niño, además, señala el número 5.	

	posteriormente los clasifica según las características que la docente indique (textura, material y peso)		ordenándolos de forma ascendente	llenando su dedito de pintura colocarán la cantidad de puntos que indique el papel	Cuentan maíz o frijoles y los colocan en la tapa con el número indicado. Luego responden preguntas como: ¿Cuál tapa tiene más, ¿cuál tiene menos?
<b>Actividad física movimiento 30 minutos</b>	Ejecuta movimientos de locomoción con coordinación, sigue el patrón establecido, en los diferentes espacios de su entorno.				
	Realiza carreras de relevos siguiendo una línea establecida.	Practica movimientos de saltar y brincar con apoyo de hulas, hulas.	Practica movimientos como galopar, rodar y arrastrar con circuitos preparados con sillas, caballitos de palo, conos.	Repasan los números del 1 al 10, así como los cuantificadores utilizados en las actividades anteriores. Juego: “Tira el dado” Con ayuda de un dado con números en sus caras, los niños tiran, y el número que les corresponda, deberán seguir la instrucción de la maestra: por ejemplo, 6 saltos, 4 objetos, 2 palabras, 1 abrazo, 5 palmadas, 3 vueltas.	Juego de: “la anda” Algún niño será “la anda” mientras que trata de tocar a otro para dejar de serlo, los demás huyen de él.

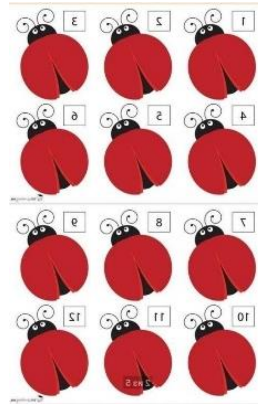
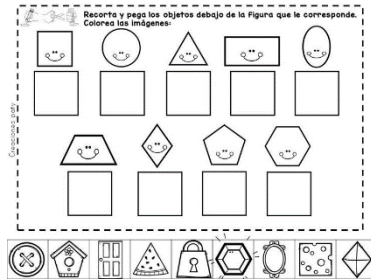
<p><b>Expresión artística</b> <b>40 minutos</b></p>	<p>Con diferentes materiales crea un gusano o flor de texturas</p> 	<p>Los niños pintan a su gusto la hoja de figuras, recortan las mismas y las pegan donde corresponde</p> 	<p>Con pintura y el dedo coloca la cantidad de círculos que la docente indica para cada mariquita, compara e indica en cual hay muchos, pocos, más o menos</p> 	<p>Jugando con plastilina: Los niños moldearán con plastilina las figuras presentadas en las imágenes que la docente les otorga, luego pueden colorear la hoja como deseen</p> 	<p>Observan imágenes y escuchan el cuento “Blanca nieves”, para posteriormente comentar las características de tamaño de sus personajes</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=8traGHdlhRQ">https://www.youtube.com/watch?v=8traGHdlhRQ</a></p>
<p><b>Higiene y alimentación</b> <b>30 minutos</b></p>	<p>Realizan lavado de manos, oración por los alimentos, limpieza de mesas. En forma ordenada comentan las características, semejanzas y diferencias en los objetos usados para la alimentación y los alimentos</p>				
<p><b>Cierre y despedida</b> <b>20 minutos</b></p>	<p>Realiza el cierre del contenido: En un círculo de dialogo, los niños expresan qué han aprendido, cual actividad les ha gustado más, qué no les gustó. Realiza un recorrido mental de lo realizado en la semana, además de la importancia de aprender los números, colores, formas geométricas para aplicarlo en la vida diaria. Utilizan los materiales de los ambientes para construir, armar y explorar los contenidos vistos.</p>				

ORGANIZATION OF THE DAILY WORKING DAY		WEEK OF MARCH 4 TO MARCH 8				
ENVIRONMENT ELEMENTS						
STAR GAME: ELEPHANT MEMORY						
EXPERIENCES	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	
<b>Welcome</b> <b>10 minutes</b>	They are positioned in line to enter, the hand disinfection protocol is carried out.					
<b>Startup Activities</b> <b>20 minutes</b>	Prayer Attendance <b>STAR GAME</b> <b>ELEPHANT MEMORY: The teacher shows them different images for a few seconds, then saves the image and asks them questions related to the image shown.</b> Date & Climate Mention features, (shape, length, and thickness), basic functions, similarities, and differences of the elements in the following songs: <ul style="list-style-type: none"> <li>• The Song of Geometric Figures <a href="https://www.youtube.com/watch?v=65wZuz-8u-k">https://www.youtube.com/watch?v=65wZuz-8u-k</a></li> <li>• The Giraffe's Neck <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KGPawo6ZFxI&amp;start_radio=1&amp;list=RDKGpawo6ZFxI">https://www.youtube.com/watch?v=KGPawo6ZFxI&amp;start_radio=1&amp;list=RDKGpawo6ZFxI</a></li> </ul>					
<b>Job Option</b> <b>60 minutes</b>	Game: The Treasures of My Kindergarten They take a tour of the outside of the classroom, collect a variety of elements (treasures) and then cl	Using plasticine balls and toothpicks, they will create free-form figures	Game The Hidden Numbers Numbered paddles will be hidden throughout the classroom and the children must look for the numbers	Let's go over the numbers from 1 to 10 Game: Magic Finger The teacher will place a newspaper on the floor and the children will go through	Game the King asks: the teacher asks the children for a certain number of objects, for example: You can bring me 5 colored pencils. And the child, in addition, points to the number 5.	

	classify them according to the characteristics indicated by the teacher (texture, material and weight)		and order them in ascending order	it one by one and fill their finger with paint and place the number of dots indicated on the paper	They count corn or beans and place them on the lid with the number indicated. Then they answer questions like: Which lid has more, which one has less?
<b>Physical Activity Movement</b> <b>30 minutes</b>	He executes locomotion movements with coordination, following the established pattern, in the different spaces of his environment.				
	Perform relay races following a set line.	Practice jumping and skipping movements with the support of "ulas, ulas"	Practice movements such as galloping, rolling and dragging with circuits prepared with chairs, wooden horses, cones	They review the numbers from 1 to 10, as well as the quantifiers used in the previous activities  Game: "Roll the dice" With the help of a dice with numbers on their faces, the children roll, and the number that corresponds to them, they must follow the teacher's instruction: for example, 6 jumps, 4 objects, 2 words, 1 hug, 5 claps, 3 turns	Game: "la anda" Some child will be "la anda" while he tries to touch another to stop being one, the others run away from him

<p><b>Artistic expression</b> <b>40 minutes</b></p>	<p>With different materials, create a worm or flower of textures</p>	<p>The children paint the sheet of figures to their liking, cut them out and glue them where they belong</p> 	<p>With paint and your finger, place the number of circles that the teacher indicates for each ladybug, compare and indicate in which there are many, few, more or less</p> 	<p>Playing with plasticine: The children will mold with plasticine the figures presented in the images that the teacher gives them, then they can color the sheet as they wish</p> 	<p>They look at images and listen to the story "Snow White", and then comment on the size characteristics of their characters</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=8traGHdlhRQ">https://www.youtube.com/watch?v=8traGHdlhRQ</a></p>
<p><b>Hygiene and feeding</b> <b>30 minutes</b></p>	<p>They wash their hands, pray for food, clean tables. In an orderly manner, they comment on the characteristics, similarities and differences in the objects used for food and food</p>				
<p><b>Closing and farewell</b> <b>20 minutes</b></p>	<p>Close the content: In a circle of dialogue, the children express what they have learned, what activity they liked the most, what they did not like. Take a mental tour of what you have done during the week, as well as the importance of learning numbers, colors, geometric shapes to apply them in daily life. They use the materials of the environments to build, assemble and explore the contents seen.</p>				

### Material didáctico / Teaching materials



- <https://www.youtube.com/watch?v=65wZuz-8u-k>
- [https://www.youtube.com/watch?v=KGpawo6ZFXI&start\\_radio=1&list=RDKGpawo6ZFXI](https://www.youtube.com/watch?v=KGpawo6ZFXI&start_radio=1&list=RDKGpawo6ZFXI)
- <https://www.youtube.com/watch?v=8traGHdlhRQ>

### Evidencias de la semana 04 de marzo al 08 de marzo 2024 / Evidence March 04 to March 08, 2024



### **Crónica de la semana 04 de marzo al 08 de marzo 2024**

Durante la presente semana fue posible trabajar con normalidad, aún bajo el tema de “Elementos del medio”, sin embargo, el día martes los niños tuvieron muy poco tiempo de trabajo debido a que se realizó en la institución la convocatoria para elegir el patronato, además el día jueves se realizó con todos los grupos de preescolar una tarde de película para recaudar fondos para la escuela. El viernes se trabajó en una tarjeta para conmemorar el día de la mujer.

### **Weekly report of March 04 to March 08, 2024**

During this week it was possible to work normally, even under the theme of “Elements of the environment”, however, on Tuesday the children had very little work time because the call to elect the board of trustees was held at the institution. Additionally, on Thursday, a movie afternoon was held with all the preschool groups to raise funds for the school. On Friday they worked on a card to commemorate Women's Day.

**ORGANIZACIÓN DE LA JORNADA DIARIA**  
**EXPRESIÓN ORAL**  
**JUEGO ESTRELLA: TELÉFONO CHOCHO**

**SEMANA DEL 11 AL 15 DE MARZO**

EXPERIENCIAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<p><b>Recibimiento</b></p> <p><b>10 minutos</b></p>	<p><b>Juego estrella</b>  <b>TELÉFONO CHOCHO: Sentados en círculo la docente dice al oído del primero una frase que el niño tendrá que repetir, también al oído de su compañero y así sucesivamente para descubrir cómo ha cambiado el mensaje inicial al llegar al final del círculo.</b></p> <p>Observan y comentan en un mural a la puerta de entrada su personaje favorito utilizando vocabulario conocido. Responden preguntas tales como ¿Por qué lo eligieron o la eligieron? ¿Por qué les gusta? ¿Qué hace? ¿Cómo es? ¿Qué usa? ¿Dónde vive? ¿Cómo se viste? ¿Cómo se siente?, entre otras.</p>				
<p><b>Iniciales</b></p> <p><b>20 minutos</b></p> <p>Oración                      Lista de Asistencia                      Fecha y Clima</p>	<p>Interpretan diferentes canciones utilizando vocabulario conocido y nuevo:                      Hola Amigo, Juega Conmigo  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UBtdvYL6rTI">https://www.youtube.com/watch?v=UBtdvYL6rTI</a></p>	<p>Interpretan diferentes canciones utilizando vocabulario conocido y nuevo:                      Iba un pollito para la escuela  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NChP1Nh17d0">https://www.youtube.com/watch?v=NChP1Nh17d0</a></p>	<p>Interpretan diferentes canciones utilizando vocabulario conocido y nuevo:                      Hola Amigo, Juega Conmigo  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UBtdvYL6rTI">https://www.youtube.com/watch?v=UBtdvYL6rTI</a></p>	<p>Interpretan diferentes canciones utilizando vocabulario conocido y nuevo:                      Iba un pollito para la escuela  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NChP1Nh17d0">https://www.youtube.com/watch?v=NChP1Nh17d0</a></p>	<p>Interpretan diferentes canciones utilizando vocabulario conocido y nuevo: Hola Amigo, Juega Conmigo  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UBtdvYL6Rti">https://www.youtube.com/watch?v=UBtdvYL6Rti</a></p>
<p><b>Opción de trabajo</b></p> <p><b>60 minutos</b></p>	<p>Los niños realizarán un dibujo libre</p>	<p>Los niños pasarán a exponer a sus compañeros acerca de su dibujo, explicando lo que hizo y porqué realizó ese dibujo</p>	<p>Vamos a jugar “Simón dice” pero en esta ocasión cada niño tendrá un turno para ser Simón.</p>	<p>Comparten relatos con vocabulario conocido mediante una exposición sobre alguno de los siguientes temas: “Así soy yo”, “En mí tiempo libre o en vacaciones”, “En mi casa colaboro”, “Me gusta venir al kinder”, entre otros.</p>	<p>Comparten relatos con vocabulario conocido mediante una exposición sobre alguno de los siguientes temas: “Así soy yo”, “En mí tiempo libre o en vacaciones”, “En mi casa colaboro”, “Me gusta venir al kinder”, entre otros.</p>

				colaboro”, “Me gusta venir al kinder”, entre otros. (6 estudiantes)	
<b>Higiene y alimentación</b> <b>30 minutos</b>	Eligen de forma oral los alimentos que desean comer cada día y repiten la oración de los alimentos				
<b>Actividad física</b> <b>movimiento</b> <b>30 minutos</b>	Participan en juegos grupales donde deben expresarse de forma verbal usando vocabulario nuevo				
	Juego: Mi abuelita fue a París	Juego: Oli pulpo	Juego: 1,2,3 quesito stop	Juego: Moscas y arañas	Juego: ¿Lobo está?
<b>Expresión artística</b> <b>40 minutos</b>	Escucha la narración de cuentos tradicionales por parte de la docente, en donde se utiliza vocabulario conocido y responde a preguntas generadoras donde demuestra como entendieron el significado de estas nuevas palabras				
<b>Cierre y despedida</b> <b>20 minutos</b>	Lanzan un dado grande y mencionan tantas situaciones que le gustaron de la clase diaria.				

