



Universidad
Inca Garcilaso de la Vega

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS DE NIVEL INICIAL
DE LA I.E.P KIDS OF THEWORLD, EN EL AÑO 2022**

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL

AUTOR

CUEVAS NOE, KARINA PAOLA

ASESOR

MG. ALIAGA HERRERA, CYNTHIA MABEL

LIMA, OCTUBRE DEL 2022

Suficiencia Educación Cuevas Noe Karina Paola

INFORME DE ORIGINALIDAD

19% INDICE DE SIMILITUD	17% FUENTES DE INTERNET	2% PUBLICACIONES	10% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	www.slideshare.net Fuente de Internet	2%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	Submitted to CONACYT Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
9	repository.ucc.edu.co Fuente de Internet	

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación se lo dedico a mis padres, por todo el esfuerzo, dedicación y constante apoyo que me han brindado hasta ahora.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios y a la Virgen por poner a las personas adecuadas en mi camino, las cuales me han ayudado a crecer y a desarrollarme como profesional, y principalmente a mi madre por su constante apoyo.

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional describe y explica la importancia del juego como metodología de enseñanza.

Bien se sabe que el juego ayuda a los niños en etapa preescolar a desarrollar el pensamiento crítico- explorativo y científico.

Uno de estos instrumentos importantes y necesarios son los juegos didácticos y materiales concretos, que complementan las sesiones de aprendizaje.

El aprendizaje mediante el juego y materiales concretos ayudan a los alumnos a interiorizar, asimilar, a conectar ideas y sobre todo a su proceso de socialización con sus pares y el medio que los rodea.

En estos últimos dos años estos aprendizajes y saberes se han visto afectados por la Pandemia COVID-19, que llevó a las familias y sobre todo a los niños a un confinamiento, obligando a nuestros pequeños a tener clases de manera virtual (afectando e interrumpiendo algunos procesos de aprendizaje en las diferentes áreas pedagógicas) y el cual se vio reflejado con el retorno a las clases presenciales.

PALABRAS CLAVE:

Juegos didácticos, material concreto, desarrollo del pensamiento, clases virtuales, sesión de clases.

ABSTRACT

His professional sufficiency work describes and explains the importance of the game as a teaching methodology.

It is well known that the game helps preschool children to develop critical-exploratory and scientific thinking.

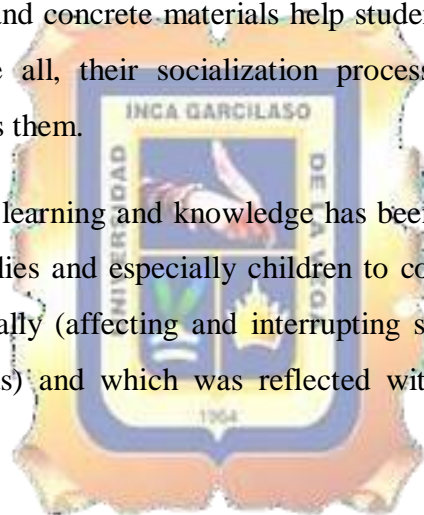
One of these important and necessary instruments are educational games and specific materials, which complement the learning sessions.

Learning through games and concrete materials help students to internalize, assimilate, connect ideas and, above all, their socialization process with their peers and the environment that surrounds them.

In the last two years, this learning and knowledge has been affected by the COVID-19 Pandemic, which led families and especially children to confinement, forcing our little ones to have classes virtually (affecting and interrupting some learning process in the different pedagogical areas) and which was reflected with the return to face-to-face classes.

Keywords:

Didactic games, concrete material, thought development, virtual classes, class sessions.



ÍNDICE

PORTADA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	6
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES.....	11
1.1 DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA O INSTITUCIÓN	11
1.2 DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO	11
1.3 UBICACIÓN GEOGRÁFICA Y CONTEXTO SOCIOECONÓMICO.....	12
1.4 ACTIVIDAD GENERAL O ÁREA DE DESEMPEÑO.....	14
1.4.1. MISIÓN Y VISIÓN	14
CAPÍTULO II DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA	15
2.1 ACTIVIDAD PROFESIONAL DESARROLLADA	15
2.2 PROPÓSITO DEL PUESTO Y FUNCIONES ASIGNADAS	16
CAPÍTULO III FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA ELEGIDO.....	17
3.1 TEORIA Y PRACTICA EN EL DESEMPEÑO PROFESIONAL.....	17



3.1.1 EL JUEGO	17
3.1.1.1 CARACTERISTICAS DEL JUEGO	18
3.1.1.2 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO	19
3.1.1.3 TIPOS DE JUEGO.....	19
3.1.2 LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE	22
3.1.3 TIPOS DE MATERIALES	27
3.1.3.1 MATERIAL CONCRETO	27
3.1.3.2 MATERIAL DIDACTICO.....	27
3.1.4. CLASIFICACIÓN DEL MATERIAL CONCRETO Y DIDÁCTICO	30
3.2 ACCIONES, METODOLOGÍAS Y PROCEDIMIENTOS	32
3.2.1 ACCIONES.....	32
3.2.2 METODOLOGÍAS	32
3.2.3 PROCEDIMIENTOS.....	32
3.2.3.1 SESIONES DE CLASES.....	33
3.2.3.2 ORGANIZACIÓN DE LA SESION DE CLASES.....	34
CAPÍTULO IV: PRINCIPALES CONTRIBUCIONES	38
4.1 APORTES PEDAGÓGICOS	38
4.2 CONCLUSIONES	39
4.3 RECOMENDACIONES.....	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41



ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Figura N°1 Croquis del Centro Educativo	12
Figura N°2 Procesos Pedagógicos que promueven las competencias	34
Figura N°3 Procesos pedagógicos.....	35
Figura N°4 Juego libre	37

Tabla N° 1 Aprendizaje por medio de los sentidos.....	28
Tabla N° 2 Porcentaje de retención de los aprendizajes.....	29
Tabla N° 3 Procesos pedagógicos.....	36



INTRODUCCIÓN

En el año 2020 el aprendizaje a nivel mundial se vio afectado por el cierre de miles de colegios a causa de la Pandemia COVID-19 ,1.400 millones de estudiantes de los diferentes niveles educacionales sufrieron las consecuencias por causa de este virus. La solución inmediata para evitar que sigan los contagios fue el cierre de las escuelas entre otros ambientes de alta conglomeración (centros comerciales, estadios, discotecas, restaurantes, etc.)

Con el cierre masivo de los colegios, la educación tuvo que ser interrumpida abruptamente en más de 120 países, 214 millones de niños del mundo han perdido la educación de manera presencial, 14 países (los de más bajos ingresos socioeconómicos) mantuvieron sus colegios cerrados desde marzo del 2020 hasta febrero del 2021 (en su mayoría se encuentra en América Latina y el Caribe) 98 millones de niños se vio afectado en Panamá, El Salvador, Bangladesh y Bolivia. (UNESCO)

La región de América Latina enfrentó una crisis educativa y de aprendizaje, alrededor de 120 millones de niños no pudieron asistir a los colegios de manera presencial, a esto se le suma la falta de recursos, falta de accesibilidad al internet (en Perú 14%, México 19%, Panamá 24% y Colombia 25% de su población tienen acceso a internet) u otros medios de comunicación como una computadora, laptop, Tablet o celular para recibir sus sesiones de clases, viéndose reflejada una desigualdad educacional a nivel mundial, la cual empeoró por la pandemia en un 15%.

