

**APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA  
PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL.**

**TRABAJO DE GRADO II**

**LUZ NANCY RODRIGUEZ RODRIGUEZ**



**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
PROGRAMA DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL  
BOGOTÁ D. C. SEPTIEMBRE 2014**

**APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA  
PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL.**

**TRABAJO DE GRADO II**

**LUZ NANCY RODRIGUEZ RODRIGUEZ**

*Autora*

**CARMEN AURA ARIAS**

*Asesora*



**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
PROGRAMA DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL  
BOGOTÁ D. C. SEPTIEMBRE 2014**

## TABLA DE CONTENIDO

	<b>Pag</b>
Resumen	5
Introducción	6
Antecedentes Internacionales	7
Antecedentes Nacionales	8
Metodología para la ejecución de los juegos de mesa	9
Descripción de los Juegos.	9
Sugerencias de Aplicación	10
Contexto Institucional	11
Caracterización del grupo	11
Personal social (Dimensión Socio afectiva)	11
Personal Social desde la Práctica (Socio afectiva)	12
Adaptación Social	14
Dimensión Comunicativa	14
Desde la práctica se debe fortalecer:	15
Dimensión Cognitiva	16
Dimensión Corporal	21
Justificación	24
Condiciones con respecto al Aprendizaje.	24
Objetivos	26
Objetivo General	26
Objetivos Específicos	26
Marco Teórico	27
Metodología	33
Juego de Ajedrez: Motivación	34
Corporal	35
Comunicativa	35
Artística	36
Cognitiva	36

Resultados	39
Referencias	40
Anexo No. 1	45
Anexo No. 2	86
Imágenes	117

# APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL<sup>1</sup>

Arias Castilla, Carmen Aura<sup>2</sup>  
Rodríguez Rodríguez Luz Nancy<sup>3</sup>  
Corporación Universitaria Iberoamericana

## Resumen

La Aplicación de los Juegos de Mesa como Estrategia para Facilitar El Aprendizaje en la Educación Inicial, se convierte en una táctica o adiestramiento que permite a los niños y a las niñas el adquirir la capacidad de acercarse al pensamiento lógico, intuitivo, imaginario por medio de la observación de actitudes concretas, pues aun no simbolizan o imaginan jugadas abstractas. Debido a su corta edad, uno de los inicios en el aprovechamiento de las estrategias planteadas en los juegos de mesa permite a los niños y a las niñas, desarrollar su crecimiento mental, corporal y social por medio de las Dimensiones del Desarrollo Corporal, Cognitiva, Estética, Socio afectiva y Comunicativa, que marcarán su desempeño durante las diferentes etapas del crecimiento a lo largo de su vida, regulado por normas, valores, fortalezas y también les permitirá hallar las soluciones a los inconvenientes que se les presenten en el transcurso del tiempo.

---

<sup>1</sup> Investigación realizada dentro del grupo de investigación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales del Programa en Educación Pedagógica.

<sup>2</sup> Docente, Corporación Universitaria Iberoamericana. Dirección Calle 67 No. 5-27, Bogotá, Colombia. [ca.ariasc@laibero.net](mailto:ca.ariasc@laibero.net)

<sup>3</sup> Aspirante a la Docencia en Licenciatura en Pedagogía Infantil. Corporación Universitaria Iberoamericana.

## Introducción

A lo largo del tiempo, la metodología de la enseñanza ha cambiado, pues anteriormente era el maestro quien poseía el conocimiento y los estudiantes, en este caso los niños y las niñas quienes escuchaban y elaboraban los trabajos y tareas que el maestro imponía, sujeto a castigos y represiones en el caso no cumplir con los objetivos propuestos en los programas diseñados al principio del año escolar.

En la actualidad se cuenta con ejercicios didácticos a través del juego, pues se ha considerado como una de las **prácticas pedagógicas**, más eficaces al utilizarlo como herramienta de aprendizaje donde la lúdica se convierte en una de las características más efectivas para que los niños y las niñas logren activar su aprendizaje cognitivo, corporal y social.

Para que este objetivo se cumpla se requiere de que el juego tenga una finalidad y esté dirigido por el maestro, proporcionando un fin didáctico para que los niños y las niñas aprendan jugando. Según Sanuy (1998 p.13) Etimológicamente la palabra juego proviene de la palabra inglesa game que viene de la raíz indo-europea ghem, la cual significa saltar de alegría. De la misma forma se debe dar la oportunidad a los niños y a las niñas de divertirse al mismo tiempo que aprende y desarrolla sus habilidades.

El aprendizaje debe ser para el docente y para los niños y niñas una diversión ya que la lúdica es motivadora y atractiva, capta la atención del estudiante quien requiere de la comunicación para aclarar dudas y entender las respuestas o estrategias requeridas para un completo desenvolvimiento.

Para Bruner y Haste (citados en López y Bautista, 2002), el aprendizaje no debe ser memorizando conceptos, sino que este debe darse dentro de un entorno que estimule a los niños y a las niñas a construir su propio conocimiento con el apoyo del profesor quien deja de ser el dueño de los conceptos para convertirse en una guía y apoyo en la creación del nuevo aprendizaje.

Ahora bien, partiendo de este propósito, se puede afirmar que los *juegos de mesa* cumplen con las condiciones expuestas anteriormente, ya que poseen las características requeridas como son: Intensión didáctica, objetivo Didáctico, Reglas Limitaciones y Condiciones, Un Número de Jugadores, Una edad específica, Diversión, y Trabajo en Equipo. Dadas estas condiciones los niños y las niñas aprenden a tomar decisiones, a desarrollar el pensamiento lógico, aprenden a respetar las normas de convivencia en sociedad, aprenden valores, aprenden a manejar el espacio en cual se mueven todos los días. De igual manera los juegos de mesa se convierten en un instrumento invaluable, que le permite al profesor innovar nuevas estrategias para facilitar su enseñanza de tal forma que para los niños y las niñas el aprendizaje sea exequible, divertido y sobre todo claro, concreto y preciso al momento de formar criterios y tomar decisiones en cualesquier situación que se presente dentro del proceso.

### ***Antecedentes Internacionales***

Algunos antecedentes Internacionales de escuelas que han utilizado los juegos de mesa como estrategia para el aprendizaje, se puede nombrar la escuela de ajedrez El Caballito de Palermo. Esta escuela ubicada en Buenos Aires (Argentina) y dirigida por Marina Rizzo y Ernesto Juliá, ajedrecistas y apasionados

por la educación Inicial; quienes han detectado la falta de atención, la hiperactividad y otros factores en estudiantes más grandes y de grados superiores terminan en conductas de agresividad que afectan el comportamiento escolar, familiar y social.

Al buscar una solución a esta problemática, han considerado que en el currículum falta una materia que enseñe al niño a distinguir entre un pensamiento, un sentimiento y una emoción (De Bono 1970)

También se recomienda a los padres sacar espacios en la casa donde puedan compartir con los niños

### ***Antecedentes Nacionales***

En los antecedentes nacionales de propuestas similares, se tiene la experiencia de la maestra Salazar (2005) quien ayudó a descubrir el aprendizaje del ajedrez, dirigido por un maestro para quien lo prioritario sea la construcción del mundo interno de los niños, como un recurso pedagógico invaluable para afianzar la autoestima. Mostrándoles paso a paso el juego y llevándolos por los procesos de pensamiento gradualmente, lograran progresos insospechados, pero el mejor será, la convicción de poder hacer, solucionar y pensar, porque se revertirá en autoestima y para crecer en valores. (Juega El Maestro Y Ganan Los Niños)

La coordinación General: Especialista Constanza Lía Saavedra Moreno, lo llamo en el proyecto lúdico de juegos tradicionales de la Institución Educativa Técnica Joaquín París. (Ibagué-Colombia). Fundamenta el proyecto el acuerdo 015 de 2005 por medio del cual se implementa la cátedra de “cultura ajedrecística” en el municipio de Ibagué.

## **Metodología para la Ejecución de los Juegos de Mesa**

El juego permite al niño, desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias, expresar y controlar sus emociones, ponerse en el punto de vista de otro, ampliar los horizontes de sí mismo, aprender a cooperar, a comunicarse con los demás, a interiorizar la importancia de trabajar en equipo frente a la competitividad etc.

Este proyecto pretende potenciar el juego (golosa, dominó, ajedrez, twister) como una actividad lúdica placentera y educativa que debe formar parte de la cotidianidad de los niños y niñas de nuestra Institución, en el aprovechamiento del tiempo libre, especialmente en los treinta minutos de descanso..

### **Descripción de los Juegos.**

#### ***Ajedrez***

Es un juego que ayuda a desarrollar la agilidad mental ya que cualquiera puede practicarlo ya sea como deporte o como diversión. Para aprender a interactuar debemos saber los nombres de sus piezas y sus diferentes movimientos o estrategias.

Está dividido en dos equipos; claro y oscuro, los cuales tienen 16 piezas cada uno. Ambos jugadores disponen de las siguientes piezas:

8 Peones, 2 Torres, 2 Caballos, 2 Alfiles, 1 Dama y 1 Rey. (Proyecto Lúdico de los juegos Tradicionales de la *Institución educativa Técnica Educativa Joaquín Paris Ibagué- Tolima* a cargo de la docente *Constanza Lía Saavedra Moreno* 2010)

### ***Dominó***

Es un juego de mesa que consta de 28 piezas rectangulares cada una de las cuales representa dos valores posibles (de uno o seis puntos, o ninguno). Los jugadores se colocan alternativamente alrededor de una mesa quedando en posiciones enfrentadas. Las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa y se mezclan para que los jugadores las recojan al azar en igual número cada uno. Generalmente pueden ser cuatro jugadores ó cuatro parejas de jugadores.

### **Sugerencias de Aplicación**

Utilizar los juegos de ajedrez, y dominó como una metodología para complementar las metodologías tradicionales.

Utilizar estos juegos como una técnica grupal cuya finalidad sea impartir información e instrucción para la identificación, análisis y solución de problemas.

Convertir el trabajo en taller, ya que lo que se escucha o se ve, se olvida más fácilmente que aquello que se ha realizado a través de una práctica personal.

### ***Metas del Proyecto***

Elaborar los juegos didácticamente en espacios libres.

Capacitar a los niños y niñas en el juego de ajedrez para participar en diferentes torneos.

Incentivar el juego de la golosa, twister, y dominó

Aprovechar el descanso para el juego de ajedrez, golosa, twister y dominó.

Disminuir en índice de agresividad y conflictos en los niños.