**ORGANIZATION OF THE DAILY WORKING DAY  
ORAL EXPRESSION**

**WEEK OF MARCH 11 TO MARCH 15**

**STAR GAME: TELEPHONE “CHOCHO”**

EXPERIENCES	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY
<p><b>Welcome</b></p> <p><b>10 minutes</b></p>	<p>STAR GAME:</p> <p>“TELÉFONO CHOCHO”: Sitting in a circle, the teacher says in the first person's ear a phrase that the child will have to repeat, also in the ear of his partner, and so on to discover how the initial message has changed when he reaches the end of the circle.</p> <p>They observe and comment on a mural at the entrance door about their favorite character using known vocabulary. They answer questions such as: Why did they choose him or her? Because they like? What are you doing? How is? What do you use? Where you live? How does she dress? How does she feel?</p>				
<p><b>Startup Activities</b></p> <p><b>20 minutes</b></p> <p>Oración Lista de Asistencia Fecha y Clima</p>	<p>They perform different songs using known and new vocabulary: Hello Friend, Play with me <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UBtdvYL6rTI">https://www.youtube.com/watch?v=UBtdvYL6rTI</a></p>	<p>They perform different songs using known and new vocabulary: A chick was going to school <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NChP1Nh17d0">https://www.youtube.com/watch?v=NChP1Nh17d0</a></p>	<p>They perform different songs using known and new vocabulary: Hello Friend, Play with me <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UBtdvYL6rTI">https://www.youtube.com/watch?v=UBtdvYL6rTI</a></p>	<p>They perform different songs using known and new vocabulary: A chick was going to school <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NChP1Nh17d0">https://www.youtube.com/watch?v=NChP1Nh17d0</a></p>	<p>They perform different songs using known and new vocabulary: Hello Friend, Play with me <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UBtdvYL6rTI">https://www.youtube.com/watch?v=UBtdvYL6rTI</a></p>
<p><b>Job Option</b></p> <p><b>60 minutes</b></p>	<p>The children will make a free drawing</p>	<p>The children will go on to tell their classmates about their drawing, explaining what they did and why they made that drawing.</p>	<p>We are going to play “Simon says” but this time each child will have a turn to be Simon.</p>	<p>They share stories with known vocabulary through a presentation on one of the following topics: “This is who I am,” “In my free time or on vacation,” “I collaborate at home,” “I like coming to kindergarten,” among others. (6 students)</p>	<p>They share stories with known vocabulary through a presentation on one of the following topics: “This is who I am,” “In my free time or on vacation,” “I collaborate at home,” “I like coming to kindergarten,” among others. (6 students)</p>

<b>Hygiene and feeding</b>  <b>30 minutes</b>	They orally choose the foods they want to eat each day and repeat the food prayer				
<b>Physical Activity</b>  <b>Movement</b>  <b>30 minutes</b>	They participate in group games where they must express themselves verbally using new vocabulary				
	Game: My grandmother went to Paris	Game: Oli Octopus	Game: 1,2,3 stop cheese	Game: Flies and spiders	Game: Wolf is there?
<b>Artistic expression</b>  <b>40 minutes</b>	Listen to the teacher's narration of traditional stories, where known vocabulary is used and answer generative questions where they demonstrate how they understood the meaning of these new words.				
<b>Closing and farewell</b>  <b>20 minutes</b>	They roll a large die and mention as many situations that they liked from the daily class.				

### Material didáctico / Teaching materials

Iba un pollito para la escuela <https://www.youtube.com/watch?v=NChP1Nhl7d0>

Hola Amigo, Juega Conmigo <https://www.youtube.com/watch?v=UBtdvYL6rTI>

### Evidencias de la semana 11 de marzo al 15 de marzo 2024 / Evidence March 11 to March 15, 2024



### Crónica de la semana 11 de marzo al 15 de marzo 2024

Durante esta semana se logró aplicar la totalidad del planeamiento con normalidad, el día martes se tuvo reunión con padres de familia y el día jueves, Santiago Umaña se tropezó durante el recreo por lo que tuvo sangrado en su nariz sin embargo no fue nada grave.

### Weekly report of March 11 to March 15, 2024

During this week it was possible to apply all the planning normally, on Tuesday there was a meeting with parents and on Thursday, Santiago Umaña tripped during recess so he had bleeding in his nose, however it was nothing serious.

**ORGANIZACIÓN DE LA JORNADA DIARIA  
COMPRENSIÓN ORAL**

**SEMANA DEL 18 AL 22 DE MARZO**

**JUEGO ESTRELLA: ESPEJITO ESPEJITO**

EXPERIENCIAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<p><b>Recibimiento</b></p> <p><b>10 minutos</b></p>	<p><b>Juego estrella</b>  <b>ESPEJITO ESPEJITO: Uno de los compañeros se situará delante del otro y tendrá que imitar exactamente sus gestos, como si estuviese delante de un espejo.</b></p> <p>Al ingresar al aula escuchamos con atención canciones infantiles                      El Señor Sol <a href="https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw">https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw</a>                      Siete Días <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NOf6i8LBFDk">https://www.youtube.com/watch?v=NOf6i8LBFDk</a></p>				
<p><b>Iniciales</b></p> <p><b>20 minutos</b></p> <p>Oración                      Lista de Asistencia                      Fecha y Clima</p>	<p>Interpretan canciones repetitivas practicando la escucha atencional</p> <p>Sube el mono a la palmera <a href="https://www.youtube.com/watch?v=07wUvObm0Dc">https://www.youtube.com/watch?v=07wUvObm0Dc</a></p> <p>NARANJA LIMÓN <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RyQHpwvgsc">https://www.youtube.com/watch?v=RyQHpwvgsc</a></p> <p>Camino por la selva <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8">https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8</a></p>				
<p><b>Opción de trabajo</b></p> <p><b>60 minutos</b></p>	<p>La maestra realiza una sopa de letras grande con los nombres de todos los niños y niñas de la clase, ésta repartirá a cada niño una hoja con dicha sopa de letras.</p> <p>Seguidamente, la maestra irá diciendo en voz alta y mostrando en una imagen de buen tamaño, uno a uno los nombres de los niños, dando un par de minutos para ser encontrados y encerrados</p>	<p>La docente entrega a cada pareja de niños una lámina con varias imágenes. Éstos deberán observar detenidamente dichos dibujos y entre cada pareja, llegar a una conclusión de lo que ven y lo que les expresan dichos dibujos. A continuación, la maestra pedirá a los niños que expliquen al resto de sus</p>	<p>Juegan Bingo, inicia la docente cantando el bingo y posteriormente el que gana asume ese rol</p>	<p>Juegan a las adivinanzas, para esto se habrá dividido la clase en equipos, deben escuchar con atención y comprender las pistas que da la maestra para adivinar de que se trata y así ganarse la tarjeta correspondiente, al terminar cada equipo cuenta cuantas logró acumular</p>	<p>Disfruta de una función de cine corto, con palomitas y bebida natural y al terminar, identifican los personajes, intercambian opiniones y aprendizajes sobre la película Winnie Pooh y el Pequeño Efelante  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=...">https://www.youtube.com/watch?v=...</a></p>

		compañeros lo que han interpretado			<a href="https://www.youtube.com/watch?v=uVUh-y_rtgE">com/watch?v=uVUh-y_rtgE</a> <b>GIRA: LOS BOMBEROS DE LA COMUNIDAD</b>
<b>Higiene y alimentación</b> <b>30 minutos</b>	Al ingresar al comedor escuchan atentamente en cual lugar debe sentarse cada uno, así mismo escucha y repite la oración de los alimentos				
<b>Actividad física movimiento</b> <b>30 minutos</b>	Participan en juegos grupales y juego de roles				
	Se divide la clase en 2 equipos, se colocan en línea uno frente al otro dándose la espalda creando un espacio, cuando la docente indique le ordena en secreto a uno del equipo 1 acercarse al otro equipo y decir algo cambiando la voz y regresa a su lugar, ambos equipos voltean y el equipo que escuchó debe tratar de adivinar quien habló, luego se cambia el rol, cada acierto es un punto, termina a los 10 aciertos	Juego: las sillas musicales	Mi Tía Jacinta Así <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z2QIa4prTUC">https://www.youtube.com/watch?v=z2QIa4prTUC</a>	HOY VOY A CAZAR UN LEON <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PLnn1bPImsQ">https://www.youtube.com/watch?v=PLnn1bPImsQ</a>	Juego <b>TIBURÓN</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LXoGv-ay_a8&amp;t=7s">https://www.youtube.com/watch?v=LXoGv-ay_a8&amp;t=7s</a>
<b>Expresión artística</b> <b>40 minutos</b>	Interactúan con el cuento la hormiguita hacendosa, imitando los sonidos de los animales en el momento que se les indica	Identificar errores Consiste en pedir a los alumnos que escuchen la narración de un cuento ya conocido por ellos, pero de notar que algo no está bien en la historia se lo hagan saber y lo corrijan oralmente	Un final para Juanito: La maestra narra a los niños parte del cuento Caperucita roja, y llegado un momento les indica que cada uno puede dibujar un final deseado para Juanito y para esto les entregará hojas y lápiz de color r, al término	La maestra la leerá una poesía en voz alta y posteriormente, realizará unas preguntas a los niños para ver si han comprendido la narración y el contenido de dicha poesía. Una vez resueltas las dudas que les hayan podido surgir	Después de escuchar la canción: Pinocho, comentan lo que comprendieron de esta y elaboran un dibujo en base a eso Luis Aguilé – Pinocho

			de 10 minutos, cada niño dará a conocer su final de la historia	a los pequeños, ésta les pedirá que realicen entre todos, gestos asociados a las palabras que componen la poesía.	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=x2yjfLNy7oE">https://www.youtube.com/watch?v=x2yjfLNy7oE</a>
<b>Cierre y despedida</b>  <b>20 minutos</b>	Prestan atención y reproducen con su voz diferentes sonidos de instrumentos musicales conforme se van mencionando en la canción “la orquesta” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sEfrXirQE58">https://www.youtube.com/watch?v=sEfrXirQE58</a>				

**ORGANIZATION OF THE DAILY WORKING DAY**

**WEEK OF MARCH 18 TO MARCH 22**

**ORAL EXPRESSION**

**STAR GAME: MIRROR MIRROR**

EXPERIENCES	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY
<p><b>Welcome</b></p> <p><b>10 minutes</b></p>	<p><b>Star Game</b>  <b>MIRROR MIRROR: One of the teammates will stand in front of the other and will have to imitate their gestures exactly, as if they were in front of a mirror.</b></p> <p>As we entered the classroom, we listened attentively to nursery rhymes                      Mr. Sun <a href="https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw">https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw</a>                      Seven Days <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NOF6i8LBFdk">https://www.youtube.com/watch?v=NOF6i8LBFdk</a></p>				
<p><b>Startup Activities</b></p> <p><b>20 minutes</b></p> <p>Oración                      Lista de Asistencia                      Fecha y Clima</p>	<p>Perform repetitive songs by practicing attentional listening</p> <p>Climb the monkey to the palm tree <a href="https://www.youtube.com/watch?v=07wUvObm0Dc">https://www.youtube.com/watch?v=07wUvObm0Dc</a></p> <p>LEMON ORANGE <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RyQHpwavgsc">https://www.youtube.com/watch?v=RyQHpwavgsc</a></p> <p>Jungle Trail <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8">https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8</a></p>				
<p><b>Job Option</b></p> <p><b>60 minutes</b></p>	<p>The teacher makes a large word search with the names of all the children in the class, she will give each child a sheet with this word search. Next, the teacher will say out loud and show in a good size picture, one by one, the names of the children, giving them a couple of minutes to be found and locked up</p>	<p>The teacher gives each pair of children a picture with several pictures. They must carefully observe these drawings and between each pair, reach a conclusion of what they see and what these drawings express to them. The teacher will then ask the children to explain to the rest of their classmates what they have interpreted</p>	<p>They play “Bingo”, the teacher starts singing the bingo and then the winner assumes that role</p>	<p>They play guessing, for this time the class will have been divided into teams, they must listen carefully and understand the clues that the teacher gives to guess what it is about and thus earn the corresponding card, at the end each team counts how many they managed to accumulate</p>	<p>Enjoy a short movie screening, with popcorn and natural drink and at the end, they identify the characters, exchange opinions and learnings about the film Winnie the Pooh and Little Effant <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uVUhy_rtgE">https://www.youtube.com/watch?v=uVUhy_rtgE</a></p> <p><b>TOUR:</b></p>

					<b>COMMUNITY FIRE FIGHTERS</b>
<b>Hygiene and feeding</b> <b>30 minutes</b>	When they enter the dining room, they listen attentively to where each one should sit, as well as listen and repeat the prayer of food				
<b>Physical Activity</b> <b>Movement</b> <b>30 minutes</b>	Engage in group play and role-play				
	The class is divided into 2 teams, they are placed in a line facing each other with their backs to each other creating a space, when the teacher indicates she secretly orders one of team 1 to approach the other team and say something changing the voice and returns to their place, both teams turn around and the team that listened must try to guess who spoke, Then the role is changed, each correct guess is a point, it ends after 10 correct answers	Game: Musical Chairs	My Aunt Jacinta Like This <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z2QIa4prTUC">https://www.youtube.com/watch?v=z2QIa4prTUC</a>	TODAY I'M GOING TO HUNT A LION  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PLnn1bPImsQ">https://www.youtube.com/watch?v=PLnn1bPImsQ</a>	Game description  <b>SHARK</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LXoGv-ay_a8&amp;t=7s">https://www.youtube.com/watch?v=LXoGv-ay_a8&amp;t=7s</a>
<b>Artistic expression</b> <b>40 minutes</b>	The industrious ant interacts with the story, imitating the sounds of the animals at the moment they are told	Identify errors It consists of asking students to listen to the narration of a story already known to them, but if they notice that something is not right in the story, let them know and correct it orally	An ending for Juanito: The teacher tells the children part of the story Little Red Riding Hood, and at a certain point she tells them that each one can draw a desired ending for Juanito and for this she will give them sheets and colored pencil, at the end of 10 minutes, each	The Teacher She will read a poem aloud and then ask the children some questions to see if they have including the narrative and content of that poetry. Once the doubts that may have arisen for the little ones have been resolved, the company will ask them to that they make gestures	After listening to the song: Pinocchio, they comment on what they understood from it and draw a picture based on that Luis Aguilé – Pinocchio

			h child will announce their ending of the story	associated with the words th at make up poetry.	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=x2yjfLNy7oE">https://www.youtube.com/watch?v=x2yjfLNy7oE</a>
<b>Closing and farewell</b>	<b>20 minutes</b>	They pay attention and play with their voice different sounds of musical instruments as they are mentioned in the song "the orchestra" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sEfrXirQE58">https://www.youtube.com/watch?v=sEfrXirQE58</a>			

### Material didáctico / Teaching materials

LA MARIPOSA LITA

A LA MARIPOSA LITA  
LE GUSTA PASEAR,  
VOLAR POR AQUÍ,  
VOLAR POR ALLÁ.

VOLÓ TANTO TIEMPO  
QUE SE CANSÓ,  
LE OFRECÍ MI MANO.  
Y SE POSÓ.

LE ACARICIÉ LAS ALAS  
Y SE ASUSTÓ,  
ME MIRÓ ENOJADA  
Y SE ESCAPÓ.

