

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA

DESARROLLO DE LA AFECTIVIDAD A TRAVÉS DE JUEGOS EDUCATIVOS EN NIÑOS DE  
CUATRO A SEIS AÑOS DE EDAD  
TESIS DE GRADO

**INGRID NENETH OJEDA ALVAREZ**  
CARNET 16076-16

QUETZALTENANGO, ENERO DE 2021  
CAMPUS DE QUETZALTENANGO

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA

DESARROLLO DE LA AFECTIVIDAD A TRAVÉS DE JUEGOS EDUCATIVOS EN NIÑOS DE  
CUATRO A SEIS AÑOS DE EDAD  
TESIS DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE  
HUMANIDADES

POR  
**INGRID NENETH OJEDA ALVAREZ**

PREVIO A CONFERÍRSELE  
EL TÍTULO Y GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA

QUETZALTENANGO, ENERO DE 2021  
CAMPUS DE QUETZALTENANGO

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**

RECTOR: MGTR. MYNOR RODOLFO PINTO SOLÍS, S. J.  
VICERRECTORA ACADÉMICA: MGTR. LESBIA CAROLINA ROCA RUANO  
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: LIC. JOSÉ ALEJANDRO ARÉVALO ALBUREZ  
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: MGTR. MYNOR RODOLFO PINTO SOLÍS  
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: MGTR. JOSÉ FEDERICO LINARES MARTÍNEZ  
SECRETARIO GENERAL: DR. LARRY AMILCAR ANDRADE - ABULARACH

**AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES**

DECANO: DR. JUAN PABLO ESCOBAR GALO  
SECRETARIA: MGTR. ANA ISABEL LUCAS CORADO DE MARTÍNEZ

**NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN**

MGTR. HÉCTOR EDUARDO IXCAQUIC CHANCHAVAC

**REVISOR QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN**

MGTR. YESENIA MARITZA ESTRADA FIGUEROA

## **AUTORIDADES DEL CAMPUS DE QUETZALTENANGO**

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| DIRECTOR DE CAMPUS:                           | P. MYNOR RODOLFO PINTO SOLIS, S.J. |
| SUBDIRECTORA ACADÉMICA:                       | MGTR. NIVIA DEL ROSARIO CALDERÓN   |
| SUBDIRECTORA DE INTEGRACIÓN<br>UNIVERSITARIA: | MGTR. MAGALY MARIA SAENZ GUTIERREZ |
| SUBDIRECTOR ADMINISTRATIVO:                   | MGTR. ALBERTO AXT RODRÍGUEZ        |
| SUBDIRECTOR DE GESTIÓN<br>GENERAL:            | MGTR. CÉSAR RICARDO BARRERA LÓPEZ  |

Quetzaltenango, Noviembre de 2020.

M.A. Bessy Ruíz  
Coordinadora de la Facultad de Humanidades  
Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango  
Su Despacho.

El infrascrito catedrático del curso de Práctica Profesional de la carrera de Licenciatura en Educación Inicial y Preprimaria de la Facultad de Humanidades, hace constar que: **Ingrid Neneth Ojeda Alvarez**, con camé No. **1607616**. Realizó su Práctica Profesional de manera satisfactoria, aprobándola por haber cumplido con los requerimientos de la Universidad.

Deferentemente,

  
~~M.A. Héctor Eduardo Isaquic Chanchavac~~

Catedrático de Práctica Profesional

*Lic. Héctor E. Isaquic Ch.*  
*Pedagogo*  
*Colgado. 11,694*



### Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Tesis de Grado de la estudiante INGRID NENETH OJEDA ALVAREZ, Carnet 16076-16 en la carrera LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA, del Campus de Quetzaltenango, que consta en el Acta No. 052864-2021 de fecha 20 de enero de 2021, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

DESARROLLO DE LA AFECTIVIDAD A TRAVÉS DE JUEGOS EDUCATIVOS EN NIÑOS DE CUATRO A SEIS AÑOS DE EDAD

Previo a conferírsele el título y grado académico de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y PREPRIMARIA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 29 días del mes de enero del año 2021.



Universidad  
Rafael Landívar  
Tradicón Jesuita en Guatemala  
Facultad de Humanidades  
Secretaría de Facultad

**MGTR. ANA ISABEL LUCAS CORADO DE MARTÍNEZ, SECRETARIA  
HUMANIDADES  
Universidad Rafael Landívar**

## **Dedicatoria**

A Dios: Por ser la fuente de sabiduría y quien me acompaña en todo momento

A mi madre: Lilian Estélida por su amor y apoyo y sé que desde el cielo ella cuida de mí.

A mi padre: Hugo René por ser la inspiración que me impulsa a seguir adelante.

A mi esposo: Edwin Estuardo por todo su amor y apoyo incondicional

A mis hijos: Pablo, Jenny y Mishell quienes son los motores que impulsan mi vida y por quienes luché día a día por seguir adelante, gracias mis amores.

A mis amigas: Por su cariño. Amistad y todas sus palabras que me animaron en todo momento

A mis amigas de la universidad: Rutth, Liseth y Monica por acompañarme en todo momento durante los cinco años de estudio.

A mi asesor de Práctica: Lic Héctor Ixcaquic, por sus sabias enseñanzas y acompañarme durante todo el proceso de mi formación académica,

A mi revisora de fondo: Licda. Yesenia Estrada por la asesoría y tiempo brindado en el proceso de revisión de mi tema de investigación.

A la Universidad Rafael Landívar: Alma mater que en sus aulas me permitió formarme y adquirir nuevos conocimientos.

# ÍNDICE

|  | Pág. |
|--|------|
| <b>I. Introducción</b> .....   | 1    |
| 1.1 Aspectos Generales sobre la situación de La Educación Inicial y Preprimaria en Guatemala, avances y desafíos en la implementación de las Políticas Públicas de este nivel..... | 7    |
| 1.2 Descripción de líneas de acción de instituciones y organizaciones que trabajan los programas que atienden a la niñez de 0 a 6 años.....  | 11   |
| 1.3 Contexto donde se realizó la investigación.....  | 16   |
| <b>II Diagnóstico Institucional</b> .....  | 17   |
| 2.1 Descripción de la institución.....   | 17   |
| 2.2 Visión.....  | 18   |
| 2.3 Misión.....  | 18   |
| 2.4 Objetivos.....   | 18   |
| 2.5 Valores.....   | 19   |
| 2.6 Organigrama.....   | 19   |
| 2.7 Necesidades encontradas.....   | 20   |
| <b>III Desarrollo de la Propuesta</b> .....  | 21   |
| 3.1 Justificación.....   | 21   |
| 3.2 Afectividad.....   | 22   |
| 3.2.1 Definición.....  | 22   |
| 3.2.2 Importancia de la afectividad.....   | 22   |
| 3.2.3 La afectividad desde las aulas.....  | 23   |
| 3.2.4 Evolución de la afectividad.....   | 24   |
| 3.2.5 Las emociones.....   | 25   |
| 3.2.6 Desarrollo de la afectividad.....  | 26   |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.3 Juego Educativo .....                                | 27        |
| 3.3.1 Definición .....                                   | 27        |
| 3.3.2 Enfoques del juego.....                            | 27        |
| 3.3.3 El juego en el proceso educativo. ....             | 28        |
| 3.3.4 Funciones del Juego.....                           | 29        |
| 3.3.5 La importancia del juego .....                     | 30        |
| 3.3.6 Beneficios del juego.....                          | 31        |
| 3.4 Objetivos .....                                      | 32        |
| 3.4.1 Objetivo General.....                              | 32        |
| 3.4.2 Objetivos Específicos.....                         | 32        |
| 3.5 Descripción de la propuesta .....                    | 32        |
| 3.5.1 Nombre de la Propuesta.....                        | 32        |
| 3.5.2 En qué consiste la propuesta .....                 | 32        |
| 3.5.3 Actividades encaminadas a lograr lo propuesta..... | 33        |
| 3.6 Metodología .....                                    | 34        |
| 3.6.1 Sujeto .....                                       | 34        |
| 3.6.2 Instrumentos.....                                  | 34        |
| 3.6.3 Procedimiento .....                                | 34        |
| 3.7 Evaluación.....                                      | 35        |
| 3.8 Producto .....                                       | 35        |
| 3.9 Presentación de resultados .....                     | 36        |
| <b>IV Conclusiones.....</b>                              | <b>38</b> |
| <b>Recomendaciones .....</b>                             | <b>39</b> |
| <b>IV Referencias Bibliográficas .....</b>               | <b>40</b> |
| <b>V Anexos .....</b>                                    | <b>42</b> |

## **Resumen**

El proceso de investigación realizado en los juzgados de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto, del municipio de Guatemala, permite cooperar con una de las particularidades que tienen estas instituciones en la atención a los infantes, pues se detecta que la necesidad imperante es el desarrollo de la afectividad ya que a estos niños le son vulnerados sus derechos humanos y que mejor que esa afectividad se desarrolle por medio de diversos juegos educativos específicamente para niños de cuatro a seis años de edad.

Para solventar esta necesidad se realiza una guía sistemática y estructurada la cual contempla una serie de juegos, cada uno con sus competencias, indicadores de logro, materiales, tiempo y desarrollo del juego, esta guía servirá para que cada una de las niñeras puedan seleccionar actividades que le permitan generar una buena atención de los niños que acuden a estas salas lúdicas, mientras sus progenitores resuelven su situación legal, se toma como base que el juego es una actividad innata del infante la cual le provee múltiples beneficios no solo en su desarrollo sino también en su formación.

## **I. Introducción**

Dentro del proceso de investigación realizado y ante una necesidad detectada en la atención de los infantes que asisten a las diversas salas lúdicas de los Juzgados de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en Conflicto con la ley penal, se encuentra la falta de afectividad, la cual es sumamente importante para la formación de todo ser humano, ya que de ella depende en gran parte la adecuada formación de las personas, así como la seguridad en la toma de decisiones, la confianza, la autoestima, la inteligencia intrapersonal, el bienestar, entre otros y esto debe darse desde que el pequeño se encuentra en el vientre de la madre.

Se recalca que esta necesidad de falta de afecto que cada uno de los infantes presenta diariamente en esta institución es debido a los problemas que tienen en sus hogares, como lo es abandono, maltrato, o desapariciones, y de esta manera vulnerar sus derechos humanos, por lo tanto es necesidad inmediata que la atención recibida sea integral y que en esos momentos ellos olviden el motivo por el que se encuentran en los juzgados, y para ello que mejor que la utilización del juego como centro del proceso de atención de estos infantes.

El juego es una herramienta muy valiosa que todo ser humano posee para lograr múltiples aprendizajes, cambios de conductas, desarrollo físico y mental, procesos de socialización, imaginación, exploración, manejo adecuado de las emociones, habilidades comunicativas, es decir que el infante a través del juego obtiene un aprendizaje integral, por ende la presente investigación tiene como objetivo general elaborar una guía bien estructurada y sistematizada con base en el Curriculum Nacional Base, la cual contiene diversos juegos educativos por edades específicamente de cuatro a seis años, que permitan desarrollar la afectividad adecuadamente, como también que el niño se divierta, que le cause placer, emoción y conocimientos al realizar cada uno de los juegos educativos.

Es importante recalcar que la afectividad responde a las distintas emociones que una persona puede demostrar ante distintas situaciones, esta puede definirse como un espectro de impulsos emocionales imposibles de ser dominados y es a través de diversos juegos que se pretende que los niños que encuentran en situaciones complicadas puedan además de pasar un momento agradable mejorar y encontrarles sentido a esas emociones.

La guía es entregada a las niñeras para que puedan hacer uso de la misma y que a su vez sirva como fuente de consulta de otras estudiantes, por lo tanto, el tema del desarrollo de la afectividad a través de los juegos educativos se considera de suma importancia como lo indican los siguientes autores.

García (2012), en la Revista La Educación Emocional, su Importancia en el Proceso de Aprendizaje, en su artículo cognición, emoción y aprendizaje se afirma que en la actualidad se ha analizado que toda persona aprende de manera diferente debido a las inteligencias múltiples, entre éstas inteligencias se encuentra la inteligencia interpersonal y la intrapersonal a la cual se debe de brindar mayor importancia ya que aquí las emociones y los sentimientos juegan un papel muy importante, todo ello viene a cambiar los paradigmas educativos que se tenían en años anteriores donde la base era únicamente los procesos de aprendizaje basados únicamente en la adquisición de conocimientos, sin embargo tanto padres de familia, docentes y toda la comunidad educativa son los entes encargados y responsables de trabajar con sumo cuidado estas dos inteligencias que unidas permiten desarrollar una inteligencia emocional adecuada que a su vez desarrolla beneficios incalculables en la formación de conductas, competencias emocionales que logren el desarrollo integral de las personas y sobre todo a desarrollar una actitud positiva ante la vida.

Por otro lado, Villalobos (2014), en la Revista Electrónica Educare, en el artículo La afectividad en el aula preescolar: Reflexiones desde la práctica profesional docente indica, que la afectividad es parte fundamental de la vida en el niño, por ello es necesario que tanto la familia como los docentes velen y procuren constantemente porque el infante tenga una formación integral en todo momento, esto va a permitir que el niño jamás se sienta solo, que sea mejor persona, más humano y más seguro en la toma de decisiones, todo ello forma parte del desarrollo emotivo social de las personas, la autora recalca que si se fortalece una adecuada afectividad, el infante puede establecer confianza y vínculos afectivos más seguros que le permitan una adecuada formación, lo cual puede lograrse a través de las caricias, impregnar ternura, cariño, amor, comprensión, respeto a su individualidad, diálogos constantes, paciencia, tolerancia, entre otros, para todo lo anterior es necesario fortalecer las competencias afectivas de modo que el niño logre moldear ciertas conductas que le permitan una sana convivencia ya que de la forma en que se trate a un niño y de las palabras que se le digan marcará el resto de vida de los niños.

Como expresa San Martín (2015), en la tesis *Incidencia de la afectividad en el desarrollo integral de niños y niñas de 1 a 2 años*, en el Centro de Desarrollo Integral *Creciendo Con Nuestros Hijos Angelitos Creativos*, cuyo objetivo es optimizar las actividades que promueven el desarrollo afectivo en niños y niñas de la parroquia Cochapata, Cantón Nabón, Ecuador, de una muestra de 25 niños de 1 y 2 años de edad, enfatiza: que la afectividad es una necesidad intrínseca, es algo esencial para todo ser humano la cual busca para obtenerla y conseguirla, ésta debe darse desde el nacimiento como un proceso continuo y complejo el cual marcará el estilo de vida que tendrá así como el tipo de relaciones interpersonales, para ello es necesario que al pequeño se le brinden palabras cariñosas, besos, elogios, caricias, actos amables y reconocimiento de logro y cualidades, así es pues que el poder de la afectividad es algo incalculable, que no tienen precio pero que permite una crianza saludable y de bienestar para todas las personas. Por ello se concluye que la información registrada por medio de las encuestas y fichas de observación, una vez sistematizada, posibilitó la comprobación de la hipótesis planteada, al determinar que la afectividad si influye en el desarrollo de los niños, y recomienda que las capacitadoras continúen sus tareas con eficiencia y responsabilidad para que los niños siempre den muestras de alegría, amistad, solidaridad, afectividad espontánea por medio de demostraciones de cariño, se debe evitar a su vez que sean llorones, miedosos y quejumbrosos.

También Godoy y Campoverde (2016), en la *Revista Análisis Comparativo sobre la Afectividad como Motivadora del Proceso enseñanza aprendizaje*, en su artículo *perspectiva teórica sobre la afectividad* aseguran que: la afectividad, es un tema al cual se le debe prestar mucha atención ya que los índices de violencia en los infantes crecen día a día de forma abrupta, esto ha llevado a que muchos países implementen políticas públicas que protejan y velen por la vida e integridad de todo ser humano. En la actualidad se puede observar que tanto en las familias como en los salones de clases no se le brinda importancia e interés a las conductas compulsivas, las dificultades de relación, los problemas de aprendizaje, los malos comportamientos, por ello, es necesario que tanto docentes, padres de familia y sociedad en general traten con sumo cuidado la vida afectiva de las personas, ya que es la base de la felicidad humana y por ende ayuda y facilita todos los procesos de aprendizaje, en un marco de responsabilidades y obligaciones de todos los agentes involucrados, ya que si se combinan reglas, amabilidad y la tolerancia da como resultado una retroalimentación oportuna y un gusto del estudiante por adquirir nuevos conocimientos en las diferentes asignaturas.

Como dice, MINEDUC (2019), en su Revista la Importancia del Afecto en la Educación Inicial, en su artículo educar para la afectividad argumenta: que la afectividad es un tema de suma importancia en la actualidad debido a que éste aspecto es primordial en la configuración de la personalidad y de las relaciones sociales que todo niño establezca en su entorno, para ello tanto los padres, hermanos, familiares, docentes, amigos y otros adultos juegan un papel muy importante y determinante en relación a la afectividad ya que por medio de ella se logra desarrollar una adecuada autoestima y la seguridad necesaria que le permita alcanzar su autonomía personal, para ello es necesario brindarle al niño un entorno afectivo y equilibrado para un desarrollo seguro, esto puede lograrse por medio de un buen trato desde los primeros años los cuales garantizan una adecuada inteligencia emocional y una buena salud física durante el resto de su vida, también enfatizan que los excesos y carencias de afectividad pueden provocar un impacto negativo en la formación del infante, por ende es necesario que los adultos tengan la plena conciencia del papel que juegan en el tema de la afectividad ya que de ello depende mucho la vida del infante.

En cuanto a la segunda variable que es juegos educativos, algunos autores refieren lo siguiente:

Ruiz (2015), en la Revista Educación Virtual, en su artículo el juego, una parte importante de la educación considera que: el juego es muy importante en la vida de todo ser humano ya que a través del juego se adquieren muchas habilidades y destrezas necesarias para la vida, es por medio del juego donde el ser humano inicia el proceso de socialización ya que comparte e interacciona con otras personas, por ello es necesario que los docentes y padres de familia apoyen en todo momento el juego en los hogares, y en los centros educativos se debe ubicar un buen lugar para que el infante pueda jugar, esto a su vez les permite aprender cómo colaborar, dirigir, seguir y cómo poder resolver problemas, algo importante a destacar es que se debe conocer el tipo de juegos que el niño prefiere de modo que ésta actividad sea placentera y recreativa para él, pueda ser que al principio el comportamiento del pequeño se manifieste de forma agresiva, pero conforme aprenda a relacionarse y jugar con los demás niños el juego va moldeando ciertas actitudes que le favorezcan en el desarrollo de su personalidad.

Por otro lado, Lizano y Cordero (2015), en la revista Ensayos Pedagógicos Vol. X No. 2 en su artículo el juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez afirman: que el juego es importante en la formación de los seres humanos ya que además de brindar un desarrollo integral de acuerdo a las dimensiones básicas del desarrollo

infantil como lo son la parte intelectual, social, psicomotora y afectivo emocional permite reconocer al otro y reconocerse así mismo, aporta también una forma diferente de obtener aprendizajes, una nueva forma de descanso y sobre todo una manera agradable de poder obtener un tipo de recreación, es por ello que recomiendan que los padres de familia deben jugar un rol muy importante en el fortalecimiento y desarrollo de habilidades sociales a través del juego, donde se deben brindar espacios seguros que fomenten la interacción con niños que sean preferentemente de su misma edad, por otro lado también destacan el juego desde la parte educativa ya que el juego es una herramienta muy valiosa con la que cuentan todos los docentes pues permite reforzar contenidos, actitudes positivas, habilidades comunicativas, cambio de conductas y sobre todo se le da la oportunidad al infante de iniciar la formación de liderazgo, todo ello viene a corroborar la importancia del juego en el infante.