En Perú casi 7.8 millones de estudiantes tuvieron que suspender las clases presenciales durante los años 2020 -2021 a causa de la pandemia y por la clausura de los colegios a nivel nacional

El cierre de los colegios afectó en mayor proporción a los niños de zonas rurales y de bajos recursos, reforzando los problemas ya existentes (1 de cada 5 niños no asistían a clases antes del COVID-19).

Según INEI en el año 2019 la asistencia a clases era de un 92% a 87% y durante el año 2020, 400 mil estudiantes dejaron de llevar clases virtuales, viéndose más afectados los niños de nivel inicial.

Una parte de los hogares con bajos recursos recibieron clases por radio y televisión, los niños de clases media baja y clase media, lo hizo por plataforma virtual, radio, televisión o WhatsApp.

Minedu se organizó para impartir las clases mediante las herramientas ya mencionadas (radio, televisión, etc.) para llegar a la mayoría de niños, pero esto no fue suficiente, porque los niños de extrema pobreza no tuvieron acceso a este tipo de enseñanza, ya que algunos lugares remotos de nuestro país no cuentan con los servicios básicos menos con un televisor o radio.

El otro porcentaje de niños que sí tuvieron las facilidades del internet y las herramientas necesarias, no pudieron aprender a causa de otros problemas asociados: como la falta de problemas de atención, falta de estrategias metodológicas por parte del docente para llegar a los niños y la falta de supervisión de los padres durante las clases virtuales.

Tanto los docentes como los niños, no estaban preparados para este tipo de situación .ya que no se contaba con un ambiente de aprendizaje óptimo como en un salón de clase y viéndose afectados los procesos de aprendizaje de nuestros niños.

Con el retorno a los colegios de forma presencial o híbrida (unos días en clases presenciales y otros en clases virtuales) los docentes nos percatamos en las evaluaciones de entrada y/o lista de cotejo mostraron un bajo rendimiento académico a causa de la pandemia, y lo pudimos confirmar en el transcurso del avance del año escolar, también la falta de atención y concentración de los niños al momento de realizar las sesiones de clases.

Este problema puede ser solucionado con el uso de estrategias didácticas (el juego), organización, metodología de enseñanza y herramientas pedagógicas, el uso de material concreto para mejorar el aprendizaje en los niños de nivel inicial.

Se ha demostrado que el proceso de enseñanza y aprendizaje durante los primeros años de vida (entre los 5 y 7 años), se hace más profundo y se interioriza con el uso de material concreto y juegos didácticos, los cuales ayudan a desarrollar y potenciar los niveles de aprendizaje en los niños de nivel inicial.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1 DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA O INSTITUCIÓN

La I.E.P “Kids of the world” abrió sus puertas en el año 2015, para los vecinos del distrito de Jesús María.

Nuestra notable institución educativa fue fundada con el principal objetivo de transformar la educación en el distrito de Jesús María, comenzando con los más pequeños de la casa con el nivel inicial.

En pocos años de creación, la institución tuvo muy buena acogida por parte de la comunidad, lo cual hizo que tuviéramos mejoras en infraestructura, mobiliario y proyectos educativos con extensión para la comunidad.

Contamos con aulas adecuadas e implementadas para brindar un servicio óptimo en los diferentes niveles educativos, también nos consolidamos como Nido – Jardín Bilingüe y líderes en educación dentro de nuestro distrito de Jesús María, gracias al gran desempeño de nuestra plana docente, personal administrativo, sobre todo por la participación y colaboración de nuestros padres de familia que nos brindan todo su apoyo para seguir creciendo.

1.2 DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO

La I.E.P “Kids of the world” UGEL 03 brinda un servicio en el nivel inicial, cuenta con los ambientes adecuados para el desarrollo de las distintas actividades dentro y fuera del aula, tenemos un amplio patio de juegos para la recreación de los pequeños, contamos con una sala de psicomotricidad, sala de cuentos y departamento psicológico.

Promovemos el aprendizaje significativo, mediante el uso de metodologías de las inteligencias múltiples, priorizando la comprensión lectora, lógico matemática,

ciencia y tecnología, conservación del medio ambiente, práctica de valores e idioma extranjero de acuerdo a la edad de los niños y niñas.

Realizamos actividades que involucren a toda la comunidad educativa en bien de la educación, priorizamos actividades extracurriculares de forma organizada y sistemática, permitiendo la plena participación de los padres de familia.

Contamos con 3 aulas para las edades de 3, 4 y 5 años respectivamente con un total de 45 alumnos.

1.3 UBICACIÓN GEOGRÁFICA Y CONTEXTO SOCIOECONÓMICO

La I.E.P “Kids of the world” se encuentra ubicada en la provincia y departamento de Lima, distrito de Jesús María a espaldas de la Universidad del Pacífico.

Se encuentra en la jurisdicción de la UGEL 03 de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana, Sector Ministerio de Educación.



Figura 1. Croquis del Centro Educativo

Llegar a la Institución educativa es muy fácil ya que se encuentra entre la calle Daniel Olaechea y la calle Giuseppe Garibaldi.

El nivel sociocultural de los padres de familia es alto, ya que la mayoría de ellos son personas con profesiones concluidas o cursando alguna maestría, también tenemos padres empresarios y emprendedores alcanzando con ello un nivel socioeconómico alto.

En la I.E.P “Kids of the world” atendemos a niños desde los 3 años hasta los 5 años de edad.

Me desempeño como docente de aula en el Nivel de Educación Inicial, guiando y acompañando a nuestros niños, también tengo a mi cargo niños con necesidades especiales.

Para el desarrollo de las sesiones de clases utilizamos una metodología que ayuda a potenciar y a desarrollar las inteligencias múltiples en las diferentes áreas de trabajo, entre las actividades académicas y subproyectos tenemos:

- Pequeños grandes escritores.
- Pequeños científicos.
- Audiciones musicales
- Exposiciones Artísticas.



Entre otros, promoviendo de esta manera el aprendizaje significativo en las diferentes áreas pedagógicas y la práctica de valores, que nos ayudan a encaminarnos a una educación con calidad.

1.4 ACTIVIDAD GENERAL O ÁREA DE DESEMPEÑO

1.4.1. Misión y Visión

- **Visión:**

Nuestra I.E.P “Kids of the world” es un centro líder, dirigido por personas integra, competentes e innovadoras, capaces de afrontar los retos de la globalización, comprometidos con el desarrollo de una Sociedad Democrática, teniendo como base los paradigmas educativos en el marco de una formación Científica Humanista y Tecnológica, sustentada en una cultura de valores, responsabilidad, respeto, honradez, solidaridad, justicia y paz.