Señor Sol <https://www.youtube.com/watch?v=t44bTY-Rcbw>

Siete Días <https://www.youtube.com/watch?v=NO6i8LBFDk>

Camino por la selva [https://www.youtube.com/watch?v=Y\\_Qr50S0-B8](https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8)

"Sube el mono a la palmera" <https://www.youtube.com/watch?v=07wUvObm0Dc>

Winnie Pooh y el Pequeño Efelante Celebran Halloween [https://www.youtube.com/watch?v=uVUh-y\\_rtgE](https://www.youtube.com/watch?v=uVUh-y_rtgE)

ORGANIZACIÓN DE LA JORNADA DIARIA SEMANA DEL 01 AL 05 DE ABRIL					
COMPRENSIÓN ORAL					
JUEGO ESTRELLA: DIBUJANTES LOCOS					
EXPERIENCIAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>Recibimiento</b>  <b>10 minutos</b>	<p><b>Juego estrella</b>  <b>DIBUJANTES LOCOS:</b> Se propone un tema. Uno de los niños comienza a dibujarlo, cuando se indique, deberá dejar su obra para que la continúe otro compañero.</p> <p>Se posiciona en fila para ingresar, realiza el protocolo de desinfección de manos.</p>				
<b>Iniciales</b>  <b>20 minutos</b>	<p>Oración (canción saco una manita)  Lista de Asistencia  Fecha y Clima.</p>				
<b>Opción de trabajo</b>  <b>60 minutos</b>	<p>Escuchando cada día la narración de un cuento infantil con valores (a elección de la docente); se establece posteriormente un diálogo grupal donde crean textos orales mientras descubren sus intereses al responden preguntas pertinentes acerca de lo escuchado y visualizado. Ejemplo: ¿Qué crees que podrías hacer si te ocurriera lo mismo que al personaje?, Si pudieras cambiar algo ¿qué cambiarías?, ¿cuál personaje te gustaría ser y por qué?, ¿cuál personaje no te gustaría ser y por qué?, para esto se podrán utilizar varias técnicas como, la papa caliente, el dado de las preguntas, la ruleta de las preguntas, la botellita preguntona y tirando la bola de lana.</p>				
<b>Higiene y Alimentación</b>  <b>30 minutos</b>	<p>Realizan lavado de manos, oración por los alimentos, limpieza de mesas.</p>				
<b>Actividad física</b> <b>movimiento</b>  <b>30 minutos</b>	<p><b>POSIBILIDADES DE ACCIÓN:</b></p>				
	Marineros, a la orden mi capitán <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IcgHwcKjz5g">https://www.youtube.com/watch?v=IcgHwcKjz5g</a>	El rey manda	Enano- Gigante	EL SEMÁFORO <a href="https://www.youtube.com/watch?v=a4HM8CrJlhY">https://www.youtube.com/watch?v=a4HM8CrJlhY</a>	Conejos y madrigueras
<b>Expresión artística</b>	Pintar con cotonetes , haciendo puntos.	Hacer la melena del león con tenedor	Hacer el borde de la imagen con tiza	Colorea la hoja, recorta y pega la imagen de mandala	Forma el cabello con hojas secas

<p><b>40 minutos</b></p>					
<p><b>Cierre y despedida</b></p> <p><b>20 minutos</b></p>	<p>Bailan en orden Siguiendo las indicaciones de la canción para ejecutar la coreografía            Dayiro y sus Ardillas CHU CHU UA <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bY37dXG_nKU">https://www.youtube.com/watch?v=bY37dXG_nKU</a>            Tomaditos en Parejas <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xWQn-k7U9A0">https://www.youtube.com/watch?v=xWQn-k7U9A0</a></p>				

**ORGANIZATION OF THE DAILY DAY  
ORAL COMPREHENSION**

**WEEK FROM APRIL 1 TO 5**

**STAR GAME: CRAZY CARTOONISTS**

<b>EXPERIENCES</b>	<b>MONDAY</b>	<b>TUESDAY</b>	<b>WEDNESDAY</b>	<b>THURSDAY</b>	<b>FRIDAY</b>
<p><b>Reception</b></p> <p><b>10 minutes</b></p>	<p><b>STAR GAME</b>  <b>CRAZY CARTOONISTS: A theme is proposed. One of the children begins to draw it, when indicated, he must leave his work for another classmate to continue.</b></p> <p>You stand in line to enter, perform the hand disinfection protocol.</p>				
<p><b>Initials</b></p> <p><b>20 minutes</b></p>	<p>Prayer (I get a hand song)  Attendance  Date and Weather</p>				
<p><b>Job option</b></p> <p><b>60 minutes</b></p>	<p>Listening every day to the narration of a children's story with values (at the teacher's choice); A group dialogue is subsequently established where they create oral texts while discovering their interests by answering pertinent questions about what they heard and visualized. Example: What do you think you could do if the same thing happened to you as the character? If you could change something, what would you change? Which character would you like to be and why? Which character would you not like to be and why? For this, various techniques can be used such as the hot potato, the question dice, the question roulette, the questioning bottle and throwing the ball of wool.</p>				
<p><b>Hygiene and feeding</b></p> <p><b>30 minutes</b></p>	<p>They wash hands, pray for food, clean tables.</p>				
<p><b>Physical activity movement</b></p> <p><b>30 minutes</b></p>	<p><b>POSSIBILITIES FOR ACTION</b></p>				
	<p>Sailors, at your command my captain  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IcgHwcKjz5g">https://www.youtube.com/watch?v=IcgHwcKjz5g</a></p>	<p>The king rules</p>	<p>Dwarf- Giant</p>	<p>THE TRAFFIC LIGHT  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=a4HM8CrJlhY">https://www.youtube.com/watch?v=a4HM8CrJlhY</a></p>	<p>Rabbits and burrows</p>

<p><b>Artistic expression</b></p> <p><b>40 minutes</b></p>	<p>Paint with cotton swabs, making dots</p> 	<p>Make the lion's mane with a fork</p> 	<p>Make the border of the image with chalk</p> 	<p>Color the sheet, cut and paste the mandala image</p> 	<p>Form hair with dry leaves</p> 
<p><b>Closing and farewell</b></p> <p><b>20 minutes</b></p>	<p>They dance in order following the instructions of the song to execute the choreography Dayiro and his squirrels CHU CHU UA <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bY37dXG_nKU">https://www.youtube.com/watch?v=bY37dXG_nKU</a>  Taken in Pairs <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xWQn-k7U9A0">https://www.youtube.com/watch?v=xWQn-k7U9A0</a></p>				

### Material didáctico / Teaching materials




Cuentos valores: <https://www.guiainfantil.com/1226/cuentos-infantiles-que-hablan-de-valores.html>


Marineros a la orden: <https://www.youtube.com/watch?v=IcgHwcKjz5g>

## CONCIENCIA CORPORAL

## JUEGO ESTRELLA: ¿QUÉ ES ESTO?

EXPERIENCIAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>Recibimiento</b>  <b>10 minutos</b>	<p><b>Juego estrella</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿QUÉ ES ESTO?: La docente escoge cualquier objeto del aula y explica su utilidad. Los niños tienen que decir otras utilidades que crean posibles.</li> </ul> <p>Lavado de manos y recibimiento de la maestra</p>				
<b>Iniciales</b>  <b>20 minutos</b>	<p>Canción de saludo - Oración - Pasa lista - Pasa fechas- Calendario climatológico - Matinales</p> <p>Canción de bienvenida <a href="https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I">https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I</a></p> <p>“Me muevo”, de Pequeño Pez para reforzar los movimientos de nuestro cuerpo. <a href="https://youtu.be/1zP0Vnhd95E?si=f9wDxdfKDVhj2D9B">https://youtu.be/1zP0Vnhd95E?si=f9wDxdfKDVhj2D9B</a></p>				
<b>Opción de trabajo</b>  <b>60 minutos</b>	<p>Repasar las partes del cuerpo con el juego "Simón Dice", pero esta vez pidiendo a los estudiantes que toquen diferentes partes de su cuerpo. Por ejemplo, "Simón dice toca tu nariz", "Simón dice toca tu rodilla", etc. Esto les ayudará a identificar y nombrar las partes de su cuerpo de manera divertida y activa.</p> <p>Solicitar a los estudiantes que imiten los movimientos de diferentes animales y que identifiquen qué partes de su cuerpo están usando para</p>	<p>Trabajar con una ruleta interactiva, e indicar cual parte del cuerpo es según lo señalado. <b>Anexo #2</b></p> <p>Realizar la actividad “Yo tengo, ¿quién tiene?”, repartir tarjetas de las partes del cuerpo entre los estudiantes. Un estudiante comienza diciendo "Yo tengo la cabeza, ¿quién tiene las manos?". El estudiante que tiene las manos dice "Yo tengo las manos, ¿quién tiene los</p>	<p>Dividir a los estudiantes en grupos pequeños. Dibujar o imprimir imágenes de diferentes partes del cuerpo en papel y recórtalas en piezas de rompecabezas.</p> <p>Cada grupo debe armar su “rompecabezas humano” colocando las piezas en el lugar correcto. Esto mejora la coordinación y la identificación de partes del cuerpo.</p>	 <p>Participo del Acto Cívico del 11 de abril en celebración a la Batalla de Riva.</p> <p>Reconoce la importancia de esta fecha al observamos el video “Juan Santamaría. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zDYW_36Q_VIM">https://www.youtube.com/watch?v=zDYW_36Q_VIM</a></p>	<p>Organizar una conversación guiadas sobre la importancia de cuidar y respetar nuestro cuerpo. Puedes hablar sobre la función de cada parte del cuerpo y cómo nos ayuda en nuestras actividades diarias, como comer, jugar, correr, etc.</p> <p>Invitar a los estudiantes a hacer arte utilizando sus propios cuerpos. Por ejemplo, pueden usar pintura de dedos para hacer huellas de sus manos y pies en papel, luego etiquetar</p>

	<p>hacer cada movimiento. Por ejemplo, pueden moverse como un perro (usando sus manos como patas delanteras) o saltar como un conejo (usando sus piernas).</p> <p>Trabajar con una actividad interactiva en donde indicamos y colocamos las partes del cuerpo según nos indica.</p> <p>Anexo #1</p>	<p>pies?". Y así sucesivamente. Estimula la atención, la memoria a corto plazo y la discriminación visual.</p> <p>Anexo #3</p>			<p>cada huella con su nombre. Esto les ayuda a reconocer la importancia de las diferentes partes de su cuerpo en la creación artística</p>
<p><b>Higiene y Alimentación</b></p> <p><b>30 minutos</b></p>	<p>Realizan lavado de manos, oración por los alimentos, meriendas, limpieza de mesas.</p>				
<p><b>Actividad física</b></p> <p><b>movimiento</b></p> <p><b>30 minutos</b></p>	<p><b>POSIBILIDADES DE ACCIÓN:</b> Carrera de Identificación Corporal: Organizar una carrera donde los niños deben correr hacia un cartel o imagen que muestre una parte específica del cuerpo que tú menciones. Por ejemplo, "Corre hacia el cartel que muestra los ojos". Esta actividad combina ejercicio físico con reconocimiento corporal.</p>				
<p><b>Expresión artística</b></p> <p><b>40 minutos</b></p>	<p>Poner música alegre y bailar con los estudiantes o cantar una canción que mencione las partes del cuerpo, como "Cabeza, hombros, rodillas y pies. Cuando</p>	<p>Pedir a los estudiantes que moldeen con plastilina diferentes partes del cuerpo. Pueden hacerlo de forma individual o en parejas. Esta</p>	<p>Dibujar o colocar imágenes de diferentes partes del cuerpo (brazos, piernas, cabeza, etc.) en el suelo. Los estudiantes</p>	<p>Hago una ficha de trabajo alusiva a nuestro héroe Nacional Juan Santamaría. Anexo efeméride #1</p>	<p>Realizar un dibujo de sí mismo, tratando de no omitir partes del cuerpo</p>

	se mencione una parte del cuerpo, los estudiantes deben tocarla. Esta actividad ayuda a los niños a identificar y nombrar las partes del cuerpo, además de desarrollar la coordinación y el ritmo.	actividad ayuda a los estudiantes a desarrollar la motricidad fina, la creatividad y la imaginación.	deben correr hacia la parte del cuerpo que menciones. Por ejemplo, si dices “¡Brazos!”, los niños corren hacia la imagen de los brazos. Esto refuerza la conexión entre palabras y partes del cuerpo.	Demuestro lo aprendido, memorizando una poesía a Juan Santamaría	
<b>CONTENIDO: COORDINACIÓN VISOMOTORA</b>					
<b>EXPERIENCIA DE FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</b>	Traen al aula diferentes prendas de vestir que tengan zipper como suerte, pantalones cartucheras, bolsos, para que practiquemos como subir zipper en diferentes actividades de la vida cotidiana.	Traen al aula diferentes prendas de vestir que tengan botones como suerte, pantalones cartucheras, bolsos, blusas, camisas para que practiquemos como subir abotonar y desabotonar en diferentes actividades de la vida cotidiana.	Confecciona un juego de ensarte que a la vez les servirá para la jugar en casa, Materiales: botella plástica grande pinchos tapas de refresco Procedimiento: La botella plástica vacía de refresco tiene que estar cortada la partes de arriba cortada la partes de arriba. Luego se le hacen huecos por varias partes, tomamos palitos de madera	Colocan en una plastilina dos pinchos de madera, se les coloca en un plato y e inician a ensarta una por una. 	Utilizan cordones o lanas y cuentas de diferentes tamaños y colores, consiste en enhebrar las cuentas en el cordón, lo cual ayuda a desarrollar la precisión motriz fina y la coordinación ojo-mano.