Por otra parte, Díaz (2016) en la Revista Electrónica de Psicología Iztacala, en su artículo los preescolares y sus juegos indica que, el juego es algo innato del ser humano ya que se da desde que el mismo nace hasta la adultez la cual se desarrolla progresivamente en las diferentes etapas por las cuales pasa toda persona, su importancia radica en que no solo es un reflejo de estructuras mentales sino además tiene una función social y de aprendizaje la cual se realiza en espacios o lugares que le permiten tener libertad, exploración, descubrimiento, reflexión, pensamiento y razonamiento entre otros, esto permite que el infante gaste todas las energías acumuladas de forma natural y es considerada como una necesidad básica del mismo, por ende el juego está considerado como un medio en el cual el infante puede desarrollar una diferente gama de experiencias, como un recurso pedagógico, una técnica terapéutica, un medio para estructurar el lenguaje, que a su vez permite el desarrollo de hábitos, valores, percepciones imaginación, competencias sociales y un desarrollo emocional adecuado, ante todo ello es necesario que el juego esté presente en todas las etapas ya que es un medio de interacción con los iguales.

Como expresa Montero (2017) en la Revista Aplicación de juegos Didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura, en su artículo importancia del juego didáctico afirma que, el juego en la actualidad es una herramienta que permite desarrollar procesos cognitivos más complejos que los métodos tradicionalistas que buscan únicamente desarrollar conductas y un proceso educativo basado en cuadernos y libros, éste tipo de metodología a través de juegos educativos permite que el estudiante se sienta más motivado, entusiasta y se puedan adquirir y aplicar los conocimientos esenciales que le brinden un aprendizaje significativo, los cuales a su

vez mejoran el proceso de aprendizaje del niño, todo ello permite obtener una serie de ventajas y desarrollo de habilidades en el área cognitiva, social, física y emocional, de ahí la tarea de los docentes de brindarle a los estudiantes juegos que promuevan retos, solución, análisis y el aprendizaje de destrezas y aspectos pre didácticos, que además permitan el desarrollo de actitudes sociales como la iniciativa, responsabilidad, respeto, creatividad, comunicabilidad, entre otros, esto debe darse en un ambiente atractivo que permita que el niño sienta gusto de adquirir nuevos conocimientos.

También indica UNICEF (2018) en su Revista Aprendizaje a través del Juego, en su artículo el juego, y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años nos manifiesta que, el juego es una de las formas más importantes por medio del cual todo infante puede adquirir conocimientos que le servirán para toda la vida así como competencias esenciales que permitan un desarrollo integral del infante, para ello es necesario que tanto los juegos, las oportunidades y el entorno sea adecuado de manera que favorezca la exploración y el aprendizaje práctico, cabe destacar que el juego en los primeros años cobra un papel muy importante, también adopta muchas formas ya que puede darse en un hogar, en la calle, en los establecimientos educativos o simplemente al tomar un objeto, pues es acá donde se origina una acción y se obtienen una serie de experiencias que fortalecen su autonomía y su confianza en las capacidades que poseen, y su propia trayectoria, es por ello que el juego debe ser una herramienta provechosa que les permita dar sentido al mundo en que viven, debe ser divertido que le produzca placer, emoción y motivación, debe invitar a una participación activa donde se combine la actividad física mental y verbal, debe ser interactivo que les permita realizar nuevos retos y socialmente activo en el cual sentará las bases para relaciones más sólidas.

Tanto la afectividad como los juegos educativos son de suma importancia para todo infante, por un lado la afectividad es base en todo ser humano y debe darse desde que el niño se encuentra en el vientre de la madre, y esto marcará la vida y personalidad de la persona de manera que sea mejor ser humano, que sea seguro en la toma de decisiones, que viva la vida con más sentido y propósito, todo ello puede lograrse a través de caricias, abrazos, amor, comprensión, tolerancia, respeto y un lenguaje adecuado y afectivo, por otro lado están los juegos educativos considerados actividades innatas de todo niño, que no solo les permite divertirse sino a la vez obtener múltiples beneficios y aprendizajes además de socializar, imaginar, explorar y tener una adecuada actividad física que permita desarrollar una serie de procesos conductuales, para ello el adulto juega un papel muy

importante en todo este proceso, pues el juego sirve como una poderosa herramienta para trabajar con el infante y que mejor que todo se realice en un ambiente donde se estimule y desarrolle la afectividad lo que conlleva a obtener un aprendizaje significativo y funcional.

### **1.1. Aspectos Generales sobre la situación de La Educación Inicial y Preprimaria en Guatemala, avances y desafíos en la implementación de las Políticas Públicas de este nivel**

Según la Constitución (2020), en el tema de educación existen varios artículos, todos ellos se encuentran en la sección cuarta y delimitan todo lo referente al derecho, fines, libertad de educación, asistencia económica, educación obligatoria entre otros, en relación al derecho es obligación del estado proporcionar y facilitar la educación a sus habitantes sin discriminación alguna, en los fines de la educación se busca el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad, cultura nacional y universal, también se establece que la educación es obligatoria ya que todos los habitantes tienen el derecho y la obligación de recibir la educación inicial y preprimaria, dentro de los límites de edad que fije la ley. La educación impartida por el estado es gratuita, proveerá y promoverá becas y créditos educativos, al mismo tiempo deberá orientarse y ampliarse permanentemente.

Según el artículo 29 de la Ley, E (2008), establece que los subsistemas de educación escolar, se conforman por niveles, ciclos, grados y en las etapas siguientes: Primer nivel Educación Inicial, 2do. Nivel Párvulos 1,2,3, 3er. Nivel se encuentra comprendido de primero a sexto grado y Educación Acelerada para adultos y en el 4to. Nivel se encuentra el Ciclo de Educación Básica y el Ciclo de Educación Diversificada.

Según el MINEDUC (2007), en el Curriculum Nacional Base indica que la educación inicial se orienta a la atención de niños y niñas entre los 0 a 3 años edad, los cuales son cruciales para el desarrollo del niño y la niña porque en estas edades se establecen bases del comportamiento humano y de los primeros aprendizajes. Este nivel se encuentra organizado en 4 etapas las cuales son: Etapa “A” que corresponde de 0 a 1 año, Etapa “B” de 1 a 2 años, Etapa “C” de 2 a 3 años y Etapa “D” de 3 a 4 años, esta organización pretende presentar de forma clara la evolución acelerada y drástica que ocurre en cada una de ellas.

Dentro del Curriculum Nacional Base se enfatiza sobre la importancia que la familia y los centros educativos tienen en la vida de estos infantes ya que los vínculos afectivos y los estímulos

determinan el nivel de desarrollo y la capacidad de aprendizaje del infante, también se establecen las bases para que el niño pueda construir el comportamiento humano de los primeros aprendizajes que a su vez permiten que tenga un aprendizaje significativo y funcional.

Según el MINEDUC (2013), refiere que la educación Preprimaria se enfoca en la atención de los niños que están entre las edades de 4 a 6 años y 11 meses, estas edades se dividen en tres etapas las cuales son : Párvulos 1, Párvulos 2 y Párvulos 3; donde se pretende la adaptación, la socialización del ser humano y la estimulación de los procesos evolutivos como normas, pautas, costumbres, hábitos, valores y actitudes, la finalidad es que los niños se reconozcan como seres con identidad personal y como sujetos sociables, pues en esta etapa de la vida es donde se debe implementar valores y actitudes para que crezcan con identidad propia.

Por otra parte, el Curriculum Nacional Base del Nivel Preprimario hace referencia que la educación de éste nivel se desarrolla en dos modalidades las cuales son: escolarizada que se desarrolla dentro de una institución escolar, dirigida por personal especializado, con horarios específicos, estos horarios pueden requerir la presencia de los niños y las niñas durante media jornada si se realiza en escuelas del nivel preprimario y en jornada doble si la atención se realiza en Guarderías, Casas del niño, Centros Infantiles o en Casas Cuna privadas; y la no escolarizada se desarrolla con la participación directa, activa y organizada de la familia y de la comunidad. Los programas de actividades se desarrollan sobre la base de las necesidades y características locales.

Es el Curriculum Nacional Base el que rige todo el quehacer educativo en Guatemala, el cual busca a través de diferentes áreas, así como de actividades, contenidos e indicadores de logro que el niño logre alcanzar determinadas competencias, todo ello en un proceso integral pues toma en consideración las particularidades biológicas, el desarrollo motor, la actividad nerviosa superior, la actividad física y fisiológica de sus procesos metabólicos

El papel de las políticas educativas, enmarcan un camino hacia el desafío de la formación de los niños y niñas en cada uno de los niveles especialmente en el nivel inicial y preprimario, en el trabajo directo al emplear prácticas, medidas y herramientas que logren asegurar la calidad educativa en los niños lo cual permite plantear una política para una mejor comprensión, así como de sus principales componentes para hacer de la acción una realidad en el aula.

Como tal el sujeto de la educación es el niño entendido como un ser; inteligente, libre, capaz, autónomo, por ende, se marca con sus propios fines, que fortalecen así su participación dentro del proceso educativo, con el fin del desarrollo de habilidades y avances, durante el proceso. Pues los retos de educación para todos y todas con las políticas educativas, define el actuar en la contribución de la equidad e igualdad entre niños de manera que se genere una educación integral capaz de sostener un proceso permanente, gradual y progresivo.

Según MINEDUC (2013), destaca que las Políticas Educativas fueron realizadas por el Consejo Nacional de Educación, constituido al amparo del artículo 12 de la Ley Nacional de Educación, Decreto 12-91 del Congreso de la República, instalado estructuralmente y funcionalmente mediante el Acuerdo Gubernativo No. 304-2008, para ello es importante resaltar que dentro de las acciones de las políticas públicas educativas pues son de interés de toda la población debido a que orientan las líneas de trabajo presentes y futuras que permitan la consecución de los objetivos que tiendan al desarrollo integral de una persona, y a su vez permite obtener de manera integral todo el proceso educativo que enmarca los aspectos de cobertura, calidad, modelo de gestión, recurso humano, educación bilingüe, inversión educativa, equidad y una completa descentralización.

Dentro de las políticas educativas está la cobertura la cual busca garantizar el acceso y egreso efectivo de la niñez y juventud, sin discriminación a todos los niveles educativos y subsistemas escolar y extraescolar, ésta también busca que todas las personas tengan acceso y oportunidad de asistir a un centro educativo, se destaca que, aunque la cobertura ha mejorado aún falta trabajo por realizar ya que no abarca todos los niveles educativos en un cien por ciento.

Otra política educativa es la calidad la cual busca el mejoramiento del proceso educativo, asegura que todas las personas sean sujetas de una educación pertinente y relevante, esta calidad hace referencia y tiene un impacto directo con los materiales, la formación del docente, sistemas metodológicos, sistemas de evaluación de los aprendizajes, proyectos educativos, capacitaciones docentes e infraestructura. Ante todo, se puede llamar calidad al obtener o responder a las expectativas y necesidades del contexto, al desarrollo integral, al mejoramiento de la calidad de vida y así poder evitar la exclusión ya que no hay calidad sin equidad, por ende, la calidad es la columna vertebral del proceso educativo, ya que se da desde las aulas educativas.

En el tema de políticas educativas también está el modelo de gestión que es el fortalecimiento sistemático de los mecanismos de efectividad y transparencia en el sistema educativo nacional, este modelo de gestión busca brindar a los estudiantes un proceso educativo adecuado para la niñez guatemalteca, para ello se observa que aún falta mucho para lograr ésta política educativa, específicamente en aspectos relacionados con la infraestructura de los establecimientos, mobiliario y equipo para los niños.

Otra política educativa se enfoca en el recurso humano, la cual habla del fortalecimiento, de la formación, evaluación y gestión del recurso humano en el sistema educativo nacional, la misma busca que todo docente debe ser preparado, capacitado y debe mantenerse en constante formación de modo que este responda a las necesidades de la población educativa, pero el Ministerio de Educación como el mayor ente de la educación del país no ha logrado cumplir con esta política educativa, debido a que no ha implementado procesos constantes de capacitación a los docentes, ni ha realizado evaluaciones a los mismos para mejorar el proceso educativo.

Sin embargo, en la política educativa sobre la educación bilingüe multicultural e intercultural, la cual se enfoca en el fortalecimiento de una educación bilingüe y busca proveer a los estudiantes de un proceso de enseñanza aprendizaje en su idioma materno, y de la cual Guatemala aún no cuenta con una educación bilingüe efectiva que atienda a los niños que hablan un idioma materno; en el 2016 el ministro de educación señaló que, aunque existe un modelo de educación bilingüe intercultural aún no se ha llevado a cabo. Por otro lado, se ha dicho en investigaciones que para que se pueda alcanzar esta política se necesitan de seis a siete años para que se pueda llevar a cabo una educación bilingüe intercultural.

Por otra parte al observar y realizar un análisis más profundo de la política sobre el aumento a la inversión educativa, se puede apreciar que Guatemala cuenta con una asignación presupuestaria para la educación, que es del 7% del Producto Interno Bruto, la cual está establecida en la ley de educación nacional, que hasta ahora solamente se utiliza un 2.7%; por lo tanto en la actualidad el presupuesto que se debe utilizar en la educación ha incrementado un 2.6%, ante ello el sistema educativo del país no brinda una educación totalmente gratuita y efectiva ya que lo que invierte para educación es muy bajo.

Así mismo dentro de las políticas educativas en Guatemala se encuentra la equidad, la cual describe que los guatemaltecos deben tener las mismas oportunidades y el garantizar que la educación con

calidad debe ser para los cuatro pueblos y en especial al grupo de los más vulnerables. Por consiguiente, ha tenido un avance significativo en cuanto a la proporción de oportunidades hacia los cuatro pueblos que conforman el país. Como resultado se encuentra que uno de los desafíos es incluir a los lugares históricamente olvidados a conseguir una mejor calidad de vida.

Al mismo tiempo se aprecia que el fortalecimiento institucional de descentralización que se encuentra entre las políticas educativas, hace referencia a que se debe fortalecer la institucionalidad del sistema educativo con la participación del ámbito legal, y de esa manera garantizar calidad, cobertura y pertinencia social, cultural y lingüística en todos los niveles educativos. De modo que en la actualidad ha mejorado el sistema de descentralización para controlar la calidad y cobertura educativa, pues ya existe una Dirección Departamental de Educación en las diferentes cabeceras departamentales de Guatemala, así como diversas Coordinaciones Técnico Administrativas, de manera que esto lleva a que uno de los desafíos sea fortalecer institucionalmente la descentralización para que el proceso educativo sea pertinente y permanente.

## **1.2. Descripción de líneas de acción de instituciones y organizaciones que trabajan los programas que atienden a la niñez de 0 a 6 años**

En Guatemala existen instituciones gubernamentales y no gubernamentales con una línea de programas cuyo propósito es brindar atención educativa y desarrollar capacidades, destrezas, habilidades en niños comprendidos en las edades de 0 a 6 años, con el fin primordial de contribuir con su desarrollo integral, entre ellas se encuentran: Ministerio de Educación, Secretaría de Bienestar Social de la Presidencia y Secretaría de Obras Sociales de la Esposa del Presidente, entre otras que hacen esfuerzos y abarcan a poblaciones o sectores más pequeños de la población guatemalteca. Las tres instituciones que se mencionaron anteriormente son las que abarcan a poblaciones más grandes a nivel nacional y a continuación se describe brevemente la labor que realizan a favor de los niños de cero a seis años de edad.

### **1.2.1. Ministerio de Educación (MINEDUC)**

Es el Ministerio del gobierno de Guatemala, responsable de la educación, le corresponde lo relativo a la aplicación de régimen jurídico concerniente a los servicios escolares. Esta institución organiza, respalda y evalúa el sistema educativo del país, a través del apoyo brindado a las distintas instituciones del sector privado y sector público.

El Ministerio de Educación tiene como objetivos el facilitar que los estudiantes construyan aprendizajes pertinentes a su contexto sociocultural y relevante al desarrollo psicobiosocial, este Ministerio cuenta con programas de apoyo que permiten fortalecer cada comunidad y municipio y beneficiar a los niños de nivel inicial, preprimario, primario y básico de la nación, los programas son los siguientes:

**a. Escuelas Oficiales de Párvulos**

El programa de Escuelas Oficiales de Párvulos, se encuentran específicamente en las áreas urbanas y atienden a niños de 4, 5 y 6 años, para ello cuentan con un establecimiento para la atención de los alumnos, en un horario de 9:00 a 12:00 hrs. en cada escuela la atención que reciben los estudiantes se divide en tres etapas que son Párvulos 1 (4 años), Párvulos 2 (5 años) y Párvulos 3 (6 años). Las docentes que trabajan en este nivel planifican conforme el Currículum Nacional Base de Preprimaria CNB, el cual busca desarrollar diferentes competencias las cuales permiten que los estudiantes obtengan un proceso integral.

**b. Escuelas Oficiales de Párvulos Anexas**

Las Escuelas Oficiales de Párvulos Anexas, se encuentran en su mayoría en el área rural en los establecimientos del nivel primario, atiende a niños de 4, 5 y 6 años dividiéndolos en las mismas etapas que las escuelas puras de párvulos, pero estas escuelas se enfocan mayormente en las etapas 5 y 6, utiliza el mismo sistema que las escuelas de preprimaria, en las escuelas anexas no cuentan con un propio director del nivel como en las escuelas puras, es el mismo director del nivel primario quien dirige la escuela, la base del sistema educativo es el Currículum Nacional Base del nivel Preprimario.

**c. Proyecto de Atención Integral de la Niñez (PAIN)**

El Proyecto de Atención Integral al Niño y la Niña PAIN, cuenta con 420 centros distribuidos en los 22 departamentos de la república. El Ministerio de Educación estima que el programa atiende a 17,642 niños menores de 6 años y sus familias, para lo cual utiliza 605 coordinadores docentes. El proyecto es una modalidad que promueve la atención integral a la población infantil menor de seis años en comunidades urbano-marginales y áreas rurales del país en contexto de pobreza. Los grupos atendidos por PAIN en la modalidad educativa son:

- De 0 a 3 años 11 meses: promueve la estimulación para el desarrollo, con la madre, el hijo o hija y el coordinador docente o voluntario, trabajan las siguientes áreas: destrezas de aprendizaje, comunicación y lenguaje, conocimiento de su mundo, estimulación artística y motricidad.
- De 4 a 6 años: son atendidos en forma colectiva por un docente coordinador o voluntario, desarrollan actividades educativas para trabajar las áreas específicas para su desarrollo: destrezas de aprendizaje, comunicación y lenguaje, medio social y natural, expresión artística y educación física.