### ***Contexto Institucional***

El hogar Comunitario donde se aplicará la prueba se llama LOS PRINCIPITOS, y se encuentra ubicado en el barrio LA RESURRECCIÓN en la carrera 12G # 36 22 sur, zona 18, Rafael Uribe Uribe teléfono 361 85 18. Cabe destacar que el sector que rodea el jardín presenta una infraestructura organizada, cuenta con los servicios básicos: agua, luz, teléfono, gas, parabólica, servicio de alimentador que presta servicio hasta 12 de la noche, servicio de aseo, que recoge las basuras periódicamente 3 veces en la semana.

La población pertenece al estrato 2, con acceso a la salud pre-pagada o sisbén. Los padres en su mayoría se encuentran laboralmente estables.

### ***Caracterización del grupo***

El grupo de niños y niñas al cual se aplicó y evaluó programa de Los Juegos de Mesa Como Estrategia para Facilitar el Aprendizaje en la Educación Inicial está compuesto de la siguiente forma:

3 niños de 6 años 4 niñas de 6 años, 1 niños de 5 años, 3 niñas de 5 años, 3 niños de 4 años, 6 niñas de 4 años.

La experiencia con niños y niñas de estas edades evidencian dificultades en el aprendizaje y utilización del conocimiento; dificultades que repercuten en el desarrollo integral de los niños y las niñas. Por ejemplo:

### ***Personal social (Dimensión Socio afectiva)***

Las dificultades en el manejo del entorno social y de sus familias afectan los niños y las niñas, pues establecer relaciones interpersonales tranquilas que les permitan el libre desarrollo de la personalidad.

De hecho, el no adquirir el respeto por los derechos humanos y los valores fundamentales que le permitan vivir en sociedad, en paz y con respeto por la dignidad humana, propia y de los demás, los niños y las niñas no podrán vivir en comunidad.

Por circunstancias familiares, los niños y las niñas no cuentan con el tiempo suficiente de los padres, para poder compartir con ellos la posibilidad de expresar su creatividad, iniciativa y poder mostrar su inteligencia, aprendiendo a manejar una autonomía para una buena dirección en el futuro.

El ingreso a la educación requiere de la información que los planteles educativos dan a los niños, las niñas y los padres, en cuanto a las normas y leyes que se deben conservar a través del manual de convivencia, no solo desde el marco teórico sino también desde lo práctico para integrarse y ser capaces de vivir con ellas y asumirlas.

### ***Personal Social desde la Práctica (Socio afectiva)***

Uno de los problemas que más se destacan en la actualidad, es la falta de tiempo de los padres para con los niños y niñas, dejando a su paso que ellos y ellas a muy temprana edad sean dueños de su tiempo, puesto que por lo general los dos deben trabajar para que no falte el sustento del hogar.

Los juegos de mesa desde el aula de clase, les permite a los niños y niñas pertenecer a un grupo donde se necesita acatar, respetar y cumplir unas normas de convivencia, donde también se puede potenciar las habilidades artísticas, lúdicas, la expresión oral, que le permite enriquecer su vocabulario, y también lo científico.

Los juegos en general y en nuestro caso específico, los juegos de mesa (ajedrez, parqués, escalera y dominó), les proporciona los niños y niñas el espacio para desarrollar las habilidades emocionales, sociales y éticas, que son los valores que le marcarán la evolución en las etapas del desarrollo.

No obstante, el constante desconocimiento de estas habilidades por parte de los padres quienes son el primer y principal ente formador de valores, tiene como consecuencia la dificultad en el establecimiento de hábitos sanos de convivencia.

Sin embargo, se ha demostrado que a los niños les gusta recibir las clases en forma de juego, porque pueden adquirir los conocimientos en las diferentes disciplinas aumentando su aprendizaje significativo, para mejorar las relaciones interpersonales.

Según (*El Lineamiento Pedagógico Curricular Para la Educación Inicial En el Distrito p.98*), entre las habilidades que se fortalecen tenemos:

Expresa actitudes de satisfacción consigo mismo y con la realidad.

Expresa actitudes de confianza, seguridad y tranquilidad.

Se muestra como una persona sana y sin molestias corporales.

Expresa actitudes de alegría y aprecio hacia sí mismo.

Se da un tiempo para pensar en posibles alternativas (piensa en alternativas).

Comprueba mentalmente que alternativa es la más adecuada, antes de actuar, a través del ensayo y el error (Evalúa las alternativas).

Suele ejecutar la solución de forma segura (Ejecución segura).

Cuando finaliza un problema realiza tareas de revisión, evaluación y seguimiento en forma consecuente (Revisión).

*Adaptación Escolar (Lineamiento Pedagógico Curricular Para la Educación Inicial En el Distrito).*

Está satisfecho con la forma de ser y de explicar del profesor, al igual que del trato que éste da a los alumnos.

Se muestra satisfecho ante el colegio y la situación escolar en general.

Manifiesta actitudes de agrado hacia el estudio.

Tiene un buen comportamiento en clase.

### ***Adaptación Social***

Muestra actitudes pacíficas y de entendimiento con los demás.

Es consciente de las normas y las reglas, y las respeta.

Muestra actitudes de sociabilidad amplia, relacionándose con los demás sin muchos inconvenientes.

### **Dimensión Comunicativa**

Una de las necesidades más marcadas en los seres humanos es la comunicación. Por medio de ella se expresa conocimientos, pensamientos, afectos, emociones, entre otros. En la educación inicial y en el entorno se hace cotidiano el uso de la lengua materna (español), que brinda al niño y la niña la oportunidad de expresarse libremente, tomar decisiones, enfrentando situaciones de interacciones, ya sea con la familia o personas particulares y desde luego el mundo que los rodea. De igual manera los niños y las niñas no tienen una forma asertiva, al respetar los puntos de vista de sus compañeros, ni saben acatar las

normas de convivencia, que les implica asumir obligaciones y los roles sociales que deberá desarrollar más adelante.

***Desde la práctica se debe fortalecer:***

Conocer, comprender, usar un nuevo vocabulario y figuras sintácticas en diversas situaciones de la vida cotidiana y comunitaria.

Participar en situaciones comunicativas cotidianas que propicien la necesidad de explicar y argumentar sus ideas y puntos de vista.

Disfrutar, comprender, explorar y elegir textos de diversos géneros según sus intereses y preferencias.

Disfrutar de la oralidad, a través de la escucha y de la producción de juegos de palabras, onomatopeyas rondas y canciones entre otros.

Usar el lenguaje para interactuar, jugar, comunicar y expresar ideas, deseos necesidades, opiniones, preferencias y sentimientos, relatando vivencias en diferentes situaciones de interacción presentes en lo cotidiano.

Utilizar el lenguaje verbal para solucionar problemas cotidianos, para hacer acuerdos entre compañeros, para expresar su punto de vista en diversas situaciones de la vida escolar como asambleas, proyectos de aula, juegos etc.

***Artística:***

A través del arte, los niños y las niñas adquieren la capacidad de expresar su sentir, conocer, transformar, representar el entorno, su medio social y su propia identidad personal.

Por medio del arte los niños y las niñas se sumergen en una aventura en la que tienen la oportunidad de explorar el entorno, al manipular y descubrir sus

capacidades que le permiten crear y plasmar un registro personal artístico en cada una de sus percepciones con respecto al medio que lo rodea. Además el arte proporciona la fantasía, la imaginación que identifican los sentimientos de una forma más flexible, con respecto a los de sus padres y al entorno que lo rodea. De esta manera empezará a apreciar las creaciones de los trabajos por sí mismos, a valorar y a respetar los trabajos de los congéneres.

*Los aspectos que se deben fortalecer desde la práctica pedagógica son:*

La expresión de colores, formas, texturas y volúmenes relacionándolas con las diferentes emociones que las generen.

Que desarrolle una mirada sensible y estéticamente significativa tanto del entorno cultural como el entorno natural.

El inicio del uso de nociones de espacio (dentro, fuera, arriba, abajo) en las representaciones básicas.

Que diferencie formas, tamaños y direcciones en el espacio desarrollando nociones de orientación espacial, así como los conceptos espaciales de verticalidad, y la horizontalidad. *(Lineamiento Pedagógico Curricular Para la Educación Inicial En el Distrito)*

### ***Dimensión Cognitiva***

Cuando lo niños y las niñas presentan dificultades para identificar claramente conceptos como: entre, arriba – abajo, adentro – afuera, asocia colores, se afectará su aprendizaje desde el manejo del espacio y la construcción del pensamiento matemático.

Piaget (1977 p.10) afirma que la formación de conceptos lógicos y matemáticos tienen dos orígenes, uno interno que tiene que ver con el conocimiento físico y la otra tiene que ver con el conocimiento del entorno físico, donde los niños y las niñas tienen la oportunidad de organizar el mundo que los rodea dando un orden mental a los objetos y relacionándolos entre ellos.

Esta teoría da paso a la exploración, descubrimiento y la medición intencionada, en la cual se comparan en forma espontánea aspectos de su vida cotidiana como sus medida de crecimiento físico (estatura) con magnitudes reales como peso, longitud, tiempo y una serie matemática que incluye sus años de vida en el cual ellos y ellas distinguen quien es más grande que el otro.

Es necesario que los niños y las niñas, reconozcan lo que es una silueta, el entorno de las figuras al colorear, reconoce su nombre, describir y representa sucesos sencillos. El inicio no sensorial es la falta de interpretación y formación que le permite completar su representación mental del objeto, un conocimiento, un significado. El no potenciar las capacidades de atención, concentración y memoria en las habilidades y destrezas, es la importancia de gestionar eficazmente las habilidades mentales, para un desarrollo integral en los niños y las niñas.

Trigo (2000 p.8) afirma que “Nacemos creativos, nacemos juguetones y la vida, las circunstancias, las “normas” nos van imponiendo poco a poco una forma de actuar “normal”, que bloquea ese espíritu lúdico base del desarrollo humano”. Por esta razón las propuestas pedagógicas juegan un papel muy importante, el objetivo central de esta educación inicial como son la exploración y la estimulación en cada contexto en el cual el niño y la niña se encuentren.

Según Vygotsky en la zona de desarrollo próximo (ZDP), *Las funciones mentales se forman primeramente en el ámbito colectivo como relaciones entre los niños, y después se convierten en las funciones mentales del individuo [...] Las relaciones entre las funciones mentales superiores han sido, en un determinado momento anterior, relaciones reales entre personas” (Vygotsky, 1979, p.165).*

El concepto de zona de desarrollo próximo da cuenta de la manera en que el pensamiento, que originalmente ocurre en el seno de grupos de seres humanos, se reorganiza a medida que los individuos se hacen cargo del control de la orientación de su pensamiento y de sus relaciones, esto en un mundo en el que los sujetos mantienen constantemente vínculos de interdependencia”.

Cuando los niños y las niñas presentan dificultades en su aprendizaje, se, afectan también su coeficiente intelectual que se ve reflejado en el desarrollo normal de las dimensiones personal social, corporal, comunicativa, artística y cognitiva, que impiden el desarrollo de la zona de desarrollo próximo, que se adquiere durante el proceso de formación, puesto que se detectan dificultades al ingreso a la etapa escolar, generando consecuencias como:

Dificultad los procesos del desarrollo de aprendizaje.