			<p>(pinchos), los pintamos de colores, y tapas de refresco.</p> <p>Le introducimos las tapas a la botella y luego empezamos a insertar los palitos por los huecos que tiene la botella que pasa de un lado a otro sin dejar que se caigan las tapas, ya insertados todos los palitos inicia el juego empezamos a sacar los palitos con cuidado de que no se caigan las tapas. Gana el que menos tapas dejen caer.</p>		
<p><b>Experiencia de cierre y despedida</b></p>	<p>Comentan la jornada de trabajo.</p> <p>Canción de despedida “Despedida”</p> <p><a href="https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn">https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn</a></p>				


**ORGANIZATION OF THE DAILY DAY  
BODY AWARENESS**

**WEEK FROM APRIL 08 TO 12**

**STAR GAME: WHAT IS THIS?**

EXPERIENCES	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY
<p><b>Reception</b>  <b>10 minutes</b></p>	<p><b>STAR GAME</b> WHAT IS THIS? The teacher chooses any object in the classroom and explains its usefulness. The children have to say other uses that they think are possible. Washing hands and greeting the teacher</p>				
<p><b>Initials</b>  <b>20 minutes</b></p>	<p>Greeting song - Prayer - Roll call - Dates - Weather calendar - Morning sessions Welcome song <a href="https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I">https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I</a> "I move" by Pequeno Pez to reinforce the movements of our body. <a href="https://youtu.be/1zP0Vnhd95E?si=f9wDxdfKDVhj2D9B">https://youtu.be/1zP0Vnhd95E?si=f9wDxdfKDVhj2D9B</a></p>				
<p><b>Job option</b>  <b>60 minutes</b></p>	<p>Review body parts with the game "Simon Says," but this time asking students to touch different parts of their body. For example, "Simon says touch your nose", "Simon says touch your knee", etc. This will help them identify and name their body parts in a fun and active way.</p> <p>Ask students to imitate the movements of different animals and identify which parts of their body they are using to make each movement. For example, they can move like a dog (using their hands as front</p>	<p>Work with an interactive ruler, and indicate which part of the body it is as indicated. <b>Appendix 2</b></p> <p>Carry out the activity "I have, who has?", distribute cards of the body parts among the students. A student begins to say "I have the head, who has the hands?" The student who has the hands says "I have the hands, who has the feet?" And so on. Stimulates attention, short-term memory and visual discrimination. <b>Appendix #3</b></p>	<p>Divide students into small groups. Draw or print images of different body parts on paper and cut them out into puzzle pieces.</p> <p>Each group must put together their "human puzzle" by placing the pieces in the correct place. This improves coordination and identification of body parts.</p>	<div data-bbox="1436 516 1612 691" data-label="Image"> </div> <p>I participate in the Civic Event on April 11 in celebration of the Battle of Riva.</p> <p>Recognize the importance of this date by watching the video "Juan Santamaría." <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zDYW_36QVIM">https://www.youtube.com/watch?v=zDYW_36QVIM</a></p>	<p>Organize a guided conversation about the importance of caring for and respecting our body. You can talk about the function of each part of the body and how it helps us in our daily activities, such as eating, playing, running, etc.</p> <p>Invite students to make art using their own bodies. For example, they can use finger paint to make hand and foot prints on paper, then label each print with their name. This helps them recognize the importance of different parts of their body in artistic creation.</p>

	<p>paws) or jump like a rabbit (using their legs).</p> <p>Work with an interactive activity where we indicate and place the parts of the body as indicated.</p> <p>Appendix #1</p>				
<p><b>Hygiene and feeding</b></p> <p><b>30 minutes</b></p>	<p>They wash hands, pray for food, snacks, and clean tables.</p>				
<p><b>Physical activity</b></p> <p><b>movement</b></p> <p><b>30 minutes</b></p>	<p><b>ACTION POSSIBILITIES:</b> Body Identification Race: Organize a race where children must run towards a poster or image that shows a specific part of the body that you mention. For example, "Run toward the sign that shows the eyes." This activity combines physical exercise with body recognition.</p>				
<p><b>Expresión artística</b></p> <p><b>40 minutos</b></p>	<p>Play upbeat music and dance with students or sing a song that mentions body parts, such as "Head, shoulders, knees, and feet." When a body part is mentioned, students should touch it. This activity helps children identify and name the parts of the body, in addition to developing coordination and rhythm.</p>	<p>Ask students to mold different parts of the body with plasticine. They can do it individually or in pairs. This activity helps students develop fine motor skills, creativity and imagination.</p>	<p>Draw or place images of different parts of the body (arms, legs, head, etc.) on the floor. Students should run to the body part you mention. For example, if you say "Arms!", children run toward the picture of arms. This reinforces the connection between words and body parts.</p>	<p>I make a worksheet alluding to our National hero Juan Santamaría.</p> <p>Announcement #1</p> <p>I demonstrate what I have learned by memorizing a poem by Juan Santamaría</p>	<p>Make a drawing of yourself, trying not to omit body parts</p>

	mentioned, students should touch it. This activity helps children identify and name the parts of the body, in addition to developing coordination and rhythm.	develop fine motor skills, creativity and imagination.	mention. For example, if you say “Arms!”, children run toward the picture of arms. This reinforces the connection between words and body parts.	<b>Announcement #1</b>  I demonstrate what I have learned by memorizing a poem by Juan Santamaría	
<b>CONTENT: VISOMOTOR COORDINATION</b>					
<b>LEARNING STRENGTHENING EXPERIENCE</b>	They bring to the classroom different items of clothing that have zippers, such as pants, belt loops, and bags, so that we can practice how to zip up zippers in different daily activities.	They bring to the classroom different items of clothing that have buttons like buttons, belt loops, bags, blouses, shirts so that we can practice how to button and unbutton in different activities of daily life.	<p>Make a stringing game that will also be useful for playing at home,</p> <p>Materials:</p> <p>large plastic bottle</p> <p>skewers</p> <p>soft drink caps</p> <p>Procedure:</p> <p>The empty plastic soda bottle must have the top cut off. Then holes are made in various parts, we take wooden sticks (skewers), we paint them in colors, and soda lids.</p> <p>We insert the lids into the bottle and then we begin to insert the sticks through the holes in the bottle that pass from one side to the other</p>	<p>They place two wooden skewers on a plasticine, place them on a plate and begin to string them one by one.</p> 	They use cords or wool and beads of different sizes and colors, it consists of threading the beads on the cord, which helps develop fine motor precision and hand-eye coordination.

			<p>without letting the lids fall. Once all the sticks are inserted, the game begins, we begin to remove the sticks with Be careful not to let the covers fall off. The one who dropped the fewest caps wins. They place two wooden skewers on a plasticine, place them on a plate and begin to string them one by one.</p> <p>They use cords or wool and beads of different sizes and colors, it consists of threading the beads on the cord, which helps develop fine motor precision and hand-eye coordination.</p>		
<p><b>Closing and farewell experience</b></p>	<p>They comment on the work day.</p> <p>Farewell song “Farewell”  <a href="https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn">https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn</a></p>				

### Material didáctico / Teaching materials

Canción de bienvenida <https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I>




Pequeño Pez <https://youtu.be/1zP0Vnhd95E?si=f9wDxdfKDVhj2D9B>

Juan Santamaría. [https://www.youtube.com/watch?v=zDYW\\_36QVIM](https://www.youtube.com/watch?v=zDYW_36QVIM)

Canción de despedida “Despedida” <https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn>

## CONCIENCIA CORPORAL

## JUEGO ESTRELLA: ABEJITA ADIVINADORA

EXPERIENCIAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>Recibimiento</b>  <b>10 minutos</b>	 <p style="text-align: center;"><b>Feriado por celebración al 167 aniversario de la "Batallas de Rivas"</b></p>	<b>Juego estrella</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>ABEJITA ADIVINADORA:</b> Un niño piensa una palabra y debe intentar dibujar el concepto lo mejor posible para que el resto de compañeros adivine de qué se trata. Recibimiento de la maestra y lavado de manos.</li> </ul>			
<b>Iniciales</b>  <b>20 minutos</b>		Canción de saludo Oración Pasa lista Pasa fechas Calendario climatológico Matinales Canción de bienvenida <a href="https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I">https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I</a> “Cinco Sentidos”, de Mundo de Colores para reforzar el conocimiento de los sentidos <a href="https://youtu.be/erKkNDVB3QE?si=b7eoz4fNwnAf48B-">https://youtu.be/erKkNDVB3QE?si=b7eoz4fNwnAf48B-</a>			
<b>Opción de trabajo</b>  <b>60 minutos</b>		Entablar una conversación para saber los conocimientos previos sobre el tema de Los Sentidos.	Observar las imágenes de los sentidos, los repasamos e indicamos cual es la parte de nuestro cuerpo en donde se encuentra. <b>Anexo #5</b>	Dividir en parejas. Cada pareja debe representar una actividad cotidiana (como comer, cepillarse los dientes, saltar, etc.) utilizando solo movimientos corporales, sin palabras. Después, los demás deben adivinar qué	<b>Día del aborigen</b>  

		<p>Observar el video “Los Sentidos”  <a href="https://youtu.be/PTCt0Jtkje0?si=fhEQfSX8NbQVW3lx">https://youtu.be/PTCt0Jtkje0?si=fhEQfSX8NbQVW3lx</a></p> <p>Contestar las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué conocen de los sentidos del cuerpo?</li> <li>2. ¿Cuáles sentidos tenemos?</li> <li>3. ¿Cómo creen que funciona el sentido de la vista?</li> <li>4. ¿Qué creen que les aportan los sentidos?</li> <li>5. ¿Cuál es su sentido favorito?”.</li> </ol>	<p>Realizar diferentes actividades para trabajar los sentidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Colocar objetos variados en una caja cerrada. Los estudiantes pueden tocar, oler y escuchar sin ver lo que hay dentro. Esto estimula el tacto, el olfato y el oído.</li> <li>2. Llenar una caja con arena o harina y con objetos ocultos (cuentas, conchas, etc.). Los estudiantes exploran con las manos y descubren diferentes texturas y formas.</li> <li>3. Traer diferentes olores (como vainilla, limón o canela) y pedir que los identifiquen. Esto estimula el sentido del olfato</li> <li>4. Llevar a una zona libre, que se acueste y animalos a explorar su entorno. Observar la naturaleza, sentir la brisa, escuchar los pájaros y oler las flores son excelentes maneras de estimular todos los sentidos</li> </ol>	<p>actividad están representando y señalar qué partes del cuerpo están involucradas en esa acción.</p> <p>Organizar una sesión de dramatización donde representen sus rutinas diarias, como levantarse de la cama, lavarse los dientes, vestirse, etc. Después de la dramatización, discutir qué partes del cuerpo utilizaron para realizar cada actividad y por qué son importantes.</p>	<p>Observo un video sobre el tema de los aborígenes <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0OTEq-bhzvo">https://www.youtube.com/watch?v=0OTEq-bhzvo</a></p> <p>Explico la celebración e indica la importancia que tiene estas personas para nuestro país.</p> <p>Comentarios las dificultades que han presentado estas personas en nuestro país, como mucha pobreza, pérdida de su identidad, y otras.</p> <p>Coloreo una hojita referentes allá celebración.  <b>Anexo de efeméride #2</b></p>
--	--	---	--	---	---

<p><b>Higiene y Alimentación</b></p> <p><b>30 minutos</b></p>		<p>Lavado de manos</p> <p>Oración</p> <p>Merienda</p>			
<p><b>Expresión artística</b></p> <p><b>40 minutos</b></p>		<p>Trabajamos con una actividad interactiva donde debemos identificar cuales objetos corresponden a cada sentido. <b>Anexo #4</b></p>	<p>Juegan al juego “Formación de flores de los cinco sentidos” Crea 5 flores. Cada flor lleva un sentido de los sentidos humanos y tiene papeles con imágenes que expresan el sentido. Cada sentido tiene sus propias imágenes, por lo que la primera imagen es específica del sentido del oído y tiene objetos que emiten sonidos distintos. La segunda foto es para el sentido del gusto. La tercera foto es para el sentido del olfato. La cuarta foto es para el sentido de la vista. La quinta foto es para el sentido del tacto. Para formar la flor, imprima el tallo de la flor y las hojas, luego córtelas (las imprimimos 5 veces para cada sentido de la flor) ahora que hemos preparado los componentes del juego de “Formación de flores de los cinco</p>	<p>Organizar una sesión de baile donde puedan moverse libremente al ritmo de la música mientras realizan movimientos que representan las diferentes funciones de su cuerpo, como saltar, agacharse, girar, etc. Animarlos a ser creativos y a explorar cómo sus cuerpos pueden moverse de diferentes maneras para realizar diversas actividades. Esta actividad no solo los ayudará reconocer las funciones de las partes de su cuerpo en juegos cotidianos, sino que también fomentarán su comprensión de la conexión entre el cuerpo y las acciones que realizan en su vida diaria.</p>	<p>Confeciono una bicha de aborigen. <b>Anexo de efeméride #2</b></p>




			sentidos “para niños, pon la imagen de los sentidos y haz que la persona estudiante ponga dibujos que expresen las cosas que representen a cada uno, así que completamos el primer sentido y seguimos con los otros. <b>Anexo #6</b>		
<b>CONTENIDO: COORDINACIÓN VISOMOTORA</b>					
<b>EXPERIENCIA DE FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</b>		Utilizan papel satinado, hojas de revista, papel construcción para reforzar la técnica de rasgado al ritmo de la canción <a href="https://youtu.be/KU3gZsoFxc">https://youtu.be/KU3gZsoFxc</a>	Entregan a cada uno una hoja de papel de diferentes colores y inicios rasgando a la cantidad que podamos hacer entre todos, las clasificamos en bolsitas.	Utilizan el papel rasgado para forma una figura de forma libre como un sol, una casa o lo que su imaginación y creación le indique.	Entregan cuadritos de papel seda de diferentes colores, se les explica la técnica de bolitas de papel o budoquitos, hacemos la mayor cantidad posible, las clasificamos en bolsitas por color.
<b>Cierre y despedida</b>  <b>20 minutos</b>		Comentan la jornada de trabajo.  Canción de despedida “Despedida”  <a href="https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn">https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn</a>			

**ORGANIZATION OF THE DAILY DAY**

**WEEK FROM APRIL 15 TO 19**

**BODY AWARENESS**

**STAR GAME: GUESSING BEE**

EXPERIENCES	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY
<p>Reception</p> <p>10 minutes</p>		<p>Star game</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>GUESS BEE: A child thinks of a word and must try to draw the concept as best as possible so that the rest of the classmates can guess what it is about.</li> </ul> <p>Greeting from the teacher and washing hands.</p>			
<p>Initials</p> <p>20 minutes</p>	 <p>Holiday in celebration of the 167th anniversary of the "Battles of Rivas"</p>	<p>greeting song</p> <p>Prayer</p> <p>Roll call</p> <p>Pass dates</p> <p>Climatological calendar</p> <p>Mornings</p> <p>welcome song <a href="https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I">https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I</a></p> <p>"Five Senses", from Mundo de Colores to reinforce knowledge of the senses <a href="https://youtu.be/erKkNDVB3QE?si=b7eoz4fNwnAf48B-">https://youtu.be/erKkNDVB3QE?si=b7eoz4fNwnAf48B-</a></p>			
<p>Work option</p> <p>60 minutes</p>		<p>Start a conversation to learn prior knowledge on the topic of The Senses.</p> <p>Watch the video "The Senses"</p>	<p>We observe the images of the senses, we review them and indicate where in our body it is located. Annex #5</p> <p>Do different activities to work your senses:</p> <p>1.Place several objects in a closed box. Students can</p>	<p>Divide into pairs. Each pair must represent an everyday activity (such as eating, brushing teeth, jumping, etc.) using only body movements, without words. Then, others must guess what activity they are doing and point out</p>	<p>Aboriginal Day</p> 