### **1.2.2. Secretaría de Bienestar Social de la Presidencia (SBS)**

La Secretaría de Bienestar Social (2020), es un órgano administrativo gubernamental, dependiente del Organismo Ejecutivo, fundado el 20 de febrero de 1945, el cual tiene a su cargo la formulación, coordinación y ejecución de las Políticas Públicas de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia guatemalteca, contribuye al bienestar familiar y comunitario. Impulsa a través de los programas el respeto y promoción de los derechos de la niñez y la adolescencia guatemalteca, lleva a cabo planes de acción derivados del marco jurídico establecido. El objetivo es el desarrollo de los procesos de formulación, planificación, dirección, ejecución y evaluación de políticas, programas dirigidos a la niñez y adolescencia, y la ejecución de programas para la mujer, familia y comunidad. El programa con el que trabaja es el siguiente:

#### **a. Programa de Centro de Atención Integral (CAI)**

Es un programa alternativo para las familias guatemaltecas más vulnerables y de escasos recursos económicos, que promueve el cuidado diario, gratuito y responsable, de hijos e hijas de padres y madres trabajadoras, mientras se desempeñan en su jornada laboral basados en el respeto a los derechos de la niñez y que identifica la integridad física y emocional, formando valores, hábitos, principios éticos y morales, para garantizar un desarrollo personal, familiar y social más saludable.

Se atiende a niños de ocho meses a tres años en la fase inicial: Lactantes, Maternal 1 y 2, y preescolar para ello todos los centros cuentan con una Escuela de Preprimaria Oficial de Párvulos de todos los centros del país, para niños de 4 a 6 años, cuenta con dos direcciones, una directora o director de la SBS y la otra directora de MINEDUC, de la misma forma la Secretaría le da un espacio a los niños de 7 a 12 años a través del programa REPREDDEC, el cual es el reforzamiento Escolar y Prevención de la Callejización. Los CAI cuentan con una metodología basada en los

lineamientos del MINEDUC, de la misma manera cuenta con dos jornadas laborales con diferentes actividades, la atención que los infantes reciben cuenta con cuatro tiempos de alimentación, con un horario de 7:00 a 16:00hrs.

### **1.2.3. Secretaría de Obras Sociales de la Esposa del presidente (SOSEP)**

La Secretaría de Obras Sociales de la Esposa del Presidente, SOSEP (2020), es la encargada de impulsar e implementar los programas de carácter social que benefician a niños, familia y comunidad en general, trabaja en coordinación con la Primera Dama de la Nación. Los programas que impulsa SOSEP son los siguientes:

#### **a. Hogares Comunitarios**

Este Programa constituye una estrategia de desarrollo integral del niño y las comunidades más pobres del país, por lo que para atender esta problemática se crearon 20 hogares en tres comunidades urbano marginales ubicadas en Ciudad Peronea, en el Municipio de Villa Nueva; Tierra Nueva I del Municipio de Chinautla y en la Colonia la Reinita del Departamento de Guatemala.

#### **b. Hogares de Cuidado Diario**

Es el programa para atender las necesidades de cuidado, alimentación y seguridad del niño de 0 a 6 años, es un hogar familiar que designa un espacio físico del mismo para atender a 10 infantes, hijos de madres de la misma comunidad que desempeñan un trabajo fuera del hogar o dentro del mismo para la obtención de ingresos económicos.

#### **c. Centros de Atención Integral (CAI)**

Recientemente el Programa Hogares Comunitarios ha implementado otra modalidad de atención a la niñez residente en áreas urbano-marginales y rurales, caracterizadas por su situación de pobreza y pobreza extrema, que se denomina Centros Infantiles Comunitarios. Funcionan en condiciones similares a las dos modalidades ya mencionadas y con los mismos servicios, con la diferencia que se atienden a grupos de 30 niños en áreas o salones comunales que reúnen condiciones de seguridad, ventilación e iluminación adecuada, están a cargo de tres madres cuidadoras y una maestra de preprimaria o primaria en su defecto, con el objetivo de fortalecer el componente educativo.

#### **d. Centro de Atención y Desarrollo Infantil (CADI)**

Funciona en inmuebles de propiedad municipal, ONG´s u organizaciones comunitarias, atiende grupos de 20 niños en adelante para la atención de 10 niños por cada madre cuidadora voluntaria. Los Centros tienen como misión la prestación de servicios a niños menores de siete años, hijos e hijas de madres que trabajan, en una perspectiva integral, a través de la atención diurna. Los centros funcionan en áreas o salones comunales, con condiciones apropiadas para atender a grupos de 20, a 80 niños. Se encuentran a cargo de una Madre Cuidadora a razón de 10 niños por madre y una maestra de preprimaria o primaria con el objetivo de brindar estimulación oportuna y educación preprimaria. Estos centros cuentan con el involucramiento directo de la comunidad y de las autoridades locales.

#### **1.3. Contexto donde se realizó la investigación.**

La investigación se realizó en los Juzgados de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto con la ley penal de Villanueva, Mixco, Metropolitano y Edificio Lucky del municipio de Guatemala, éstas instituciones atienden a niños quienes han sido vulnerados sus derechos humanos de cero a menores de dieciocho años de edad, donde el idioma que prevalece es el español, la población que se atiende es de familias situadas en pobreza extrema a familias económicamente pudientes, en relación a la actividad económica de la población en su mayoría trabajan en el sector informal de la economía, cuya escolaridad es media, toda la población atendida pertenece al área urbana, de los lugares mencionados anteriormente, y las situaciones legales por la que llegan los infantes a estas instituciones regularmente son por abandono, separación de los padres, enfermedad, alerta Alba Kenneth entre otros.

## II. Diagnóstico Institucional

### 2.1. Descripción de la institución

Los Juzgados de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto con la Ley Penal del departamento de Guatemala, actualmente se encuentran distribuidos y ubicados de la siguiente manera:

- a. Área Metropolitana el cual se encuentra en la 6a. avenida “A” 20-27 de la zona 1.
- b. Edificio Lucky, se ubica en la 6ª. Avenida 5-93 Edificio Lucky zona 1.
- c. En el municipio de Mixco el Juzgado está en 7ª avenida 3-02 El Tesoro, Zona 2 Mixco.
- d. Municipio de Villanueva 6ª. Calle 5-41 Villanueva

Esta institución fue creada con el objetivo de proteger al niño y al adolescente cuyos derechos sean amenazados o violados por cualquier persona, busca brindar atención especialmente para aquellos niños y adolescentes que son rechazados, maltratados, abusados, abandonados, enfermos, con padres en conflicto, que los encuentran por alerta de Alba Kenneth o que la Procuraduría General de la Nación los tome por alguna situación o problema que esta institución considere.

Cada Juzgado de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto con la Ley Penal cuenta con una estructura que atiende los diferentes problemas con niños y adolescentes, con un personal capacitado para cada una de las áreas entre los cuales están el señor (a) Juez, Oficiales, Secretario, Psicólogo (a), Pedagogo (a), Trabajadora Social, Notificadores, Comisario, Niñeras y Personal de mantenimiento, cuya atención es de lunes a viernes de 8:00 de a 15:30 horas, cabe destacar en relación al horario en el Juzgado que se encuentra en el edificio Lucky existe atención por parte de las niñeras de 15:30 horas a 8:00 de la mañana debido a que existen casos especiales que ameritan que los menores pasen toda la noche en dichas entidades.

Estos juzgados pertenecen al Organismo Judicial de Guatemala, los cuales conocen, tramitan y resuelven aquellos hechos o casos remitidos, denunciados o conocidos de oficio que constituyan una amenaza o violación de los derechos humanos del niño y adolescente, estas instituciones en su mayoría se encuentran en bienes inmuebles alquilados.

## **2.2. Visión**

Ser un organismo del Estado con credibilidad y aprobación social, con personal especializado e íntegro, en condiciones óptimas de funcionamiento, velando por la tramitación oportuna y por la dignidad e igualdad de todas las personas usuarias.

## **2.3. Misión**

Administrar e impartir justicia, garantizando el acceso, atención y debido proceso a la población, en procura de la paz y la armonía social.

## **2.4. Objetivos**

### **2.4.1 Objetivos generales**

- Fomentar en la población guatemalteca el acercamiento al sistema formal de justicia, por medio del conocimiento básico del sistema de justicia con énfasis en el Organismo Judicial, de las leyes del país, derechos y obligaciones de la persona humana.
- Conocer los mecanismos formales y alternativos de resolución de conflictos para la construcción de una cultura de paz.

### **2.4.2. Objetivos específicos**

- Contribuir en la formación integral, cívica y ciudadana de estudiantes y población en general.
- Propiciar el acercamiento al sistema de justicia formal guatemalteco con énfasis en el Organismo Judicial.
- Fomentar el respeto a la ley y el uso de mecanismos formales y alternativos de resolución de conflictos.
- Promover la prevención de faltas, delitos, transgresiones a la ley y linchamientos, para coadyuvar en la construcción de una cultura de paz social.

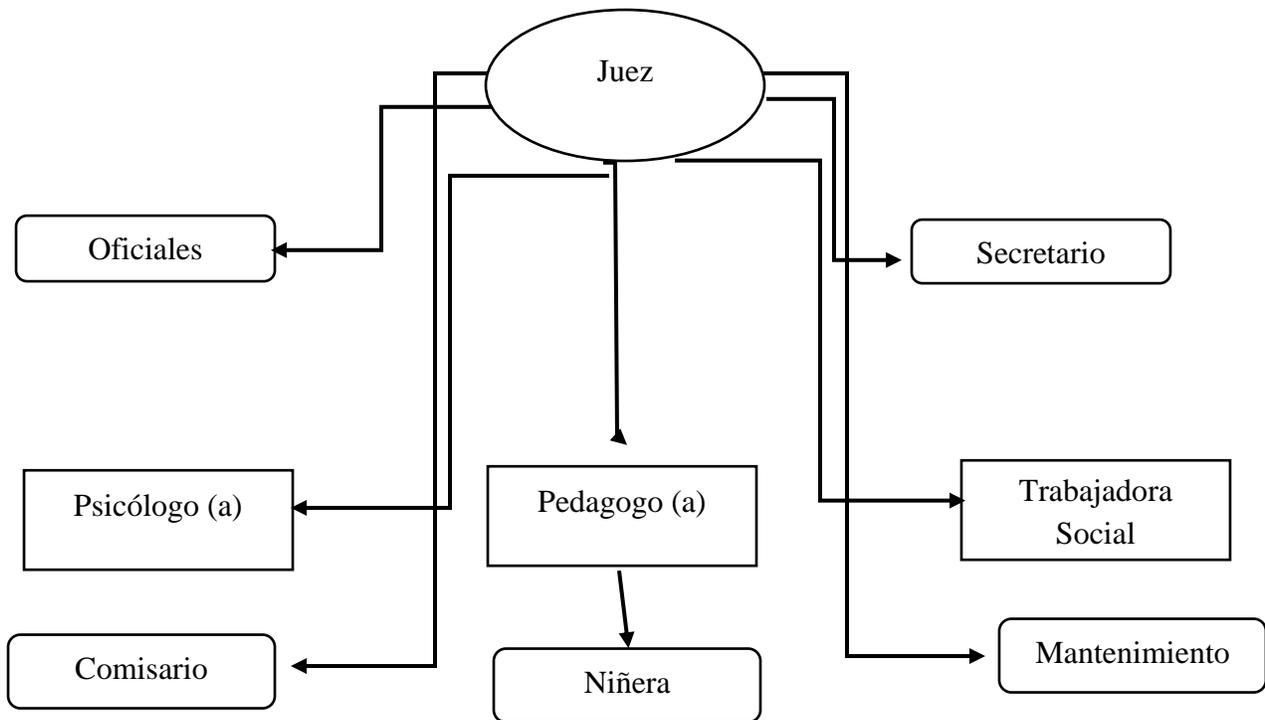
## **2.5. Valores**

Los valores que se trabajan y resaltan en Los Juzgados de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto con la Ley Penal del departamento de Guatemala son:

- Justicia.
- Independencia.
- Integridad.

- Honorabilidad
- Credibilidad.
- Transparencia.
- Eficiencia, eficacia, efectividad.
- Prudencia.
- Respeto.

## 2.6. Organigrama



Fuente: Niñeras Juzgado de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto con la ley penal.

## **2.7. Necesidades encontradas**

De acuerdo al diagnóstico realizado en los Juzgados de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en Conflicto con la Ley Penal del área metropolitana, edificio Lucky y los municipios de Mixco y Villanueva del departamento de Guatemala, las necesidades encontradas son:

- Falta de técnicas de evaluación en el nivel inicial y preprimario.
- Escaso conocimiento del proceso de planificación.
- Falta de actividades que favorezcan el clima afectivo en niños de 4 a 6 años.

En diálogo con las niñeras de los lugares mencionados y de acuerdo con las necesidades encontradas en cada uno de los juzgados, ellas priorizan la falta de actividades que favorezcan el clima afectivo en niños de 4 a 6 años debido a las rutinas y el tipo de trabajo que realizan con diferentes niños los cuales presentan diversos conflictos, problemas con la justicia o que deben de esperar que sus padres resuelvan los problemas ante un juez, por ello, de ahora en adelante el tema a trabajar es el, desarrollo de la afectividad a través del juego educativo en niños de 4 a 6 años, el cual ayudará a responder la necesidad priorizada por las diferentes niñeras.

### **III. Desarrollo de la propuesta**

#### **3.1. Justificación**

El sistema educativo de Guatemala, está constituido por niveles los cuales atienden a niños de determinadas edades, éste sistema de educación busca desarrollar habilidades y destrezas necesarias en el ser humano de modo que obtenga un aprendizaje significativo, cabe mencionar que en el sector público la educación es laica gratuita y obligatoria , según lo determinan las leyes del país, en el caso del nivel inicial donde atienden a niños de cero a tres años y el nivel preprimario donde son atendidos los infantes de cuatro a seis años de edad, el tema de educación de estos niveles en el país ha evolucionado poco a poco y aunque en la actualidad aún tiene muchas debilidades y retos, se ha logrado que se le brinde mayor importancia y cobertura de atención a la niñez de éstas edades.

Es por eso que, con el presente estudio se pretende contribuir a esos cambios y procesos que el sistema educativo guatemalteco necesita en este caso por medio de juegos educativos que favorezcan el desarrollo de la afectividad en niños de cuatro a seis años, los cuales son atendidos en las salas lúdicas de los Juzgados de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto, todo ello se hace con el fin de atender la necesidad encontrada y priorizada la cual fue detectada por medio de un diagnóstico realizado a diferentes niñeras que laboran en dicha institución del municipio de Mixco, Villanueva y Guatemala.

El presente tema es sumamente importante, en primer lugar porque busca desarrollar un aspecto esencial en la formación de todo ser humano como lo es la afectividad, ya que si se tiene una adecuada afectividad permitirá un buen estilo de vida y buenas relaciones interpersonales en los infantes, y que mejor que todo el proceso se realice por medio de la actividad innata de los pequeños a través de juegos educativos, ya que además de recrear a los niños, desarrollan una serie de habilidades y destrezas necesarias para un aprendizaje significativo y funcional. Con el presente estudio se pretende contribuir a la atención que se le brinda a los niños en las salas lúdicas de las edades ya mencionadas los cuales presentan una serie de problemas y conflictos como lo es el abandono, el maltrato, la negligencia, el rechazo, la falta de atención o los conflictos entre los padres de familia, y que mejor que mientras esperan que se resuelva su situación legal sean atendidos por medio de un proceso bien planificado y sistematizado donde su base sean los juegos educativos y que a través de ellos se busque desarrollar la afectividad de éstos pequeños.

## **3.2. Afectividad**

### **3.2.1. Definición**

Sarráis (2015), define a la afectividad como la facultad psíquica por la que las vivencias conscientes nos afectan, esas vivencias pueden ser percepciones, imaginaciones, recuerdos, pensamientos, deseos y comportamientos, se debe tomar en cuenta que aquello de lo que no somos conscientes no nos afectan, por lo que no produce ninguna reacción afectiva en el ser humano.

### **3.2.2. Importancia de la afectividad**

Bowly (2014), afirma que dentro de las competencias de desarrollo de los niños cobran vital importancia las competencias actitudinales y dentro de estas puede destacarse la afectividad, ya que es vital su preparación para su conducta en la edad adulta, todas las manifestaciones de la vida de un adulto dependen de la forma y las circunstancias de vida que ha tenido afectivamente en su etapa de niño, es por ello que el brindar cariño, comprensión, atención a un niño hace del adulto que sea una persona cariñosa, comprensiva y atenta a todas las demás personas en especial con su familia.

Un niño que ha sido tratado con cariño y comprensión es un adulto capaz de aprender de sus errores, de tener mayor empatía, sea más colaborativo y sea más feliz con todo lo que realiza en la vida, además tenga visión y perspectivas diferentes en relación a todos los retos que día a día se le puedan presentar, es por ello que se hace necesario tratar la vida afectiva del infante de manera que repercutan en la vida afectiva del adulto y lo lleve a mejorar sus relaciones sociales con otros compañeros de estudio, docentes y sociedad en general el cual favorece un mejor estado emocional y afectivo que coadyuve a su evolución intelectual y a sentirse identificado con su entorno social base para la formación de la identidad social.

Ahora bien, es necesaria que la atención de la afectividad permita lograr estímulos a los estudiantes para un adecuado desarrollo en un entorno social saludable para evitar los desajustes sociales por incompetencia afectiva, al tener en cuenta que los desajustes sociales no solo incluyen a las víctimas sino también al victimario, pues por la falta de atención y el impulso a la educación en condiciones difíciles y excluyentes llevan a las personas a vivir las consecuencias producto de una sociedad que descalifica y reclama resultados de éxito sin haber tenido la atención necesaria en el periodo de formación de los infantes, con todo ello se puede ver la importancia que la afectividad tiene en la formación de todo ser humano, ya que de ella depende la vida que el adulto

pueda tener, con sus éxitos, fracasos, angustias, decepciones y todo aquello que le surja en toda la vida.

### **3.2.3. La afectividad desde las aulas**

Kaplan (2018), refiere que dentro del proceso de vida de todo ser humano se encuentra el hecho de poder asistir a un centro educativo, es en este preciso momento donde cambia parte de su vida, ya que se enfrenta a niños de su misma edad pero que son totalmente desconocidos para el pequeño, además de recibir lineamientos, sugerencias y guía de una persona adulta la cual también es desconocida para el infante.

Ante ésta situación los docentes se encuentran en una especie de paradoja la cual tiene que ver con los estereotipos impuestos como lo son el querer demasiado a los estudiantes, ante todo ello es conveniente clarificar todo ese proceso denominado amor a la educación y a los infantes de manera que no sea una imposición de parte de un sistema social estructurado sino por el contrario sea exhortación y llamamiento, donde la experiencia del afecto sea particular, personal, propia, puesta en nuestra condición de género y de las construcciones asociadas a éste.

Es en las escuelas y el proceso educativo donde se ponen de manifiesto todo tipo de acciones y emociones que van desde la alegría, el miedo, la frustración, la esperanza, la ilusión, donde las vivencias humanas se ponen de manifiesto a cada momento, es ahí donde el docente y los compañeros de clase toman un papel muy importante en la vida afectiva del niño ya que acá se inicia la formación de la personalidad de toda persona.