Se evidenciarán las falencias en cada una de las dimensiones.

Tendrá un aprendizaje sesgado, cuando su aprendizaje no alcance el nivel requerido, y por lo tanto no se garantiza su participación activa en la sociedad.

Los niños y las niñas no tendrán un criterio, que le permita distinguir entre ganar y perder, de tal modo que su autoestima no se vea afectada frente a los desafíos de la vida.

Los niños y las niñas requieren de más atención en el proceso de intereses y necesidades de comunicación, puesto que se verá afectada su asertividad, por no contar con un vocabulario fluido, que le permita la expresión de sus pensamientos.

Presentará dificultades al enfrentar situaciones complejas y reales en los diferentes contextos donde desarrolla su proyecto de vida.

Después de observar las dificultades que presentan los niños y las niñas en su desarrollo, podemos decir que existen estrategias como los juegos de mesa (ajedrez, parques, dominó y escalera) que pueden contribuir a mejorar, adquirir, entender y actuar de acuerdo a su formación personal participando como miembro activo de la familia y la sociedad.

Por lo tanto no se trata de que los niños y las niñas, aprendan a jugar, sino que mediante las normas de los juegos los niños puedan tomar decisiones, realizar análisis básicos, y una de las necesidades más importantes es la de aprender a pensar. Dianne Horgan (1987).

De otro lado los juegos de mesa le permite a los niños y niñas, interactuar entre ellos-as y adquirir la capacidad de crear estrategias, que les permita, mantener las normas que se requieren durante la ejecución de los juegos, dando una explicación previa de tal modo que todos entiendan lo que se va a hacer.

Es importante que los procesos cognitivos adquiridos frente a la propuesta de los juegos de mesa permitan por sí solos comprender que se convierte en un indicador de desarrollo cognitivo, social y afectivo.

Partiendo de este principio de los indicadores, podemos afirmar que los procesos cognitivos relativos a los juegos de mesa (ajedrez, parqués, dominó y escalera), que se debe facilitar a los niños y a las niñas son:

1. Comparar acciones.
2. Tener muy claro en la mente las reglas y objetivos del juego.
3. Concentración.
4. Pensar a cerca de las acciones.

***Desde la Práctica los Aspectos a Mejorar Son:***

Descubra y establezca secuencias y patrones teniendo en cuenta formas, colores, tamaños de objetos o imágenes, continuando la serie que se le ha propuesto, para que cree posteriormente sus propias secuencias y patrones empleando diversos objetos y estableciendo más de dos variables.

Plantee estrategias para contar los diversos elementos, correspondencia uno a uno, agrupación por cantidades, uso de sus dedos para llevar las cuentas, etc.

Haga uso del conteo para resolver problemas de la vida cotidiana, como saber cuántos puntos ganó o cuántos lápices hay en el salón; lo que le permite iniciar la construcción del concepto de número.

Plantee estrategias para resolver problemas de la vida cotidiana, las comparta y contraste con sus compañeros, y posteriormente explique la estrategia empleada de forma oral o gráfica.

Cree medidas y herramientas no convencionales para solucionar problemas relacionados con las dimensiones del espacio, el peso de objetos, la capacidad de

los recipientes y la medición del tiempo, para luego dar paso al uso de instrumentos de medida convencional.

Describa situaciones o acciones de su cotidianidad utilizando secuencias (antes de, después de, en la mañana..., en la tarde..., en el día... y en la noche...)

Establezca relaciones espaciales cuerpo-objeto, objetos entre sí, objetos estáticos y objetos en movimiento; para luego establecer relaciones en el espacio con personas y objetos como: cerca de, lejos de; arriba de, abajo de; delante de, detrás de; encima de, abajo de; afuera de, dentro de.

Descubra la posición de diversos objetos en el espacio y las variaciones de tamaño y forma que se pueden percibir como resultado de las diferentes ubicaciones de observación como giros y acercamientos o no de las figuras.

Identifique algunos atributos y características físicas de figuras geométricas, objetos, dibujos y ensamblajes, para luego realizar construcciones teniendo en cuenta las características propias de los elementos.

Interprete hechos y situaciones de la vida cotidiana y plantee estrategias para comprenderlas y solucionarlas haciendo uso del conocimiento matemático, lo que le posibilita el acercamiento a los procesos aditivos.

### **Dimensión Corporal**

Atendiendo los estándares de Integración Social, podemos afirmar que encontramos dos elementos importantes como son:

La maduración Biológica (Los elementos internos y productos de la herencia), y las influencias del medio social, conjugados con la cultura y Avanzando desde la inmadurez hasta un desarrollo creciente y autónomo. En

esta dimensión, los niños adquieren su contacto con las personas y con el medio que lo rodea.

El desplazamiento por los diferentes escenarios, también marcan el desarrollo corporal en el niño y la niña, cuando adquiere la capacidad de subir y bajar escaleras, Caminar por diferentes espacios, facilitándole la ubicación espacial, la orientación hacia los lados, adelante, atrás. Estos movimientos, también le proporciona a los niños y a las niñas una visión del peligro y le permitirá hacer un juicio sobre que esta correcto y que no.

Otro de los aspectos que el niño y la niña desarrolla es el equilibrio, la coordinación y el control corporal.

Algunas de las dificultades que se identifican y se presentan durante el desarrollo corporal de los niños y las niñas son:

Hay carencias al poder manifestar todas sus destrezas en la que se puede presentar problemas de aprendizaje, motrices, implicando el desarrollo de potencialidades en su formación socio afectiva, cognitiva y corporal.

Falta del conocimiento de su entorno por medio de su cuerpo descubrir el mundo que los y las rodea, administrándolo, reformándolo, respetándolo, para disfrutar de la belleza de este y aceptándose a sí mismo y a los demás niños con quienes se comparte el espacio.

La necesidad de fortalecer el desarrollo corporal los niños y las niñas pueden contar con una formación integral, donde además del desarrollo físico, también alcanzarán técnicas elementales que le permitan enfrentar dificultades más allá de los ciclos escolares, en situaciones que se le presenten en la vida diaria

Se evidenciaría las falencias, cuando los niños y las niñas no alcanzan un desarrollo corporal adecuado.

También está en la capacidad de obtener aprendizajes tales como: introducción al mundo de la lectura y escritura, la matemática entre otras. Por lo tanto el desarrollo de la dimensión corporal implica que los niños y las niñas no alcanzarán el máximo de sus capacidades, habilidades y destrezas en el manejo corporal.

## **Justificación**

Disciplinar mediante los juegos de mesa como el ajedrez, el parqués, la escalera y el dominó, una forma en la que los niños puedan adquirir los conocimientos básicos mediante estrategias que le permita explotar y explorar todas las habilidades, los distintos aspectos de la personalidad y la formación integral de ellos y ellas.

Por otra parte, la inclusión de los juegos de mesa como estrategia en el aprendizaje de la educación inicial, le permite al maestro incursionar en nuevas técnicas de enseñanza, de tal modo que llegar a los niños y a las niñas a través de los juegos les permita desarrollar habilidades y destrezas según Solé (1990) no solo en la adquisición de conocimientos, sino también en normas de convivencia.

### ***Condiciones con respecto al Aprendizaje.***

Debido a las características lúdicas e intelectuales de los juegos de mesa tales como el ajedrez, la escalera, el parqués y el dominó, se pueden aprovechar como recurso pedagógico para desarrollar en los niños y en las niñas las habilidades mentales, el arte de pensar, cultivar los valores y así optimizar sus procesos de aprendizaje.

Cuando se utilizan los juegos de mesa como estrategia pedagógica, no solo se está identificando las habilidades intelectuales de los niños de educación inicial (3-6 años), sino que además participan del juego los niños y las niñas, al igual que el docente, puesto que no necesariamente él deben saber las reglas, pero sí debe capacitarse para poder participar y construir un nuevo método de enseñanza que le permita a los niños y niñas alcanzar un aprendizaje agradable y divertido.

Otro de los aspectos que se pueden desarrollar de la práctica de los juegos de mesa, es la posibilidad que tienen los niños y las niñas de aplicar los valores y principios adquiridos y la ética para solucionar los problemas que se le van presentando a lo largo de sus vidas, desarrollando un pensamiento creativo, modelando su conducta al buscar soluciones a los inconvenientes que se les presenten.

En la práctica relacionada con comunicación y su relación o interacción con los demás, necesariamente los niños y las niñas se ven obligados a enriquecer su lenguaje, ampliar su léxico, pues los juegos de mesa en sus diferentes estructuras y métodos de ejecución requieren de atención. Para lograr este objetivo se puede tener en cuenta las investigaciones de Emilia Ferreiro y Ana Teberosky, quienes tomaron como modelo para su investigación la teoría a cerca de la teoría genética, y la construcción del conocimiento del niño y de la niña.

Desde los primeros años de vida, la comunicación es uno de los aspectos más necesarios durante el transcurso de la vida de cada ser humano. Por esta razón es de vital importancia que los niños y las niñas aprendan a hacer uso correcto del lenguaje, para así tener la capacidad de expresar sentimientos, tomar decisiones, enfrentar situaciones personales, familiares o sociales interrelacionándose e interactuando con el mundo que lo rodea.

De igual manera en los niños y en las niñas se desarrollan la capacidad de aceptar en forma asertiva las normas de convivencia, donde debe sumir roles asociales y obligaciones que deberá desarrollar en el futuro.

## **Objetivos**

### ***Objetivo General***

Aplicar el programa de los Juegos de Mesa como Estrategia para Facilitar el Aprendizaje en la Educación Inicial, y medir su efectividad en el desarrollo intelectual e integral de los niños y las niñas.

### ***Objetivos Específicos***

Aplicar y evaluar el avance en el desarrollo cognitivo en los niños y en las niñas después de poner en práctica el programa.

Aplicar y evaluar el programa de Los Juegos de Mesa Como Estrategia para El Aprendizaje en la Educación Inicial en cuanto a las relaciones interpersonales entre los niños y las niñas y medir su capacidad para convivir en comunidad.

Aplicar y evaluar la efectividad en la ejecución del programa Los Juegos de Mesa Como Estrategia Para el Aprendizaje en la Educación inicial, según como se desarrollen las actividades planeadas.

Aplicar y evaluar el programa Los Juegos de Mesa como Estrategia para el Aprendizaje de la educación Inicial, para observar, si se generó empatía entre los niños y las niñas con el juego que se les presentó y el diseño que observaron.

Aplicar y Evaluar los resultados del programa Los Juegos de Mesa como Estrategia para Facilitar el Aprendizaje en la Educación Inicial y observar el agrado o desagrado de los niños y las niñas por el lugar donde se desarrollen las actividades, puesto que se requiere que ellos y ellas conozcan el entorno que los rodea.