Nuestra institución brinda un aprendizaje y enseñanza de primera calidad, formando pequeños líderes, responsables y emprendedores, capaces de resolver problemáticas y retos cotidianos, cubriendo de tal manera las necesidades y demandas de la comunidad del distrito de Jesús María. (Fuente PEI de la institución)



- **Misión:**

La I.E.P “Kids of the world” forma estudiantes íntegramente, desarrollando sus capacidades, creativas, innovadoras, crítica, participativa y autónomas. Desarrollando las inteligencias múltiples mediante el uso de TICS, el idioma Inglés, considerando su realidad local y nacional, utilizando racionalmente los recursos propios. (Fuente PEI de la institución).

CAPÍTULO II

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA

2.1 ACTIVIDAD PROFESIONAL DESARROLLADA

Soy bachiller en educación Inicial, egresada de la Facultad de Educación de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega.

Empecé estudiando para técnica en Educación Especial en el C.E.O.P “Pestalozzi” en el año 2005, especializándome en niños con Síndrome de Down y Autismo.

Ese mismo año comencé hacer mis prácticas pre-profesionales en el nido “Jesús Tadeo” de la Molina, a cargo de la Directora- Mg. Soledad Quevedo egresada de “UNIFE” quien me guio y dio su apoyo durante mi tiempo de practicante, y gracias a mi desempeño formé parte de esa gran Institución como auxiliar del aula de 3 años.

En el año 2008 me dieron la oportunidad como docente y me hice cargo del aula de 2 años. Trabajé en el nido durante 8 maravillosos años, de los cuales aprendí mucho de cada una de mis compañeras, capacitándonos en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples con el “Programa Despegar” metodología de Glenn Doman, donde aprendí de arte, música, me enseñaron a tocar instrumentos musicales como la guitarra y el metalófono, hasta talleres de teatro y clown.

En el año 2013 forme parte de la institución Educativa “El Mundo Mágico de Perulina” sede Ate, siendo promotora de dicha Institución la Dra. Liliana Mendoza, quien fue mi maestra en la Universidad, en dicha sede estuve a mi cargo de las aulas de 4 y 5 años.

En el año 2015 me traslade a la sede principal en San Luis ,desempeñándome como docente y coordinadora académica, teniendo a mi cargo las aulas de 2, 3,4 y 5 años.

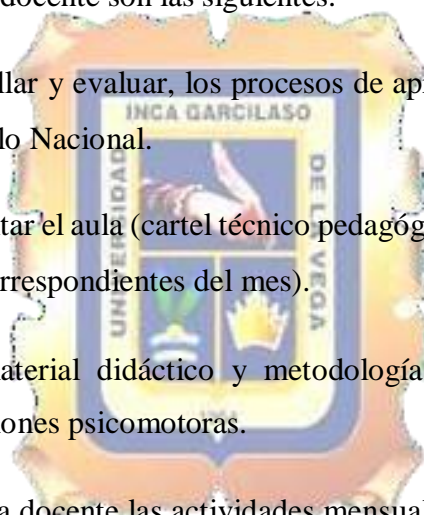
En la I.E.P “El Mundo Mágico de Perulina” utilizan la metodología PRODIGIE, la cual trabaja en el desarrollo de las inteligencias múltiples con subproyectos con extensión a la mejora de la comunidad.

2.2 PROPÓSITO DEL PUESTO Y FUNCIONES ASIGNADAS

En mi desempeño como docente, he tenido la dicha de poder desenvolverme de manera profesional en cada uno de los diferentes ciclos del nivel inicial y poniendo en práctica todos los conocimientos adquiridos en educación especial, diversificando en algunos casos el Currículo Nacional para mis niños con necesidades especiales.

Mis funciones como docente son las siguientes:

- Programar, desarrollar y evaluar, los procesos de aprendizaje y enseñanza según lo indica el Currículo Nacional.
- Organizar y ambientar el aula (cartel técnico pedagógico con los datos de los niños y las actividades correspondientes del mes).
- Elaboración del material didáctico y metodología para mi sesión de clases, incluyendo mis sesiones psicomotoras.
- Prepara con la plana docente las actividades mensuales, subproyectos, calendario cívico, las actividades artísticas y culturales de la institución (comisiones de trabajo).
- Tener constante comunicación con los padres de familia, informándoles sobre el rendimiento académico y conducta de sus hijos.
- También está dentro de mis funciones detectar algún problema que afecten al desarrollo o integridad del niño, tratándolo y/o derivando para una atención especializada.



CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

3.1 TEORÍA Y LA PRÁCTICA EN EL DESEMPEÑO PROFESIONAL

Los aportes que nos han brindado los grandes pedagogos, psicólogos y especialistas en el campo de la educación, ha trascendido de tal manera que hoy en día para el docente es de mucho interés.

Estas diferentes teorías las estoy usando para fundamentar mi trabajo de investigación.

3.1.1. El Juego

Es una actividad de disfrute, usado en su mayoría por los niños, ya que de esta manera desarrollan su imaginación y creatividad para imitar acciones o a las personas quienes los acompañan.

Los siguientes autores que mencionare, vieron en el juego una herramienta fundamental para la enseñanza y el aprendizaje en los niños.

Para Karl Groos (1898) en su libro “el juego de los animales” nos dice que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo del niño, llamándolo pre- ejercicio, lo cual ayudará al niño a prepararse y adaptarse a las futuras actividades como adulto. Esta afirmación la compara con el comportamiento de los cachorros del tigre, que juegan entre ellos saltando uno encima del otro simulando que atrapan una presa y poco a poco mientras van madurando con el juego, esta técnica de caza se perfecciona y se convierte es su estrategia de ataque en su vida adulta.

Groos se basó en la teoría Darwiniana “sobreviven las especies más adaptadas a las condiciones cambiantes del medio que los rodea” este autor cree que los niños y los animales tienen dos actividades que realizar en las primeras etapas de su vida, tales como:

- **Necesidades básicas**, que son cubiertas por los padres, como el comer, el abrigo y los primeros cuidados.
- **Maduración**, esta se basa en que tengan un grado de maduración mediante la práctica, en estas actividades tenemos el gatear, caminar, correr y saltar.

El juego simbólico o pre ejercicio como lo llama Groos, fundamenta que no jugamos porque somos niños, sino que se nos dio la niñez para que podamos jugar. Que quiere decir esto, mientras jugamos experimentamos con el acierto y error, el cual es fundamental para desarrollar los procesos cognitivos y satisfacer las necesidades que están ligadas a la adquisición de conocimientos vivenciales.

Según Édouard Claparède (1909) el juego es una actividad que desarrolla la plasticidad neuronal, lo que permite alcanzar conocimientos del entorno que nos rodea y mediante la práctica de sus intereses (ensayo y error) mejora la vida y permite tener niños con buena actividad física y sobre todo más felices.

El juego libre se convierte en un refugio donde se satisfacen las necesidades de los niños ya que el juego es innato en todo ser vivo, permitiendo el desarrollo de la autonomía y personalidad, por ello es importante tener juegos y actividades que estén ligados a cada etapa del infante.

3.1.1.1. Características del juego

Las características más importantes del juego son:

- En todas las culturas y partes del mundo existe el juego y sobre todo distintas maneras de jugarlo (en su mayoría los juegos son los mismos, solo cambian los nombres).
- El juego debe de ser libre y voluntario, es una actividad que el niño elige realizar en cualquier momento o lugar, ya sea solo o en grupo.
- El juego es indispensable para el aprendizaje ya que beneficia el desarrollo integral del niño.