Es necesario destacar que las escuelas y los docentes son parte importante de la vida afectiva de todo infante, ya que estos entes no pueden estar alejados y distanciados de los logros y los problemas que día a día enfrentan los estudiantes, todo ello en un proceso donde se individualiza y se centra en el humano el cual permite dar respuestas a los diferentes problemas que pueda presentar, es precisamente esta actitud la que permite que el niño pueda construir y fortalecer su personalidad de manera adecuada.

### **3.2.4. Evolución de la afectividad**

Franco (2016), señala que todo ser humano pasa por ciertos estadios intelectuales y afectivos los cuales no pueden separarse de los estadios de la personalidad que en determinadas situaciones uno exige del otro y viceversa, todo el proceso permite el desarrollo infantil el cual comprende de cero

a tres años y sigue más o menos mezclados a los seis años de edad, es necesario destacar que cada estadio responde a etapas que permiten el desarrollo de crisis en los niños, por ello es necesario mencionar que el desarrollo del niño no es lineal sino por el contrario rítmico debido a tres leyes fundamentales como lo son : Ley de la Alternancia Funcional, Ley de Preponderancia Funcional y Ley de Mediación.

En el nivel inicial y preprimario donde se encuentran los niños de cero a seis años de edad interesa conocer los cinco primeros estadios y desde la perspectiva afectiva se enfatizará en el estadio dos y cinco, es así como el primer estadio llamado nivel reflejo se da de cero a dos o tres meses de edad y sus características radican en que todas sus realizaciones mentales se observan en el movimiento y la mímica, el segundo estadio llamado Nivel Emocional que se da entre los dos o 3 meses de edad a los 8 a 9 meses se caracteriza por el condicionamiento humano de los reflejos y por la preponderancia de las expresiones emocionales que constituyen la forma en que el niño se relaciona con su entorno ya que es acá donde el siente la necesidad de sentirse cuidado y querido por todos los que lo rodean.

El tercer estadio llamado sensoriomotor y proyectivo el cual se da de uno a dos años hasta los dos años seis meses es cuando el infante obtiene la predominancia intelectual y se da considerado al establecimiento de las relaciones con el mundo exterior, el cuarto estadio responde al nivel de representación que se da entre las edades de un año seis meses a los tres años, el infante toma conciencia de sí mismo, se centraliza el egoísmo, y por último el quinto estadio llamado Nivel de Personalismo aparece de los tres a seis o siete años de edad, está caracterizado por la preponderancia de la construcción afectiva de la personalidad lo cual conlleva a que se le brinde la atención adecuada a todos estos estadios ya que como se observa construyen la personalidad del adulto.

### **3.2.5. Las emociones**

López (2014), señala que las emociones tienen sus raíces biológicas, suponen reacciones corporales, expresivas y se dan como respuestas a diversas situaciones que pueden provocar diferentes experiencias vividas ante una situación dada, e allí la importancia de brindar al niño los estímulos necesarios para el manejo de sus emociones.

Generalmente las emociones son producto de las experiencias vitales de una persona y salen al exterior mediante la capacidad de evocatoria de esa experiencia vivida anteriormente y almacenada

en el interior del individuo con toda la carga afectiva con la que se produjo anteriormente, la carga afectiva con que fueron guardadas las experiencias anteriores son las formas de manifestación de las emociones, los sentimientos, los afectos, las apetencias y las pasiones que celosamente fueron guardadas en la intimidad y de los cuales se dan los actos humanos posteriores propios de cada persona.

Es necesario entender que las emociones son reacciones concretas que empujan o preparan para la acción en cualquier situación que se le presente a todo ser humano durante el transcurso de su vida, es por ello necesario destacar la clasificación de las mismas las cuales son las siguientes: humor, emociones específicas, instintos motivacionales, sentimientos, afectos sexuales y sociales, todas estas permiten tener relaciones sociales estables que le ayuden a un crecimiento personal de forma adecuada.

Por todo lo anterior se debe mencionar que para tener un bienestar adecuado es necesario que las personas antes resuelvan sus necesidades emocionales, afectivas y sociales esto permitirá impresionantes beneficios en todos los aspectos de su vida lo que han demostrado que muchas enfermedades se han logrado erradicar y prevenir debido al estado emocional que las personas tienen.

### **3.2.6. Desarrollo de la afectividad**

Velázquez (2016), indica que el desarrollo de la afectividad por ser tan íntima en las personas se distingue por sus relieves propios, cada uno reacciona de conformidad a su propia forma de ser, es por eso que es impredecible, por lo que no se puede esperar que siempre reaccionen como el adulto quiere a los estímulos externos expuestos.

Es necesario que todos tengan vivencias con cosas simples, pequeñas, naturales para aprender a cuestionarse sobre lo existente en la vida real, a contemplar lo natural y todo lo que le rodea y asombrarse de lo maravilloso de su entorno, esto le permite apartarse de una actitud de insensibilidad que empobrezca la imaginación y canse su espíritu, no se debe olvidar que más que seres racionales, el ser humano es sentimental y afectivo, y es esta parte la que hace la diferencia de los demás animales.

Es necesario destacar, que lo más humano que hay es sentir, por lo tanto, ya sea la rabia, como la bondad, el enfado, la tristeza, la alegría es parte del ser humano y que no se puede en un momento

dado disimularlos, camuflarlos, aumentarlos, ignorarlos, manipularlos e incluso comprenderlos, sin embargo todo ello sirve para vivir y para que el ser humano se forme día a día, por ello es necesario que de niños la afectividad se refleje en el cuerpo y las sensaciones físicas, las necesidades, el displacer o el placer de la satisfacción.

Ante ello, es conveniente que desde pequeños se estimule de acuerdo a las condiciones personales para enriquecer sus cualidades, así como de brindar atención en donde se debe utilizar un lenguaje adecuado, de modo que pueda superar sus defectos que no los deja avanzar, pero siempre hay que valorar sus buenas acciones, sus triunfos, sus anhelos y sus aportes, para que no quede nada sin felicitar ni nada por corregir, este es un trabajo diario que va en búsqueda de seres humanos tolerantes, solidarios y generosos, pero principalmente que disfruten cada etapa de su crecimiento adecuadamente y que sean felices.

### **3.3. Juego Educativo**

#### **3.3.1. Definición**

Barreto (2020), define al juego como la capacidad humana de representar la realidad o recrear otras realidades, de forma amena, placentera, repentina, con el fin de interactuar y disfrutar de la vida, las relaciones y los eventos de modo informal, y no necesariamente sujeta a reglas o protocolos rígidos en dicha interacción humana.

#### **3.3.2. Enfoques del juego**

Castro, Flórez y Camelo (2019), indican que el juego por sí mismo es muy difícil de poder definirlo ya que puede ser visto como juego o no depende de quién lo viva, por ello se hace necesario que se traten aspectos importantes de los enfoques del juego para poder entender lo que se desea alcanzar.

El primer enfoque es el antropológico el cual se plantea como un elemento central de la cultura y de la evolución del hombre con su cultura, pues bien el juego está estrechamente ligado en este enfoque a la forma de vivir y a los métodos de crianza de un determinado lugar, el segundo enfoque hace referencia a lo psicológico ya que el juego permite que el niño imagine, decida si quiere jugar o no, siga reglas, reflexione, adquiera nuevos conocimientos, todo ello ayuda a la formación del carácter y la personalidad.

El tercer enfoque es el social y este hace referencia a que el juego permite en los infantes desarrollar una serie de habilidades comunicativas y sociales que le permiten seguir reglas, normas, retos, competencias, afectos, rivalidades, cercanías entre otros, todo ello ayuda a formar la personalidad de una persona ya que convive con otros, el cuarto enfoque se refiere a la parte filosófica ya que el juego representa una actividad del aquí y ahora, para el infante ya no existe nada en el mundo más que el disfrutar el hecho de estar jugando y puede realizarlo de forma grupal o individual que esto no le afecta en ningún sentido debido a que el juego es todo su mundo y lo demás no existe.

El último enfoque es el educativo, acá el juego se convierte en un elemento fundamental en el proceso educativo y una gran herramienta con la que cuenta el docente para que la educación se convierta en significativa y funcional, debido que a través del juego el pequeño experimenta y adquiere nuevas habilidades y destrezas necesarias para su debida formación, este tipo de educación lúdica es lo que pretende desarrollar el proceso educativo actual.

### **3.3.3. El juego en el proceso educativo**

Sarlé (2013), enfatiza la importancia del trabajo que se realiza en las diferentes aulas en el nivel inicial y preprimario, este sistema tiene particularidades muy propias como lo son los cantos, los juegos, la forma de recibir a los infantes, la ambientación, el cuidado por el orden, el recreo, el afecto y ternura con que los docentes tratan a cada niño.

En el proceso de enseñanza aprendizaje de este nivel el infante es el centro de dicho proceso el cual busca ofrecerle al niño un lugar donde sentirse acogido, animado a descubrir y experimentar, a socializar con niños de su misma edad, donde el juego es la base donde radica la educación del mismo, para ello es necesario que el docente le ofrezca una ambientación adecuada, la provisión de materiales y juegos, todo ello con objetivos bien definidos que permitan la adquisición de habilidades y destrezas que lleven al infante a obtener un aprendizaje significativo y funcional.

Si el juego es la base del proceso educativo de este nivel es necesario que el niño juegue libremente de manera que no se dé cuenta que se ésta educando, todo ello le va a permitir recordar que en su paso por este nivel fue muy feliz ya que realizó diversos juegos que desarrollaron en él valores, hábitos, habilidades comunicativas, sociales, capacidades cognitivas que al realizar su ingreso al nivel primario logre avances extraordinarios.

Por todo ello, el juego en el proceso educativo en el nivel inicial y preprimario es sumamente importante, el cual permite que el pequeño puede construir nuevos conocimientos, a partir de los diferentes objetos que el docente le muestre que lo incentiven a jugar, ante ello el rol del docente es el de lograr captar el interés y atención del niño donde la intención es que el pequeño adquiera nuevos aprendizajes.

#### **3.3.4. Funciones del Juego**

Carbonero (2017), argumenta que los juegos tienen gran importancia tanto en el nivel infantil, como en todo el proceso de vida y que a su vez contribuye al logro de competencias, indicadores de logro y contenidos, los cuales le permiten al infante adquirir nuevos conocimientos y aprendizajes que le servirán el resto de su vida.

No se puede obviar los grandes beneficios que el juego tiene como medio educativo ya que favorece una serie de habilidades y destrezas que permiten una formación integral, para ello es necesario mencionar que existen diferentes tipos de juegos, los cuales poseen ciertas funciones y beneficios entre ellos están: el juego cooperativo, juegos de habilidades, juegos adaptados, juegos alternativos, juegos predeportivos, juegos recreativos y juegos populares tradicionales.

La esencia del juego es que el infante lo disfrute plenamente y logre desarrollar múltiples beneficios para su aprendizaje lo cual contribuye a que se estimule la acción, reflexión, expresión y un recurso didáctico fundamental para todo docente, por ello es necesario destacar las funciones que el juego posee, entre ellas se puede mencionar: función físico motriz ya que permite el conocimiento total del cuerpo, así como las capacidades orgánicas, biológicas y funcionales

Otra de las funciones que el juego posee es la psicomotriz la cual permite el desarrollo de las capacidades intelectuales, lógicas, cognitivas y memorísticas, y finalmente está la función socio motriz la cual permite el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas, expresivas todo ello le permite al infante poder tener una formación integral y desarrollo de múltiples habilidades y destrezas necesarias para el desarrollo de su personalidad.

#### **3.3.5. La importancia del juego**

Fernández (2016), refieren que el juego es una actividad innata de todo ser humano la cual le causa mucho placer y los transporta a un mundo imaginario que les permite convertirse en diferentes

personajes, animales o cosas donde la creatividad y la imaginación fluyen de manera extraordinaria.

La importancia del juego radica que es una actividad que permite liberar tensiones, ansiedades, conflictos, excedentes de energía y emociones reprimidas, todo ello ayuda a que el pequeño socialice, a que tenga un desarrollo afectivo adecuado, a aumentar sus conocimientos y realidades del contexto donde se encuentra, a adquirir nuevos aprendizajes, a expresar libremente sus sentimientos, a entender y comprender a las demás personas y a seguir ciertas normas y reglas.

Además de ello el juego es esencial para la vida de todo ser humano ya que esta actividad lúdica es una fuente de placer, que permite que el infante se sienta en la libertad de elegir el personaje o la actividad que desea realizar, donde la ficción es un elemento constitutivo del juego, por ello el juego se convierte en una prueba para la formación de la personalidad del infante, esto lo convierte en una actividad seria ya que eleva la autoestima de los niños.

Con ello se observan múltiples beneficios que el juego aporta a la formación de todo ser humano en las áreas psicomotoras, intelectuales, sociales, afectivas, emocionales que le permite el desarrollo del pensamiento, satisfacción de necesidades, explorar y descubrir el goce de crear, la cooperación, ampliar las perspectivas que tiene sobre la vida y de sí mismo, tener múltiples experiencias y a controlar sus emociones, con ello se puede determinar que a través de los juegos el infante inicia la formación de su personalidad.

### **3.3.6. Beneficios del juego**

Quintas (2020), refiere que el juego se encuentra en todas las culturas humanas que data desde la antigüedad y que le produce al ser humano diversión, placer, fantasía, creatividad, imaginación, interés, motivación, entre otros, cabe mencionar que los juegos se dividen en acción, símbolos y reglas, todo ello permite que la persona obtenga múltiples beneficios en la realización de los diversos juegos.

El juego es una actividad que permite indagar, experimentar, imaginar e interaccionar con objetos o con su contexto sin necesidad de un adulto, ya que es una actividad innata y un derecho que todo niño debe de tener en todos los ámbitos de su vida y es una necesidad que debe ser satisfecha y que a su vez brinda beneficios que favorecen el desarrollo de nuevas habilidades y destrezas fundamentales en la formación de su personalidad.

Entre los beneficios se encuentra el desarrollo en todas las dimensiones humanas entre las cuales están: la dimensión cognitiva que permite la adquisición de nuevos conocimientos en todas las áreas lingüísticas, matemáticas y la creatividad, la dimensión afectiva la cual tiene que ver con las emociones y los vínculos personales, la dimensión social que está relacionada con la interacción social, cooperación, identidad, también se encuentra la dimensión psicomotriz la cual busca el desarrollo de la coordinación, equilibrio, esquema corporal, finalmente está la dimensión axiológica la cual está enfocada en los valores individuales y grupales.

Ante ello es necesario mencionar que el juego en la educación infantil es necesario ya que favorece el lenguaje, las relaciones con las demás personas, lleva al infante a conocer su contexto y temas de la vida social, encierra simbolismo y ayuda a superar conflictos, ya depende de los adultos brindar los espacios y juegos necesarios para que el infante logre obtener todos los beneficios mencionados anteriormente.

### **3.4. Objetivos**

#### **3.4.1. Objetivo General**

Elaborar una guía de juegos educativos para uso de las niñeras que favorezcan el desarrollo de la afectividad en niños de 4 a 6 años de edad en los Juzgados de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto del municipio de Villanueva, Mixco y Guatemala

#### **3.4.2. Objetivos Específicos**

- a. Identificar a través de diferentes instrumentos las necesidades educativas en la sala lúdica del Juzgado de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto, de los municipios de Mixco, Villanueva y Guatemala.
- b. Orientar a las niñeras por vía telefónica sobre diferentes juegos educativos que puedan desarrollar la afectividad en los niños de 4 a 6 años, que son atendidos diariamente en las salas lúdicas.
- c. Recabar por medio de diferentes fuentes información relacionada con la afectividad y juegos educativos.
- d. Entrega y acompañamiento de guía sobre juegos educativos que ayudarán a desarrollar la afectividad en los infantes de 4 a 6 años de edad, de las diferentes salas lúdicas.

### **3.5. Descripción de la propuesta**

#### **3.5.1. Nombre de la Propuesta**

Desarrollo de la afectividad a través del juego educativo en niños de 4 a 6 años de edad.

#### **3.5.2. Desarrollo de la propuesta**

La propuesta consiste en elaborar una guía con diferentes juegos que permitan el desarrollo de la afectividad, con ello se pretende contribuir al trabajo que realizan las niñeras de los Juzgados Metropolitano, Villanueva, Mixco y Edificio Lucky del departamento de Guatemala, ésta guía contiene diversos juegos educativos los cuales van enfocados a los niños de cuatro a seis años de edad, misma que tiene diversidad de juegos de las edades ya mencionadas, cada uno de los cuales contiene; áreas, competencia, indicador de logro, el tiempo sugerido, los materiales, las instrucciones y la gráfica correspondiente de dicho juego, todo ello con el fin de apoyar el trabajo que diariamente realizan las niñeras y sobre todo ayudar al pequeño que se encuentra en las diversas salas lúdicas y lograr que desarrolle en esos momentos de estancia diversas habilidades y destrezas que favorezcan un aprendizaje significativo y olvide el motivo por el cual se encuentra en esas instituciones, para ello fue necesario investigar y enriquecer los conocimientos en diversas fuentes para que al final se brinde una guía como producto final.

#### **3.5.3. Actividades ejecutadas para el desarrollo de la propuesta**

Para el desarrollo de la propuesta la cual es detectada de las necesidades metodológicas de las niñeras y se prioriza el trabajo de la misma, se realizan una serie de actividades tanto con el Organismo Judicial, las Autoridades de la Universidad Rafael Landívar y el docente de práctica, estas se detallan a continuación:

- Reunión con autoridades del Organismo judicial para autorización de la práctica, vía ZOOM por la situación de pandemia.
- Asignación de los diferentes juzgados.
- Diagnóstico de necesidades por vía telefónica con las niñeras de los juzgados asignados.
- Planteamiento del tema a Coordinación de la Universidad para su aprobación.
- Investigación de diferentes fuentes para antecedentes, marco teórico y guía de trabajo.
- Reuniones para revisión del trabajo.
- Autorización para imprimir el trabajo.
- Visto bueno para empastar el trabajo.

#### **3.5.4. Perfil de los participantes**

Las niñeras del Juzgado de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto con la ley penal que atienden las diferentes salas lúdicas del departamento de Guatemala tienen profesiones diferentes; Trabajadoras Sociales, Psicólogas, Pedagogas, Maestras de Educación Preprimaria, Bachilleres entre otros.

### **3.6. Metodología**

#### **3.6.1. Sujetos**

Diecinueve personas que ocupan el puesto de niñera, encargadas de atender a los diferentes niños de las salas lúdicas mientras sus progenitores resuelven su situación legal en el Juzgado de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto con la ley penal de Villanueva, Mixco, Edificio Lucky y Metropolitano comprendidas entre los 20 a 45 años de edad, todas de nacionalidad guatemalteca.