## Marco Teórico

Según Armstrong, (1999). Las inteligencias múltiples en el aula reflejan 3 éxitos garantizados de la nueva educación:

*Juegos.* La educación es lúdica y tiene que proveer gozo.

*Afuera.* Llevar los niños afuera de las cuatro paredes lo más a menudo posible. En general, el aula es para ellos una Jaula.

*Movimiento,* toda la educación de pre-kinder a primaria es a base de movimientos. El pensamiento se ancla con el movimiento.

La teoría de Thomas Armstrong está basada en las investigaciones del doctor *Howard Gardner* (1983) quien asegura que el nivel de desarrollo de los niños y las niñas debe medirse por el grado de nivel intelectual, el cual no se debe basar solo en el desempeño lingüístico y lógico-matemático, sino que también se debe tener en cuenta las otras habilidades como la pintura, la danza, la música entre otras disciplinas. De hecho muchos niños y niñas poseen estas habilidades pero en los colegios no se les presta mucha atención y terminan siendo calificados como "*Discapacidades para el Aprendizaje*", "*Trastorno por Déficit de Atención*" o simplemente "*Bajo Rendimiento*".

Con las inteligencias múltiples se propone que haya una revolución en la forma de impartir la educación, cambiando la estructura tradicional en la que solo se ciñe a los libros de texto u hojas de trabajo que con el paso del tiempo se vuelven aburridos, por una amplia variedad de estrategias lúdicas utilizando la música, el aprendizaje cooperativo, las actividades artísticas, los juegos de roles, entre otras estrategias que están a la orden del día en la actualidad, para lo cual se puede contar las 8 posibilidades de inteligencias múltiples que miden el

coeficiente intelectual de los niños y las niñas de acuerdo a su capacidad de entendimiento. Estas inteligencias son:

Inteligencia lingüística, Inteligencia lógico-matemática, Inteligencia espacial, Inteligencia Corporal-Kinestésica, Inteligencia musical, Inteligencia interpersonal, Inteligencia intrapersonal y la inteligencia naturalista. No es necesario enseñar las 8 inteligencias múltiples, puesto que ellas son instrumentos que permiten llegar a los estudiantes, niños y niñas de la primer infancia y adultos de tal manera que se conviertan en herramientas para una enseñanza y aprendizaje más sencilla y eficaz.

Para Piaget (1972, p.230), el juego de las reglas “marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado”

Según Piaget (1945, p.475) las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes:

Juegos de ejercicio, Juegos simbólicos, Juegos de reglas, Juegos de construcción.

También afirma: “El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional”. En ese sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de la realidad del ser niño o niña.

El juego de reglas, según Piaget es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son combinaciones sensorio motoras [...] o intelectuales [...] con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un

simple acuerdo entre las partes” (1945, p.197). Como puede observarse, las reglas son acuerdos entre los jugadores que pueden estar estipuladas por generaciones; infantiles o jóvenes- anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos.

Blanco (1988) “Una educación que se proponga hacer un aporte para la superación de la violencia entre los seres humanos, deberá buscar medios eficaces para desarrollar en los alumnos la autonomía y la afirmación personal, el sentido de grupo y de cooperación con otros, y la capacidad para asumir y resolver creativamente los múltiples conflictos que se producen entre ellos. Esto no se logra simplemente hablando a los alumnos. (Extraído de "Cooperación y resolución de conflictos)

Para lograr este objetivo, estas reglas pueden ser implícitas como en los juegos imaginarios, el juego de roles o socio-protagonizado, o explícitas como en los juegos con reglas como los deportes o los juegos de mesa, los cuales también contienen una situación imaginaria” (Vygotsky, 2000)

Para Vigotsky (1987), el movimiento humano depende ampliamente del medio socio-cultural donde se desarrolle. Según este autor, el origen del movimiento y de toda acción voluntaria, no yace ni dentro del organismo, ni en la influencia directa de la experiencia pasada; sino en la historia social del hombre. Así, defiende la idea de que la verdadera fuente de la acción voluntaria, está en el periodo de comunicación entre el adulto y el niño, siendo compartida la función entre dos personas.

Refiere Wallon, (1974), que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea, que el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a

lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo. Por tanto, el desarrollo, más que psicomotor, es motor - psíquico.

La meta del desarrollo psicomotor, refieren Palacios, Jesús y Mora, Joaquín (1991); es el control del propio cuerpo hasta ser capaz de sacar de él todas las posibilidades de acción y expresión que a cada uno le sean posibles. Ese desarrollo implica un componente externo o práxico (la acción), pero también un componente interno o simbólico (la representación del cuerpo y sus posibilidades de acción). El ser humano es una unidad psico-afectivo-motriz y en consecuencia, sería ilógico considerar los diversos aspectos del desarrollo del infante.

Huizinga (1987) sugiere que el juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real (citado por Cañeque, 2009) Luego, si se relega el juego a un papel secundario ¿Qué pasará con los niños del futuro? ¿Dónde aprenden a acatar y a cumplir normas? ¿Cuándo establecen relaciones con sus homólogos? ¿Qué hacen durante esa etapa tan importante? Desde este punto de vista, el juego no puede tener un papel secundario, esta importancia radica, así como los adultos tiene unos intereses personales, lo ideal es que los niños y las niñas también consigan sus propios intereses mediante los juegos de mesa respetando los parámetros, estimulando el sentido de cooperación y la madurez mental para comprender conceptos lógico de pensamiento y razonamiento.

Decroly (1998 p. 18) Nace así el juego educativo, aplicado desde preescolar y nace también la concepción del material educativo moderno, basados en la

inspiración decrolyana. Los niños y las niñas son los protagonistas de esta etapa educativa y precisan atenciones permanentes para su aprendizaje en todos los ámbitos del desarrollo, sico-emocional, cognitivo y motor. Es necesario contar con espacios abiertos, luminosos y alegres que sea adaptado a su edad en el que los aprendizajes sean significativos de los niños y las niñas que demanda respuesta inmediatas a necesidades afectivas y pautas de conducta para aprender los principios de socialización y para sus inagotables deseos de conocer y aprender de la realidad.

Presenta, Ernst Zermelo y Claude Shanno, (1912) el matemático alemán, que los juegos de mesa son estratégicos, la complejidad de los juegos se puede medir dependiendo de la capacidad que tengan los niños y las niñas para desarrollar cada uno de ellos como: La complejidad del estado-espacio de un juego es el número de posiciones accesibles desde la posición inicial del juego con los retos que estas actividades requieran. En el ajedrez, la complejidad de decisión de un juego es el número de movimientos y decisión que establece el valor de la posición inicial para el jugador que mueve en segundo lugar.

Según Blanco (2009) los juegos de mesa como estrategia para desarrollar la educación inicial en los niños y las niñas de la primera infancia proporciona a ellos y ellas las herramientas necesarias para la toma de decisiones respetando las normas que le permiten al niño y a la niña formar y fortalecer valores de respeto, que le permitan convivir en sociedad

Al tomar en cuenta lo afirmado por Piaget (1947) A través del juego exploramos nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, en síntesis: crecemos. Al

jugar cambiamos, exploramos diversas situaciones, tomamos en serio nuestra participación ya que nos conocemos a nosotros mismos y a los demás. Sabes que existe la posibilidad de jugar durante toda la vida.

Entiéndase por enseñanza infantil, aquella que recibe el niño entre los 5 y 7 años de edad, cuyo objetivo principal es crearle hábitos necesarios para la vida, juntamente con el desarrollo armónico de la personalidad” CERDA, (1996, p.12).

## Metodología

*Clase de Investigación:* La investigación es de carácter aplicativo, puesto que detalla cada proceso en la ejecución de las estrategias ajedrez, parques escalera y dominó que fueron rediseñadas, y evaluadas desde las dimensiones del desarrollo de los niños y niñas de 4-6 años cognitiva, comunicativa, corporal, estética y socio afectiva.

Se hizo una actualización del marco teórico conceptual desde la investigación preliminar realizada en la primera etapa de esta investigación, acompañada de un pilotaje aplicado a un grupo de niños y niñas que cumplían con las edades y características afines al grupo de niños y las niñas con los cuales se aplicó cada una de las estrategias y de esta manera comprobar su efectividad, con base en el conocimiento de los temas y autores citados en las referencias citadas.

Cada una de las estrategias se aplicaron a un grupo de 20 niños y niñas que contaban con edades entre los 4 y los 6 años de edad, que se encontraron debidamente registrados como lo manda la ley y que pertenecen al estrato social 2, y son asistentes a los Hogares comunitarios del ICBF.

Las estrategias propuestas son: Ajedrez, parques, escalera y dominó.

Estas estrategias se orientaron al desarrollo de las dimensiones: cognitiva, corporal y estética, las cuales se evaluaron en cada uno de los niños Cuadro No. 1 Matriz de Estrategias Aplicadas ) de acuerdo con una escala de 1.si no lo hace, 2, si está en proceso y 3, si el logro es alcanzado.

Luego de la evaluación se aplicó estadística descriptiva y se graficaron para establecer el avance de cada uno de los niños y del grupo, para observar las diferencias entre el pretest y el postest.

La forma como se debe abordar los juegos de mesa, requieren de especial atención a cuatro ejes como son: La noción del espacio, el espacio real en el que se ejecuta el juego, El contenido ficcional de los juegos y Las reglas propiamente dichas.

En ese orden de ideas, se da inicio a la actividad.

- Presentación de los elementos de los juegos
- Identificación del movimiento de las fichas de cada juego
- Anunciar a los niños las reglas que se deben seguir en cada uno de los juegos.

### ***Juego de Ajedrez: Motivación***

Los niños y las niñas por las circunstancias familiares no les proporcionan el expresar su creatividad, iniciativa, el poder dar rienda suelta a su inteligencia, aprendiendo a manejar una autonomía para una buena dirección ante su futuro.

Una de las falencias es el ingreso a la educación y la deserción, el permanecer es crear conciencia en los niños y en las niñas que se deben conocer las normas y las leyes, no solo desde el marco teórico sino también desde lo práctico para integrarse y ser capaces de vivir con ellas y asumirlas.

### ***Corporal***

Hay carencias al poder manifestar todas sus destrezas en la que se puede presentar problemas de aprendizaje, motrices, implicando el desarrollo de potencialidades en su formación socio afectiva, cognitiva y corporal.

Falta del conocimiento de su entorno por medio de su cuerpo descubrir el mundo que los y las rodea, administrándolo, reformándolo, respetándolo, para disfrutar de la belleza de este y aceptándose a sí mismo y a los demás niños con quienes se comparte el espacio.

