

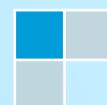
Propuesta de intervención

Para la Implementación de Juegos Didácticos como
herramientas fundamentales de aprendizaje en niños de edad
preescolar.

**Caso: Centro Educativo Panamerican School of
Panamá.**



**Presentado por :
Verónica Isabel
Robles Medina**



Índice.

Descripción	2
Área de Intervención	2
Introducción.....	2
Justificación.....	2
Objetivos.	2
Desarrollo de la propuesta.	2
Procedimiento	2
Ejemplos de Juegos didácticos en el aula.....	2
Juegos de letras.....	2
Juego de números:	2
Bibliografía	2





Descripción

Dentro de la propuesta de intervención se podrán apreciar métodos para la actualización de los conocimientos de las docentes del nivel preescolar sobre la aplicación del juego didáctico dentro del aula.

Se exponen ejemplos de juegos didácticos, cada uno presentado con objetivos, procedimientos, materiales y áreas del desarrollo beneficiadas.

Área de Intervención

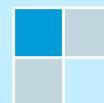
La propuesta de intervención se aplicara a las maestras de preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*



Introducción.

Esta “Propuesta de intervención se propone realizar en el Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* y está basada en un análisis de las observaciones, entrevistas y encuestas realizadas a las docentes de preescolar, en la que se interviene para diseñar una estrategia que estimule a los docentes de preescolar a introducir el juego en su currículo educativo, con el fin de contribuir a la formación integral, y de esta manera lograr que los estudiantes se sientan motivados y dispuestos a aprender de una manera creativa y divertida.

Busca involucrar tanto a los docentes para trabajar de acuerdo a las necesidades de cada uno de sus estudiantes.

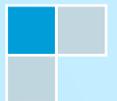


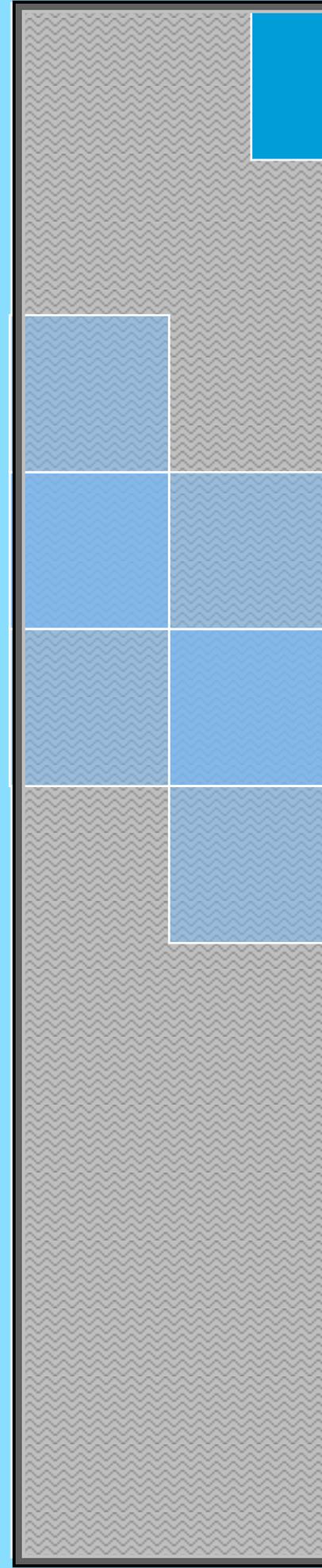


Justificación

Es necesaria una propuesta que brinde nuevos conocimientos a los docentes en cuanto a los métodos actuales de enseñanza en edad preescolar, ya que como se ha visto anteriormente los estudiantes logran aprender mediante la práctica y el análisis que se obtienen mediante la implementación de actividades lúdicas tanto dentro como fuera del aula.

Cabe destacar que las investigaciones presentadas están guiadas para recalcar la importancia de aplicar el juego didáctico como estrategia de enseñanza. Algunas de ellas muestran guías para que el docente pueda intervenir en el juego didáctico. Otras además de servir de guía le brindan la oportunidad de tener aspectos que permiten evaluar el proceso.