#### **3.6.2. Instrumentos**

En el desarrollo del proceso de investigación se llevó a cabo el proceso de recopilación a través de los siguientes instrumentos:

- a. Guía de entrevista: la cual permitió recabar información y detectar las diferentes necesidades del Juzgado de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en Conflicto con la Ley Penal del departamento de Guatemala, lo que permitió que posteriormente se priorizara una necesidad, la entrevista consta de ocho preguntas concernientes a una parte informativa, cinco preguntas sobre servicio, cuatro preguntas sobre curriculum, cinco preguntas sobre planificación, cinco preguntas sobre metodología, cinco preguntas sobre materiales y recursos, cuatro preguntas sobre organización del ambiente, cinco preguntas sobre el clima afectivo y siete preguntas sobre evaluación.
- b. Boleta de entrega: vía telefónica se le dio a conocer a las diferentes niñeras la estructura de la guía, así como su funcionalidad y aplicabilidad en relación a los diferentes juegos educativos para niños de cuatro a seis años de edad, los cuales son atendidos por determinados periodos en las diferentes salas lúdicas de mencionada institución.

#### **3.6.3. Procedimiento**

En el proceso de investigación donde se trabajaron dos variables que corresponden a la afectividad y a los juegos educativos, para darle sustento teórico a la realización de la guía de trabajo, la cual será utilizada por cada una de las niñeras, llevó cierto procedimiento, el cual es el siguiente:

- Aprobación del tema por Coordinación.
- Investigación de varias fuentes de no más de diez años atrás para realizar antecedentes y fundamentación teórica sobre el tema a trabajar.
- Realización del modelo para guía.
- Buscar los diferentes juegos educativos.
- Buscar las competencias e indicadores de logro para cada juego educativo.
- Clasificar los diferentes juegos por edades.
- Aprobación de la estructura de la guía.

### **3.7. Evaluación**

La evaluación del trabajo se realizó mediante la opinión de las niñeras de los Juzgados de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto del departamento de Guatemala por medio de una llamada telefónica al recibir el producto, en donde se indicó la utilidad y apoyo que la guía le brindará en la atención de los diferentes niños en las salas lúdicas.

### **3.8. Producto**

La guía trabajada en el proceso de investigación permite el desarrollo de la afectividad a través de juegos educativos para niños de cuatro a seis años, es entregada a los Juzgados de Primera Instancia de la Niñez y Adolescentes en conflicto de Mixco, Villanueva, Metropolitano y Edificio Lucky del departamento de Guatemala para que sean utilizadas y beneficien a los niños quienes se encuentran en las diferentes salas lúdicas mientras los padres resuelven su situación legal, ésta guía consta de 13 juegos educativos para 4 años, 13 juegos educativos para 5 años y 14 juegos educativos para niños de 6 años de edad, luego de la implementación de la propuesta se pueden concluir con los siguientes resultados:

- Desarrollo de competencias para niños de cuatro a seis años de edad, según el Curriculum Nacional Base.
- Organización y desarrollo de diversos juegos educativos para los infantes.
- Utilización del Curriculum Nacional Base para atención de los infantes que acuden diariamente a los Juzgados.
- Uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar la afectividad en las salas lúdicas de los Juzgados.
- Utilización adecuada del tiempo para realizar diversos juegos educativos.

- Atención sistemática y estructurada en los periodos de atención de los pequeños mientras sus padres arreglan sus diversos problemas judiciales.
- Guía para las niñeras que sirva como herramienta metodológica para la atención de los infantes.

### **3.9. Presentación de resultados**

En cuanto al objetivo general el cual dice elaborar una guía de juegos educativos para uso de las niñeras que favorezcan el desarrollo de la afectividad en niños de 4 a 6 años de edad de los Juzgados de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto con la Ley penal en el municipio de Villanueva, Mixco y Guatemala, el objetivo se ha logrado en un 100%, debido a que la guía se ha elaborado y se ha entregado a la niñera como consta en la boleta de recibido la cual se adjunta en los anexos del presente informe, como lo dice Barreto (2020), en su libro *la Neuro-lúdica, El Valor y la Práctica del Juego en la Didáctica Pedagógica* se entiende el juego como la capacidad humana de representar la realidad, o recrear otras realidades de forma amena, placentera y repentina, con el fin de interactuar y disfrutar de la vida, las relaciones y los eventos de modo informal y no necesariamente sujetas a reglas o protocolos rígidos en dicha interacción humana.

En relación a los objetivos específicos el primer objetivo, identificar a través de diferentes instrumentos las necesidades educativas en la sala lúdica de los juzgados se logró al 100%, ya que este proceso se realizó por medio de una entrevista donde se detectaron tres necesidades y las niñeras priorizaron una y es precisamente el tema trabajado, y como lo dice Villalobos (2014), en la Revista Electrónica *Educare*, en el artículo *La afectividad en el aula preescolar: Reflexiones desde la práctica profesional docente* indica: que la afectividad es parte fundamental de la vida en el niño, por ello es necesario que tanto la familia como los docentes velen y procuren constantemente porque el infante tenga una formación integral en todo momento.

El segundo objetivo específico que es orientar a las niñeras por vía telefónicas sobre diferentes juegos educativos que favorezcan la afectividad se logró en un 100%, para ello se realizaron diversas llamadas telefónicas que permitieron realizar las orientaciones respectivas para el desarrollo de los diversos juegos educativos, ante ello refiere UNICEF (2018), en su Revista *Aprendizaje a través del Juego*, en su artículo *el juego, y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años*, manifiesta que: el juego es una de las formas más importantes por medio del cual todo infante puede adquirir conocimientos que le servirán para toda la vida así

como competencias esenciales que permitan un desarrollo integral del infante, para ello es necesario que tanto los juegos, las oportunidades y el entorno sea adecuado de manera que favorezca la exploración y el aprendizaje práctico,

El tercer objetivo específico el cual hace referencia a recabar por medio de diferentes fuentes información relacionada con la afectividad y los juegos educativos se logró en un 100%, ya que fueron consultadas diferentes revistas, tesis y libros de diez años de anterioridad las cuales le dieron toda la fundamentación teórica a la investigación, y como afirma García (2012), en la Revista La Educación Emocional, su Importancia en el Proceso de Aprendizaje, en su artículo cognición, emoción y aprendizaje en el ser humano, en la actualidad se han analizado que toda persona aprende de manera diferente debido a las inteligencias múltiples, entre éstas inteligencias se encuentra la inteligencia interpersonal y la intrapersonal a la cual se debe de brindar mayor importancia ya que aquí las emociones y los sentimientos juegan un papel muy importante, todo ello viene a cambiar los paradigmas educativos que se tenían en años anteriores donde la base era únicamente los procesos de aprendizaje basados únicamente en la adquisición de conocimientos

Y en relación al último objetivo que es la entrega y el acompañamiento de la guía sobre juegos educativos también se logró en un 100%, debido a que fueron entregadas cuatro guías a los diversos juzgados, las cuales serán de uso exclusivo de las niñeras y una herramienta didáctica para la atención de los infantes que llegan diariamente a las diferentes salas lúdicas como consta en la carta de recibido la cual se adjunta en los anexos, y como indican Lizano y Cordero (2015), en la revista Ensayos Pedagógicos Vol. X No. 2 en su artículo el juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez; el juego es importante en la formación de los seres humanos ya que el juego además de brindar un desarrollo integral de acuerdo a las dimensiones básicas del desarrollo infantil como lo son la parte intelectual, social, psicomotora y afectivo emocional permite reconocer al otro y reconocerse así mismo, aporta también una forma diferente de obtener aprendizajes, una nueva forma de descanso y sobre todo una manera agradable de poder obtener un tipo de recreación

#### IV. Conclusiones

- a. Se ha elaborado una guía de juegos educativos la cual fue entregada a las niñeras de los Juzgados de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto con la ley penal de Villanueva, Mixco; Metropolitano, y Edificio Lucky del municipio de Guatemala, la cual contiene diversos juegos educativos para niños de cuatro a seis años de edad, la que servirá como herramienta metodológica para la atención de los niños que asisten a esa institución.
- b. Por medio de entrevistas se detectaron varias necesidades educativas con las niñeras del Juzgado de Primera Instancia de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto con la ley penal del municipio de Guatemala, por lo que se priorizo una necesidad siendo ésta el desarrollo de la afectividad a través de juegos educativos en niños de 4 a 6 años de edad, la cual a través de todo el proceso se busca darle respuesta y entregar un producto de acuerdo a la necesidad detectada.
- c. Se ha orientado a la niñera vía telefónica sobre el uso y aplicación de los diferentes juegos educativos, así como la estructura y funcionalidad de la misma, que busca específicamente desarrollar la afectividad en los niños de 4 a 6 años de edad todo ello a través de un proceso bien estructurado y sistematizado.
- d. Se recabó información por medio de diferentes libros, tesis, artículos relacionados con los temas de la afectividad y los juegos educativos para darle un sustento teórico a la investigación realizada, según la necesidad detectada y priorizada por las niñeras de los diferentes juzgados de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto con la ley penal.
- e. Se entregó la guía y se le brindó acompañamiento sobre el uso y aplicación de diversos juegos educativos a las diferentes niñeras, ésta tiene como propósito primordial el ayudar a desarrollar la afectividad en los infantes de 4 a 6 años de edad que son atendidos diariamente en las salas lúdicas, así como el de brindar un proceso sistemático que permita una atención de calidad.

## V. Recomendaciones

- a. Según las necesidades detectadas en los diversos juzgados, es conveniente que se puedan realizar más guías para uso de las niñeras que permitan enriquecer el trabajo que ellas realizan en la atención de los infantes que asisten a los diferentes juzgados de la Niñez y Adolescencia y Adolescentes en conflicto con la ley penal del municipio de Guatemala, así como puedan tener más recursos metodológicos que enriquezcan su trabajo relacionado en la atención de los infantes de cuatro a seis años de edad que son atendidos en esas instituciones.
- b. Debido a que solamente se le dio respuesta a una necesidad detectada, valdría la pena que se puedan trabajar las otras dos necesidades detectadas con las niñeras y este proceso se realice por medio de otros profesionales de la educación que contribuyan al enriquecimiento de la atención brindada a los infantes y con ello obtener un proceso de calidad que brinde un aprendizaje significativo y funcional.
- c. Es necesario que las niñeras se capaciten a través de diversas instituciones ya sea públicas o privadas en las áreas que ellas consideren necesarias y primordiales que les permita obtener nuevas técnicas y metodologías, así como una diversidad de actividades que favorezcan la atención de los mismos en las diferentes salas lúdicas de los Juzgados.
- d. Debido a las diferentes demandas de actualización que día a día tienen todos los profesionales de la educación es necesario consultar todas las fuentes de información posible que sustenten todo tipo de investigación, así como brinden diversos tipos de metodologías, técnicas o herramientas que mejoren la labor docente.
- e. Que las niñeras utilicen la guía como un recurso pedagógico que les permita brindar una atención sistematizada, estructurada y planificada a los infantes, de modo que ellos puedan obtener un aprendizaje significativo y funcional en las diversas salas lúdicas mientras sus padres resuelven su situación legal.

## VI. Referencias Bibliográficas

- Barreto, A. (2020). *Neurolúdica, el valor y la práctica del juego en la didáctica pedagógica*. Bogotá: Paulinas.
- Bowlby, J. (2014). *Vínculos afectivos: formación, desarrollo y pérdida*. Madrid: Ediciones Morata, S. L.
- Carbonero, C. (2017). *El juego motor en tu hijo*. España: Wanceulen.
- Castro, J., Flórez, R., & Camelo, R. (2019). *El juego asunto serio en la formación de los niños y las niñas*. Colombia: Politécnica.
- Constitución. (2020). *Constitución Política de la república de Guatemala*. Guatemala: Ayala Jimenez Sucesores.
- MINEDUC (2013). *Curriculum Nacional Base Preprimaria*. Guatemala: DIGECADE.
- MINEDUC (2007). *Curriculum Nacional Base Inicial*. Guatemala: DIGECADE.
- Díaz, M. D. (2016). Los preescolares y sus juegos . *Revista electrónica de psicología Iztacala*, 957-963.
- Fernández, P. G. (2016). *Fundamentos teóricos del juego*. España: Wanceulen.
- Franco, T. (2016). *Vida afectiva y educación infantil*. España: Narcea.
- García, J. (2012). Cognición, emoción y aprendizaje. *La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje*, 10-13.
- Godoy, M., & Campoverde, M. (2016). Perspectiva teórica sobre la afectividad. *Análisis comparativo sobre la afectividad como motivadora del proceso de enseñanza aprendizaje*, 218-219.
- Kaplan, K. V. (2018). *Emociones, sentimientos afectos a las marcas subjetivas de la educación*. Buenos Aires, Argentina: Miño y Dávila.
- Ley , E. (2008). *Ley de Educación Nacional*. Guatemala: Ayala Jimenez Sucesores.
- Lizano, A., & Cordero, M. (2015). El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades para el liderazgo de la niñez. *Ensayos Pedagógicos Vol. X No. 2*, 89.
- López, F. (2014). *Las emociones en la educación*. Madrid, España: Ediciones Morata S. L.

- MINEDUC. (2019). Educar para la afectividad. *Importancia del afecto en la educación inicial*, 6 - 7.
- Montero, B. (2017). Importancia del juego didáctico. *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza*, 84-85.
- Quintas, A. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Ruiz, A. (2015). El juego una parte importante de la educación . *Educación virtual*, 1-5.
- San Martín, S. (2015). Incidencia de la afectividad en los niños de 1 y 2 años. 2015. Centro de Atención integral Creciendo con nuestros hijos, Ecuador.
- Sarlé, P. M. (2013). *Lo importante es jugar... Como estra el juego en la escuela*. Rosario, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.
- Sarráis, F. (2015). *Afectividad y sexualidad*. España: EUNSA.
- Secretaría de Bienestar Social. (26 de diciembre de 2020). *Secretaría de Bienestar Social de Guatemala*. Obtenido de <https://www.sbs.gob.gt/>
- SOSEP. (26 de Diciembre de 2020). *SOSEP*. Obtenido de <http://www.osep.gob.gt/>
- UNICEF. (2018). El juego, y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años. *Aprendizaje a través del juego*, 7.
- Velázquez, E. (2016). *Afecto y Lenguaje la construcción del sujeto* . Barcelona : Universidad Autónoma de Barcelona.
- Villalobos, C. (2014). La afectividad en el aula escolar. *Revista electrónica Educare*, 303-309.

## **VII. Anexos**



## Entrevista

### Parte informativa:

Nombre del entrevistado: \_\_\_\_\_

Nombre de la Institución donde labora: \_\_\_\_\_

Dirección de la institución: \_\_\_\_\_

Profesión: \_\_\_\_\_

Tiempo laborando: \_\_\_\_\_

Número de teléfono: \_\_\_\_\_

Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Fecha de la entrevista: \_\_\_\_\_

### Servicio:

Jornada laboral: \_\_\_\_\_

Horarios de atención: \_\_\_\_\_

Eldades que atiende: \_\_\_\_\_

Tiempo de atención: \_\_\_\_\_

La atención es personalizada o grupal: \_\_\_\_\_

### **Curriculum:**

Cuáles son las áreas que trabaja en el proceso educativo: \_\_\_\_\_

El proceso de enseñanza aprendizaje se basa en el CNB: \_\_\_\_\_

El proceso educativo toma como base el área de Medio Social y Natural: \_\_\_\_\_

Considera que las áreas de desarrollo buscan un aprendizaje significativo y funcional:

\_\_\_\_\_

### **Planificación:**

Considera que es necesario planificar: \_\_\_\_\_

Los jefes inmediatos le solicitan algún tipo de planificación: \_\_\_\_\_

Qué tipo de planificación realiza: \_\_\_\_\_

A cada cuanto tiempo presenta un plan: \_\_\_\_\_

Además del plan utiliza alguna agenda diaria: \_\_\_\_\_

### **Metodología:**

Qué tipo de metodología utiliza: \_\_\_\_\_

El método que utiliza le es funcional para el proceso educativo: \_\_\_\_\_

Considera que la metodología utilizada contribuye al desarrollo integral del niño: \_\_\_\_\_

La metodología utilizada busca un aprendizaje significativo y funcional: \_\_\_\_\_

El método utilizado busca la creación de hábitos y valores en los infantes: \_\_\_\_\_

### **Materiales y recursos:**

Con qué materiales cuenta en la institución: \_\_\_\_\_

Algunas instituciones le brindan alguna dotación de materiales: \_\_\_\_\_

Qué tipo de materiales y recursos utiliza frecuentemente: \_\_\_\_\_

Considera que los materiales son un apoyo para el docente: \_\_\_\_\_

Poseen una clasificación de materiales y recursos: \_\_\_\_\_

### Organización del ambiente:

Cuenta con un espacio específico para atender a los infantes: \_\_\_\_\_

El ambiente está organizado con una visión integral e integradora del curriculum: \_\_\_\_\_

El ambiente brinda oportunidades para el juego, para el desarrollo de experiencias innovadoras que permitan la construcción del conocimiento: \_\_\_\_\_

La organización del ambiente promueve las relaciones interpersonales que propicien un clima de armonía, respeto y confianza: \_\_\_\_\_

### Clima Afectivo:

En el proceso educativo le dan importancia al clima afectivo: \_\_\_\_\_

Busca transmitirles seguridad en el desarrollo de sus capacidades para solucionar conflictos:  
\_\_\_\_\_

Procura hacerles sentir a los niños que son estimados: \_\_\_\_\_

Les permite actuar con autonomía: \_\_\_\_\_

Que estrategias utilizan para alcanzar un clima afectivo adecuado: \_\_\_\_\_

### Evaluación

Cuál es la forma que utiliza para evaluar: \_\_\_\_\_

De qué manera se logran alcanzar las competencias: \_\_\_\_\_

Qué tipo de evaluación utiliza: \_\_\_\_\_

Considera necesario evaluar constantemente al infante: \_\_\_\_\_

**Entrega algún informe relacionado al logro de competencias en los pequeños:**

\_\_\_\_\_

**Utiliza la observación como un mecanismo de evaluación constante en los pequeños:**

\_\_\_\_\_

**Con que instrumentos o técnicas se realiza la evaluación: \_\_\_\_\_**



Universidad  
Rafael Landívar  
Tradición Jesuita en Guatemala

Universidad Rafael Landívar  
Campus de Quetzaltenango  
Facultad de Humanidades  
Práctica Profesional

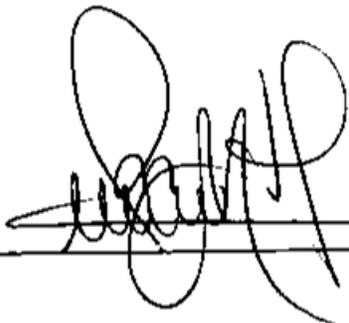
Licenciatura en Educación Inicial y Preprimaria

**Boleta de Entrega**

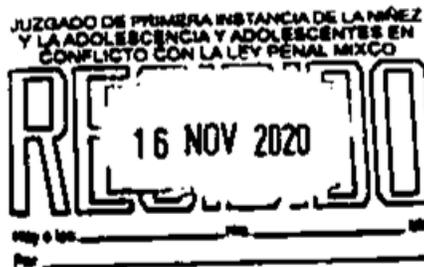
Yo: *María Cristobalina del Cor Rosales.*

Niñera del Juzgado de Primera Instancia de Niñez y Adolescencia y Adolescentes en Conflicto con la Ley penal de Mixco, Guatemala, recibo a mi entera satisfacción la Guía de Juegos Educativos que permiten desarrollar la afectividad, de la estudiante Ingrid Neneth Ojeda Alvarez de la Universidad Rafael Landívar, Campus Quetzaltenango.