		<p>Answer the following questions:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. What do you know about the body's senses?</li> <li>2. What senses do we have?</li> <li>3. How do you think the sense of sight works?</li> <li>4. What do you think your senses give you?</li> <li>5. What is your favorite sense?</li> </ol>	<p>touch, smell and listen without seeing what's inside. This stimulates touch, smell and hearing.</p> <p>2.Fill a box with sand or flour and hidden objects (beads, shells, etc.). Students explore with their hands and discover different textures and shapes.</p> <p>3.Bring different smells (like vanilla, lemon or cinnamon) and ask them to identify them. This stimulates the sense of smell.</p> <p>4.Take them to a free area, let them lie down and encourage them to explore their surroundings. Observing nature, feeling the breeze, listening to the birds and smelling the flowers are great ways to stimulate all the senses.</p>	<p>which body parts are involved in that action.</p> <p>Have a role-play session where you act out your daily routines, such as getting out of bed, brushing your teeth, getting dressed, etc. After the role play, discuss which body parts they used to do each activity and why they do it. important.</p>	<p>Observo un video sobre el tema de los aborígenes <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0OTEq-bhzvo">https://www.youtube.com/watch?v=0OTEq-bhzvo</a></p> <p>Explico la celebración e indica la importancia que tiene estas personas para nuestro país.</p> <p>Comentos las dificultades que han presentado estas personas en nuestro país, como mucha pobreza, perdida de su identidad, y otras.</p> <p>Coloreo una hojita referentes allá celebración. <b>Anexo de efeméride #2</b></p>
<p><b>Hygiene and Food</b></p> <p><b>30 minutes</b></p>		<p>Handwashing</p> <p>Prayer</p> <p>Snack</p>			

<p style="text-align: center;"><b>Artistic expression</b></p> <p style="text-align: center;"><b>40 minutes</b></p>		<p>We work with an interactive activity where we must identify which objects correspond to each sense.</p> <p><b>Anexo #4</b></p>	<p>They play the game “Formation of flowers of the five senses” Create 5 flowers. Each flower carries a meaning of human senses and has papers with images that express the meaning. Each sense has its own images, so the first image is specific to the sense of hearing and has objects that make different sounds. The second photo is for the sense of taste. The third photo is for the sense of smell. The fourth photo is for the sense of sight. The fifth photo is for the sense of touch. To form the flower, print the flower stem and leaves, then cut them out (we printed them 5 times for each sense of the flower) Now that we have prepared the components of the “Five Senses Flower Formation” game for children, Put the image of the senses and have the student put drawings that express the things that represent each one, so we complete the first sense and continue with the others. <b>Anexo #6</b></p>	<p>Organize a dance session where they can move freely to the rhythm of the music while performing movements that represent the different functions of their body, such as jumping, bending, turning, etc. Encourage them to be creative and explore how their bodies can move in different ways to perform various activities. This activity will not only help them recognize the functions of their body parts in everyday play, but will also foster their understanding of the connection between the body and the actions they take in their daily lives.</p>	<p>I make an aboriginal bicha.</p> <p>Anniversary</p> <p><b>Anexo #2</b></p>
--	--	---	---	---	--

**CONTENT: VISOMOTOR COORDINATION**

<p><b>LEARNING STRENGTHENING EXPERIENCE</b></p>		<p>They use glossy paper, magazine sheets, construction paper to reinforce the tearing technique to the rhythm of the song. <a href="https://youtu.be/KU3gZsoFxc">https://youtu.be/KU3gZsoFxc</a></p>	<p>They give each one a sheet of paper of different colors and begin to tear the amount that we can all make, we classify them into bags.</p>	<p>They use the torn paper to form a free-form figure, such as a sun, a house, or whatever their imagination and creation dictate. .</p>	<p>They hand out squares of tissue paper of different colors, they explain the technique of paper balls or bodoquitos, we make as many as possible, we classify them into bags by color.</p>
<p><b>Closing and farewell</b>  <b>20 minutes</b></p>		<p>They comment on the work day.  Farewell song “Farewell” <a href="https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn">https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn</a></p>			

**Material didáctico / Teaching materials**

Canción de bienvenida <https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I>

5 sentidos <https://youtu.be/erKkNDVB3QE?si=b7eoz4fNwnAf48B->

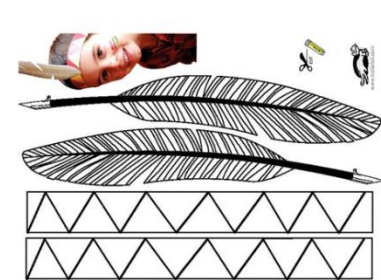
Los aborígenes <https://www.youtube.com/watch?v=0OTEq-bhzvo>

Rasgado <https://youtu.be/KU3gZsoFxc>

“Despedida” <https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn>



19 DE ABRIL  
DIA DE  
ABORIGEN



**Evidencias de la semana 15 de abril al 19 de abril 2023 / Evidence April 15 to April 19, 2024****Crónica de la semana 15 de abril al 19 de abril 2024**



Se cumplieron todos los objetivos propuestos durante la presente semana con total normalidad.

**Weekly report of April 15 to April 19, 2024**

All the proposed objectives were met during this week with complete normality.


## CONCIENCIA CORPORAL

## JUEGO ESTRELLA: ¿QUÉ TE DOY?

EXPERIENCIAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>Recibimiento</b>  <b>10 minutos</b>	<b>Juego estrella</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿QUÉ TE DOY?: La docente pondrá un objeto en las manos de un niño. La gracia está en que el pequeño debe tener los ojos cerrados. Solo palpando con sus manos tendrá que adivinar qué es.</li> </ul> Recibimiento de la maestra y lavado de manos.				
<b>Iniciales</b>  <b>20 minutos</b>	Canción de saludo  Oración  Pasa lista  Pasa fechas  Calendario climatológico  Matinales  Canción de bienvenida <a href="https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I">https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I</a>				
<b>Opción de trabajo</b>  <b>60 minutos</b>	<b>Día Mundial de la Tierra</b>    Comentar a los niños sobre la celebración del Día Mundial de la Tierra.  Ver una actividad interactiva en donde se	<b>Día del Libro</b>    Comentar a los niños sobre la celebración del Día del Libro.	Como una actividad para ver los conocimientos previos sobre el tema, se preparan tarjetas con ilustraciones de órganos internos del cuerpo, como el corazón, los pulmones, el estómago y el cerebro.  Coloca las tarjetas boca abajo y solicitar que, por turnos, elijan una tarjeta y	Formar un círculo y r sobre la importancia de cuidar su propio cuerpo y explicar que cada parte de su cuerpo tiene una función especial y que todas son importantes.  Mostrar tarjetas con dibujos de diferentes partes del cuerpo. Solicitar que nombren cada parte y	Trabajar con la técnica del semáforo del cuerpo.  1. iniciar nombrando las partes de nuestro cuerpo, luego hacemos referencia las partes íntimas mostrando la imagen del niño y la niña y señalando como se llaman correctamente estas partes como: glúteo o nalgas,

	<p>aprenderá sobre la importancia de la tierra.</p> <p>Hacer preguntas generadoras en la que los estudiantes expresen los cuidados, que bebemos de tener para que nuestro planeta no se enferme, y como tenemos que cuidarlo.</p> <p>Confeccionar una bincha sobre el día de la Tierra.</p>	<p>Ver una actividad interactiva en donde se aprenderá sobre la importancia de Los Libros</p> <p>Hacer preguntas generadoras en la que los estudiantes expresen la importancia del libro y para que nos sirven, Tomar un libro y explicarles las partes principales de cada libro, y los cuidados que estos requieren.</p> <p>Escogen un cuento del cine de cuentos, se llevan palomitas para que sea como si estuviéramos en el cine.</p>	<p>adivinen qué órgano es y cuál es su función.</p> <p>Realizar diferentes actividades en donde buenas observar o sentir las diferentes funciones de los órganos interno y reconocer en que parte de nuestro cuerpo se encuentra:</p> <p>1.Utilizar un estetoscopio de juguete o simplemente solicitar que pongan sus manos sobre su pecho para sentir sus corazones latir. Animar a escuchar los latidos de su corazón y explícales que el corazón es un órgano interno que bombea sangre por todo el cuerpo.</p> <p>2.Organizar una actividad de respiración profunda donde puedan practicar inhalar y exhalar profundamente. Mientras respiran, explícales que los pulmones son órganos internos que nos ayudan a respirar y obtener oxígeno para mantenernos saludables.</p> <p>3.Utilizar una marioneta o muñeco de peluche para representar el proceso de la</p>	<p>expliquen su función (por ejemplo, el cerebro piensa, el corazón late, la piel nos protege).</p> <p>Animarlos a tocar su propia piel, sentir su pulso y pensar en cómo se sienten.</p> <p>Entrega un peluche o muñeco a cada niño e indíqueles que muestren en el peluche las partes del cuerpo que han aprendido.</p> <p>Animar a hablar sobre cómo se siente tocar cada parte. Explicar que su cuerpo es suyo y que tienen derecho a decir “no” si alguien intenta tocarlo de una manera que no les gusta.</p> <p>Practiquen decir “no” de manera firme pero educada.</p> <p>Enseñar que está bien pedir ayuda a un adulto si alguien cruza sus límites.</p>	<p>vagina y vulva, pene y testículos.</p> <p>2. Explicarles que nosotros podemos aceptar si queremos que nuestra mamá, papá, amigos o maestro nos den un abrazo o que nos toquen nuestra cabeza como gesto de cariño, pero si nosotros lo deseamos, ya que sabemos que podemos confiar en ellos y que no nos van a lastimar. Pero debemos recalcar que hay zonas de nuestro cuerpo que no pueden ni deben ser tocadas por nadie, si alguien nos dice que las va a tocar debemos de acudir a una persona de confianza para que nos ayude.</p> <p>Luego de la explicación mostramos la lámina de los colores y los rótulos que formaran nuestro semáforo, le indicamos que observen y vea que hay tres colores y que cada uno significa algo:</p> <p><b>Los círculos rojos</b> que nadie puede tocar estas partes de nuestro cuerpo, solo nosotros mismo. Solo en</p>
--	---	--	--	---	---

			<p>digestión. Pedir que alimenten al muñeco con alimentos de juguete y explícales cómo los alimentos se descomponen en el estómago para obtener nutrientes. Luego, pueden representar este proceso mientras juegan a ser el estómago que "digiere" los alimentos.</p> <p>Organizar actividades que desafíen la mente, como rompecabezas simples, juegos de memoria o juegos de palabras. Durante el juego, habla sobre cómo el cerebro es el órgano que controla nuestras acciones y pensamientos, y cómo es importante mantenerlo activo y saludable</p>		<p>caso de que estemos enfermos y nuestra mamá nos bañe, ella sí tendrá que tocarnos.</p> <p><b>Los círculos amarillos</b> son las partes del cuerpo que debemos tener mucho cuidado, ya que son visible pero que no se debería de tocar sin la autorización de nosotros.</p> <p><b>Los círculos verdes</b> son las partes de cuerpo que son visibles, que se pueden tocar, pero siempre y cuando nosotros lo permitimos.</p> <p>Luego mostramos la lámina en donde se ven identificados los círculos de colores en los cuerpos del niño y de la niña, explicar cuáles son las partes según el color. Podemos tener a mano círculos de colores del semáforo e ir identificando en nuestro cuerpo, colocando los círculos en las partes que se pueden o no tocar según el color para que lo puedan vivenciar mejor.</p>
--	--	--	---	--	--

<b>Higiene y Alimentación</b> <b>30 minutos</b>	Merienda Lavado de manos Desinfección de la mesa Lavado de dientes Oración				
<b>Actividad física movimiento</b> <b>30 minutos</b>	<p><b>POSIBILIDADES DE ACCIÓN:</b> Cruzar el Lago. Se forman grupos de 3 o 4 alumnos. Se les cuenta que están delante de un lago lleno de pirañas, cocodrilos y miles de bichos que se los comerán si pisan el suelo. Deben cruzar el lago de una orilla a otra con la única ayuda de 5 piedras (cartones o aros) que pueden pisar y mover, pero no desplazarse dentro de ellas. En el momento en que una persona toca con los dos pies en el lago todo el grupo debe comenzar en la primera orilla.</p> 				
<b>Expresión artística</b> <b>40 minutos</b>	Entregar un rompecabezas para que los estudiantes lo armen y peguen en una hoja.	Realizar a partir de hoy la actividad del “Libro del día”, dinámica que consiste en arreglar un lugar estratégico en donde todas las mañanas antes de que lleguen los estudiantes, pondremos un libro, el cual será contado uno 15 minutos antes de la salida, y luego se les realiza pregunta, para desarrollar la comprensión lectora. Ver	Dibujar un cuerpo humano grande en el suelo o en una pizarra, solicitar que identifiquen algunos órganos internos del cuerpo y los señalen en el dibujo.  Puede utilizar diferentes colores para cada órgano interno.	Dibujar una imagen de su propio cuerpo y animar a incluir las partes que han aprendido y a escribir una frase como “Mi cuerpo es mío y lo cuido”.  Después de la actividad, hablar lo que han aprendido. Refuerza la idea de que su cuerpo es valioso y que	Trabajar con la plantilla para que vayan coloreando cada circulo según el color que es, luego comentamos la actividad.



		video para entender la actividad.		tienen el derecho de protegerlo. Esta actividad no solo promueve la seguridad, sino también la autoestima y el respeto hacia sí mismos y los demás.	
<b>CONTENIDO: COORDINACIÓN VISOMOTORA</b>					
<b>EXPERIENCIA DE FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</b>	Utilizan los budoquitos para forma una figura de forma libre como un sol, una casa o lo que su imaginación y creación le indique.	Jugar con plastilina o masa de moldear: Solicitar que la estiren, amasen y molden, para realizar creaciones de diferentes formas y figuras.	Explicamos la técnica de doblado de una hoja y la forma de pegado en un cuaderno:  Doblado a la mitad, ya sea horizontal o vertical, recortando que es puta con punta  Doblado en cuatro partes, primero a lamitas y nuevamente a la mitad, de igual forma punta con punta.	Observan y escuchan el cuento de “Pilocho” <a href="https://youtu.be/UrBAjTH9Uds">https://youtu.be/UrBAjTH9Uds</a>  Utilizan diferentes trozos de plastilina y cada uno va a modelar a Pilocho, luego que a modela, la muestra a sus compañeras y en una hoja dibuja lo que modelo.	Pintura de dedos: Proporcionan papel y pintura lavable. Animar a que sumerjan los dedos en la pintura y creen dibujos o trazos en el papel. Esto ayuda a mejorar la coordinación ojo mano y fortalece los músculos de los dedos.
<b>Cierre y despedida</b>  <b>20 minutos</b>	Comentan la jornada de trabajo. Leer el “Libro del día” Comentan la jornada de trabajo. Canción de despedida “Despedida” <a href="https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn">https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn</a>				