Expertos en teorías del aprendizaje han afirmado que las estrategias pasivas no dan resultados efectivos. El autor Espejo (2017), menciona que lo ideal es enseñar a través de métodos de aprendizaje que involucren de forma activa a los estudiantes. Además, la participación de los alumnos en juegos requiere de distintas aplicaciones concretas de contenido.

El docente puede planear sus clases previamente estableciendo juegos didácticos como estrategias para llevar a cabo sus objetivos durante las clases. Al presentar el juego dentro del aula debe tener presente los momentos en los que debe intervenir.

Las actividades lúdicas deben combinar juegos tanto individuales como colectivos. De esta forma, el alumnado aprende a ser autónomo y a resolver situaciones por sí mismos, además de prosperar en su competencia social.

La cooperación, la madurez, la tolerancia, la solidaridad, el respeto, la participación, la justicia, la igualdad, la disciplina, etc. deben estar presentes en todo momento.



Objetivos.

Objetivo General.

- Capacitar al personal docente del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá* con talleres prácticos con la finalidad de introducir actividades lúdicas en las materias.

Objetivos Específicos:

- Intercambiar experiencias que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida de los estudiantes y su aprendizaje.
- Promover dentro del planeamiento escolar actividades lúdicas divertidas y atractivas que motiven al niño a aprender mediante juegos.



Desarrollo de la propuesta.

Es de suma importancia que el centro de estudio provea a su personal docente de capacitaciones que los ayude a mantenerse al día en cuanto a los enfoques educativos, metodológicos y didácticos. La capacitación del personal docente trae consigo los siguientes beneficios (Vásquez, 2017).

Los seminarios se presentaran a partir de los conocimientos sobre estrategias de enseñanza mediante el juego didáctico que tienen las maestras de preescolar del Centro Educativo *Panamerican School of Panamá*.

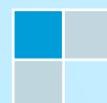
Por ello se propone la constante capacitación al personal docente empezando con un seminario enfocado en promover la inclusión del juego didáctico dentro del currículo escolar.

Propiciar espacios donde el docente comparta experiencias con el grupo de docentes sobre sus estrategias pedagógicas sobre el juego y la aplicación dentro del aula, de este modo aumenta su conocimiento y aprovecha de forma eficaz cada rincón de su aula.



También se sugiere, el Seminario “Explorando la Educación Creativa”, en el cual podrán conocer técnicas de arte para una enseñanza divertida.

De igual manera, en conjunto con la capacitación de las maestras, estas, deberán transmitir a los niños la importancia de implementar los juegos en las actividades diarias, ya que, al fin y al cabo, serán ellos los mayores beneficiados con este nuevo método de enseñanza. Con esto se trata de que los alumnos sean miembros activos dentro del salón de clases pudiendo confeccionar en conjunto con sus maestras el material didáctico que utilizarán para cada actividad.



Procedimiento

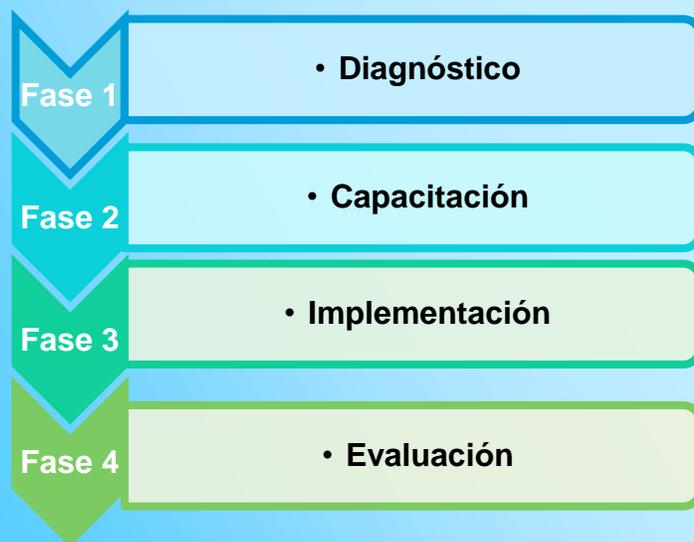
La propuesta de intervención está compuesta por cuatro fases importantes, las cuales permitirán diagnosticar, capacitar, implementar y evaluar a las maestras participantes.