La necesidad de fortalecer el desarrollo corporal los niños y las niñas pueden contar con una formación integral, donde además del desarrollo físico, también alcanzarán técnicas elementales que le permitan enfrentar dificultades más allá de los ciclos escolares, en situaciones que se le presenten en la vida diaria

Se evidenciaría las falencias, cuando los niños y las niñas no alcanzan un desarrollo corporal adecuado.

También está en la capacidad de obtener aprendizajes tales como: introducción al mundo de la lectura y escritura, la matemática entre otras. Por lo tanto el desarrollo de la dimensión corporal implica que los niños y las niñas no alcanzarán el máximo de sus capacidades, habilidades y destrezas en el manejo corporal.

### ***Comunicativa***

Una de las necesidades más marcadas en los seres humanos es la comunicación. Por medio de ella se expresa conocimientos, pensamientos,

afectos, emociones, entre otros. En la educación inicial y entorno se hace cotidiano el uso de la lengua materna (español), que brinda al niño y la niña la oportunidad de expresarse libremente, tomar decisiones, enfrentando situaciones de interacciones ya sea con la familia o personas particulares y desde luego el mundo que los rodea. De igual manera los niños y las niñas no tienen una forma asertiva, al respetar los puntos de vista de sus compañeros, ni saben acatar las normas de convivencia, que les implica asumir obligaciones y los roles sociales que deberá desarrollar más adelante.

### ***Artística***

Es uno de los perjuicios de la educación artística, la aventura de explorar el entorno, el no manipular y descubrir, el conocimiento de las percepciones al crear y plasmar un registro personal artístico en cada uno de ellos y ellas, al ver su relación con el medio que lo rodea desde otras perspectivas. El arte proporciona la fantasía, la imaginación que identifican los sentimientos de una forma más flexible, con respecto a los de sus padres y al entorno que lo rodea. De esta manera aprenderá a apreciar las creaciones de los trabajos por si mismos, a valorar y a respetar los trabajos de los congéneres.

### ***Cognitiva***

El no identificar claramente algunos conceptos muy valiosos como: entre: Arriba – abajo, adentro – afuera, asocia colores. Distinguir las primeras nociones matemáticas, para facilitarle este pensamiento lógico y reflexivo por ejemplo: uno en uno; por pares, contar hasta tres y cuatro objetos, contar mecánicamente hasta quince se evidenciaría las alteraciones en sus procesos de aprendizaje.

Es necesario que el niño como la niña, reconozca lo que es una silueta, el contorno de las figuras al colorear, reconoce su nombre, describir y representa sucesos sencillos. El indicio no sensorial es la falta de interpretación y formación que le permite completar su representación mental del objeto, un conocimiento, un significado. El no potenciar las capacidades de atención, concentración y memoria en las habilidades y destrezas, es la importancia de gestionar eficazmente las habilidades mentales, para un desarrollo integral en los niños y las niñas.

Trigo (2000 p.8) afirma que “Nacemos creativos, nacemos juguetones y la vida, las circunstancias, las “normas” nos van imponiendo poco a poco una forma de actuar “normal”, que bloquea ese espíritu lúdico base del desarrollo humano”. Por esta razón las propuestas pedagógicas juegan un papel muy importante, el objetivo central de esta educación inicial como son la exploración y la estimulación en cada contexto en el cual el niño y la niña se encuentren.

#### *Pre test*

Para la aplicación de los juegos de mesa como estrategia Pedagógica en el aprendizaje de la Educación Inicial, se tomó en cuenta las diferentes actividades como: ajedrez, dominó, parques y escalera, en las cuales los niños y las niñas participaron activamente en su fabricación y ejecución de las diferentes disciplinas.

Para su evaluación, se toma en cuenta el desarrollo de diferentes indicadores en los cuales se desempeñan caracteres que marcan el comportamiento con facilidades y falencias en las dimensiones del desarrollo corporal, cognitiva, estética, personal social y comunicativa.

En el desarrollo de cada una de las estrategias se tomó en cuenta los siguientes componentes:

*Contenido:* Se enuncia la actividad que se va a desarrollar y las dimensiones que se van a fortalecer.

### ***Objetivos***

En cada una de las estrategias se ha identificado los problemas que presentan los niños y las niñas en el desarrollo físico, manejo del espacio, lateralidad, relaciones interpersonales, conocimientos básicos, la construcción de los juegos y el conocimiento en el manejo de las reglas propiamente dichas. Una vez identificados estos inconvenientes se procede a general unos objetivos determinados en los cuales se definen las falencias o inconvenientes que se van a mejorar.

### ***Justificación***

Se describen las dificultades que presentan los niños y las niñas en las estrategias y dimensiones que se van a evaluar, y se procede a plantear posibles soluciones que demostrarán la efectividad de cada proceso.

### ***Metodología***

Primero se hace la descripción de las estrategias a desarrollar, acto seguido, se describen los elementos que componen el juego, luego se describe el proceso mediante el cual se desarrollará la actividad, se ejecutan las instrucciones y por último se evalúan.

## **Resultados**

De doce estrategias diseñadas con anterioridad en otra investigación de la Facultad, se eligieron seis de ellas relacionadas con Juego de Ajedrez, Dominó, Escalera y Parqués, se estructuraron los indicadores de logro, de acuerdo con las dimensiones del desarrollo planteadas, en el Anexo. 3, así:

1. Estrategia 1. Juego de Ajedrez.
2. Estrategia 2. Juego de Parqués
3. Estrategia 3. Juego de Escalera
4. Estrategia 4 Juego de Dominó

De acuerdo con el registro de evaluación del grupo de participantes en cada una de las estrategias, se establecieron los resultados mediante tablas y gráficos como se presentan después de las estrategias.

## Referencias

Armstron T y otros (1999), Cuadernos PEDAGOOOOGICOS 3000. SERIE 1 *Inteligencias Múltiples. El libro Pedagogía 3000* Guía práctica para docentes, padres y uno mismo.

Está disponible en: [www.pedagoogia3000.info/html/libro02.htm](http://www.pedagoogia3000.info/html/libro02.htm)

Blanco M (1988) *Aprendizaje Cooperativo. Oviedo. (España)*

Blanco, L, (2005, colección 0 a 5) “*Leer con placer en la primera Infancia*”  
Novedades Educativas.

Bruner, J. (1984) *Acción Pensamiento y Lenguaje*. Editorial Alianza. Madrid (España)

Charbot, M. *Inteligencia Emocional, Desarrollo de la Inteligencia, Educación Emocional, Artes y Humanidades*.

Charo N. (2008). *El Juego Como Parte del Proceso Educativo a través de la Historia*.

Tomado de la Revista “Marco ELE” Escuela Internacional de Salamanca.  
Salamanca (España) [marcoele.com/descargas/7/nevado\\_juego.pdf](http://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf)

De Bono (1970) *Desarrollo del Pensamiento del Estudiante*.

Cristasanty (2009) *El juego como Estrategia Pedagógica*

[Definición.de/juego/-19K](http://definicion.de/juego/) Recuperado el 28 de julio de 2012.

[Definición de juego - Qué es, Significado y Concepto](http://definicion.de/juego/)

<http://definicion.de/juego/#ixzz2C5w6VIFg>

Declory (1998 p. 18) *El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el Aula*.

Tesis de C M Torres. Buenos Aires (Argentina)

[http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego\\_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf)

De la Cruz M (2012) Tesis El Juego como Herramienta para Fortalecer la Dimensión Socio Afectiva de los niños de Transición B de la Escuela Normal del Distrito de Barranquilla. Barranquilla (Atlántico)

<http://www.slideshare.net/lesliemaziell1/proyecto-de-grado-1-15129253>

El juego en el desarrollo infantil - McGraw-Hill

[www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf](http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf)

Fandiño G. (2012) Una Propuesta Pedagógica para la Educación de La Primera Infancia. Colombia Aprende. Bogotá (Colombia)

[http://www.colombiaprende.edu.co/html/familia/1597/articles-310603\\_docu2.pdf](http://www.colombiaprende.edu.co/html/familia/1597/articles-310603_docu2.pdf)

Garner H. (1987) Teoría de Lasw Inteligencias Múltiples Pensilvania (Estados Unidos).

[www.google.com.co/?gfe\\_rd=cr&ei=4coqVluKEcLd8geCyICQDg&gws\\_rd=ssl#q=gardner+howard](http://www.google.com.co/?gfe_rd=cr&ei=4coqVluKEcLd8geCyICQDg&gws_rd=ssl#q=gardner+howard)

Granero M.E. (2012) Ajedrez y Psicología .

<http://www.ajedrezpsicologia.com/ensenar-ajedrez4a7anos/>

Guilford, J.P. (1976) La Naturaleza de la Inteligencia Humana. New York (EEUU).

<http://www.mundijuegos.com/multijugador/dominó/reglas>.

Horgan D. (1987) El Ajedrez Como Herramienta pata Aprender a Pensar – Ajedrez Escolar. Departamento de Sicología (Universidad Estatal del Memphis)

<http://www.ajedrezescolar.es/2009/ajedrez-herramienta-para-ensenar-a-pensar-i/>

Huiznga (1987) El juego en la Educación Escolar.  
[http://books.google.com.co/books?id=5jl\\_AgAAQBAJ&pg=PA5&lpg=PA5&dq=huizinga+\(1987\)](http://books.google.com.co/books?id=5jl_AgAAQBAJ&pg=PA5&lpg=PA5&dq=huizinga+(1987))

I.C.B.F. (2011) Guía para la Implementación del Proyecto Pedagógico Educativo Comunitario En la Primera Infancia. Primera Edición. ICBF Los Primeros años

<http://www.visitacasas.com/niños/juegos-que-desarrollan-las-habilidades-Emocionales-de-los-niños/> recuperado el 30 de julio de 2012

I.E. Ana de Castrillón (2010) Plan de Estudios por Competencias, Área Preescolar. <http://www.ieanadecastrillon.com/PlanPreescolar.swf>

I.E. Hector Abat Gómez (2011) Plan de Área Preescolar

IMP Isabel (2011) Slideshare <http://www.slidesh>

Kurland. D. (2003). *¿Por qué Pensamiento Crítico?*  
[www.eduteka.org/modulos/6/134/184/1](http://www.eduteka.org/modulos/6/134/184/1).

Lineamiento Pedagógico Curricular Para la Educación Inicial En el Distrito).