- El niño puede tomar cualquier objeto de su entorno para jugar como chapitas, cajas, un palo, piedritas o tal vez solo use sus manos como objeto, no importa los medios solo el fin, que es entretenerse.

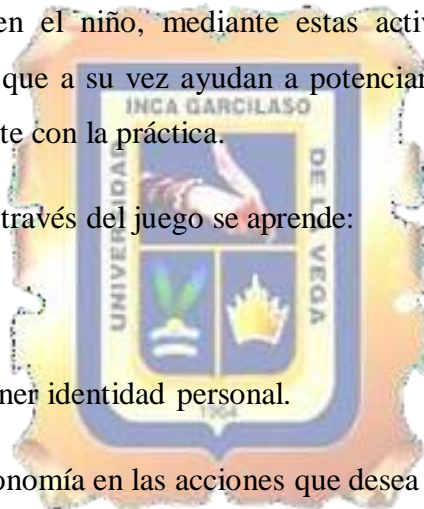
El juego no solo estimula la imaginación en el niño en su primera infancia, también ayuda a desarrollar el trabajo en equipo, fortaleciendo la inteligencia social, emocional y sobre todo el disfrute de realizarlo.

3.1.1.2. La importancia del Juego en el desarrollo del niño

El juego en la infancia refuerza el desarrollo de sus habilidades sociales y cognitivas en el niño, mediante estas actividades se adquiere nuevas habilidades que a su vez ayudan a potenciar las que ya había aprendido anteriormente con la práctica.

Se sabe que a través del juego se aprende:

- A tener identidad personal.
- Autonomía en las acciones que desea realizar.
- Adquisición de principios y valores.
- La participación y la cooperación.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad.
- Descubre y explorar el entorno que los rodea.
- Construyen el pensamiento lógico matemático.
- Desarrollo del lenguaje.



3.1.1.3. Tipos de juego

Los niños tienen diferentes tipos y formas de jugar los juegos, esto dependerá siempre del estado emocional que se encuentra en ese momento, con quienes quiera jugarlo o que elementos desee emplear para jugarlos, ya que cada niño es diferente y autónomo para tomar sus propias decisiones.

Entre estos juegos tenemos:

- **El juego motor**, el niño explora su entorno, involucrando el movimiento de todo el cuerpo y sobre todo movimientos coordinados ojo- mano, ojo-pie como el trepar, saltar, jugar a la pelota, jugar a las carreras.
- **El juego manipulativo**, mientras más objetos de diferentes texturas, formas y espesor tengan los niños a su alcance, ellos podrán optimizar y desarrollar su motricidad fina como la prensión, abrochar, desatar, vaciar o llenar recipientes.
- **El juego simbólico**, es el más típico en la primera infancia, el niño simula situaciones basadas en la experiencia y personajes que tienen a su alcance, desarrollando su lenguaje y aprende a resolver problemas (jugar a los policías, ser bombero, jugar a la mamá o el papá).
- **El juego con reglas**, el niño debe seguir de forma voluntaria las instrucciones que le da el grupo, y sobre todo respetar las reglas y normas (jugar kiwi, mata gente, las escondidas).
- **El juego de construcción**, el niño utilizara cualquier material para formar o construir lo que a él se le ocurra, es un juego libre y sin reglas, solo tiene que usar la imaginación (puede usar rollos de papel, cubos, cajas, legos).
- **Los juegos verbales**, favorecen y desarrollan el aprendizaje del



lenguaje. Se inicia con los bebés, tratando de imitar los sonidos que hace la madre cuando habla con el (balbuceo) y se va fortaleciendo en el transcurso del crecimiento y maduración del infante.

- **Los juegos de pensamiento lógico**, esto sucede mediante la interacción con el medio que los rodea y los materiales que les proporcionan los padres o el docente. El desarrollo de las nociones lógico-matemáticas, es un proceso progresivo que construye el niño a base de sus experiencias (sumas, resta, más que, menos que).
- **Los juegos de relaciones espaciales**, el niño a lo largo de su crecimiento va adquiriendo habilidades que va perfeccionando de manera progresiva (apilar ladrillos, armar un rompecabezas, ir a un lado o al otro).
- **Juegos de fantasía**, permiten al niño desarrollar su imaginación, se crean un mundo de fantasía dejando la realidad para convertirse en superhéroes, magos, caballeros, reyes o princesas, en este caso es una buena opción que en el aula se tengan disfraces o accesorios para que el niño pueda usar a elección.
- **Juegos sensoriales**, son los que ayudan a los niños a estimular sus sentidos. Este tipo de juegos se inicia en la primera etapa de la infancia (sensorio-motor) y se dividen en visuales (tarjetas con imágenes o luces), auditivos (sonidos onomatopéyicos, instrumentos musicales), táctiles (texturas, temperatura), olfativos (diferentes aromas) y gustativos (dulce, salado, amargo y agrio).

“el juego es una manifestación natural y por lo tanto, necesaria para la infancia y adolescencia” (Borja, 1984:104).

3.1.2. Los juegos Didácticos y el Aprendizaje

El aprendizaje es la adquisición de conocimientos mediante la exploración y la experiencia.

El juego didáctico, tiene muchos beneficios en el aprendizaje de los niños en los primeros años de vida, en los cuales van desarrollando progresivamente el pensamiento lógico, el pensamiento crítico y esto se debe a la interacción que los niños tienen con su medio.

Asimismo el docente, debe recurrir a sus conocimientos pedagógicos y estrategias lúdicas que le ayuden a desarrollar y potenciar la capacidad de razonar en los niños a través de las experiencias significativas ya adquiridas.

Según Alsina (2010) el juego en un enfoque pedagógico que provoca un trabajo más motivador y estimulante para los que inician esta actividad.

Para García (2006) el juego didáctico debe contar con una serie de objetivos que le permitan al docente proponer siempre una meta.

Los juegos didácticos se destacan en 3 elementos:

- **El objetivo didáctico:** es la meta que el niño debe lograr mediante la actividad lúdica y por lo tanto interiorizar el conocimiento adquirido.
- **Las acciones lúdicas:** componen un elemento necesario para el juego didáctico y si estas no están presentes no habrá juego. Estimular la actividad hace más amena el proceso de enseñanza y potencian la atención de forma dinámica en los niños.
- **Las reglas del juego:** Estos son los que van a determinar en cómo se hace la actividad y el docente dará las pautas para que los niños cumplan la actividad propuesta.

La temática de los juegos didácticos debe de estar relacionada con los diferentes contenidos de las áreas pedagógicas.

Por ejemplo, en las actividades para el pensamiento lógico matemático podemos usar bloques lógicos y pedir a los niños que coloquen las figuras de un color determinado (rojo) y las pongan dentro del balde del mismo color, lo mismo sucederá con las otras figuras de los diferentes colores (como jugando ya aprendimos a clasificar por colores).