**ORGANIZATION OF THE DAILY DAY**

**WEEK FROM APRIL 22 TO 26**


**BODY AWARENESS**

**STAR GAME: WHAT DO I GIVE YOU?**

EXPERIENCES	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY
<p><b>Reception</b></p> <p><b>10 minutes</b></p>	<p><b>Star game</b></p> <p><b>WHAT DO I GIVE YOU?</b> The teacher will put an object in a child's hands. The trick is that the little one must have his eyes closed. Only by feeling with your hands will you have to guess what he is.</p> <p>Greeting from the teacher and washing hands.</p>				
<p><b>Initials</b></p> <p><b>20 minutes</b></p>	<p>greeting song</p> <p>Prayer</p> <p>Roll call</p> <p>Pass dates</p> <p>Climatological calendar</p> <p>Mornings</p> <p>welcome song <a href="https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I">https://youtu.be/7wTkHmpDE9k?si=YiVZWcey1xXNnG8I</a></p>				
<p><b>Work option</b></p> <p><b>60 minutes</b></p>	<p><b>Earth day</b></p>  <p>Tell children about celebrating World Earth Day.</p> <p>Watch an interactive activity where you will</p>	<p><b>Day of the book</b></p>  <p>Tell the children about the Book Day celebration.</p> <p>Watch an interactive activity where you will learn about the importance of Books.</p>	<p>As an activity to see previous knowledge on the topic, cards are prepared with illustrations of internal organs of the body, such as the heart, lungs, stomach and brain. Place the cards face down and ask them to take turns choosing a card and guessing what organ it is and what its function is.</p> <p>Annex #7</p> <p>Carry out different activities where it is good to observe</p>	<p>Form a circle and talk about the importance of taking care of your own body and explain that each part of your body has a special function and that they are all important.</p> <p>Show cards with drawings of different parts of the body. Ask them to name each part and explain its function (for example, the</p>	<p>Work with the body traffic light technique.</p> <p>1. We start by naming the parts of our body, then we refer to the intimate parts, showing the image of the boy and the girl and pointing out how these parts are correctly called, such as: gluteus or buttocks, vagina and vulva, penis. and testicles.</p>

	<p>learn about the importance of the earth. Anniversary</p> <p>Ask generative questions in which students express the care we must take so that our planet does not get sick, and how we have to take care of it.</p> <p>Make an Earth Day headband. Anniversary</p>	<p>Anniversary</p> <p>Ask generative questions in which students express the importance of the book and what they are used for. Pick up a book and explain the main parts of each book, and the care they require.</p> <p>They choose a story from the story theater, they take some popcorn and it's like we're at the movies. Anniversary</p>	<p>or feel the different functions of the internal organs and recognize where they are in our body:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Use a toy stethoscope or simply have them put their hands on their chest to feel their heartbeat. Encourage them to listen to their heartbeat and explain that the heart is an internal organ that pumps blood throughout the body.</li> <li>2. Organize a deep breathing activity where they can practice deep inhalation and exhalation. As they breathe, explain that the lungs are internal organs that help us breathe and get oxygen to stay healthy.</li> <li>3. Use a puppet or stuffed animal to represent the digestion process. Have them feed the doll play food and explain how food is broken down in the stomach to obtain nutrients. They can then act out this process while acting as the stomach that "digests" the food.</li> </ol>	<p>brain thinks, the heart beats, the skin protects us).</p> <p>Encourage them to touch their own skin, feel their pulse, and think about how they feel.</p> <p>Give each child a stuffed animal or doll and ask them to show the body parts they learned about on the stuffed animal.</p> <p>Encourage him to talk about what it feels like to play each part. Explain that their body is theirs and that they have the right to say "no" if someone tries to touch them in a way they don't like.</p> <p>Practice saying "no" firmly but politely.</p> <p>Teach that it is okay to ask an adult for help if someone crosses your boundaries.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Explain to them that we can accept if we want our mother, our father, our friends or our teacher to give us a hug or touch our head as a gesture of affection, but if we want it, since we know that we can trust them and that they cannot they can. They are going to hurt us. But we must emphasize that there are areas of our body that cannot and should not be touched by anyone. If someone tells us that they are going to be touched, we must go to a trusted person to help us.</li> </ol> <p>After the explanation we show them the color sheet and the labels that will make up our traffic light, we tell them to look and see that there are three colors and that each one means something:</p> <p>The red circles indicate that no one can touch these parts of our body, only ourselves. Just in case we are sick and our mother bathes us, she will have to touch us.</p>
--	--	---	---	--	--

			<p>Organize activities that challenge the mind, such as simple puzzles, memory games, or word games. During the game, he talks about how the brain is the organ that controls our actions and thoughts, and how it is important to keep it active and healthy.</p>		<p>The yellow circles are the parts of the body with which we must be very careful, since they are visible but should not be touched without our authorization.</p> <p>The green circles are the parts of the body that are visible, that can be touched, but as long as we allow it.</p> <p>Then we show the image where the colored circles are identified on the bodies of the boy and the girl, explaining what the parts are according to the color. We can have traffic light colored circles on hand and identify them on our body, placing the circles on the parts that can or cannot be touched depending on the color so that they experience it better.</p>
<p><b>Hygiene and Food</b>  <b>30 minutes</b></p>	<p>Snack Handwashing Table disinfection Tooth brushing and Prayer</p>				

<p><b>Physical activity movement</b></p> <p><b>30 minutes</b></p>	<p><b>ACTION POSSIBILITIES:</b> Cross the Lake. Groups of 3 or 4 students are formed. They tell them that they are facing a lake full of piranhas, crocodiles and thousands of bugs that will eat them if they step on the ground. They must cross the lake from one shore to the other with the only help of 5 stones (cardboards or rings) that they can step on and move, but not move within them. The moment one person touches the lake with both feet, the entire group must start on the first shore.</p> 				
<p><b>Artistic expression</b></p> <p><b>40 minutes</b></p>	<p>Provide a puzzle for students to assemble and glue on a sheet of paper.</p>	<p>Starting today, carry out the “Book of the Day” activity, a dynamic that consists of arranging a strategic place where every morning before the students arrive, we will put a book, which will be counted 15 minutes before departure, and then they are asked questions, to develop reading comprehension. Watch video to understand the activity.</p>	<p>Draw a large human body on the floor or on a blackboard, ask them to identify some internal organs of the body and point them out on the drawing.</p> <p>You can use different colors for each internal organ.</p>	<p>Draw a picture of their own body and encourage them to include the parts they have learned and write a phrase like “My body is mine and I take care of it.”</p> <p>After the activity, talk about what they have learned. It reinforces the idea that their body is valuable and that they have the right to protect it. This activity not only promotes confidence, but also self-esteem and respect for themselves and others.</p>	<p>Work with the template so that they color each circle according to the color it is, then we discuss the activity.</p>

**CONTENT: VISOMOTOR COORDINATION**

<p><b>LEARNING STRENGTHENING EXPERIENCE</b></p>	<p>They use the little bodoquitos to form a free-form figure such as a sun, a house or whatever their imagination and creation indicate.</p>	<p>Play with plasticine or modeling dough: Ask them to stretch it, knead it and mold it, to make creations of different shapes and figures.</p>	<p>We explain the technique of folding a sheet and how to stick it in a notebook:</p> <p>Folded in half, either horizontally or vertically, trim that is pointed bitch</p> <p>Folded in four parts, first in strips and again in half, the same way from end to end.</p>	<p>They watch and listen to the story of “Pilocho” <a href="https://youtu.be/UrBAjTH9Uds">https://youtu.be/UrBAjTH9Uds</a></p> <p>They use different pieces of plasticine and each one goes to model Pilocho, after modeling the sample for their classmates and draws on a sheet of paper what they model.</p>	<p>Finger paint: They provide paper and washable paint. Encourage them to dip their fingers in the paint and create drawings or strokes on the paper. This helps improve hand-eye coordination and strengthens finger muscles.</p>
<p><b>Closing and farewell</b></p> <p><b>20 minutes</b></p>	<p>They comment on the work day.</p> <p>Read the “Book of the Day”</p> <p>They comment on the work day.</p> <p>Farewell song “Farewell” <a href="https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn">https://youtu.be/qzbu3EgmEvM?si=yeCCBRJ2pqXOP2bn</a></p>				

**Crónica de la semana 22 de abril al 26 de abril 2024**

Se logró trabajar en la mayoría de actividades de la presente semana, se realizaron además otras actividades como celebraciones de cumpleaños y actos cívicos. Los niños y las docentes de Preescolar realizaron una actividad de despedida para la practicante.

**Weekly report of April 22 to April 26, 2024**

It was possible to work on most of the activities this week, and other activities such as birthday celebrations and civic events were also carried out. The children and the Preschool teachers held a farewell activity for the intern.

## CAPÍTULO V: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

### Descripción de datos

En este capítulo se detalla el análisis y la interpretación de los datos recopilados durante la investigación. Se presentan las observaciones de entrada y de salida, las cuales se utilizaron con el propósito de recolectar datos acerca de la aplicación del juego como herramienta de aprendizaje en los estudiantes del nivel de transición del centro educativo José Figueres Ferrer, antes y durante el trabajo de campo. Como segundo instrumento, se aplicó una entrevista a la docente encargada del grupo, la cual se consideró de mucha importancia dentro de la investigación, ya que permitiría explicar el protagonismo que tiene el juego dentro del aula en el día a día.

### Observación de entrada para las niñas y los niños

Los siguientes aspectos permiten evaluar el nivel de desarrollo de los niños del grupo transición 3, en relación con el tema del Rol del juego en el aprendizaje durante el primer cuatrimestre del año 2024, con el fin de reforzar las debilidades que se encuentren por medio de la práctica docente.

Aspectos por observar	LO LOGRA	EN PROCESO	NO LOGRADO	Comentarios
Participación activa de los niños en los juegos que se realizan	X			
Imaginación y creatividad de los niños al realizar actividades lúdicas		X		Se puede promover un mayor uso de la imaginación y del pensamiento
Interacción social con los compañeros durante los juegos	X			

Resolución de problemas durante los juegos			X	Es importante dar a los niños la oportunidad de pensar y resolver por sí mismos
Seguimiento de instrucciones			X	Se les complica un poco el entendimiento de las instrucciones
Adaptación al entorno de juego y en distintos juegos		X		
Expresión emocional en actividades lúdicas	X			
Colaboración con los compañeros			X	Se puede lograr mayor empatía en los niños
Iniciativa propia al jugar	X			
Uso del juego como herramienta de aprendizaje		X		Se utiliza en pocas actividades de trabajo
Se utiliza el juego en la mayoría de tiempo de la jornada		X		Se utiliza únicamente juego libre durante el recreo y juego reglado en ciertas actividades de trabajo

Fuente: elaboración propia

Como se advierte en la anterior tabla de observación, tomando en cuenta el tema de investigación, se dio a conocer que los niños participan de forma activa en cada una de las actividades propuestas por la docente, por lo que se muestra que disfrutaban aprender por medio del juego en las ocasiones que se aplicó.

En relación con la imaginación y la creatividad de los niños al realizar actividades lúdicas, se considera necesario promover un mayor uso de la imaginación y del pensamiento, ya que no se les brinda el tiempo suficiente para que puedan analizar la información y puedan pensar ellos mismos en más opciones creativas, al realizar las actividades.

Se considera que los niños manejan una muy buena interacción entre ellos durante la clase y durante las actividades realizadas, lo cual facilita la aplicación del juego durante la jornada de aprendizaje.

Los niños presentan bastante dificultad para una adecuada resolución de problemas durante el juego o durante el tiempo de trabajo, debido a que tienen una gran dificultad para escuchar y entender las instrucciones, por consiguiente se les dificulta también poder seguirlas y esto complica el cumplimiento de los objetivos que tiene cada actividad.

Con respecto a la adaptación al entorno de juego, se puede notar que es más fácil trabajar con los niños dentro del aula que fuera de ella. A pesar de contar con suficiente espacio, suele ser un entorno con mayores distractores, por lo que no es posible tener una correcta adaptación al lugar donde se realiza la actividad. Sin embargo, sí suelen adaptarse a cualquier juego que se aplique con ellos.

Los niños muestran una excelente expresión emocional durante el tiempo que se encuentran en el centro educativo. Sin embargo, dentro de las necesidades notorias del grupo, puede reflejarse la falta de empatía y colaboración entre compañeros, tanto durante el juego o tiempo de trabajo como en las demás experiencias del día.

Los estudiantes en todo momento se muestran interesados por jugar, proponen distintos juegos ellos mismos y en la mayoría del tiempo incluso aplican el juego por iniciativa propia.

Durante la jornada que los estudiantes pasan dentro del centro educativo se suele utilizar en la mayoría del tiempo el juego libre y reglado únicamente, sin embargo, en muy pocas ocasiones se utiliza el juego como herramienta pedagógica específicamente para trabajar los temas propuestos por el MEP, por lo que se considera que no se están extrayendo al máximo sus beneficios como una herramienta de aprendizaje.

El juego se utiliza en ciertas experiencias específicas de la jornada, más no se considera que se utilice en la mayoría del tiempo, por lo que se desaprovecha esta poderosa herramienta de aprendizaje.

### **Observación de salida para las niñas y los niños**

Se realizó nuevamente el método de la observación al finalizar la práctica docente, con el fin de recopilar algunos datos necesarios para identificar cuáles fueron los avances que el grupo de transición obtuvo durante la investigación. Se encontró lo siguiente:

<b>Aspectos por observar</b>	<b>LO LOGRA</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>NO LOGRADO</b>	<b>Comentarios</b>
Participación activa de los niños en los juegos que se realizan	X			
Imaginación y creatividad de los niños al realizar actividades lúdicas	X			
Interacción social con los compañeros durante los juegos	X			
Resolución de problemas durante los juegos	X			
Seguimiento de instrucciones		X		
Adaptación al entorno de juego y en distintos juegos		X		
Expresión emocional en actividades lúdicas	X			
Colaboración con los compañeros	X			

Iniciativa propia al jugar	X			
Uso del juego como herramienta de aprendizaje	X			
Se utiliza el juego en la mayoría de tiempo de la jornada	X			

Fuente: elaboración propia

Como se puede observar en la anterior tabla de observación, con base en los aspectos mencionados, se procede a redactar un análisis detallado sobre cómo se lograron correctamente los objetivos al finalizar la práctica docente.

La participación activa de los niños en los juegos fue evidente a lo largo de toda la jornada. Desde el momento en que se presentaban las actividades lúdicas, los niños mostraban entusiasmo y ganas de involucrarse. Su energía y disposición para participar eran notorios, lo que creaba un ambiente propicio para el aprendizaje a través del juego.

En cuanto a la imaginación y creatividad, los niños demostraron una gran capacidad para expresarse de manera innovadora durante las actividades lúdicas. Muchos de ellos aportan ideas originales y encuentran soluciones creativas a los desafíos planteados. Esta libertad para explorar su creatividad fomenta un entorno enriquecedor y estimulante.