Mixco, noviembre de 2020.

F: 

Sello



*Guía de Juegos  
Educativos que  
favorecen la  
afectividad para  
niños de 4 a 6 años*



*Ingríd Neneth Ojeda Álvarez*

*Quetzaltenango, noviembre de 2020.*

# *Índice*

|   |    |
|---|----|
| Introducción.....                                     | 1  |
| Juegos educativos para fortalecer la afectividad..... | 3  |
| Juegos educativos para niños de 4 años.....           | 6  |
| Juegos educativos para niños de 5 años.....           | 20 |
| Juegos educativos para niños de 6 años.....           | 34 |
| Evaluación.....                                       | 49 |
| Glosario.....   | 51 |
| Referencias Bibliográficas.....                       | 53 |
| Egrafía .....   | 54 |
| Anexos.....   | 55 |

# Introducción

Dentro del nivel preprimario se atienden a niños de cuatro a seis años de edad, según lo establecen las leyes del país, es importante que a esta edad se le brinden todos los recursos necesarios de manera que el infante pueda recibir una formación adecuada que le permita un desarrollo integral.

Para ello, se realiza una guía la cual contiene diferentes juegos educativos, específicamente para niños de cuatro a seis años, la cual contiene; distribución de tiempo, competencias, indicadores de logro, materiales, procedimiento y fotografía, a través de un sistema estructurado y bien planificado que les permita a las niñeras tener una herramienta metodológica que ayude en la atención de los infantes que acuden a las diferentes salas lúdicas.

El área donde fue enfocada la presente guía es en el desarrollo de la afectividad ya que es considerada de suma importancia por las diversas situaciones emocionales que tienen los infantes que acuden a esas instituciones y que mejor que todo ello se realice por medio de diferentes juegos educativos, donde se concluye que son temas de suma importancia como lo refieren los siguientes autores:

Villalobos (2014), en la Revista Electrónica Educare, en el artículo La afectividad en el aula preescolar: Reflexiones desde la práctica profesional docente indica: que la afectividad es parte fundamental de la vida en el niño, por ello es necesario que tanto la familia como los docentes velen y procuren constantemente porque el infante tenga una formación integral en todo momento, esto va a permitir que el niño jamás se sienta solo, que sea mejor persona, más humano y más seguro en la toma de decisiones, todo ello forma parte del desarrollo emotivo social de las personas.

La autora recalca que, si se fortalece una adecuada afectividad, el infante puede establecer confianza y vínculos afectivos más seguros que le permitan una adecuada formación, todo ello puede lograrse a través de las caricias, ternura, cariño, amor, comprensión, respeto a su individualidad, diálogos constantes, paciencia tolerancia, entre otros.

Para todo lo anterior es necesario fortalecer las competencias afectivas de modo que el niño logre moldear ciertas conductas que le permitan una sana convivencia ya que de la forma en que se trate a un niño y de las palabras que se le digan marcará el resto de las vidas.

Por otro lado, Lizano y Cordero (2015) en la revista Ensayos Pedagógicos Vol. X No. 2 en su artículo el juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez afirman: que el juego es importante en la formación de los seres humanos ya que el juego además de brindar un desarrollo integral de acuerdo a las dimensiones básicas del desarrollo infantil como lo son la parte intelectual, social, psicomotora y afectivo emocional permite reconocer al otro y reconocerse así mismo.

Aporta también una forma diferente de obtener aprendizajes, una nueva forma de descanso y sobre todo una manera agradable de poder obtener un tipo de recreación, es por ello que recomiendan que los padres de familia deben jugar un rol muy importante en el fortalecimiento y desarrollo de habilidades sociales a través del juego, donde se deben brindar espacios seguros que fomenten la interacción con niños que sean preferentemente de su misma edad, por otro lado también destacan el juego desde la parte educativa debido a que el juego es una herramienta muy valiosa con la que cuentan todos los docentes y permite reforzar contenidos, actitudes positivas, habilidades comunicativas, cambio de conductas y sobre todo se le da la oportunidad al infante de poder iniciar la formación de liderazgo, todo ello viene a corroborar la importancia del juego en el infante.

La guía se encuentra estructura de la siguiente manera:

1. Juegos educativos para fortalecer la afectividad.
2. Juegos educativos para niños de 4 años.
3. Juegos educativos para niños de 5 años.
4. Juegos educativos para niños de 6 años.
5. Evaluación
6. Referencias Bibliográficas
7. Egrafía
8. Anexos.

*Juegos educativos  
para fortalecer la  
afectividad*



# *Juegos Educativos para Fortalecer la Afectividad*

## *Importancia de la afectividad*

Bowly (2014), afirma que dentro de las competencias de desarrollo de los niños cobran vital importancia las competencias actitudinales y dentro de estas puede destacarse la afectividad, ya que es vital su preparación para su conducta en la edad adulta, todas las manifestaciones de la vida de un adulto dependen de la forma y las circunstancias de vida que ha tenido afectivamente en su etapa de niño, es por ello que el brindar cariño, comprensión, atención a un niño hace del adulto que sea una persona cariñosa, comprensiva y atenta a todas las demás personas en especial con su familia.

Un niño que ha sido tratado con cariño y comprensión es un adulto capaz de aprender de sus errores, de tener mayor empatía, sea más colaborativo y sea más feliz con todo lo que realiza en la vida, además tenga visión y perspectivas diferentes en relación a todos los retos que día a día se le puedan presentar, es por ello que se hace necesario tratar la vida afectiva del infante de manera que repercutan en la vida afectiva del adulto y lo lleve a mejorar sus relaciones sociales con otros compañeros de estudio, docentes y sociedad en general el cual favorece un mejor estado emocional y afectivo que coadyuve a su evolución intelectual y a sentirse identificado con su entorno social base para la formación de la identidad social.

Ahora bien, es necesaria que la atención de la afectividad permita lograr estímulos a los estudiantes para un adecuado desarrollo en un entorno social saludable para evitar los desajustes sociales por incompetencia afectiva, al tener en cuenta que los desajustes sociales no solo incluyen a las víctimas sino también al victimario, pues por la falta de atención y el impulso a la educación en condiciones difíciles y excluyentes llevan a las personas a vivir las consecuencias producto de una sociedad que descalifica y reclama resultados de éxito sin haber tenido la atención necesaria en el periodo de formación de los infantes, con todo ello se puede ver la importancia que la afectividad tiene en la formación de todo ser humano, ya que de ella depende la vida que el adulto

pueda tener, con sus éxitos, fracasos, angustias, decepciones y todo aquello que le surja en toda la vida.

### *Beneficios del Juego*

Quintas (2020), refiere que el juego se encuentra en todas las culturas humanas que data desde la antigüedad y que le produce al ser humano diversión, placer, fantasía, creatividad, imaginación, interés, motivación, entre otros, cabe mencionar que los juegos se dividen en acción, símbolos y reglas, todo ello permite que la persona obtenga múltiples beneficios en la realización de los diversos juegos.

El juego es una actividad que permite indagar, experimentar, imaginar e interacciona con objetos o con su contexto sin necesidad de un adulto, ya que es una actividad innata y un derecho que todo niño debe de tener en todos los ámbitos de su vida y es una necesidad que debe ser satisfecha y que a su vez brinda beneficios que favorecen el desarrollo de nuevas habilidades y destrezas fundamentales en la formación de su personalidad.

Entre los beneficios se encuentra el desarrollo en todas las dimensiones humanas entre las cuales están: la dimensión cognitiva que permite la adquisición de nuevos conocimientos en todas las áreas lingüísticas, matemáticas y la creatividad, la dimensión afectiva la cual tiene que ver con las emociones y los vínculos personales, la dimensión social que está relacionada con la interacción social, cooperación, identidad, también se encuentra la dimensión psicomotriz la cual busca el desarrollo de la coordinación, equilibrio, esquema corporal, finalmente está la dimensión axiológica la cual está enfocada en los valores individuales y grupales.

Ante ello, es necesario mencionar que el juego en la educación infantil es necesario ya que favorece el lenguaje, las relaciones con las demás personas, lleva al infante a conocer su contexto y temas de la vida social, encierra simbolismo y ayuda a superar conflictos, ya depende de los adultos brindar los espacios y juegos necesarios para que el infante logre obtener todos los beneficios mencionados anteriormente.

*Juegos  
educativos  
para niños de  
cuatro años*



JUEGO

#1

# Espejo

## MATERIALES:

- ❖ Espejo.
- ❖ Sonidos de animales.



## AREAS DEL CURRÍCULO:

- ❖ Expresión Artística.
- ❖ Medio Social y Natural.



## TIEMPO:

10 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Utiliza diferentes formas de expresión al comunicarse con las personas que lo rodean. (E.A)
- ❖ Demuestra sus posibilidades sensoriales y motrices en actividades que realiza en la escuela o en el hogar (E.A)
- ❖ Identificar los elementos inanimados de la naturaleza los seres vivos, sus características y su relación con el medio ambiente cuidando a los de su entorno inmediato. (M.S.N)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 2.7. Improvisa movimientos motivados (a) por diverso estímulos visual y auditivo. (E.A)
- ❖ 1.7. Explora estímulos que le permiten percibir una variedad de sensaciones. (E.A)
- ❖ 2.7. Describe algunas diferencias y relación entre animales y plantas de su contexto inmediato (M.S.N)

## INSTRUCCIONES:

1. Se sienta al niño frente al espejo.
2. El niño escucha los sonidos onomatopéyicos de los animales.
3. El niño debe realizar cada sonido incluyendo gestos como de enojado, feliz, triste, entre otros, frente al espejo.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth



JUEGO

#2

# Juguemos uno

## MATERIALES:

- ❖ Cartas de uno
- ❖ Ganchos de ropa



## AREAS DEL CURRÍCULO:

- ❖ Destrezas de aprendizaje



## TIEMPO:

20 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Establece diferencias entre sensaciones visuales, auditivas, hápticas, gustativas y olfativas que le permiten el conocimiento de la realidad de su medio social y natural. (D.A)
- ❖ Describe la relación entre objetos e ilustraciones; gestos y códigos utilizando negaciones, conjunciones y disyunciones. (D.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.3. Clasifica objetos atendiendo a su forma, su color, su tamaño (grande y pequeño) y dimensión (largos y cortos). (D. A)
- ❖ 3.3. Describe la relación entre objetos e ilustraciones (oposición y semejanza, relación término a término, secuencia). (D. A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le proporciona al niño tarjetas que contenga los números del 1 al 10 de distintos colores.
2. Al igual que se les distribuye los ganchos de ropa.
3. De acuerdo a la cantidad que indica la tarjeta, deberán colocar la cantidad de ganchos necesarios
4. El docente o el guía verificara si lo hizo correctamente.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
#3

# Torre de colores

## MATERIALES:

- ❖ Torre de círculos de distintos colores en disminución



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de aprendizaje



## TIEMPO:

10 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Establece diferencias entre sensaciones visuales, auditivas, hápticas, gustativas y olfativas que le permiten el conocimiento de la realidad de su medio social y natural. (D.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.3. Clasificar objetos atendiendo a su forma, su color, su tamaño (grande y pequeño) y dimensión (largo y corto). (D.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le coloca al niño las distintas piezas en forma desordenada.
2. El niño deberá colocar cada una de las piezas de la más grande a la más pequeña.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO

#4

# Trencemos

## MATERIALES:

- ❖ Círculo con listones de distintos colores



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de aprendizaje



## TIEMPO:

20 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Demuestra coordinación de ojos, manos y dedos en la ejecución de actividades que requieren eficiencia motriz fina. (D.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 2.2. Coordina el movimiento de ojos y dedos al realizar trabajos no gráficos. (D.A.)
- ❖ 1.2 Realiza, con los ojos, movimientos coordinados de izquierda a derecha sin mover la cabeza (D.A)
- ❖ 1.3. Clasifica objetos atendiendo a su forma, su color, su tamaño (grande y pequeño) y dimensión (largos y cortos). (D.A)

## INSTRUCCIONES:

1. El niño podrá tocar los diferentes listones e indicar el color que observa.
2. Puede tomar de dos en dos o como lo prefiera para realizar diversas trenzas, reforzando con ello la lateralidad.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 5

# Construyamos juntos

## MATERIALES:

- ❖ Paletas de colores
- ❖ Hojas en blanco
- ❖ Pegamento



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de aprendizaje
- ❖ Expresión artística



TIEMPO:  
15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Establece diferencias entre sensaciones visuales, auditivas, hápticas, gustativas u olfativas que le permiten el conocimiento de la realidad de su medio social y natural. (D.A)
- ❖ Demuestra sus posibilidades sensoriales y motrices en actividades que realiza en la escuela y el hogar. (E.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.2. Realiza, con los ojos, movimientos coordinados de izquierda a derecha sin mover la cabeza. (D.A)
- ❖ 1.6. Define lo que le hace falta a una figura incompleta tomando como referencia la figura completa. (D.A)
- ❖ 1.8. Identifica elementos del lenguaje plástico en materiales de su entorno. (E.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le proporciona al niño paletas de colores, pegamento y hojas en blanco.
2. Se le muestra un patrón de imágenes.
3. El niño debe seguir el patrón observado pegando cada una de las paletas en donde corresponde.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 6

# Bailemos con Goofy

## MATERIALES:

- ❖ Títere de Goofy
- ❖ Músicaailable
- ❖ Grabadora



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Expresión artística
- ❖ Educación física



**TIEMPO:**  
20 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Demuestra sus posibilidades sensoriales y motrices en actividades que realiza en la escuela y el hogar. (E.A)
- ❖ Utiliza diferentes experiencias visuales, auditivas y táctiles en un contexto lúdico-motriz. (E.F)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.3. Demuestra conciencia rítmica al seguir el ritmo de la música iniciando y finalizando el movimiento corporal en tiempo.
- ❖ 2.1. Ejecuta movimientos que indican conciencia de las relaciones entre persona y objetos del entorno.

## INSTRUCCIONES:

1. Se le da al niño un títere de Goofy.
2. Se le reproduce músicaailable y que el niño baile con el personaje a compás de la música.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO

#7

# Juguemos con nuestras manitas y piecitos

## MATERIALES:

- ❖ Piecitos y manitas de papel
- ❖ Cinta adhesiva



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de aprendizaje
- ❖ Educación Física



## TIEMPO:

20 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Establece diferencias entre sensaciones visuales, auditivas, hápticas, gustativas y olfativas que le permiten el conocimiento de la realidad de su medio social y natural (D.A)
- ❖ Ejecuta movimientos que indican consciencia de las relaciones espaciales entre personas y objetos de su entorno (E.F)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.8. Reproduce sonidos escuchados (conciencia auditiva) (D.A.)
- ❖ 1.2. Realiza, con los ojos, movimientos coordinados de izquierda a derecha sin mover la cabeza (D.A)
- ❖ 2.1. Ejecuta movimientos que indican consciencia de las relaciones entre personas y objetos del entorno. (E.F)

## INSTRUCCIONES:

1. En el suelo de manera intercalada se colocan manos y pies de distintos colores.
2. Se le hace preguntas como ¿Qué color es? ¿Es mano o pie derecho o izquierdo?
3. Se deja que vaya colocando la extremidad en donde corresponda.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez  
Ingrid Neneth

JUEGO

# 8

# Ensarte

## MATERIALES:

- ❖ Cubo con figuras geométricas a los lados
- ❖ Figuras geométricas



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de aprendizaje



## TIEMPO:

15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Establece diferencias entre sensaciones visuales, auditivas, hápticas, gustativas y olfativas que le permiten el conocimiento de la realidad de su medio social y natural. (D.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.3. Clasifica objetos atendiendo a su forma, su color, su tamaño (grande y pequeño) y dimensiones (largo y corto) (D.A)
- ❖ 1.4. Establece la relación entre los objetos con el espacio que ocupan. (D.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le proporciona al niño un cubo en donde se encontrarán los espacios de cada una de las figuras geométricas.
2. Se le va explicando cada una de las figuras para que el niño vaya familiarizando.
3. Se deja que el niño inserte las figuras en donde correspondan.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
#9

# Movamos la lengüita

## MATERIALES:

- ❖ Cartón con lengua móvil



## AREAS DEL CURRÍCULO:

- ❖ Comunicación y lenguaje
- ❖ Destrezas de aprendizaje



TIEMPO:  
10 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Utiliza elementos básicos de las estructuras lingüísticas propias de la L1 (C.L)
- ❖ Establece diferencias entre sensaciones visuales, auditivas, hápticas, gustativas y olfativas que le permiten el conocimiento de la realidad de su medio social y natural. (D.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 2.1. Ejecuta, con precisión movimientos articulatorios de los diferentes órganos del aparato fonador. (C.L)
- ❖ 1.4. Establece la relación entre los objetos con el espacio que ocupa (D.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Al tener el cartón con lengua móvil, se le va indicando al niño en qué posición moverá la lengua, si arriba, abajo, al lado derecho o lado izquierdo.
2. Se deja que el niño vaya realizando los movimientos.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 10

# Gestos

## MATERIALES:

- ❖ Tarjetas con gestos impresos



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de aprendizaje
- ❖ Comunicación y lenguaje



## TIEMPO:

10 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Describe la relación entre objetos e ilustraciones: gestos y códigos utilizando negaciones, conjunciones y disyunciones. (D.A)
- ❖ Utiliza el lenguaje oral y gestual para expresar mensajes literarios sencillos, apropiados a su edad y al contexto sociocultural en que se desenvuelve. (C.L.)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 3.4. Se comunica por medio de esos, símbolos y códigos en diferentes situaciones. (D.A)
- ❖ 1.1. Realiza acciones usando como base lo que escucha (C.L)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le proporciona al niño tarjetas que contienen distintos tipos de gestos.
2. El niño deberá realizar cada uno de los gestos que encuentre.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 11

# Texturas

**MATERIALES:**

- ❖ Manta con distintas texturas



**AREAS DEL CURRÍCULUM:**

- ❖ Destrezas de aprendizaje



**TIEMPO:**

15 minutos



**COMPETENCIA(S):**

- ❖ Establece diferencias entre sensaciones visuales, auditivas y olfativas que le permiten el conocimiento de la realidad de su medio social y natural. (D.A)



**INDICADORES DE LOGRO:**

- ❖ 1.1. Identifica las diferentes sensaciones que percibe por medio del tacto, el gusto, el olfato y la kinestesia. (D.A)

**INSTRUCCIONES:**

1. En una manta colocar distintas texturas.
2. Dejar al niño que pueda sentir las tanto con manos y pies
3. Preguntarles ¿Qué es lo que siente?