De la misma forma debemos tener en cuenta que:

- El juego siempre forma parte de las vivencias de los infantes.
- Los juegos lúdicos son motivadores y amenos, permitiendo que los niños se involucren de tal manera que asumen una realidad.
- Mediante el juego se pueden tratar diferentes tipos de conocimiento y habilidades.
- Permite aprender del propio error y del error ajeno.
- Respetar la diversidad, todos quieren jugar y todos pueden hacerlo según sus capacidades.
- Permite el proceso de las capacidades psicológicas para el aprendizaje como la atención, la concentración, la percepción, la memoria, la búsqueda de estrategias, permitiendo la socialización y a su vez la autonomía personal.
- Persigue y consigue en muchas ocasiones el aprendizaje significativo.



El juego didáctico tiene un valor incomparable para el aprendizaje, para el docente aporta muchos beneficios, ya que es una estrategia didáctica que se puede usar en los diferentes niveles de la educación.

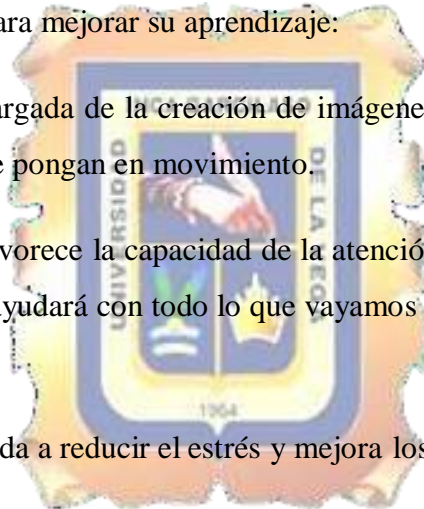
Como bien dicen los autores, el juego para el niño es emoción y libertad, mediante la dinámica del juego se propicia el aprendizaje (la curiosidad alienta el aprendizaje). Debemos tener en cuenta que los juegos didácticos tienen un objetivo concreto, el cual es aprender.

El aprendizaje es vivencial y tiene una relación natural con el juego, por ejemplo ¿cómo aprende un niño?

- Primero el docente debe captar su atención (podemos usar elementos novedosos, un sombrero, caja o una bolsa de tela).
- Le haremos una pregunta a los niños ¿qué creen que hay dentro de la caja? Para fomentar su interés y curiosidad.
- Después debemos mostrar lo que tenemos dentro de nuestra caja y así calmar la curiosidad del niño.
- Con esta actividad haremos que el niño obtendrá un aprendizaje nuevo y esta información se fijará en el cerebro del niño.

Un punto bastante importante es que cuando el niño juega el cerebro segrega las siguientes hormonas para mejorar su aprendizaje:

- La Dopamina, encargada de la creación de imágenes y lugares fantásticos, hace que los músculos se pongan en movimiento.
- La Acetilcolina, favorece la capacidad de la atención, memoria y el aprendizaje. Esta hormona nos ayudará con todo lo que vayamos aprendiendo en el transcurso de nuestra vida.
- La Serotonina, ayuda a reducir el estrés y mejora los estados de ánimo.
- Las Encefalinas y Endorfinas, encargadas de reducir la tensión neuronal (transmiten la calma y la paz).



Para Édouard Claparède (1909) los docentes siempre deben prestar atención a sus alumnos y trabajar e investigar a partir de estas observaciones.

Claparède dio mucha importancia a las necesidades de los niños basándose en su teoría de la Educación Funcional y realizó una descripción de los diferentes periodos evolutivos del ser humano hasta la adolescencia.

- **Primera Infancia (0 a 4 años)** sus intereses que posee son motores y sensoriales.
- **Segunda infancia (4 a 7 años)** sus intereses son aquellos que perciben a través de

los sentidos, objetos concretos, estructuras lingüísticas y el porqué de las cosas.

- **Tercera Infancia (7 a 14 años)** sus interés son intelectuales y abstractos.
- **Adolescencia (14 a 18 años)** predominan los intereses sociales, morales, estéticos y religiosos.

Lo mencionado anteriormente, es de mucha ayuda para el docente, ya que conociendo el entorno y las necesidades de sus niños, los ayudará a desarrollar el interés para concebir nuevos conocimientos y aprendizajes que satisfagan sus necesidades.

Como docentes debemos transmitir los conocimientos de manera activa, para que el niño por sí solo deba desenvolverse de forma autónoma y dar una solución que compense a su necesidad.

Piaget con su estudio del desarrollo intelectual, nos habló sobre la modificación de los esquemas mentales que permiten a los niños de edad temprana a generar nuevos conocimientos.

Para este proceso son necesarios ciertas funciones intelectuales como “adaptación” que es la interacción continua y repetible, entre el organismo y su ambiente.

La adaptación está constituida por dos procesos:

- **Asimilación**, donde el niño integra nueva información a su estructura en evolución, por ejemplo el juego.
- **Acomodación**, adapta sus esquemas mentales antes concebidos, para apropiarse con el fin de entender mejor, por ejemplo la imitación.

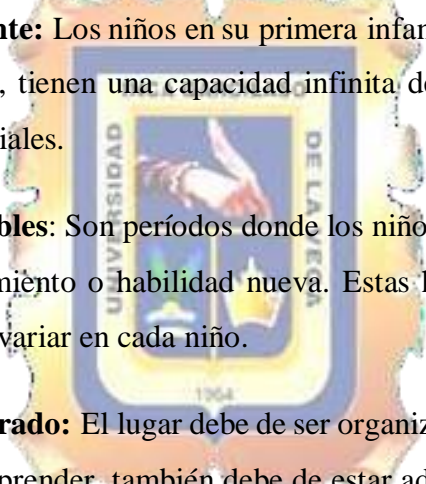
Piaget distingue cuatro estadios del aprendizaje del niño, las cuales están relacionadas con la memoria, el percibir y conocer:

- **Periodo sensoriomotor (0-2 años)** el niño desarrolla el control motor y se relaciona con los objetos que lo rodean.
- **Periodo preoperacional (2-7 años)** desarrolla habilidades verbales, comienza a elaborar la simbología de los objetos que puede nombrar.

- **Estadio operacional concreto (7-12 años)** los niños ya son capaces de manejar conceptos abstractos numéricos, y establecen una relación, ya pueden desarrollar un pensamiento lógico, utilizando materiales concretos.
- **Estadio de las operaciones formales (12 - 15 años)** en esta etapa se desarrolla el pensamiento sistemático, periodo operacional formal con símbolos abstractos.

Para María Montessori (1937) su enseñanza se basa en el aprendizaje mediante la libertad, el orden, la disciplina y respeto mutuo “la libertad del niño debe de tener un límite y ese límite es el interés de los demás”.

También promueve el desarrollo natural de cada persona, donde los plasma en sus 4 principios:

- 
- **La mente absorbente:** Los niños en su primera infancia absorben todo lo que los rodea y lo asimilan, tienen una capacidad infinita de aprender de acuerdo a sus experiencias vivenciales.
 - **Los periodos sensibles:** Son períodos donde los niños tienen mayor capacidad de adquirir un conocimiento o habilidad nueva. Estas habilidades o conocimientos adquiridos, pueden variar en cada niño.
 - **El ambiente preparado:** El lugar debe de ser organizado de forma cuidadosa para que el niño pueda aprender, también debe de estar adecuado de tal manera que el niño pueda desarrollar su parte social, emocional, intelectual; todo dentro de la disciplina y el respeto.
 - **El rol del adulto:** El adulto es el mediador entre el niño y el ambiente preparado, su meta es ayudarlo a ayudarse (el niño debe de tener la libertad absoluta para moverse y experimentar) el rol del adulto o docente es únicamente dar las indicaciones.