La interacción social entre compañeros fue un aspecto destacado durante los juegos. Los niños aprendieron a comunicarse, negociar y respetar los turnos. Además, se observó cómo se formaban lazos de amistad y se fortalecen las habilidades sociales a medida que avanzaban las actividades.

En cuanto a la resolución de problemas, los juegos plantearon situaciones desafiantes que los niños afrontaron con éxito. Demostraron habilidades para analizar, experimentar y encontrar soluciones creativas. Esta capacidad de resolución de problemas es fundamental para su desarrollo integral.

El seguimiento de instrucciones fue otro aspecto notable, ya que anteriormente resultaba muy complicado para los niños escuchar y entender las instrucciones que se les brindaba, sin embargo, al finalizar la práctica docente se puede notar un gran avance en este

aspecto. Los niños escuchaban las indicaciones con mayor atención, esto reflejó su capacidad para comprender y adaptarse a las reglas establecidas, lo cual es esencial para el aprendizaje y la convivencia.

Es posible que aún les cueste un poco omitir algunos distractores que pueden encontrarse en el medio, sin embargo, este aspecto se considera normal en su edad. A pesar de esto, la adaptación al entorno de juego y a distintos juegos fue muy buena. Los niños se mostraron flexibles y abiertos a explorar nuevas actividades lúdicas. Esta versatilidad les permitió disfrutar de diversas experiencias y ampliar sus horizontes

Durante las actividades lúdicas, los niños expresaron abiertamente sus emociones. Risas, alegrías, frustraciones y empatía fueron algunos de los sentimientos que afloraron de manera natural. Esta expresión emocional saludable contribuyó a su desarrollo socioemocional.

La colaboración entre compañeros fue un pilar fundamental en los juegos. Los niños aprendieron a trabajar en equipo, a respetar las ideas de los demás y a cooperar para alcanzar objetivos comunes. Esta habilidad de colaboración les será muy valiosa en el futuro.

Uno de los aspectos más destacados fue la iniciativa propia de los niños al jugar. Muchos de ellos tomaron la iniciativa para proponer ideas, liderar actividades y fomentar la participación de sus compañeros. Esta autonomía y liderazgo fueron altamente valorados.

El juego fue utilizado como una herramienta de aprendizaje eficaz. A través de las actividades lúdicas, los niños adquirieron conocimientos, desarrollaron habilidades y reforzaron valores de manera divertida y significativa. El aprendizaje se convirtió en una experiencia gratificante y enriquecedora.

Finalmente, cabe destacar que el juego ocupó la mayor parte del tiempo de la jornada. Esto permitió que los niños se involucraran completamente en las experiencias lúdicas y pudieran aprovechar al máximo los beneficios del aprendizaje a través del juego.

### **Entrevista dirigida a la docente**

Este instrumento fue aplicado a la docente del grupo de transición y sus respuestas fueron un apoyo imprescindible para desarrollar este trabajo de investigación. A continuación, se presentan las respuestas de las preguntas aplicadas a la docente del grupo de transición por medio de correo electrónico:

1. Desde su experiencia, ¿qué importancia tiene el juego en el nivel de transición?

R/ El aprendizaje está basado en el juego, las actividades que se planean para los estudiantes son acorde a sus beneficios lúdicos.

2. En su planeamiento, ¿con qué frecuencia incorpora actividades lúdicas? ¿En qué momentos las usa principalmente?

R/ El planeamiento está basado en el juego y adquisición de destrezas motrices, por lo que todos los días se aplica el juego.

3. ¿Podría mencionar tres ejemplos de juegos o actividades lúdicas que haya realizado en clase y que promuevan aprendizajes significativos?

R/ Desde pasar lista, lo hacemos por medio de juegos. Trabajamos la comprensión oral por medio de la exposición y dramatización de una historia corta. Se practican ejercicios de locomoción por medio de lanzar bolsitas, apañar y demás.

4. En su opinión, ¿qué beneficios conlleva el uso del juego como estrategia didáctica a esta edad?

R/ Un aprendizaje significativo a diferencia de uno pasajero. Ellos no olvidarán lo mucho que disfrutaron activamente.

5. De los tipos de juego que existen (sensoriales, constructivos, simbólicos, reglados, etc) ¿con cuáles tiene mejores experiencias en relación al aprendizaje?

R/ Va a depender del objetivo del juego, pero, generalmente, en transición se usa más los reglados.

6. ¿Ha evidenciado que a través del juego los niños de transición desarrollan alguna habilidad cognitiva, social o emocional específica? ¿Cómo cuál?

R/Todas las anteriores por medio de los diferentes objetivos con los que se trabaje por medio del juego.

7. ¿Deja espacios durante la jornada para el juego espontáneo y libre? ¿Lo considera importante? ¿Por qué?

R/SÍ, lo aplico en el recreo para que tengan libertad de expresión.

8. ¿Qué tan viables y prácticos le parecen los rincones de juego dentro del aula de clases?

R/Son viables siempre y cuando se trabajen en un tiempo determinado y bajo una guía, sino serían distractores.

9. Considerando su experiencia, ¿recomendaría a otros docentes de primera infancia implementar estrategias lúdicas en sus clases?

R/Si, se necesita implementar más juego para un aprendizaje más significativo.

10. En conclusión, ¿cuál diría que es la principal importancia y el aporte del juego en el aprendizaje infantil en la etapa de transición?

R/Además de ser una forma de aprendizaje y expresión de sentimientos y emociones, es una estrategia para garantizar un aprendizaje significativo.

### **Resultados de Evaluación**

Basándose en las respuestas obtenidas por la docente, es posible realizar el siguiente análisis. En primer lugar, la docente reconoce la importancia trascendental del juego en el nivel de transición, afirmando con bastante convicción que el aprendizaje en esta etapa está fundamentalmente basado en el juego y que las actividades planificadas deberían de estar cuidadosamente diseñadas y alineadas con los beneficios lúdicos. Esto demuestra su

profunda comprensión y valoración de la metodología del juego como eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje en esta crucial etapa del desarrollo infantil.

Según sus respuestas detalladas, la docente incorpora actividades lúdicas con mucha frecuencia en su práctica pedagógica, sin embargo, durante el tiempo de observación se logra notar que se utiliza principalmente el juego libre o espontáneo y, en pocas ocasiones, el juego reglado. Los diversos ejemplos de juegos o actividades lúdicas que menciona (pasar lista mediante juegos interactivos, comprensión oral a través de dramatizaciones divertidas, ejercicios de locomoción con bolsitas de tela, entre otros) son variados y apuntan estratégicamente a promover aprendizajes significativos y duraderos en diferentes áreas fundamentales del desarrollo integral de los niños.

La docente reconoce, con claridad y convicción, los múltiples beneficios del uso del juego como estrategia didáctica innovadora y efectiva a esta edad temprana, destacando que conlleva a un aprendizaje verdaderamente significativo y duradero, en contraste con un aprendizaje superficial y pasajero que se puede lograr con metodologías más tradicionales.

Aunque la docente menciona que el tipo específico de juego utilizado depende del objetivo educativo particular, indica que en el nivel de transición se usan con mayor frecuencia los juegos reglados y estructurados. Esto podría sugerir la necesidad de diversificar aún más los tipos de juego para potenciar diferentes habilidades y competencias de manera equilibrada en los estudiantes.

La docente afirma, con sólidos fundamentos teóricos, que a través del juego se desarrollan de manera integral e interconectada habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los niños de transición, lo cual es plenamente coherente con los numerosos beneficios de la metodología del juego respaldados por investigaciones en el campo de la educación infantil.

Si bien la educadora deja espacios para el juego espontáneo y libre durante los períodos de recreo, debido a su importancia para la libertad de expresión y el desarrollo de la creatividad, podría ser beneficioso incorporar más momentos de juego reglado y estructurado dentro y fuera del aula, o bien explorar otro tipo de juegos distintos al juego libre, con el fin de maximizar los beneficios del aprendizaje lúdico.

La docente considera que la implementación de rincones de juego dentro del aula es viable y positiva, siempre y cuando se trabajen en un tiempo determinado y bajo una guía y orientación adecuadas, lo cual es una observación acertada para evitar distracciones y garantizar un aprendizaje efectivo a través del juego.

La persona encargada recomendaría enérgicamente a otros docentes de educación inicial implementar estrategias lúdicas e innovadoras en sus clases, reconociendo su importancia fundamental para lograr un aprendizaje más significativo, duradero y acorde con las necesidades y características de los niños en esta etapa clave de su desarrollo.

En conclusión, la docente destaca con claridad la importancia del juego en el aprendizaje infantil en la etapa de transición, pues lo reconoce como una forma natural y efectiva de aprendizaje, expresión de sentimientos y emociones, y estrategia indispensable para garantizar un aprendizaje realmente significativo y perdurable.

En general, las respuestas demuestran que la docente tiene una sólida comprensión de la importancia y los beneficios del juego como metodología central en la educación inicial, especialmente en el nivel de transición. Se destaca su enfoque en incorporar actividades lúdicas frecuentes que promuevan aprendizajes significativos y el desarrollo integral de los niños.

Se sugiere diversificar aún más los tipos de juego, equilibrando el juego libre con actividades lúdicas más estructuradas y guiadas dentro del aula para reforzar objetivos curriculares específicos. Además, se recomienda seguir profundizando en estrategias innovadoras que maximicen el potencial del aprendizaje a través del juego en todas las áreas del desarrollo. En general, la docente demuestra una base sólida en la metodología lúdica, pero con oportunidades de mejora continua para enriquecer durante la práctica pedagógica y brindar experiencias de aprendizaje aún más significativas y enriquecedoras para los niños.

En conclusión, la práctica docente logró cumplir de manera exitosa y satisfactoria con todos los aspectos evaluados relacionados con el rol del juego utilizado como estrategia de aprendizaje en la educación inicial. Los niños demostraron una participación activa, imaginación, creatividad, interacción social, resolución de problemas, seguimiento de

instrucciones, adaptación al entorno lúdico, expresión emocional, colaboración, iniciativa propia y aprovechamiento del juego como herramienta de aprendizaje significativo.

A pesar de algunos desafíos esperados para su edad, como mantener la atención ante distractores, los avances fueron notorios. En general, el juego ocupa un lugar central en la jornada, de manera que crea un ambiente enriquecedor que fomenta el desarrollo integral de los niños. La práctica docente basada en la metodología lúdica y el uso del juego como herramienta principal de enseñanza resultó altamente efectiva y acorde a las necesidades y características de los estudiantes en esta etapa fundamental.

## **CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

En el siguiente capítulo se desarrollarán las conclusiones del presente trabajo de investigación, las cuales están basadas en los resultados obtenidos por medio de los instrumentos. Además, se incluyen las recomendaciones que se brindan a cada participante de esta investigación y la devolución a la comunidad. Tras analizar y discutir los hallazgos proporcionados por este estudio, se logra determinar lo siguiente:

### **Conclusiones**

Como conclusión general, se puede destacar que la práctica docente aplicada resultó muy exitosa, pues los estudiantes del nivel de transición 3 de la Escuela José Figueres Ferrer presentaron cambios realmente notorios. La práctica docente basada en la metodología lúdica y en la comprensión del rol que tiene el juego como herramienta principal de enseñanza, resultó altamente efectiva y acorde a las necesidades y características de los estudiantes en esta etapa fundamental.

### **Conclusiones dirigidas a la docente**

Las conclusiones a las que se puede llegar en relación con la labor de la docente son las siguientes:

- a) Se puede determinar que el tiempo durante el horario que los niños se encuentran en la institución no es aprovechado de la mejor manera, debido a la desorganización en el cronograma diario.
- b) Fue posible detectar que la docente no utiliza el juego como un método pedagógico, sino más bien como un método de diversión para los estudiantes, por lo que se desaprovechan los beneficios que el juego pedagógico brinda a los estudiantes para recibir el contenido de preescolar.
- c) Se identificó que los padres de familia solicitan una mayor capacitación acerca de la importancia y los usos del juego por parte de la docente.
- d) Las estrategias de juego despiertan el interés en los niños y estos aprenden de una manera más fácil y divertida.
- e) Se comprende la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de los niños.
- f) Existen muchos tipos y ambientes de juego distintos que se pueden aplicar en el aprendizaje de los niños y lograr, de esta forma, un aprendizaje más significativo.
- g) El juego es fundamental para el desarrollo integral de los niños en edad preescolar.
- h) Los niños se interesan más por las actividades en las que son involucrados y cuando se toman en cuenta dentro de su planificación y organización.

### **Conclusiones dirigidas a los niños**

Las conclusiones a las que se puede llegar en relación con el desempeño de los niños son las siguientes:

- a) Los estudiantes de preescolar aprenden mejor acerca de los temas propuestos por el MEP por medio del juego. Los niños disfrutaban más las actividades que estén relacionadas directamente con el juego.
- b) A los niños se les dificulta un poco la escucha y atención, ya que existen distintos tipos de distractores durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- c) El juego es una parte esencial del aprendizaje y desarrollo de los niños.
- d) Los niños comprendieron la importancia de expresar sus ideas y emociones durante el tiempo de juego.

## **Recomendaciones**

Como recomendación general, se puede destacar que es verdaderamente importante seguir implementando la técnica del juego como herramienta principal en el aprendizaje de los estudiantes de transición, dado a que, por medio de esta, se cumplieron los objetivos del planeamiento con mucho éxito.

### **Recomendaciones dirigidas a la docente**

Las recomendaciones en relación con la labor de la docente son las siguientes:

- a) Se sugiere aprovechar de forma más productiva el tiempo que los estudiantes pasan en la institución, al distribuir las experiencias por medio de un cronograma que se pueda cumplir a diario y, de esta manera, brindar el contenido en un rango de tiempo más amplio y con mayor profundidad.
- b) Es necesario implementar con mayor frecuencia el juego pedagógico y guiado por la docente, específicamente, para fortalecer los temas propuestos por el MEP.
- c) Se sugiere crear - o, cuando menos, recomendar a los padres - distintos talleres informativos acerca del juego, a fin de contar con opciones de juego para fortalecer en casa los temas que se trabajan en el centro educativo.
- d) Se sugiere utilizar el juego de forma más seguida, y aprovechar que esta herramienta resulta muy útil para llamar la atención y el interés de los estudiantes.
- e) Se recomienda seguir capacitándose con cursos y talleres para continuar reconociendo la importancia del juego en el aprendizaje de los niños.
- f) Se recomienda a la docente utilizar entornos distintos al aula, para obtener diferentes experiencias de juego y acostumbrarse a trabajar de manera correcta, aunque se encuentren fuera del aula. Es crucial crear un ambiente propicio para el juego, mediante materiales didácticos adecuados y espacios seguros para el movimiento y la interacción.
- g) Se recomienda que las actividades de aprendizaje en el aula estén diseñadas e implementadas a través de experiencias lúdicas y juegos. Estos deben promover la

exploración, la creatividad, la resolución de problemas y el aprendizaje significativo de los niños.