Nevado F. CH (2008) El Componente Lúdico En Las Clases de ELE

Núñez F. (2011), Los juegos de mesa como estrategia para el aprendizaje de La adición y la sustracción en los niños de grado primero de educación básica Primaria, del Centro Educativo Reina Baja, sede Reina Baja del municipio La Montañita y la Institución Educativa José Antonio Galán del Municipio de Cartagena del Chairá. Florencia (Caquetá).  
<http://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/1.35.+LOS+JUEGOS+DE+MESA+COMO+ESTRATEGIA+PARA+EL+APRENDIZAJE+DE+LA+ADICION+Y+LA+SUSTRACCION+EN+LOS+NIOS+DEL+GRADO+PRIMERO+DE+EDUCACION+BASICA+PRIMARIA+DEL+CENTRO+EDUCATIVO+REINA+BAJA,+pdf>

Piaget J. (1945 p.475) El Juego como Estrategia del Aprendizaje en el Aula Buenos Aires (Argentina). <http://es.slideshare.net/victor021/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-en-el-aula>

Piaget J. (1947) Le jeu en la formation du symbole chez l'enfant. <http://es.slideshare.net/victor021/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-en-el-aula>

Piaget J. (1977 p.10) La Teoría de la Génesis del Número y sus Implicaciones Directas. Revista Paradigma V. 29. [www.google.com.co/?gfe\\_rd=cr&ei=4cogVluKEcLd8geCylCQDg&gws\\_rd=ssl#q=Piaget+1977+p.10+Formaci%C3%B3n+de+los+conceptos+de+los+matem%C3%A1ticos](http://www.google.com.co/?gfe_rd=cr&ei=4cogVluKEcLd8geCylCQDg&gws_rd=ssl#q=Piaget+1977+p.10+Formaci%C3%B3n+de+los+conceptos+de+los+matem%C3%A1ticos)

.Revista Todo PAPÁS <http://www.todopapas.com/ninos/desarrollo-infantil/desarrollo-del-nino-de-2-a-3-anos-209#>

Rizzo M. (2010), Ajedrez Didáctico: enseñando a pensar a través del "Preajedrez" Buenos Aires (Argentina)

Sanuy (1998), El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje. Caracas (Venezuela)

Trigo (2000 p.89) La Relación Juego y Escuela. Buenos Aires Argentina. <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/>

Vigostky L. (1979) Psicología del Aprendizaje. [http://www.tochtili.fisica.uson.mx/educacion/la\\_psicolog%C3%ADa\\_de\\_aprendizaje\\_del.htm](http://www.tochtili.fisica.uson.mx/educacion/la_psicolog%C3%ADa_de_aprendizaje_del.htm)

Vigostky L. (1987) La Teoría del Aprendizaje de Vigostky. Revista INNOVAR EN EDUCACIÓN

- Vigostky L. (1994) *Lev Vigostky y el juego*. Tomado de la Revista "Perspectivas", revista trimestral de Educación Nos. 3-4 París (Francia)  
[www.authorstream.com/.../lamisionera-201048-presentaci-clase-vigot](http://www.authorstream.com/.../lamisionera-201048-presentaci-clase-vigot)
- Wallon H. (1974) *Teoría de la Evolución del Niño desde los Estadios* Madrid (España)
- Zermelo E. y Shanno C. (1912) *Determinancia y Complejidad de los Juegos Estratégicos*. <http://www.eyeintheskygroup.com/Azar-Ciencia/Teoria-de-Juegos/Arbol-de-Decisiones-Determinancia-Complejidad.htm>
- Buenos Aires (Argentina) <http://www.ajedrezescolar.es/2010/ajedrez-didactico-ensenanza-marina-rizzo-i/>
- Valiño G (2007), *Juego y Desarrollo Cognitivo* Buenos Aires (Argentina)  
<http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/>
- Vygotsky L.S. (1979) *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Sociales*.  
Barcelona. Crítica 162.

## Anexo No. 1

# APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL

## Estrategias Didácticas



### ESTRATEGIAS No 1

Maestra en formación: Luz Nancy Rodríguez Rodríguez

#### Contenido:

Aplicación y evaluación del ajedrez para fortalecer las dimensiones cognitiva, corporal y artística

#### Objetivos

- Aplicar y evaluar el desarrollo de las dimensiones cognitivas, corporal y artística
- Aplicar, evaluar y comprender el movimiento y objetivo a cumplir de cada una de las fichas que le componen el juego de ajedrez según las características.
- Aplicar los conocimientos previos, propios en el juego de ajedrez
- Aplicar los conceptos siguiendo las condiciones del juego en la construcción de los movimientos propios de cada una de las fichas del juego de ajedrez.
- Evaluar y demostrar con sus movimientos de motricidad gruesa y fina la lateralidad en un cuadro adelante, hacia la derecha hacia la izquierda

Indicadores:

1. Evaluar Delante, detrás
  2. Diagonal derecha, izquierda
  3. Arriba, abajo.
- Lograr que los niños y las niñas puedan crear un texto haciendo uso de la creatividad e imaginación.
  - Comunicar oralmente y escrita la experiencia del juego de ajedrez

### **Justificación**

Al aplicar el juego del ajedrez como estrategia para facilitar el aprendizaje en la educación inicial, podemos comprobar que los niños y las niñas además desarrolla habilidades de tipo cognitivo, comunicativo y social (Giner, 2010), también aprende a resolver problemas, pues desde tiempos milenarios se describe como el juego que simboliza la vida, su organización y la resolución de conflictos.

Según la pedagogía de Piaget (1999 pág. 109) el juego es de vital importancia en estas edades tan tempranas, pues desde que los niños-as nacen formará parte de sus vidas. También se inicia el desarrollo en educación infantil que va ligada al aprendizaje de cada niño. El juego de reglas, es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado”. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales, con competencia de los individuos según Piaget (1945: 196-197)

Para Vygotsky (2008) el juego es la actividad fundamental del niño, es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades.

### **Metodología**

#### **Descripción del juego de ajedrez**

1. El ajedrez es uno de los juegos de mesa más populares del mundo. Se trata de un juego para dos personas que disponen de 16 piezas distribuidas sobre un tablero de 64 casillas. Con los mismos colores que las piezas colocadas alternativamente, 32 blancas y 32 negras.
2. Se juega sobre un tablero cuadrículado de 8x8 casillas, alternadas en colores blancos y negros, que constituyen las 64 posibles posiciones para el desarrollo del juego. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones.
3. Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda proteger a su rey interponiendo una

pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, mover su rey a un escaque libre o capturar a la pieza que lo está amenazando, lo que trae como resultado el jaque mate y el fin de la partida.

4. Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente, lo que determinará su potencia y su importancia en el desarrollo del juego.

*Un rey:* se puede mover en cualquier dirección en su casilla (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo una sola casilla (excepto en el enroque, en el cual se mueve con el cambio de la torre en su posición se intercambian).

*Una dama:* también conocida popularmente como reina. También se puede mover en cualquier dirección avanzando o retrocediendo en el tablero el número de casillas que se desee, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero. (vertical, horizontal, diagonales)

*Dos alfiles:* sólo se puede mover en dirección diagonal, ya sea solo blanca y solo negras tantas casillas como se desee hasta topar con otra pieza o el borde.

*Dos caballos:* según la definición oficial, se puede mover a la casilla más cercana que no se encuentre en su propia fila, columna o diagonal, aunque para simplificar se dice que se mueve avanzando 2 casillas en vertical y una en horizontal, o viceversa, realizando un movimiento de 'L', siendo la única pieza que puede saltar por encima de las demás piezas.

*Dos torres:* sólo se pueden mover en las direcciones verticales y horizontales, no en diagonal, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero.

*Ocho peones:* por peón de puede avanzar una o dos casillas en dirección vertical en su primer movimiento, después de adelantado por primera vez sólo puede avanzar una casilla, a diferencia del resto de piezas no puede ir hacia atrás y no puede capturar las piezas contrarias que se encuentran en la misma dirección en la que se mueve, el peón podrá capturar las piezas que se encuentran a una casilla en diagonal respecto a él, no a las que estén delante de ellos (excepto en la toma de peón al paso). Un peón tiene la capacidad de transformarse en la pieza que su jugador desee (normalmente en dama) si es capaz de alcanzar la última fila del tablero opuesta a la de su bando, por lo que un peón puede adquirir un enorme poder táctico en determinadas posiciones donde no tiene oposición para "coronar" (peón pasado).

*Paso 1:* Los jugadores mueven por turnos. En cada turno, un jugador sólo puede mover una pieza (con la única excepción de una jugada especial llamada enroque, en la cual el rey mueve dos casillas hacia la derecha o hacia la izquierda y la torre se ubica a su lado opuesto). El jugador que juega con las piezas blancas es siempre el que mueve primero.

*Paso 2:* Una pieza no puede ocupar una casilla ocupada por otra pieza del mismo color, pero sí una ocupada por otra del contrario, retirándola del tablero. Esta acción se conoce como “tomar” o “capturar”, y es voluntaria, a decisión del jugador.

*Paso 3:* Las casillas a las cuales puede moverse una pieza, se dice que están controladas por ésta. Si una pieza se encuentra dentro de las casillas controladas por una pieza de color contrario, se encuentra atacada por aquélla.

*Paso 4:* Una jugada que ataque al rey se conoce como jaque; es obligatorio para el jugador cuyo rey esté atacado salir del jaque. Si no hay defensa posible contra un jaque, el rey está en jaque mate. Ese es el objetivo y quien lo inflige al rey rival, gana.

*Paso 5:* También la partida termina cuando no es posible la victoria para ninguno de los jugadores, o si ambos acuerdan este resultado, conocido como tablas o empate. Igualmente la partida termina en tablas si se repite tres veces la misma posición sobre el tablero (por repetición de jugadas), cuando ninguno de los jugadores tiene piezas suficientes para dar jaque mate, o si el jugador que tiene el turno no puede realizar ninguna jugada reglamentaria, situación conocida como ahogado.

### **Actividades a desarrollar mediante el ajedrez**

a) **Motivación:** se les entregara un ajedrez a cada grupo de niños y niñas con su tablero y fichas, también una hoja donde harán sus escrito contando su primera impresión y experiencia con el juego de ajedrez

b) **Desarrollo.** Ya con la descripción detallada del juego de ajedrez los niños y las niñas, darán caracterización a cada una de las fichas, el orden en el tablero.

Como son los movimientos de cada una de las fichas de ajedrez.

Las reglas del juego al mover las fichas blanca de primero y el siguiente turno es para las fichas negras

- Primero seguirán el proceso del juego con la docente

- Luego se hará seguimiento del juego entre los grupos de la clase.
- Los niños y niñas elegirán uno de los personajes del ajedrez para disfrazarse, harán la personificación y después cada uno de los estudiantes escribirá su nombre, el nombre del personaje describiéndolo.

c) *Cierre de la actividad:* cada estudiante hará una composición escritas de las fichas de ajedrez en un castillo recreando su imaginación y fantasía. Después se verificara cada escrito del estudiante, de los personajes que interpretaron y socializaran oralmente como fue la experiencia.