La labor del docente, es despertar en el niño su independencia, imaginación, creatividad y también la autodisciplina, asimismo la bondad y cortesía, de igual manera debemos guiar al niño para que aprenda a observar y cuestionar, motivando sus intereses por la cultura y la ciencia.

Para complementar el aprendizaje y los juegos en el salón de clase los docentes tenemos que adquirir o elaborar cierto tipo de materiales

3.1.3. Tipos de materiales

Los docentes para complementar los juegos y hacer sus sesiones de clase más dinámicas, se debemos apoyar con los siguientes materiales

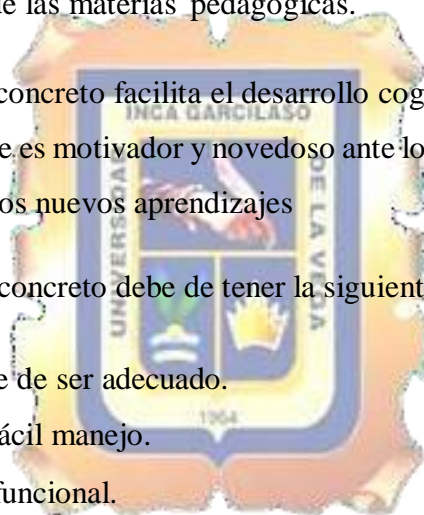
3.1.3.1. Material Concreto

Es una de las herramientas más utilizadas por los docentes, es útil para cualquiera de las materias pedagógicas.

El material concreto facilita el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los niños, ya que es motivador y novedoso ante los ojos de los niños, ayudando a asimilar los nuevos aprendizajes

El material concreto debe de tener la siguiente finalidad:

- Debe de ser adecuado.
- De fácil manejo.
- Ser funcional.
- Duradero.
- Resistente a las caídas.



3.1.3.2. Material Didáctico

El material didáctico es aquella herramienta que se utiliza para fines educativos, los cuales facilitan la enseñanza y el aprendizaje de nuevos conceptos, habilidades, destrezas y actitudes en los estudiantes.

Es el apoyo ideal de un docente cuando quiere enfatizar sobre un tema en concreto y es difícil de entender por los niños.

El material didáctico debe ayudar a:

- Promover la creatividad y la exploración.
- Ayudar a motivar y entender la sesión de clase.
- Facilitar el aprendizaje por medio de la percepción visual o auditiva (carteles, videos, música).
- Ayudar a manifestar el manejo de habilidades y formar conceptos aproximados al tema que se quiere dar.
- Estimular los sentidos.

Por medio de una tabla de porcentaje visualizaremos la importancia de los materiales sobre el aprendizaje y la retención que proporcionan a los niños:

POR MEDIO DEL	PORCENTAJE (%)
Gusto	1%
Tacto	1,5%
Olfato	3,5%
Oído	11%
Vista	83%

Tabla1 Aprendizaje por medio de los sentidos

Gracias a este análisis en la tabla nos podemos dar cuenta que el niño aprende de una mejor manera por medio del sentido de la vista.

Ahora mostraremos el porcentaje de la retención y el medio de cómo lo aprenden:

POR MEDIO DEL	PORCENTAJE (%)
Leyendo	10%
escuchando	20%
viendo	30%
Viendo y oyendo	50%
Oyendo y luego discutiendo	70%
Oyendo y luego realizando	90%

Tabla 2. Porcentaje de la retención de los aprendizajes



María Montessori, basándose en otros pedagogos ideó una metodología y materiales concretos, los cuales se han llegado a expandir a nivel mundial. Aunque su método parecía poco creativo, con el tiempo demostró que por medio de la manipulación de materiales concretos, los niños van creando y desarrollando el juego simbólico, el cual desenvuelve en el niño el pensamiento lógico y al desarrollo del lenguaje.

Todo el material debe ser atractivo, natural, progresivo y con su propio control de error, estos deben estar distribuidos en diferentes áreas donde el niño tenga un libre acceso y donde pueda elegir la actividad que desee realizar.

Los niños pueden pasar horas jugando y manipulando los materiales creados por Montessori, ya que desarrolla su autonomía y trabajo de forma independiente.

Para Montessori, no solo los materiales didácticos y concretos son importantes para el aprendizaje, el tener aulas amplias y luminosas, con ambientes necesarios; y diseñados para estimular el conocimiento y la autonomía en los niños

3.1.4. Clasificación del material concreto y didáctico

a) Material didáctico

- **Materiales fijos tenemos** (los plumones, la pizarra, cuadernos, colores, proyector).
- **Material didáctico informativo** (libros, periódicos, diccionarios, revistas).
- **Material visual y audiovisual** (flash card, paneles, carteles, maquetas, televisores, radio, discos).
- **Material experimental** (como matraces, lupas, pinzas, tubos de ensayo).

b) Material concreto :

Todos los recursos que utiliza el docente para realizar su sesión de clases, deben ser apropiados y adecuados para el nivel y edad de sus alumnos, poniendo en práctica el manejo y las estrategias didácticas.

- **Para los niños de 2 años:** Los materiales didácticos deben de ser funcionales y coloridos, para que llamen su atención, deben ayudar a mejorar su motricidad gruesa y fina, deben de ser durables y resistentes. También deben ayudar a la estimulación y adquisición del lenguaje.
- **Para los niños de 3 años:** Los rotafolios son una buena opción para concretar y madurar sus saberes previos, también utilizar materiales que motiven su curiosidad y pensamiento científico. En especial trabajar con materiales audiovisuales que ayuden afianzar su lenguaje.
- **Para los niños de 4 y 5 años:** A esta edad a los niños les gusta más crear, armar y desarmar, les gusta manipular cubos, amasar plastilina, entre otros, que exploten su imaginación y creatividad.
- El material también puede ser elaborado no solo por el docente, sino

también por los mismos niños utilizando elementos que tengan en casa o su entorno:

- **Coleccionando:** El docente debe aprovechar la tendencia natural que tienen los niños de coleccionar objetos y algunos elementos diversos que llamen su atención (hojitas, piedritas de diferentes tamaños, ramitas).
- **Seleccionando:** En muchas de las metodologías conocidas, los niños tienen un momento y espacio donde clasifican el material que han sido coleccionados por ellos mismos (incentivando al orden y clasificación de los objetos).
- **Construyendo:** Con los materiales que han traído de casa o los seleccionados con anterioridad, los niños serán capaces de construir, armar o decorar como parte de un juego o actividad específica.
- **Ordenando:** Todos los materiales después de ser manipulados por los niños, deben de ser puestos en su lugar. Los niños tomarán la decisión si lo hacen de manera individual o grupal.

Minedu (2016) El docente debe hacer uso de los elementos necesarios que faciliten los aprendizajes, teniendo siempre en cuenta la seguridad emocional, la organización del tiempo y el espacio del ambiente donde se desarrolle la actividad, tomando en cuenta las características madurativas que contribuyan al desarrollo potencial de los niños.