- h) Se recomienda involucrar a los niños en la planificación y organización de los juegos y actividades lúdicas. Estas fomentarán su autonomía, liderazgo y capacidad de toma de decisiones.

### **Recomendaciones dirigidas a los niños**

Las recomendaciones respecto al desempeño de los niños son las siguientes:

- a) Se recomienda a los niños aprovechar el juego para aprender de una forma más divertida y emplear siempre esta poderosa herramienta incluso en los próximos años escolares. Además, es importante que en casa puedan seguir empleando esta técnica de aprendizaje cada vez que necesiten aprender acerca de algún tema en específico.
- b) Se sugiere a los niños hacer su mayor esfuerzo para concentrarse en cada una de las actividades de juego que se realizan en clase y que, de esta forma, además de disfrutar, puedan aprender y cumplir los objetivos de cada actividad de mejor manera. Es importante que participen activamente en los juegos y actividades lúdicas organizadas por la docente, ya que estas experiencias están cuidadosamente diseñadas para fomentar su aprendizaje en diversas áreas, como las matemáticas, el lenguaje, las ciencias y las artes.
- c) Se recomienda dedicar tiempo suficiente cada día para jugar de manera libre y espontánea, que los niños exploren su entorno, usen su imaginación, inventen historias y experimenten con diferentes materiales y objetos. El juego les permitirá descubrir nuevas habilidades, resolver problemas y aprender de manera divertida.
- d) Es importante que los niños no tengan miedo de expresar sus ideas, hacer preguntas y trabajar en equipo con sus compañeros.

## **Devolución a la comunidad**

La práctica docente realizada en la Escuela José Figueres Ferrer fue una experiencia enriquecedora y gratificante. El enfoque principal de esta práctica fue el "Rol del Juego en el Aprendizaje de las y los Niños de Transición". A través de diversas actividades lúdicas y estrategias didácticas, se buscó fomentar el aprendizaje de los estudiantes de una manera dinámica y divertida.

Los padres de familia demostraron un profundo agradecimiento por el trabajo realizado durante la práctica docente. Numerosos comentarios positivos fueron recibidos, resaltando el impacto positivo que tuvo en el desarrollo y aprendizaje de sus hijos. Su reconocimiento y apoyo fueron fundamentales para el éxito de la experiencia.

Uno de los aspectos más gratificantes fue la conexión especial que se logró establecer con los estudiantes. Desde la primera semana, los niños y niñas se encariñaron con la practicante, demostrando entusiasmo y emoción por trabajar juntos. Su disposición y apertura al aprendizaje a través del juego fueron determinantes para alcanzar los objetivos planteados.

Como parte de la devolución a la comunidad, se elaboró un boletín informativo dirigido a los padres de familia. Este material fue diseñado con el objetivo de brindar información valiosa sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los niños. Se destacaron los beneficios cognitivos, sociales y físicos que conlleva incorporar el juego en el proceso educativo.

Además del boletín informativo, se realizó una donación de material didáctico y juguetes al área de preescolar de la Escuela José Figueres Ferrer. Esta contribución tenía como finalidad enriquecer el entorno de aprendizaje de los estudiantes, al brindarles herramientas lúdicas que promuevan su desarrollo integral.

La respuesta de los padres de familia ante esta iniciativa fue abrumadoramente positiva. Muchos expresaron su gratitud por los esfuerzos realizados para concientizar sobre la importancia del juego y por la donación de materiales que beneficiarán directamente a sus hijos.

Durante la entrega del boletín informativo y la donación de materiales, se pudo apreciar la emoción y el entusiasmo de los niños al recibir los juguetes y recursos didácticos.

Esta experiencia de devolución a la comunidad no solo fue gratificante para los estudiantes y padres de familia, sino también para la practicante. Ver el impacto positivo que se logró en la comunidad educativa fue una recompensa invaluable que confirmó la importancia de promover el aprendizaje a través de enfoques lúdicos y divertidos.

Es importante destacar que el éxito de esta iniciativa no hubiera sido posible sin la colaboración y el apoyo de la docente, padres de familia y el personal administrativo de la Escuela José Figueres Ferrer. Su apertura y disposición para implementar nuevas estrategias y metodologías fueron fundamentales para el desarrollo de esta práctica.

En resumen, la devolución a la comunidad a través del boletín informativo y la donación de materiales fue una experiencia enriquecedora que fortaleció los lazos entre la escuela, los estudiantes y sus familias. Esta iniciativa reforzó la importancia del juego en el aprendizaje y dejó un legado muy importante que beneficiará a las futuras generaciones de estudiantes de la Escuela José Figueres Ferrer.

**EL JUEGO TIENE UN PAPEL IMPORTANTE Y FUNDAMENTAL EN EL APRENDIZAJE Y DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS**

El juego permite trabajar habilidades psicomotoras finas y gruesas que son fundamentales de cara al aprendizaje escolar.

Actividades como armar rompecabezas, usar plastilina, dibujar, pintar, bailar, correr y saltar, ayudan a desarrollar motricidad, coordinación y destrezas físicas.

Las interacciones sociales que se generan de forma natural durante el juego, fomentan valores como el respeto, la solidaridad, la resolución pacífica de conflictos, el compañerismo y el trabajo en equipo.

**¡JUGUEMOS MÁSI!**

**Habilidades fomentadas por medio del juego**

- Sociales: los prepara para establecer relaciones sanas y exitosas en su vida futura.
- Físicas: Se desarrollan y refinan a medida que los niños crecen y se enfrentan a nuevos desafíos y experiencias.
- Cognitivos: Fomenta la concentración, resolución de problemas, comunicación, pensamiento lógico entre otros.

**DIVERSIÓN Y APRENDIZAJE**

**Transición 3**  
Docente: Jennifer Vega



Fuente: elaboración propia



**¡ RECUERDA !**

**TIPOS DE JUEGOS QUE PODEMOS INCLUIR EN CASA**

- Juegos de preguntas y respuestas: trivia, adivinanzas, crucigramas, entre otros.
- Juegos de roles: Los estudiantes asumen roles y situaciones hipotéticas para practicar habilidades.
- Juegos de simulación: Recrean situaciones o procesos de la vida real de forma simplificada.
- Juegos de estrategia: ajedrez, damas y tres en raya.
- Juegos de rompecabezas: rompecabezas, sudokus y laberintos.
- Juegos de cartas: naipes, UNO.
- Juegos de mesa: damas chinas y parchís.
- Juegos de palabras: ahorcado, sopa de letras y crucigramas.
- Juegos multimedia e interactivos: Aprovechan las tecnologías digitales para crear entornos inmersivos y atractivos de aprendizaje.

**DATO IMPORTANTE**

EL JUEGO APROVECHA LA CURIOSIDAD NATURAL, LA MOTIVACIÓN Y EL DESEO DE EXPLORAR DE LOS NIÑOS, CONVIRTIÉNDOLO EN UNA HERRAMIENTA PODEROSA PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE

**La clave es elegir juegos apropiados para los objetivos de aprendizaje, la edad y los intereses del niño.**

*Incentiva el juego en casa para reforzar los temas vistos en el centro educativo*

## Referencias Bibliográficas

- Arguello-Muñoz, F. C. (2023). El juego como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de pensamiento crítico en niños y niñas de grado primero en una IE rural. Corporación Universitaria del Caribe CECAR. <https://editic.net/ripie/index.php/ripie/article/view/137/122>
- Arquino, F. (1999). ALGUNAS REFLEXIONES ACERCA DEL JUEGO Y LA CREATIVIDAD DESDE EL PUNTO DE VISTA CONSTRUCTIVISTA. Universidad Autónoma del Estado de México México. <https://www.redalyc.org/pdf/311/31100207.pdf>
- Bellellieducacion (2014). Importancia Del Juego En El Desarrollo De Los Niños. bellellieducacion.com. <https://www.bellellieducacion.com/blog/2014/8/23/importancia-del-juego-en-el-desarrollo-de-los-nios>
- Bounocore, D (1980). Los medios gráficos como fuente. Revista la chacra. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosMediosGraficosComoFuente-4027200%20(1).pdf
- Burneo Rivas De Canales, D. E. (2020). El juego como estrategia para el trabajo con niños de educación inicial. UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1947/Burneo%20Rivas%20De%20Canales%20Dominga%20Elena.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Monzón, E. (2020). El Juego y su importancia en el desarrollo psicológico del niño. Universidad de la República, Facultad de Psicología. [https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/28653/1/juego\\_version\\_fin al\\_corregida.pdf](https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/28653/1/juego_version_final_corregida.pdf)

- Chavarría, B. (2019). El juego como metodología para el desarrollo socio afectivo de niños y niñas de tercer nivel del preescolar Anastasio Valle, del municipio de San Isidro departamento de Matagalpa, durante el período de enero- abril del año 2019. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua Managua. <https://repositorio.unan.edu.ni/11688/1/20196.pdf>
- Camacho-Umaña, D. y Estrada-Flores, K. (2022). EL JUEGO: UN ENFOQUE PEDAGÓGICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA POBLACIÓN INFANTIL DE VI NIVEL DE LA ESCUELA BARRIO GUADALUPE DE LA DIRECCIÓN REGIONAL EDUCATIVA LIBERIA, PERIODO 2021-2022. Universidad Nacional. <https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/24513/Proyecto%20Final%20de%20Graduacio%cc%81n%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castillo, R. y Ramírez, P. (2020). Hallazgos significativos del proyecto: primera infancia una propuesta de formación contextualizada y pertinente para personas responsables de procesos pedagógicos para la niñez en contextos diversos Universidad Nacional. <https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/15242?show=full>
- Camacho, B. (n.d.). CAPÍTULO 7 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA INTRODUCCIÓN. <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/4557/3266.pdf>
- Díaz, F., y Hernández, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista. McGraw-Hill/Interamericana Editores S. A. de C. V. [https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/2\\_%20estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf](https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/2_%20estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf)

De Educación, F. (2022). La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación Facultad de Educación. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. <https://files.pucp.education/facultad/educacion/wp-content/uploads/2022/04/28145648/GUIA-INVESTIGACION-DESCRIPTIVA-20221.pdf>

Sánchez, E. (2024). Fomentamos la resolución pacífica de conflictos. Educapeques. <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/medusa-juego>

Elizondo-Carvajal, Y. y Solano-Rojas, K. (2019). El juego cooperativo como herramienta pedagógica para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Los Ositos. Universidad Nacional. <https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/21341/TESIS%2010512.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gaspar, L. (2022). “LA OBSERVACIÓN, UN MÉTODO PARA EL ESTUDIO DE LA REALIDAD”. Universidad La Salle Pachuca. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.pdf>

INVESTIGACIÓN SOCIAL. (n.d.). [Www.eumed.net](http://www.eumed.net). [https://www.eumed.net/rev/cccss/20/jlmc6.html#:~:text=Alcance%20Temporal%3A%20Tranversal%20\(se%20refiere](https://www.eumed.net/rev/cccss/20/jlmc6.html#:~:text=Alcance%20Temporal%3A%20Tranversal%20(se%20refiere)

Jiménez, Y. y Navarro, L. (2021). Juego-Trabajo una nueva metodología de educación preescolar en Costa Rica. Universidad de Costa Rica. <http://revista.uaca.ac.cr/index.php/actas/article/view/1229>

Jiménez, Y. y Navarro, L. (2021). Juego-Trabajo una nueva metodología de educación preescolar en Costa Rica. Universidad de Costa Rica.  
<http://revista.uaca.ac.cr/index.php/actas/article/view/1229>

Juego De Mesa, E, Mayores, P., Gran, L., Social, H., Morillas, M., & Megías, L. (n.d.). JUEGO DE MESA Y PERSONAS MAYORES. <https://gdmgames.com/wp-content/uploads/2022/05/articulov2.pdf>

Mejía, T. (2017). Entrevista de Investigación: Tipos y Características. Desconocido.  
 file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Entrevista%20de%20Investigaci%C3%B3n.pdf

Morán-Gómez, Y. (2020). Neurodidáctica para la construcción de aprendizajes en educación preescolar.Repositorio.beceneslp.edu.mx.  
<https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/478/1/MORAN%20GO MEZ%20YAZMIN.pdf>

Morocho-Urgiles, C. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de Inicial. Universidad Politécnica Salesiana.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20219/1/UPS-CT009107.pdf>

MEP. (2017). Educar para una nueva ciudadanía. mep.go.cr.  
<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/programadeestudio/programas/afectividad-sexualidad-3ciclo.pdf>

Peralta-Castro, F (2020). La micro-investigación como estrategia en la práctica docente de profesores de lenguas extranjeras en formación. Universidad de Colima, México.  
<https://www.redalyc.org/journal/5216/521662150020/html/#:~:text=La%20micro%2Dinvestigaci%C3%B3n%20fomenta%20la,y%20como%20lo%20hacen%20notar>

Pilarte, V. (2019). El juego como estrategia lúdica para el desarrollo de la motora gruesa en niños y niñas del multinivel en el preescolar comunitario carrusel de los niños (Licenciado). Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua. <https://repositorio.unan.edu.ni/19183/1/19183.pdf>

Pillajo-Tipán, E. G. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/1955>

Porras-Borloz, M. H. (2021). PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN DE LA CONCIENCIA SEMÁNTICA, A TRAVÉS DE LA FUNCIÓN EJECUTIVA DE LA MEMORIA DE TRABAJO, CON ESTRATEGIAS NEURODIDÁCTICAS PARA LA NIÑEZ DE 5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL LA CABAÑA FELIZ EN EL AÑO 2021.Universidad Hispanoamericana. <http://13.87.204.143/xmlui/bitstream/handle/123456789/6551/EDU-728.pdf?sequence=1>

Ramírez, K. (2021). Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de II y III nivel del preescolar en el centro los Cumiches en la comunidad de Musulí, municipio de Palacaguina, segundo semestre 2020.Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua. <https://repositorio.unan.edu.ni/16184/1/20293.pdf>

Rosa Guillamón, A., García-Cantó, E., & Pérez-Soto, J. J. (2019). Métodos de enseñanza en Educación Física: desde los estilos de enseñanza hasta los modelos pedagógicos. Trances: Transmisión Del Conocimiento Educativo Y de La Salud, 11(1 (ENE-FEB), 1–30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7076930>

López, P. (2018). Aprendizaje a través del juego. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Villamizar-Canas, M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar Universidad de Costa Rica. [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-26442021000200566&script=sci\\_abstract&tlng=es](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-26442021000200566&script=sci_abstract&tlng=es)