Fase 1. Permitirá diagnosticar sobre el nivel de conocimiento de estrategias de juego didáctico dentro del aula.

Fase 2. Capacitación dirigida a las maestras a partir de seminarios sobre el juego didáctico en el aula.

Fase 3. Las maestras podrán implementar las nuevas estrategias sobre el juego didáctico en el aula.

Fase 4. Las maestras serán capaces de autoevaluar su conocimiento actual sobre el juego didáctico y su aplicación dentro del aula.



Ejemplos de Juegos didácticos en el aula.

Juegos de letras.

Rayuela de letras

Objetivo: reconocer las letras

Actividad: los estudiantes jugaran rayuela con la letra y su vocabulario.

Desarrollo: La maestra dibuja una rayuela en el suelo del parque, la misma contiene las letras e imágenes del vocabulario de la letra. El estudiante lanza la piedra y debe nombrar la letra o palabra del vocabulario donde cayó la piedra.

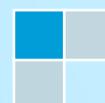
Materiales: tiza, piedra pequeña.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



Pesca la letra

Objetivo: reconocer las letras

Actividad: los estudiantes pescaran la letra que la maestra indique.

Desarrollo: La maestra coloca letras en el suelo del salón con clip de papel, sujeta un hilo al extremo de los marcadores y coloca un imán en el otro extremo, coloca una caja grande de cartón para que cumpla la función de un barco.

El estudiante entra en la caja bote y comienza la pesca. Al sacar una letra debe decir el nombre y el sonido de la misma.

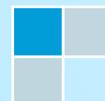
Materiales: imán, hojas, clip de papel, marcadores, hilo, caja de cartón.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual.



Fuente: La autora.



Aplasta la letra

Objetivo: reconocer las letras

Actividad: los estudiantes deben aplastar la letra que la maestra indique.

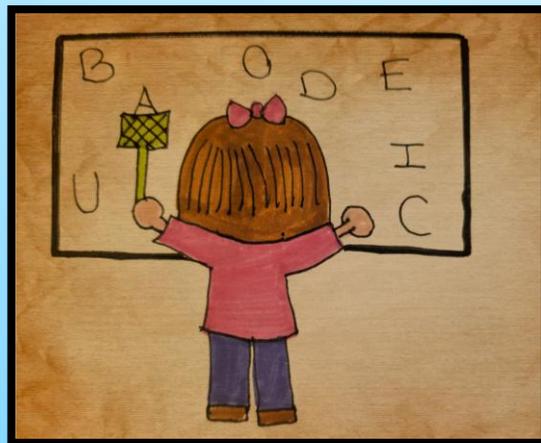
Desarrollo: La maestra escribe en el tablero varias letras y luego le da dos matamoscas a cada estudiante llamado a competir.

Los estudiantes deberán escuchar atentos el nombre o sonido de la letra para aplastarla.

Materiales: tablero, marcadores, matamoscas.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual.



Fuente: La autora.



La Isla de la letra

Objetivo: Reconocer las letras

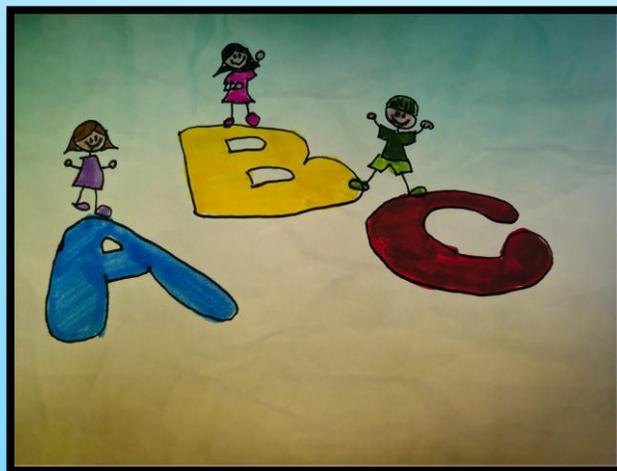
Actividad: Letras alrededor del salón

Desarrollo: La maestra coloca letras en todo el salón. Los estudiantes bailan alrededor del aula cuando la música para deben buscar una letra y decir su nombre y sonido.