Minedu nos brinda algunas recomendaciones sobre el material que se debe usar en nuestras aulas:

- Los materiales deben estar libres de agentes tóxicos (algunos niños tienden a meterse los objetos a la boca), no deben estar rotos, abollados, tener puntas o estar astillados (el docente siempre debe de revisar el estado de los materiales para evitar algún accidente).
- Deben estar limpios y desinfectados, los mismo con el área de juego.
- Deben de ser fáciles de manipular, incentivar la exploración y el juego.

- Deben de ser objetos variados como rompecabezas, cubos, pelotas (material estructurado) cajas, telas, botones, palitos (no estructurados).
- Deben estar organizados y siempre ubicados al alcance de los niños.
- Los materiales deben ser adecuados a la edad madurativa de los niños y la cantidad de los objetos deben de ser suficientes y de acuerdo a la cantidad de niños.

Es de suma importancia que los docentes programen con anticipación sus actividades lúdicas-pedagógicas y por supuesto su material sin improvisación que el material concreto y didáctico es, teniendo en cuenta que el material concreto y didáctico debe de estar acorde al tema y el nivel de los niños.

3.2. ACCIONES, METODOLOGÍAS Y PROCEDIMIENTOS

3.2.1. Acciones

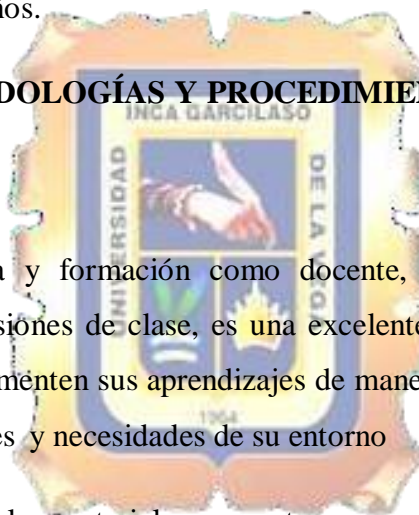
De mi experiencia y formación como docente, aprendí que incluir juegos didácticos en mis sesiones de clase, es una excelente manera para que los niños desarrollen y complementen sus aprendizajes de manera integral, tomando siempre en cuenta sus intereses y necesidades de su entorno

El juego didáctico y los materiales concretos, como propuesta pedagógica serán aplicados a través de las sesiones de clases en las diferentes áreas pedagógicas.

3.2.2. Metodologías

Por la pandemia los docentes y niños nos hemos visto afectados en el proceso de enseñanza y aprendizaje, primero por las clases virtuales, algunos niños no aprendieron de manera correcta y algunos docentes no utilizan las herramientas necesarias para que los niños presten la debida atención a las sesiones de clases.

Con el retorno a clases se observó que los niños regresaron con ciertas deficiencias en el aprendizaje (estaban muy distraídos), tenían un bajo rendimiento y eso se notó en la prueba de entrada (lista de cotejo).



Por ende esta propuesta pedagógica se diseñó con la intención para que los docentes incluyan y apliquen los juegos didácticos como herramienta, para potenciar los aprendizajes en los niños después de las deficiencias que tuvieron en la pandemia.

Debemos tomar en cuenta que en las sesiones de clases los niños y el docente tienen mayor interacción, y no hay mejor manera de aprender que incluir el juego dentro de nuestros procedimientos pedagógicos para que el niño genere nuevos procesos cognitivos que serán más significativos.

3.2.3 Procedimientos

3.2.3.1. Sesión de clases: Se planifica tomando en cuenta la secuencia didáctica, los procesos pedagógicos y las didácticas de cada competencia.

a) **Sesión de aprendizaje:** Es un recurso pedagógico que se concreta en las aulas, dando respuesta a las situaciones de contextos significativos, planteados en las diversas unidades didácticas.

- Es un recurso pedagógico que se concreta en el salón de clase, dando respuesta a las situaciones de contextos significativos planteadas en las diversas Unidades Didácticas.
- Estas deben de tener un orden lógico y de conexión que se evidencian en el cronograma de secuencia didáctica.
- Pueden adaptarse a las necesidades de aprendizaje de los niños.
- Garantiza los procesos didácticos para el desarrollo de las competencias.

b) **Secuencia didáctica:** Es el resultado de establecer una serie de actividades de aprendizaje que tengan un orden interno entre sí.

- Se debe partir de la intención del maestro para recuperar aquellas nociones previas que tienen los niños sobre un hecho

asociado a situaciones problemáticas y de contexto reales para que se desarrolle una secuencia significativa.

- La secuencia didáctica de una sesión de aprendizaje, no es otra cosa que la estructura de la misma en tres momentos específicos el de inicio, el desarrollo y el cierre.
- En esos momentos específicos se desarrollan los procesos pedagógicos, es decir se evidencian la necesidad en cualquiera de los tres momentos de la sesión de aprendizaje.

c) **Procesos pedagógicos:** Conjunto de acciones intersubjetivas y saberes que ocurren entre los que participan en el proceso educativo, con la finalidad de construir conocimientos, clarificar valores y desarrollar competencias para la vida común.

Cabe señalar que no son momentos, sino son procesos permanentes y se recurren a ellos en cualquier momento que sea necesario.



Figura 2 Procesos pedagógicos que promueven competencias

3.2.3.2. Organización de la sesión de clases

El desarrollo de las sesiones está estructurado de la siguiente manera, tomando de referencia el enfoque transversal de Derechos, en la búsqueda de la excelencia y la estructura según el Currículo Nacional y los procesos pedagógicos para la construcción del aprendizaje.



Figura 3. Procesos pedagógicos.

- **Inicio:** Se debe elegir un lugar adecuado para realizar la asamblea y conversar sobre los acuerdos de convivencia durante el desarrollo de la sesión y aprovechamos el orden para hacer nuestra motivación.
- **Desarrollo:** Los niños interaccionan con la nueva información (los docentes usarán las diferentes estrategias que están orientadas al área a trabajar).
- **Cierre:** los niños realizarán el proceso de autoevaluación y lo plasmarán de manera oral o gráfica.


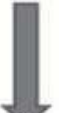
Momentos de una sesión de aprendizaje	Procesos Pedagógicos		Procesos didácticos
INICIO	Problematización	 Motivación Evaluación 	Procesos didácticos según el área y competencia
	Saberes previos		
	Propósito y Organización		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias		
CIERRE	Evaluación		

Tabla 3. *Procesos pedagógicos*

- **Secuencia de la hora del juego libre en los sectores**

La hora del juego libre, también tiene una secuencia metodológica programada por el docente, que inicia desde la planificación, organización, acuerdos, intereses y gustos.

Se plantean tres momentos que permiten a los niños jugar en los diferentes espacios de representación para que manipulen y exploren los materiales de manera libre, y de esta manera puedan socializar entre ellos, creando nuevas vivencias que estimulen su aprendizaje con el medio que los rodea.