**FUENTE:**

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 12

# Traga bolas

## MATERIALES:

- ❖ Traga bolas
- ❖ Pelotas pequeñas
- ❖ Cinta adhesiva



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de aprendizaje
- ❖ Educación Física



## TIEMPO:

20 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Establece diferencias entre sensaciones visuales, auditivas, hápticas, gustativas y olfativas que le permiten el conocimiento de la realidad de su medio social y natural. (D.A.)
- ❖ Utiliza diferentes experiencias, visuales, auditivas y táctiles en un contexto lúdico-motriz. (E.F)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.4. Establece la relación entre los objetos con el espacio que ocupa. (D.A)
- ❖ 2.1. Ejecuta movimientos que indican conciencia de las relaciones entre personas y objetos del entorno. (E.F)

## INSTRUCCIONES:

1. En el suelo con cinta adhesiva se marca un camino y a una distancia considerada marcar una X en donde el niño deberá pararse
2. El niño deberá lanzar las pelotas buscando insertarlas en el traga bolas.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO

# 13

# Caballito de palo

## MATERIALES:

- ❖ Caballito de Palo
- ❖ Cinta adhesiva



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Educación Física



## TIEMPO:

15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Manifiesta flexibilidad en el control motor y conciencia de la posición del cuerpo durante el movimiento. (E.F)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.2. Demuestra control de las distintas posturas que adquiere en las actividades motrices que realiza en la vida cotidiana. (E.F)

## INSTRUCCIONES:

1. En el suelo marcar un camino de zigzag.
2. Indicarle al niño que debe seguir el camino con el caballito.



FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

*Juegos  
educativos  
para niños de  
cinco años*



JUEGO

#1

# Legos

## MATERIALES:

- ❖ Legos



## AREAS DEL CURRICULUM:

- ❖ Expresión Artística
- ❖ Destrezas de Aprendizaje



## TIEMPO:

20 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Utiliza diversos lenguajes artísticos al comunicar sus sentimientos, ideas, emociones. (E.A)
- ❖ Establece semejanzas y diferencias entre las cualidades de objetos, sustancias conocidas y diversos estímulos visuales auditivos, hápticos, gustativos y olfativos. (D.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 2.9. Se expresa de manera gráfico plástico utilizando distintos materiales de su entorno. (E.A)
- ❖ 1.2. Clasifica objetos atendiendo a dos criterios en forma simultánea. (D.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le proporciona al niño legos.
2. Se le hace preguntas como ¿Qué color es? ¿Es grande o pequeño?
3. Se deja que utilice su creatividad y que vaya creando distintas figuras.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO

#2

# Boliche

## MATERIALES:

- ❖ Bolos de boliche
- ❖ Pelota
- ❖ Cinta adhesiva



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Educación Física



## TIEMPO:

20 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Coordina las distintas partes de su cuerpo en la relación de diferentes tipos de movimiento. (E.F)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.1. Ejecuta coordinadamente movimientos simultáneos alternos. (E.F)
- ❖ 1.2. Ejecuta movimientos efectuando cambios progresivos del equilibrio estático al dinámico (E.F)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le traza al niño un camino con la cinta adhesiva.
2. Se colocan los bolos de boliche.
3. Se deja al niño que bote cada uno de los bolos de boliche a una distancia adecuada.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO

#3

# Construya figuras

## MATERIALES:

- ❖ Tapitas de distintos colores



## AREAS DEL CURRÍCULO:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje
- ❖ Expresión Artística



## TIEMPO:

20 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Establece semejanzas y diferencias entre las cualidades de objetos, sustancias conocidas y diversos estímulos visuales auditivos, hápticos, gustativos y olfativos. (D.A)
- ❖ Utiliza sus sentidos y su capacidad de movimiento para establecer relaciones con el ambiente que le rodea. (E.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.5. Reconoce objetos figuras o imágenes “a primera vista”. focalizando su mirada sobre ellos sin mover la cabeza. (D.A)
- ❖ 1.7 Identifica componentes de las artes plásticas en elementos de su entorno y en el paisaje natural (E.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se reparten tapitas ya sea de forma individual o en grupos.
2. Se deja al niño que copie modelos o que cree sus propias figuras.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
#4

# Rally

## MATERIALES:

- ❖ Tarjetas con distintos tipos de retos.



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Comunicación y Lenguaje.
- ❖ Educación Física



## TIEMPO:

20 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Utiliza eficientemente la modulación de la voz y la organización de la voz y la organización lógica y secuencial de sus ideas al comunicarse con otras personas (C.L)
- ❖ Demuestra conocimientos del cuerpo en sí mismo (a), en las y los demás en su relación y su funcionalidad en diversas situaciones. (E.F)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 3.2. Utiliza oraciones estructuradas en forma lógica y secuencial en su lengua materna (C.L)
- ❖ 3.2. Manifiesta conciencia del espacio gestual y de la postura corporal en el momento de realizar movimientos que requieren posiciones segmentarias. (E.F)

## INSTRUCCIONES:

1. Se realizan varias estaciones en donde se puedan abrir tarjetas con diferentes retos que deberán ser cumplidos.
2. El niño deberá realizar cada una de las actividades asignadas.
3. Se debe reforzar distintas áreas en cada uno de los retos.



## FUENTE:

<https://www.google.com/search?q=saltan+do+con+un+pie+ni%C3%B1os&tbn=>

JUEGO  
#5

# Imitemos sonidos

## MATERIALES:

- ❖ Tarjetas con distintos tipos de animales u objetos que puedan hacer sonidos



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Comunicación y Lenguaje.
- ❖ Medio Social y Natural.



## TIEMPO:

15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Utiliza gestos, sonidos y movimientos para recrear poemas, cuentos, diálogos y textos diversos de su cultura y otras culturas. (C.L)
- ❖ Describe la importancia de su interrelación con la naturaleza inanimada y con los seres vivos, participación en actividades de protección y conservación de su entorno. (M.S.N)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.2. Utiliza sonidos onomatopéyicos para reforzar sus mensajes (C.L)
- ❖ 2.2. Describe el beneficio que obtiene el ser humano de los animales y las plantas de su entorno (M.S.N)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le proporciona al niño tarjetas que contienen distintos tipos de sonidos.
2. El niño deberá realizar cada uno de los sonidos que encuentre.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
#6

# Ejecutando acciones

## MATERIALES:

- ❖ Manta
- ❖ Timbre, zíper, candado, entre otros



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje



## TIEMPO:

15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Demuestra fluidez y regularidad en la presión que ejerce con las manos y los dedos al realizar actividades manuales y digitales. (D.A)

## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 2.1. Demuestra regularidad en la coordinación de ojos, manos y dedos para realizar trabajos manuales. (D.A)



## INSTRUCCIONES:

1. En una manta colocar distintas actividades en donde el niño pueda reforzar su motricidad fina, como abrir un candado, abrir y cerrar un zíper, tocar el timbre, entre otros.
2. El niño deberá realizar cada una de las actividades
3. Se le pregunta al niño ¿Qué actividad le gusto más? ¿Qué actividad se le dificulto? ¿Qué actividad se le hizo fácil?



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
#7

# Jugando con las Figuras geométricas

## MATERIALES:

- ❖ Figuras geométricas de cualquier material



## AREAS DEL CURRÍCULO:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje
- ❖ Expresión Artística



TIEMPO:  
10 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Establece semejanzas y diferencias entre las cualidades de objetos, sustancias conocidas y diversos estímulos visuales auditivos, hápticos, gustativos y olfativos. (D.A.)
- ❖ Utiliza sus sentidos y su capacidad de movimiento para establecer relaciones con el ambiente que le rodea. (E.A.)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.2. Clasifica objetos atendiendo a dos criterios en forma simultánea (D.A)
- ❖ 1.3. Identifica objetos sin importar la variabilidad de su posición en el espacio (D.A)
- ❖ 1.7. Identifica componentes de las artes plásticas en elementos de su entorno y en el paisaje natural. (E.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le proporciona al niño muchas figuras geométricas, de distintos colores, incluso de distintos tamaños.
2. Se deja al niño que utilice su creatividad y vaya formando figuras.
3. Se le hace preguntas como ¿Qué fue lo que hiciste?, ¿Qué figuras usaste?



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 8

# Juguemos con la mariposa

## MATERIALES:

- ❖ Mariposa de cualquier material



## AREAS DEL CURRÍCULO:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje
- ❖ Comunicación y lenguaje.



TIEMPO:  
15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Describe la relación entre objetos e ilustraciones: gestos y códigos utilizando negaciones, conjunciones y disyunciones. (D.A)
- ❖ Utiliza el lenguaje oral y gestual para expresar mensajes literarios sencillos, apropiados a su edad y al contexto sociocultural en que se desenvuelve. (C.L)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 3.4. Se comunica por medio de esos, símbolos y códigos en diferentes situaciones. (D.A)
- ❖ 1.1. Realiza acciones usando como base lo que escucha (C.L)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le pone nombre a la mariposa.
2. El niño deberá hacer lo que la mariposa diga, por ejemplo: la mariposa dice que te toques la nariz o que brinques en un pie.
3. El niño deberá realizar cada una de las actividades que le diga la mariposa.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
#9

# Arcoíris

## MATERIALES:

- ❖ Una tabla con distintos colores
- ❖ Figuras o círculos de distintos colores



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje



TIEMPO:  
15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Establece semejanzas y diferencias entre las cualidades de objetos, sustancias conocidas y diversos estímulos visuales auditivos, hápticos, gustativos y olfativos (D.A)
- ❖ Emite juicios lógicos verbalmente y en forma simbólica, de acuerdo con las relaciones que se dan entre elementos de su entorno natural, social y cultural. (D.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.2. Clasifica objetos atendiendo a dos criterios en forma simultánea (D.A)
- ❖ 3.4. Clasifica sobre la base de dos o más propiedades estableciendo la relación entre el todo y sus partes. (D.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le da al niño distintas figuras geométricas de diferentes colores.
2. El niño deberá colocar la figura en la base de madera según el color que el observe.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 10

# Huevo misterioso

## MATERIALES:

- ❖ Distintos huevos de juguete
- ❖ Tarjetas con distintas actividades



## AREAS DEL CURRÍCULO:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje.
- ❖ Comunicación y Lenguaje.



## TIEMPO:

15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Establece semejanzas y diferencias entre las cualidades de objetos, sustancias conocidas y diversos estímulos visuales auditivos, hápticos, gustativos y olfativos. (D.A)
- ❖ Utiliza eficientemente la modulación de la voz y la organización lógica y secuencial de sus ideas al comunicarse con otras personas (C.L)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.4. Realiza con ambos ojos coordinados, movimientos de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo sin mover la cabeza (D.A)
- ❖ Utiliza oraciones estructuradas en forma lógica y secuencial en su lengua materna (C.L)

## INSTRUCCIONES:

1. En distintos huevos se colocan distintas actividades como, por ejemplo: mueva los ojos arriba y abajo o que cuente una historia inventada por él.
2. El niño deberá tomar un huevo a la vez e ir realizando las actividades indicadas.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 11

# Juegos de concentración

## MATERIALES:

- ❖ Periódico
- ❖ Cronómetro



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje
- ❖ Expresión Artística



TIEMPO:  
10 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Establece semejanzas y diferencias entre las cualidades de objetos, sustancias conocidas y diversos estímulos visuales, auditivos, hápticos y gustativos. (D.A)
- ❖ Utiliza sus sentidos y su capacidad de movimiento para establecer relaciones con el ambiente que le rodea. (E.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.5. Reconoce objetos, figuras o imágenes a primera vista focalizando su mirada sobre ellos sin mover la cabeza (D.A)
- ❖ 1.6. Explora estímulos que le permiten percibir una variedad de sensaciones (E.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le da al niño un periódico que contenga varias imágenes por 5 segundos.
2. Se le retira el periódico al niño y se le pregunta que imágenes observó en el periódico



## FUENTE:

<https://www.pinterest.es/pin/340584790565917072>

JUEGO  
# 12

# Lanza bolas

## MATERIALES:

- ❖ Papel de colores
- ❖ Globos

## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Expresión Artística
- ❖ Educación Física



## TIEMPO:

20 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Utiliza diversos lenguajes artísticos al comunicar sus sentimientos, ideas, emociones. (E.A)
- ❖ Coordina las distintas partes de su cuerpo en la realización de diferentes tipos de movimiento (E.F)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 2.6. Utiliza elementos básicos del movimiento, cuerpo, espacio, tiempo, energía y relaciones expresando sus emociones en los diversos juegos y actividades en las que participan. (E.A)
- ❖ Ejecuta coordinadamente movimientos simultáneos y alternos. (E.F)

## INSTRUCCIONES:

1. Se prepara el lanza bolas con tubos de papel higiénico y un globo.
2. Se le da papel al niño para que realice sus bolas y luego las pueda lanzar lo más alto que pueda.



## FUENTE:

<https://www.pinterest.es/pin/340584790565917072>

JUEGO  
# 13

# Haciendo caritas

## MATERIALES:

- ❖ Globos
- ❖ Harina
- ❖ Marcadores



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje
- ❖ Expresión Artística



TIEMPO:  
20 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Demuestra fluidez y regularidad en la presión que ejerce con las manos y los dedos al realizar actividades manuales y digitales (D.A)
- ❖ Utiliza diversos lenguajes artísticos al comunicar sus sentimientos, ideas, emociones (E.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 3.4. Demuestra fluidez y regularidad en la presión que ejerce con las manos y dedos al realizar actividades que requieren coordinación ojo manos. (D.A)
- ❖ 1.1. Se expresa de manera gráfico plástica, utilizando diversos materiales de su entorno (E.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le proporciona al niño un globo el cual deberá llenar con harina, este globo debe amarrarse muy bien.
2. Se le da un marcador y ahí el niño deberá dibujar diferentes gestos o lo que el desee dibujar.



## FUENTE:

<https://www.pinterest.es/pin/340584790565917072>

*Juegos  
educativos  
para niños de  
seis años*



**JUEGO  
#1**

# Vocales

**MATERIALES:**

- ❖ Tarjetas con vocales



**AREAS DEL CURRÍCULUM:**

- ❖ Destrezas de Aprendizaje



**TIEMPO:**  
10 minutos



**COMPETENCIA(S):**

- ❖ Clasifica diferentes estímulos visuales, auditivos (fonemas y grafemas) y hápticos, según sus rasgos distintivos (D.A)



**INDICADORES DE LOGRO:**

- ❖ 1.2. Reconoce la configuración dada por líneas curvas y rectas (horizontales, verticales y oblicuas) y palabras como un todo. (D.A)
- ❖ 1.5 Diferencia sonidos semejantes a/o diferentes de un sonido determinado. (D.A)

**INSTRUCCIONES:**

1. Se le dará al niño un cubo el cual en una de sus partes posee las cinco vocales
2. El niño destapará cada ventana con la vocal correspondiente y deberá emitir el sonido indicado en cada una de las vocales.



**LAS CINCO VOCALES**

**FUENTE:**

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3D3p-FDKQjldc&psig=AOvVa>

JUEGO

#2

# Cuentacuento

## MATERIALES:

- ❖ Una manta creativa
- ❖ Figuras diversas de animales



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Comunicación y Lenguaje
- ❖ Expresión Artística



## TIEMPO:

20 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Utiliza nociones de la estructura de las palabras al expresar sus ideas. (C.L)
- ❖ Establece relaciones entre los diversos lenguajes artísticos al comunicar sus sentimientos, ideas y emociones. (E.A)

## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 2.4. Interpreta el significado de elementos y mensajes gráficos y orales del entorno inmediato. (C.L)
- ❖ 2.8. Desarrolla formas de expresión para comunicarse (E.A)



## INSTRUCCIONES:

1. Se le dará una manta al niño que posee un paisaje.
2. Se contará algún cuento sobre animales.
3. Conforme vaya la historia el niño ubicará cada animal donde corresponda.
4. Al finalizar se le preguntará que le llamo la atención del cuento.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO

#3

# Rompecabezas

## MATERIALES:

- ❖ Rompecabezas de servidores públicos.



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje
- ❖ Medio Social y Natural



**TIEMPO:**  
10 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Clasifica diferentes estímulos visuales, auditivos (fonemas y grafemas) y hápticos, según sus rasgos distintivos. (D.A)
- ❖ Participa en la promoción de valores para la convivencia armónica en la familia y la comunidad. (M.S.N)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.4. Identifica la posición de dos o más objetos con relación así mismo o así misma, así como con la relación a los mismos objetos. (D.A)
- ❖ 5.4. Describe la importancia de la tecnología en el trabajo de las personas. (M.S.N)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le proporciona al niño el rompecabezas el cual deberá armar pieza por pieza hasta que forme la figura completa.
2. Luego el niño debe indicar que es lo que observa.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez  
Ingrid Neneth

JUEGO

#4

# Construyendo

## MATERIALES:

- ❖ Cubos de madera



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje



## TIEMPO:

10 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Clasifica diferentes estímulos visuales, auditivos (fonemas y grafemas) y hápticos, según sus rasgos distintivos. (D.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.3 Focaliza la mirada en objetos estáticos, en letras y en palabras y los reconoce “a primer vista” (D.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le proporciona al niño cubos de madera de distintos colores, en donde el niño deberá crear figuras utilizando su imaginación o incluso seguir un patrón.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
#5

# Domino

## MATERIALES:

- ❖ Dominó



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje



## TIEMPO:

15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Infiere juicios lógicos y expresa en forma verbal, gráfica y simbólica relacionando las partes con el todo (D.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 3.6. Establece la relación entre el número de elementos en un conjunto y el numeral que los representa. (D.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le dan las fichas de dominó revueltas.
2. El niño deberá unir las fichas buscando que los números sean iguales.
3. Reforzar el conteo de 0 a 10



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 6

# Totito

## MATERIALES:

- ❖ Hojas en blanco
- ❖ Marcadores



## AREAS DEL CURRÍCULO:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje.
- ❖ Comunicación y Lenguaje.



## TIEMPO:

10 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Describe la relación entre objetos e ilustraciones: gestos y códigos utilizando negaciones, conjunciones y disyunciones. (D.A)
- ❖ Utiliza el lenguaje oral y gestual para expresar mensajes literarios sencillos, apropiados a su edad y al contexto sociocultural en que se desenvuelve. (C.L.)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 3.4. Se comunica por medio de esos, símbolos y códigos en diferentes situaciones. (D.A)
- ❖ 1.1. Realiza acciones usando como base lo que escucha (C.L)

## INSTRUCCIONES:

1. En la hoja blanca se dibuja el tablero
2. Se deberá jugar en pareja, un niño usa un círculo y el otro niño una X.
3. Se van llenando las casillas hasta que uno logre llenar tres casillas seguidas



FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO

#7

# Fracciones

## MATERIALES:

- ❖ Pizza entera de cualquier material
- ❖ Pedazo de pizza con la mitad y un cuarto



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje.



## TIEMPO:

15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Establece juicios lógicos y los expresa en forma verbal, gráfica y simbólica relacionando las partes con el todo (D.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 3.6. Establece la relación entre el número de elementos en un conjunto y el numeral que los representa (D.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le enseña al niño una pizza completa.
2. Se le explica que es la mitad de una pizza y que son cuartas partes de la misma.
3. Se deja que el niño vaya completando la pizza con las porciones que el guste y luego se le pregunta que fracción utilizo.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 8

# Lotería

## MATERIALES:

- ❖ Cartones de lotería
- ❖ Tarjetas con imágenes
- ❖ Maíz



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje.
- ❖ Comunicación y lenguaje.