### **Evaluación**

1. Los niños y las niñas disfruta de la construcción, desarme y creación de sus juguetes u objetos de su entorno, a través de esta acción descubre cómo funcionan algunos artefactos.
2. Los niños y las niñas se ubican en su entorno, en un escenario propicio para llevar a cabo desplazamientos con cambios de dirección permitiéndole con ello continuar desarrollando su sentido de orientación y ubicación.
3. los niños y las niñas diferencian formas, tamaños, para complejizar las diversas técnicas plásticas como el coloreado, la pintura, las construcciones, el modelado, entre otras. Desarrolla nociones de orientación espacial, así como los conceptos espaciales de verticalidad y horizontalidad.

### **Materiales**

- Juegos de ajedrez
- Fichas del ajedrez, dama, rey, alfiles, caballos, torres y peones
- Disfraces para que los niños y niñas elijan el personaje de las fichas
- Cartelera diseñada por la maestra con todos los nombres de las fichas del juego de ajedrez con una pequeña historia
- Carpeta donde se anexaran la composición creada por los niños y las niñas

### **Referencias**

La pedagogía de Piaget (1999 pág. 109)



## Estrategias No 2

Maestra en formación: Luz Nancy Rodríguez Rodríguez

### Contenido:

Jugando a las matemáticas con el juego de mesa el parques

### Objetivos

- Potenciar las dimensiones cognitivas, comunicativas y socio afectivo
- Reconocer los conocimientos previos, propios en el juego de mesa el parques
- Propiciar a los niños y las niñas las condiciones del juego y lograr la construcción de nociones y conceptos
  - Distinguir,
  - Desagregar,
  - Separar
  - Paso a paso conteo
- Interactuar con otros niños y niñas para planear la organización del juego
- Desarrollar la capacidad colectiva, la generación y los cambios de actitud y habilidad para llevarse bien con sus congéneres
- Respetar el turno por cada uno en el momento de jugar en los grupos o individual

### Justificación

El juego de reglas, es considerado como la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras... o intelectuales... con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra, o por un simple acuerdo entre las partes". Como puede observarse, las reglas son acuerdos entre los jugadores que pueden estar estipuladas por generaciones; infantiles o jóvenes- anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos. Piaget (1945 p. 196) Kurland, (2003 p. 123), quien propone que

*“Pensar críticamente está relacionado con la razón, y con una serie de virtudes o destrezas intelectuales esenciales o tratados de la mente que son parte activa de este proceso y que pueden ser utilizadas en la evaluación del Pensamiento Crítico-reflexivo”.*

Donde los niños y las niñas proponen ser líderes investigadores, que fortalezcan y potencialicen el liderazgo, la creatividad, la investigación, la espontaneidad, el ser activo y participativo.

En el momento de explicar su teoría, Piaget (1977) puntualiza determinadas cuestiones que la investigación ha ido iluminando con el paso de los años. Una de estas matizaciones que se han hecho a la clasificación de juegos de Piaget, es la incorporación a la misma de los denominados juegos de construcción.

## **Metodología**

### **Descripción del juego de parqués**

1. El objetivo del juego es hacer llegar las 4 fichas desde la casilla de salida hasta el final, antes de que los oponentes lo hagan.
2. Para cumplir con este objetivo, el jugador debe comenzar por sacar todas sus fichas de la cárcel y luego lograr que todas éstas realicen un recorrido completo del tablero, en el sentido contrario a las manecillas del reloj (por la derecha), evitando que sus fichas sean regresadas a la cárcel por sus oponentes, hasta lograr llegar a unas casillas de finalización que son exclusivas para cada jugador y están localizadas justo antes de sus casillas de salida. Las casillas de finalización conducen al centro del tablero que es la casilla final a la que un jugador debe llevar todas sus fichas para ganar una partida.

Paso 1: Todos los jugadores comienzan con sus fichas en las respectivas "cárceles" en este caso con dibujos alusivos a los animales.

Pasó 2: El primer turno se escoge por medio de los dados: el jugador que saque el mayor número es el que comienza el juego, tiene tres oportunidades para sacar sus fichas de la cárcel y arrastrarlas a la casilla de salida. Se sacan fichas cuando los dos dados coincidan en la cantidad e decir pares, Por ejemplo, 1-1 y 3-3 son pares.

Paso 3: Si puede sacar alguna ficha se tiene que lanzar de nuevo, mover y pasar el

turno. Para mover las fichas sólo hay que arrastrarlas a su posición de destino contando las casillas que hay que mover.

Paso 4: A continuación, se pasa el turno. La única forma de obtener un turno extra es sacando pares. Si se sacan 3 pares, se tiene derecho a sacar una ficha del juego, la que el jugador escoja, que generalmente es la más atrasada.

Paso 5: El turno se pasa al jugador por la derecha, Después de que haya salido de la cárcel, el juego continúa de la manera descrita anteriormente. La mecánica del juego continúa de esta manera hasta que algún jugador lleve todas sus fichas hasta la casilla final. En este momento, habrá ganado el juego.

### **Actividades a desarrollar mediante el parqués**

a) **Motivación:** La maestra les cantará una canción de los colores con las figuras geométricas de los bloques lógicos.

### **b) Desarrollo de la actividad**

Paso 1. Con una hoja guía, en la que está diseñada la tabla del parqués, consta de muchos rectángulos y un cuadro mayor el cual identifica el color del sector como guía para las fichas del mismo color, los estudiantes colorearan los cuadros de las esquinas que son casitas identificada con un color diferente. Después coloreara 16 rectángulos diferenciando salida y entrada acorde con el color de la casita de cada esquina.

Paso 2. Luego se hará seguimiento del juego entre los grupos de la clase.

Paso 3. Los niños y niñas elegirán las fichas por color identificando el cuadro asignado en la tabla del parqués, ya con los dados y las fichas, los niños y niñas se ubicaran por grupos para seguir el proceso del juego del parqués y así mismo entender y tener en cuenta el principio del orden estable para contar correctamente

Paso 3. Harán conteo con la cada una de las casillas del tablero del parques según cantidad que salga al lanzar los dados: por ejemplo, si tienen la ficha azul, ubicado en la tabla cuadro de imagen azul, al tirar los dados y salen pares de 4-4 con la ficha azul, seguirá contando ocho cuadros y pasara los dados al siguiente competidor (se puede jugar con un solo dado o con dos para ir complejizando el juego).

### **Terminación de la actividad:**

Se les presentara a los niños y las niñas una serie de números con opciones A, B, C, se les preguntará cuál opción completa la serie, ordenado del más chico al más

grande. De mayor a menor. Seguir una seriación de las fichas por colores y cantidades en los cuadrados y rectángulos.

Los estudiantes, en sus apoyos didácticos escritos escribirán las palabras (juego de mesa parqués. Fichas de colores amarillas, rojas, azules; según el grupo; Los dados son grandes, mediano y pequeños) resaltando sus primeros garabateos y palabras que ellos escriban muy bien.

### **Evaluación**

1. Los niños y las niñas usan las expresiones gráficas de manera diversificada (pintura, dibujo, promedio 143 garabateos) para manifestar y comunicar sus ideas, intereses, intenciones y emociones
2. Los niños y las niñas se orientan en el espacio distinguiendo nociones como arriba – abajo, delante – atrás, dentro – fuera, a un lado-a otro- en el momento de dirigirse a algún lugar o para indicar algo, identificando lo vertical, horizontal y diagonal
3. Participa en grupos de trabajo de los juegos de mesa en los que deba compartir objetos e ideas y maneje el conflicto, inicialmente con ayuda de otros.

### **Materiales**

- Juegos de Parqués elaborado en una lámina de cartón, dados, tablero, marcadores y apoyos didácticos
- Fichas del parqués
- Juegos de los bloques lógicos
- Dados
- Colores
- Hojas como apoyo para sus escritos
- Carpetas de archivos de los juegos de mesa

### **Referencias**

Freinet, (1977, p. 71) La pedagogía de Celestin Freinet , Barcelona: Laia



### **Estrategias No 3**

**Maestra en formación:** Luz Nancy Rodríguez Rodríguez

#### **Contenido:**

Jugando la escalera con una representación del cuento Hansel y Gretel

#### **Objetivos**

- Potenciar las dimensiones comunicativas, artística y socio afectiva
- Apropiación y revisión de los conocimientos previos, propios en el juego de mesa la escalera
- Desarrollar en los niños y las niñas el pensamiento, el lenguaje, la memoria con el juego que está directamente conectada con la dimensión cognitiva.
- Planear la organización del juego, la capacidad colectiva, generación y cambios de actitud en la interacción con otros niños y niñas habilidad de
- Tener buenas relaciones interpersonales con sus congéneres
- Representar diferentes temáticas a través de intereses de los estudiantes con diversas formas, características y detalles como la figura humana, animales, objetos o situaciones.

#### **Justificación**

La complejidad del estado-espacio de un juego, es el número de posiciones accesibles desde la posición inicial del juego con los retos que estas actividades requieran. Zermelo y Shanno, (1912)

Tratando de comprenderlo, “el niño intenta establecer las distinciones entre dibujo y escritura así paralelamente entre imagen y texto” (Ferreiro 1979 p. 79).

Partiendo de la idea de la lectura y escritura, tiene como objetivo la comprensión de un texto, incide en la idea de que el código sea de enseñar en marcos significativos, ya que se trata también de enseñar a comprender, Sol, Wells(1987)

El pensamiento, el lenguaje, la memoria y el juego, están directamente conectadas con el desarrollo cognitivo. (Vygotsky 1962 p. 34). A partir de un cuento clásico, desarrollar

en los niños y las niñas la creatividad y la expresión verbal inventando un desenlace diferente para la historia. Fortaleciendo la dimensión comunicativa de expresión gestual, verbal y escrita.

## **Metodología**

### **Descripción del juego de escalera**

Se juega entre dos o más personas en un tablero numerado y dividido en casilleros, que posee además un número determinado de serpientes y escaleras que conectan, cada una, dos casilleros numerados. El movimiento se determina en los valores que están comprendidos entre 1 y 6 de un dado.

El juego de mesa escalera puede estar aludido a un tema ya sea de animales, rutinas, ofrece la ayuda del conteo con cada una de las casillas que van con la serie de números ya sea del 1 al 30; del 1 al 100 o así sucesivamente. También identificando algunos temas los cuales llevan a los estudiantes a seguir una temática o proceso el cual le ayudara a tener un criterio, autonomía, motivación, a la hora del jugar. Por ejemplo la secuencia de un cuento, las rutinas en casa, o seguimiento de algunas actividades diarias.

Cuenta con unas escaleras las cuales le indican subida y las serpientes indican bajada. Por consiguiente los jugadores tendrán ventajas al adelantar a sus contrincantes o devolverse quedando atrás. El objetivo del juego es lograr que la ficha del jugador llegue desde el inicio casillero inferior izquierdo hasta el final casillero superior derecho, ayudado por las escaleras y evitando las serpientes. En este juego asocia las emociones al subir y bajar dependiendo como juegue, y de perder o ganar.