Figura 4. Momentos del juego libre

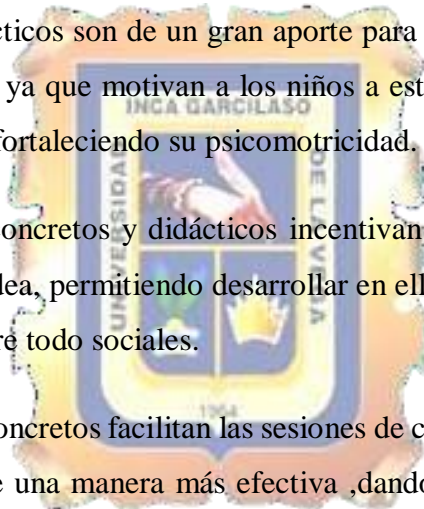
- **Asamblea inicial**
 - **Planificación**, momento en el que el niño a que sector ir.
 - **Organización**, momento en el que los niños se organizan de manera individual o grupal en el sector elegido.
- **Desarrollo del Juego**
 - decisión y organización.
- **Asamblea final**
 - **Evaluación**, los niños ordenan los materiales del sector donde jugaron, socializan, cuentan a qué jugaron y como jugaron, por último hacen una presentación gráfica

CAPÍTULO IV

PRINCIPALES CONTRIBUCIONES

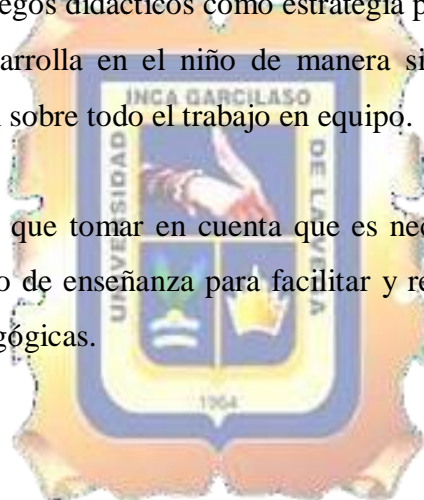
4.1. APORTES PEDAGOGICOS

- Los juegos didácticos promueven el desarrollo de la imaginación, imitación y las recreaciones de sucesos cotidianos que manifiestan los niños por medio de la representación.
- Los juegos didácticos son de un gran aporte para las sesiones de clases dentro y fuera del aula, ya que motivan a los niños a estar en constante movimiento, desarrollando y fortaleciendo su psicomotricidad.
- Los materiales concretos y didácticos incentivan a que los niños exploren el medio que lo rodea, permitiendo desarrollar en ellos sus diferentes habilidades cognitivas y sobre todo sociales.
- Los materiales concretos facilitan las sesiones de clases, haciendo que los niños se concentren de una manera más efectiva ,dando lugar a que las actividades sean más amenas y fáciles de concretar.



4.2. CONCLUSIONES

- El uso de material didáctico y concreto influye de manera significativa en el aprendizaje y el desarrollo metacognitivo, reforzando o cambiando el conocimiento previo antes de realizar alguna actividad en concreto.
- El material didáctico no estructurado es lo que más disfrutan manipular los niños en las diferentes etapas de su infancia, ya que con ello pueden crear y decorar lo que ellos deseen, permitiéndoles desbordar su imaginación.
- La aplicación de los juegos didácticos como estrategia pedagógica en las sesiones de clases, refuerza y desarrolla en el niño de manera significativa la autonomía, la socialización, el orden sobre todo el trabajo en equipo.
- Los docentes tenemos que tomar en cuenta que es necesario el uso de los juegos didácticos como medio de enseñanza para facilitar y reforzar el aprendizaje en las diferentes áreas pedagógicas.



4.3 RECOMENDACIONES

- A los docentes se les sugiere incorporar en todas sus áreas pedagógicas el uso de material concreto y didáctico, ya que son herramientas de gran utilidad para motivar el aprendizaje en los niños de nivel inicial.
- Los centros educativos deben proporcionar a los docentes los materiales necesarios para que puedan desarrollar de manera adecuada sus sesiones de clase y de la misma manera adecuar los espacios de juego libre.
- Los docentes debemos poner en práctica nuestras metodologías didácticas para así fusionarlas con las herramientas de apoyo son que los materiales didácticos y materiales concretos, para propiciar y fortalecer el desarrollo de esquemas cognitivos en los niños.
- Antes de cada sesión pedagógica, los docentes deben saber el procedimiento del juego que van a realizar; el juego deberá ser planeado y no improvisado, también debemos tener a la mano los materiales necesarios para la realización de dicha actividad.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Fuentes bibliográficas

Chacón, P. (s/f). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Universidad pedagógica experimental libertador. Venezuela-Caracas

Édouard, C. (1910). *Psicología del niño y pedagogía experimental : problemas y métodos, desarrollo mental, fatiga intelectual*. Recuperado de <https://archive.org/details/BRes091860/page/n23/mode/2up?view=theater>

El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI - Publicaciones Editorial Graó. (s/f). Recuperado el 10 de septiembre de 2022, de Publicaciones Editorial Graó website: <https://www.grao.com/es/producto/el-legado-pedagogico-delsiglo-xx-para-la-escuela-del-siglo-xxi>

Falcón, J. (2018, julio 4). NOTICIAS INFANTILES ® Consejos para padres, profesores y niños. Recuperado el 13 de septiembre de 2022, de NOTICIAS INFANTILES ® Consejos para padres, profesores y niños website: <https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/juego-educativo-clave-desarrollo-nino>

Haro, M. J. R. (2019). *Guía de orientación para desarrollar proyectos de aprendizaje en Educación Inicial*. Av. Alfonso Ugarte 1860, Ate Lima 03 – Perú: Asociación Editorial Bruño.

IPE. (2021). Efectos del COVID-19 en la educación. Recuperado el 12 de septiembre de 2022, de Instituto Peruano de Economía website: <https://www.ipe.org.pe/porta/efectos-del-covid-19-en-la-educacion/>

Las escuelas de más de 168 millones de niños del mundo llevan casi un año entero cerradas por completo debido a la COVID-19. (s/f). Recuperado el 10 de

septiembre de 2022, de Unicef.org website:

<https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/escuelas-168-millones-ninosllevan-casi-ano-entero-cerradas-debido-covid19>

Leyva Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*.

(Para optar el título profesional de licenciatura en pedagogía infantil). Pontificia Universidad

Javeriana. Bogotá-Colombia.

Martínez, E. (2021). *El grave impacto de la pandemia en la educación mundial*. Recuperado

el 10 de septiembre de 2022, de Human Rights Watch website:

<https://www.hrw.org/es/news/2021/05/16/el-grave-impacto-de-la-pandemia-en-la-educacion-mundial>

Murueta, M. (2010). *Material didáctico y calidad educativa. Alternativas para la Calidad*

Educativa.

Recuperado

de

https://www.academia.edu/1380240/Material_did%C3%A1ctico_y_calidad_educativa

Revista Internacional de Educación para la Justicia Social (Vol. 9). (2020). Servicio de Publicaciones de la Universidad Autónoma de Madrid.

Rosa, S. G. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. (1° ed) Jr.

Juan Manuel del Mar y Bernedo N| 1290, Urb. Chacra Ríos Sur, Lima.: Amauta Impresiones

Comerciales S.A.C.