Materiales: cantos infantiles, hojas, marcadores.

Participantes: maestra, estudiantes

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



El camino de la letra

Objetivo: Practicar el trazo de la letra.

Actividad: letra grande en el suelo.

Desarrollo: La maestra dibuja una letra con su trazo en el suelo. Los estudiantes seguirán el camino de la letra con un carro de juguete.

Materiales: tiza, carro de juguete.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual.



Fuente: La autora.



La letra humana

Objetivo: Practicar el trazo de la letra.

Actividad: Construir la letra con el cuerpo.

Desarrollo: La maestra escribe la letra en el tablero describiendo cada parte de su trazo

Los estudiantes forman la letra con su cuerpo.

Materiales: mi cuerpo.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



Trazo con textura

Objetivo: Practicar el trazo de la letra.

Actividad: Trazaran la letra con arena.

Desarrollo: La maestra escribe el trazo de la letra en una hoja de cartulina.

Los estudiantes siguen el trazo de la letra en arena.

Materiales: arena, hoja de cartulina, cajita.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual.



Fuente: Noguera, H (SF).



Juego de números:

Salvavidas:

Objetivo: reconocer el número y su cantidad.

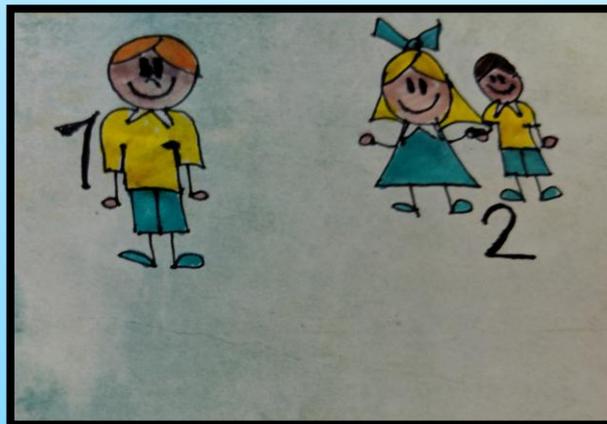
Actividad: agruparse en cantidades.

Desarrollo: La maestra anuncia el número y los estudiantes se agrupan en cantidades acorde al número.

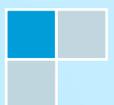
Materiales: canciones infantiles.

Participantes: maestra, estudiantes

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



El Ula Ula numérico

Objetivo: reconocer el número y su cantidad.

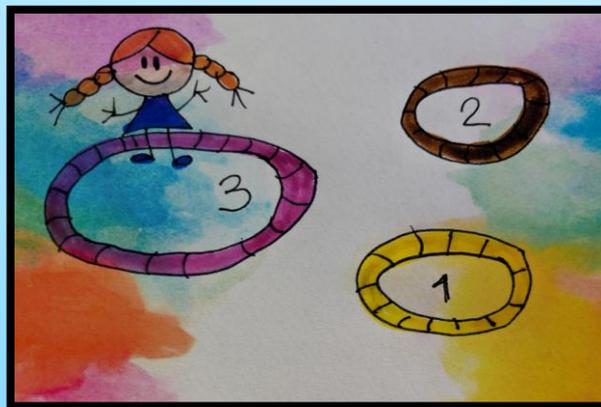
Actividad: agrupase dentro de "ula ula".

Desarrollo: la maestra coloca "ula ula" alrededor del salón. Los estudiantes se agruparán dentro del "ula ula" que corresponda al número que la maestra indica.