TIEMPO:  
15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Clasifica diferentes estímulos visuales, auditivos (fonemas y grafemas) y hápticos, según sus rasgos distintivos (D.A)
- ❖ Utiliza nociones de la estructura de las palabras al expresar sus ideas. (C.L.)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.2. Reconoce la configuración dada por líneas curvas y rectas (horizontales, verticales y oblicuas) y palabras como un todo. (D.A)
- ❖ 2.4. Interpreta el significado de elementos y mensajes gráficos y orales del entorno inmediato (C.L)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le proporciona al niño un cartón de lotería.
2. Se van seleccionando tarjetas al azar.
3. El niño deberá buscar en su cartón la imagen que se le vaya indicando
4. El niño deberá colocar un maíz en cada una de las casillas hasta completar 5 casillas.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez  
Ingrid Neneth

JUEGO  
#9

# Memoria

## MATERIALES:

- ❖ Tarjetas con imágenes en duplicado



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje



TIEMPO:  
15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Clasifica diferentes estímulos visuales, auditivos, fonemas y grafemas, hápticos, según sus rasgos distintivos. (D.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 3.4. Focaliza la mirada en objetos estáticos, en letras y en palabras y los reconoce a primera vista. (D.A)

## INSTRUCCIONES:

3. Se le proporciona al niño tarjetas que contienen distintos tipos de figuras volteadas.
4. El niño deberá voltear cada figura y deberá unir los pares hasta que se acaben todas las figuras.



## FUENTE:

<https://www.pinterest.es/pin/340584790565917072>

JUEGO  
# 10

# Avioncito

## MATERIALES:

- ❖ Hojas de colores o tiza



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Educación Física



## TIEMPO:

15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Manifiesta conciencia de la postura corporal indispensable para la realización del movimiento. (E.F)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 1.1. Asume posiciones segmentarias en la ejecución de diversos movimientos y desplazamiento. (E.F)
- ❖ 1.2 Aplica la funcionalidad segmentaria en actividades cotidianas. (E.F)

## INSTRUCCIONES:

1. En el suelo se crea o se dibuja un avioncito, con la cantidad de casillas que dese.
2. El niño deberá demostrar habilidad de equilibrio y coordinación, pasando por cada casilla saltando con un pie o los dos.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 11

# Vamos a coser

## MATERIALES:

- ❖ Figuras de foami perforadas
- ❖ Lana



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje.



TIEMPO:  
15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Coordina movimientos de ojos, manos y dedos al realizar movimientos específicos de preparación para la escritura. (D.A)

## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 2.1. Demuestra precisión en la coordinación de movimientos de ojos, manos y dedos (D.A)



## INSTRUCCIONES:

1. Se le da al niño la figura de foami y la lana.
2. El niño deberá insertar la lana con sus manos, siguiendo el patrón de cada perforación.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 12

# Sumadora

## MATERIALES:

- ❖ Rollo de papel para calculadora sumadora
- ❖ Una base
- ❖ Marcadores



## AREAS DEL CURRÍCULO:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje
- ❖ Comunicación y Lenguaje



## TIEMPO:

20 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Infiere juicios lógicos y los expresa en forma verbal, gráfica y simbólica relacionando las partes con el todo (D.A)
- ❖ Responde con gestos, movimientos y oralmente a mensajes escuchados en poemas, cuentos y textos diversos de su cultura y de otras culturas. (C.L)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 3.6. Establece la relación entre el número de elementos en un conjunto y el numeral que los representa. (D.A)
- ❖ 1.1 Realiza juegos rítmicos y rimas según las indicaciones. (C.L)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le da al niño la sumadora.
2. Se le proporcionan operaciones matemáticas fáciles, por lo que el niño deberá realizarlas y plasmarlas en la sumadora.
3. El niño debe cortar el pedazo que utilizo y así continuar realizando más ejercicios.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 13

# Jugando con los números

## MATERIALES:

- ❖ Portafolio
- ❖ Figuras de frutas o verduras
- ❖ Marcador de pizarra



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje
- ❖ Medio Social y Natural



TIEMPO:  
15 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Infiere juicios lógicos y los expresa en forma verbal, gráfica y simbólica relacionando las partes con el todo (D.A)
- ❖ Agrupa elementos inanimados de la naturaleza y de los seres vivos, participando en actividades de rescate conservación (M.S.N)



## INDICADORES DE LOGRO:

- ❖ 3.6. Establece la relación entre el número de elementos en un conjunto y el numeral que los representa. (D.A)
- ❖ 2.2. Describe semejanzas y diferencias entre seres vivos: animales, plantas y el ser humano. (M.S.N)

## INSTRUCCIONES:

1. En una parte del portafolio se agregan imágenes de frutas o verduras de diferentes cantidades.
2. El niño deberá observar la imagen y decir el nombre de la fruta o verdura que encontrará
3. En la otra parte del portafolio con el marcador, el niño debe colocar el número de frutas o verduras que observa.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

JUEGO  
# 14

# Laberinto

## MATERIALES:

- ❖ Laberinto
- ❖ Marcador o crayones



## AREAS DEL CURRÍCULUM:

- ❖ Destrezas de Aprendizaje



## TIEMPO:

10 minutos



## COMPETENCIA(S):

- ❖ Clasifica diferentes estímulos visuales, auditivos (fonemas y grafemas) y hápticos, según sus rasgos distintivos. (D.A)



## INDICADORES DE LOGRO:

1.4. Identifica la posición de dos o más objetos con relación a sí mismo o así misma, así como con relación a los mismos objetos. (D.A)

## INSTRUCCIONES:

1. Se le da al niño una hoja que contiene un laberinto.
2. Se le explica al niño que debe buscar el camino correcto hasta llegar al otro extremo.
3. Se deja que el niño realice la actividad.



## FUENTE:

Ojeda Álvarez

Ingrid Neneth

# *Evaluación*



## *Evaluación*

Para la evaluación se puede realizar por medio de:

- ❖ Observación
- ❖ Hojas de trabajo
- ❖ Preguntas Directas

Los instrumentos para calificar los diferentes juegos pueden ser:

- ❖ Listas de cotejo
- ❖ Rubricas
- ❖ Portafolios
- ❖ Registros anecdóticos
- ❖ Fichas Personales
- ❖ Diario de clase
- ❖ Entrevistas
- ❖ Boleta de información a padres

# *Glosario*



# Glosario

- **Coordinación:** control ordenado de los movimientos del cuerpo.
- **Ensarte:** pasar por un hilo, cuerda, alambre por varias cosas
- **Focalizar:** dirigir el interés o los esfuerzos hacia un centro o foco.
- **Fonemas:** cada una de las unidades fonológicas mínimas que en el sistema de una lengua pueden oponerse a otras en contraste significativo.
- **Gestos:** movimiento del rostro o de las manos con lo que se expresa algo.
- **Ilustración:** decoración de un libro, texto con láminas o grabados.
- **Legos:** figuras de ensarte que permiten realizar diversas formas.
- **Patrón:** modelo que sirve de muestra para sacar otros iguales.
- **Textura:** sensación que produce al tacto otra materia.

## *Referencias Bibliográficas*

Bowlby, J. (2014). *Vínculos afectivos: formación, desarrollo y pérdida*. Madrid: Ediciones Morata, S. L.

Lizano, A., & Cordero, M. (2015). El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades para el liderazgo de la niñez. *Ensayos Pedagógicos Vol. X No. 2*, 89.

Quintas, A. H. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.

# *Egrafía*

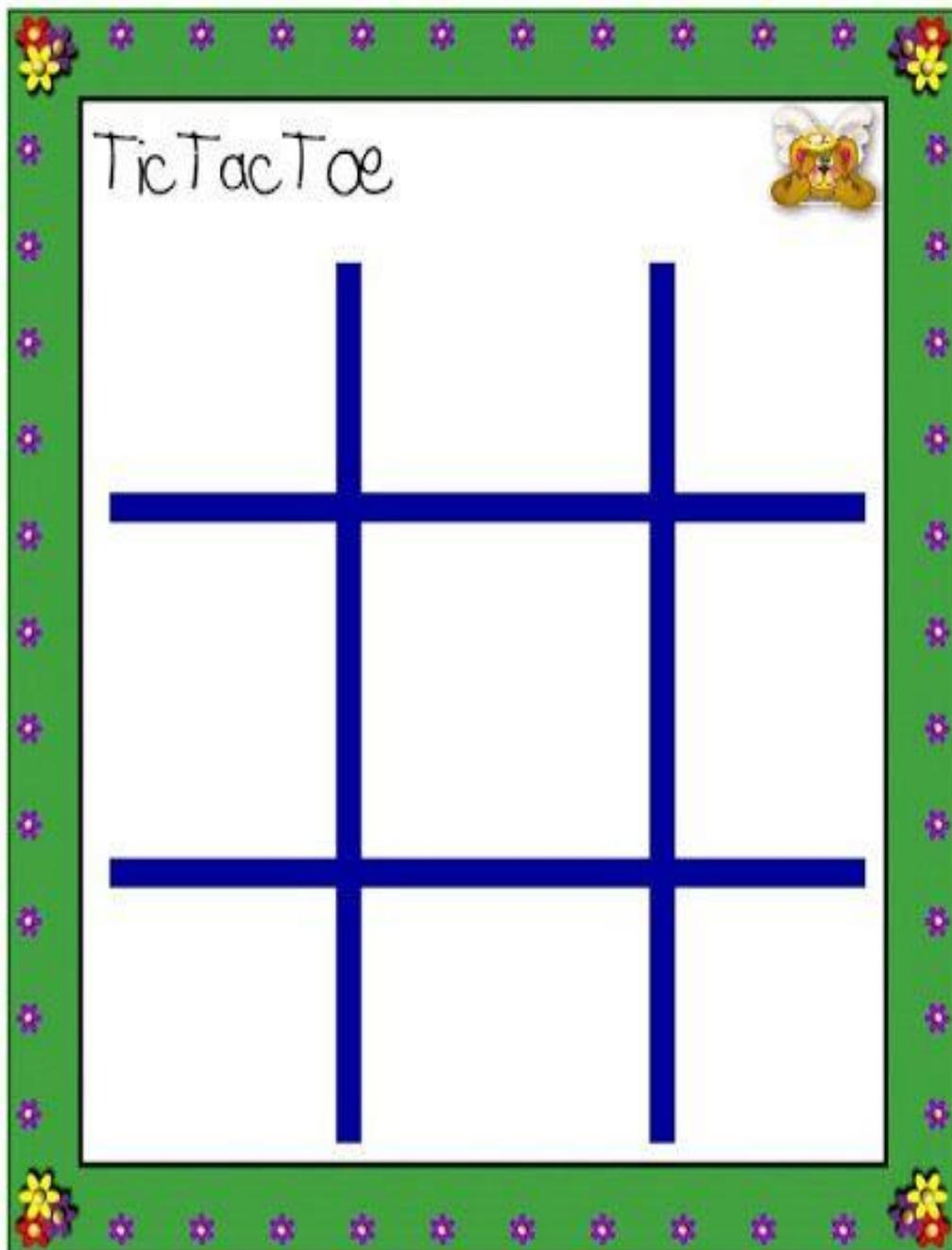
- <https://twitter.com/EducacionQR/status/1142093904013119488/photo/1>
- <https://lpsicoanalisis.wordpress.com/articulos/otros-articulos/empollones-en-peligro-de-extincion/>
- <https://www.pinterest.es/pin/636696466043914953/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=d9i8ZG49LoQ>
- <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3D3p-FDKQldc&psig=AOvVaw2wQdQh5RP80MS7gxXBAAOF>
- <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2019/02/como-disenar-variados-juegos-de-memoria.html>

# *Anexos*

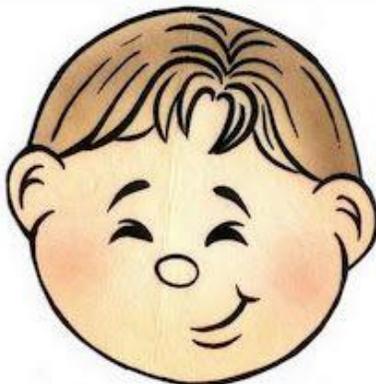
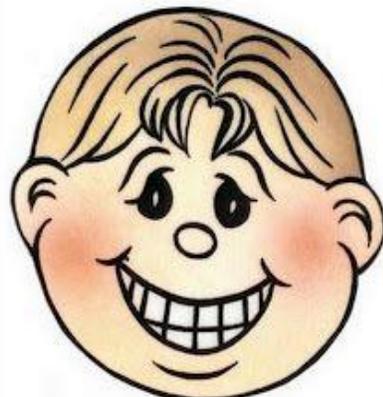
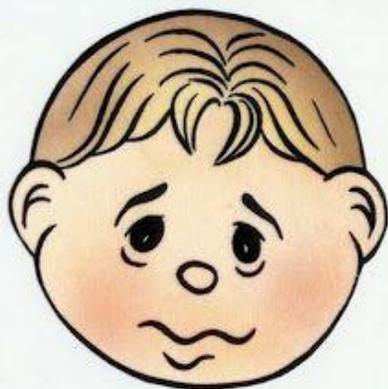




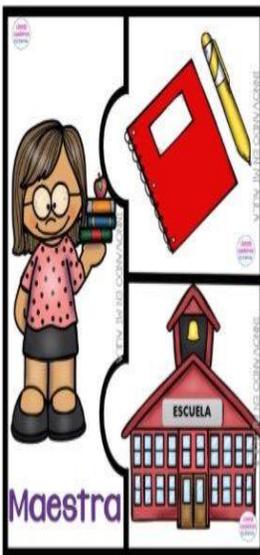
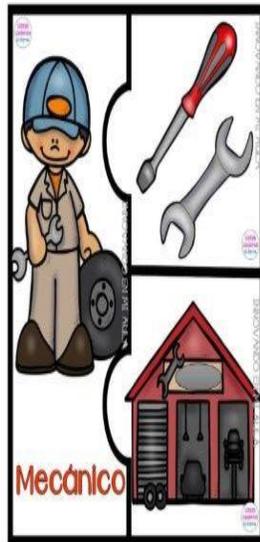
# TOTITO



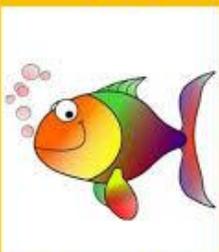
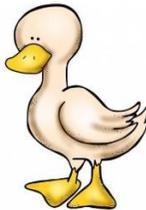
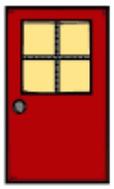
# GESTOS



# ROMPECABEZAS



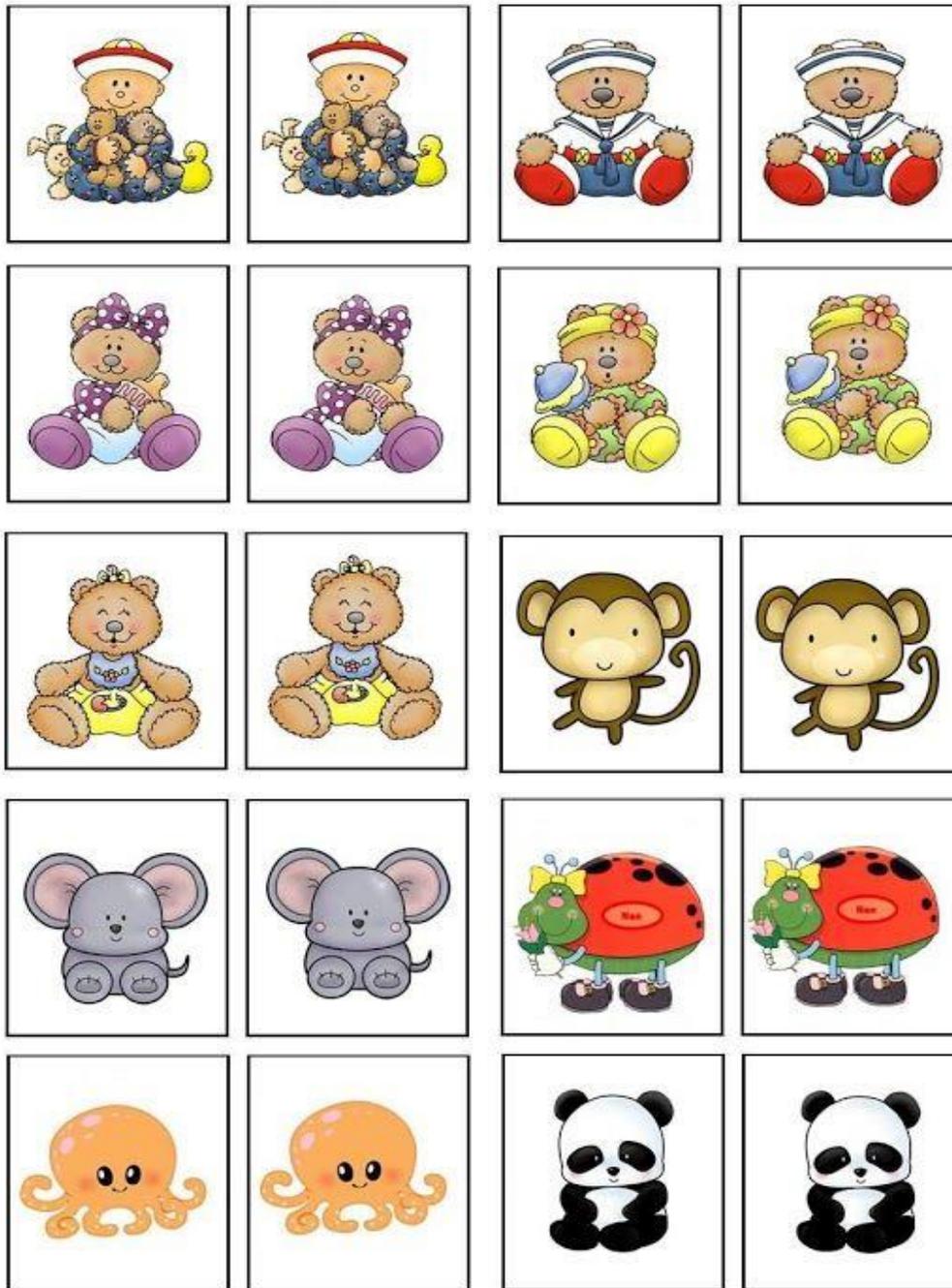
# IMITANDO SONIDOS

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| <p>PEZ</p>  <p>Glup glup</p>       | <p>LORO</p>  <p>Trua trua</p> | <p>CERDO</p>  <p>Oink oink</p>    | <p>PATO</p>  <p>Cuac cuac</p>   |
| <p>LOBO</p>  <p>Auuuuu</p>        | <p>TIGRE</p>  <p>Grrrrr</p>  | <p>POLLITO</p>  <p>Pio pio</p>   | <p>GALLO</p>  <p>Kikiriki</p>  |
| <p>PUERTA</p>  <p>TOC TOC</p>    | <p>MOTO</p>  <p>Rummm</p>   | <p>TELÉFONO</p>  <p>Rin Rin</p> | <p>GLOBO</p>  <p>Plooop</p>  |
| <p>SERPIENTE</p>  <p>Sssssss</p> | <p>BUHO</p>  <p>Huu huu</p> | <p>ELEFANTE</p>  <p>BRUUU</p>   | <p>MONO</p>  <p>Ua Ua Ua</p> |

# LOTERIA



# MEMORIA



# LABERINTO