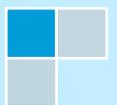
Materiales: ula ula, tiza.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



El dado del movimiento

Objetivo: Reconocer el número y su cantidad.

Actividad: contar y ubicar el número de la cantidad contada.

Desarrollo: La maestra coloca números alrededor del salón

Los estudiantes lanzan el dado, cuentan los puntos y caminan hasta el número que corresponda a la cantidad.

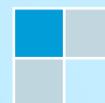
Materiales: cartulina, marcadores.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



El constructor

Objetivo: reconocer el número y su cantidad.

Actividad: construir torre con la cantidad de bloques de acuerdo al número.

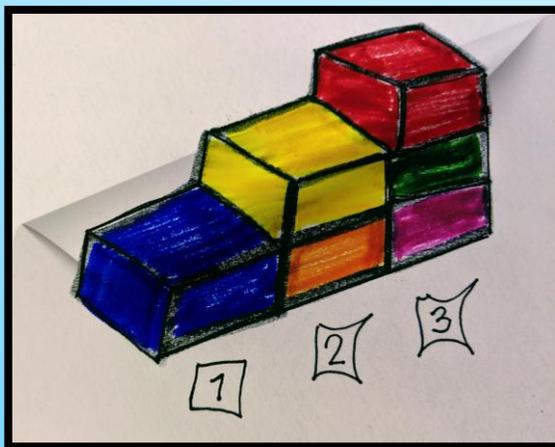
Desarrollo: La maestra coloca números y bloques en las mesas.

Los estudiantes construyen torres con el número que corresponde.

Materiales: bloques, tarjetitas con números.

Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.



El bus de los números

Objetivo: reconocer el número.

Actividad: sentarse en el numero asignado a su boleto.

Desarrollo: La maestra arma una columna con las sillas coloca un número en cada silla.

Los estudiantes deben sentarse en el número de silla que indique su boleto.

Materiales: sillas, tarjetitas con números.

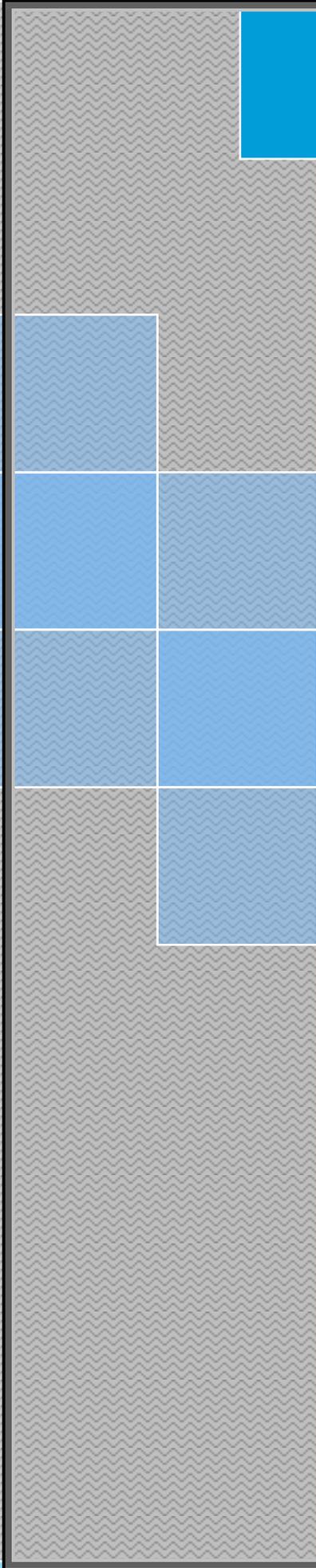
Participantes: maestra, estudiantes.

Área estimulada: estimula el desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo afectivo y social.



Fuente: La autora.





Bibliografía

Chacón, P., (2007). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Venezuela.

Espejo, Y., (2017). Actividades pedagógicas para estimular el lenguaje verbal de los niños y niñas de 1 y 2 años del Centro Infantil del Buen vivir. Ecuador.

Noguera, H. (sf) Actividades Infantiles Edinorea. España.