En casos más complejos se puede dar a conocer conceptos de temas ya sean de lenguaje, científicos, sociales, históricos, etc. Siendo una estrategia didáctica para que los estudiantes tengan un conocimiento flexible y significativo.

#### ❖ Reglas para jugar escalera

Paso 1. Los jugadores comienzan con una ficha que representa a cada uno de ellos en el casillero inicial, usualmente el correspondiente al número 1 y se turnan para lanzar un dado numerado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar. Al lanzar los dados quien saque el número mayor comienza a jugar.

Paso 2. Si al finalizar un movimiento un jugador cae en un casillero en donde comienza una escalera, sube por ella hasta el casillero donde ésta termina.

Paso 3. Si, por el contrario, cae en uno en donde comienza la cabeza de una serpiente, desciende por ésta hasta el casillero donde finaliza su cola.

Paso 4. Si un jugador obtiene un 6 podrá mover dos veces en un solo turno

Paso 5. El primero que llegue a la casilla del último número pueden ser 30, 50, 100 o fin gana. Este es el resultado del juego y el aprendizaje o conocimiento del tema alusivo. El jugador que logra llegar al casillero final es el ganador

Paso 6. Existe una variación en la que el jugador, estando a seis o menos casilleros del final, debe obtener exactamente el número que le falta para llegar a éste; dependiendo de la variación, si el número obtenido supera al número de casilleros restante, el jugador no podrá moverse.

El juego de escalera también se puede jugar al aire libre (parque, patio) se adapta el juego como mural extendiéndolo en el piso y fortaleciendo el desarrollo psicomotor ofreciendo mejores condiciones de un espacio más amplio y seguro.

### **Actividades a desarrollar mediante el juego escalera**

a) Motivación Vamos a jugar con la imaginación.

Utilizando un cuento de hadas escogido por ellos, los niños y niñas

b) Desarrollo de la actividad

1. Se reúne a los niños y niñas en círculo sentados cómodamente para oír un cuento.
2. Relazaran la actividad leyendo el cuento Hansel y Gretel de los hermanos Grimm; Este ejercicio puede adaptarse a cualquier cuento.
3. Permitir que los niños y niñas participen haciendo preguntas y comentarios.
4. Se le hace preguntas como: ¿cuál fue la parte de la historia que más les gustó? ¿Qué personaje les gustó más y cuál menos? ¿Por qué?
5. Animarlos para que se hagan preguntas. ¿Qué pasaría si Gretel tuviera súper poderes? O ¿qué hubiera hecho Hansel si le hubieran dado dulces en vez de pan? ¿Qué parte de la casa se comerían?
6. Se les invita a pensar en un final diferente. Puede ser uno gracioso. Pueden inventarlo entre todos con la docente como orientadora y quien va escribiendo el

resultado.

7. De nuevo se lee el cuento, esta vez con el nuevo final.

8. Para terminar, se les entrega unas cartulinas, pinceles y pintura para que cada uno pinte la escena del final como se la imagina.

c) terminación de la actividad creativa: Se les hará entrega a los niños de la ayuda didáctica la cual está dividida en dos partes. En la parte izquierda se tendrá un paisaje debajo de cada uno de los dibujos luego deberá asociar el dibujo con el paisaje finalmente los niños y niñas harán una representación del juego de la escalera con toda la experiencia vivida en el bosque por Hansel y Gretel y el final inventado por ellos. Luego la presentaran y jugaran con sus compañeros.

### **Evaluación**

1. Participa en grupos de trabajo de los juegos de mesa en los que deba compartir objetos e ideas y maneje el conflicto, inicialmente con ayuda de otros.
2. Los niños y las niñas usan las expresiones gráficas de manera diversificada (pintura, dibujo, promedio 143 garabateos) para manifestar y comunicar sus ideas, intereses, intenciones y emociones. También realice producciones gráficas de manera voluntaria en las que eventualmente use signos no convencionales de la escritura, atribuyéndole sentido a sus productos.
3. Los niños y las niñas representan la figura humana, seres, objetos y situaciones de su interés a través de la plástica en sus diversas formas, incluyendo mayores detalles y características de éstos.

### **Materiales**

- Cuentos clásicos de los hermanos Grimm
- Imágenes ya expuestas por la maestra en el ambiente de la literatura
- El ambiente pedagógico aula o rincones ya adaptados para el tema de literatura
- Mural diseñado con título y dibujos alusivos al cuento
- Las bandas de Bandet diseñadas por la maestra, banda de bayetilla roja
- Cada una de las frases en cartulina adherida a la banda. 13 frases con sus imágenes

- Medio técnico de comunicación el televisor y DVD para que vean y escuche los cuentos
- Carpeta donde anexara los escrito de la actividad
- 

#### **Referencias**

[http://es.wikipedia.org/wiki/Serpientes\\_y\\_escaleras](http://es.wikipedia.org/wiki/Serpientes_y_escaleras)

Ferreiro (1997), *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. Siglo XXI editores, p 112.



## Estrategias No 4

**Maestra en formación:** Luz Nancy Rodríguez Rodríguez

### Contenido

#### Juego de escalera con los hábitos de aseo

### Objetivos

- Potenciar las dimensiones artísticas, comunicativas y social personal
- Mediante el juego de mesa de la escalera, los niños y las niñas construirán un juego, quienes participaron escribirán sus nombres y como se sintieron al jugar.
- Sigue las condiciones del juego en la construcción de nociones y conceptos hábitos de aseo con las imágenes de: lavado de manos y cara, cepillar los dientes, peinarse, bañarse el cuerpo, vestirse solo, ponerse los zapatos, cortarse las uñas de los pies y manos, lavar las manos antes de comer, lavar las manos después de ir al baño, boto la basura en su lugar, ordeno mis juguetes, etc.
- En la interacción con otros niños y niñas planean la organización del juego
- Desarrollo de la capacidad colectiva, generación y cambios de actitud habilidad de llevarse bien con sus congéneres
- Respetar el turno por cada uno en el momento de jugar en los grupos o individual.
- 

### Justificación

Según la perspectiva sociocultural de Vygotsky (1934 Pág. 9), el juego simbólico y el dibujo pueden ser interpretados como lenguajes. El dibujo especialmente constituye una fase importante en los inicios de la lengua escrita, ya que, desde muy temprana edad, producen trazos cuya topografía está dotada de significado.

Thomas Armstrong y Gardner (1999) afirman que deberíamos prestar la misma atención a las personas con una capacidad elevada en otras inteligencias: artistas, arquitectos, músicos, naturalistas, diseñadores, bailarines, terapeutas, empresarios y otras muchas personas que enriquecen de diferentes modos el mundo en que vivimos.

Cuando se habla de desarrollo de los niños-as por medio de los juegos de mesa, también se está afirmando que cada uno de ellos tiene la capacidad de demostrar que su inteligencia es tan válida como la de cualquier experto de su edad que acepte el reto de aprender y jugar en el grupo y juego que se le asigne.

El lenguaje es el elemento central de la vida humana, el cual le permite relacionarse con el mundo, consigo mismo y con los demás y parte del éxito o fracaso que se tenga depende del desarrollo de las habilidades lingüísticas. La primera habilidad lingüística con que tiene contacto el individuo es la oralidad, como lo afirma Pérez (2009), citado por Bruner.

### **Metodología**

#### **Descripción del juego escalera**

Se juega entre dos o más personas en un tablero numerado y dividido en casilleros, que posee además un número determinado de serpientes y escaleras que conectan, cada una, dos casilleros numerados. El movimiento se determina en los valores que están comprendidos entre 1 y 6 de un dado.

El juego de mesa escalera puede estar aludido a un tema ya sea de animales, rutinas, ofrece la ayuda del conteo con cada una de las casillas que van con la serie de números ya sea del 1 al 30; del 1 al 100 o así sucesivamente. También identificando algunos temas los cuales llevan a los estudiantes a seguir una temática o proceso el cual le ayudara a tener un criterio, autonomía, motivación, a la hora del jugar. Por ejemplo la secuencia de un cuento, las rutinas en casa, o seguimiento de algunas actividades diarias.

Cuenta con unas escaleras las cuales le indican subida y las serpientes indican bajada. Por consiguiente los jugadores tendrán ventajas al adelantar a sus contrincantes o devolverse quedando atrás. El objetivo del juego es lograr que la ficha del jugador llegue desde el inicio casillero inferior izquierdo hasta el final casillero superior derecho, ayudado por las escaleras y evitando las serpientes. En este juego asocia las emociones al subir y bajar dependiendo como juegue, y de perder o ganar.

En casos más complejos se puede dar a conocer conceptos de temas ya sean de

lenguaje, científicos, sociales e históricos, etc. Siendo una estrategia didáctica para que los estudiantes tengan un conocimiento flexible y significativo.

### **Reglas para jugar escalera**

Paso 1. Los jugadores comienzan con una ficha que representa a cada uno de ellos en el casillero inicial, usualmente el correspondiente al número 1 y se turnan para lanzar un dado numerado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar. Al lanzar los dados y el que saque el número mayor comienza a jugar.

Paso 2. Si al finalizar un movimiento un jugador cae en un casillero en donde comienza una escalera, sube por ella hasta el casillero donde ésta termina.

Paso 3. Si, por el contrario, cae en uno en donde comienza la cabeza de una serpiente, desciende por ésta hasta el casillero donde finaliza su cola.

Paso 4. Si un jugador obtiene un 6 podrá mover dos veces en un solo turno

Paso 5. El primero que llegue a la casilla del último número pueden ser 30, 50, 100 o fin gana. Este es el resultado del juego y el aprendizaje o conocimiento del tema alusivo. El jugador que logra llegar al casillero final es el ganador

Paso 6. Existe una variación en la que el jugador, estando a seis o menos casilleros del final, debe obtener exactamente el número que le falta para llegar a éste; dependiendo de la variación, si el número obtenido supera al número de casilleros restante, el jugador no podrá moverse.

El juego de escalera también se puede jugar al aire libre (parque, patio) se adapta el juego como mural extendiéndolo en el piso y fortaleciendo el desarrollo psicomotor ofreciendo mejores condiciones de un espacio más amplio y seguro.

### **Actividades a desarrollar mediante juego escalera**

a) Motivación A partir de los hábitos de aseo y situaciones cotidianas en dialogo con los niños y las niñas se diseña el plan de hacer un juego escalera, en la que se involucran los hábitos de aseo como el levantarnos, bañarse las manos, la cara y el cuerpo, entre otras.

1. Los niños y las niñas recortaran imágenes alusivas al tema de revistas, periódicos y láminas a su alcance acorde al tema hábitos de aseo
2. Luego en un pliego de cartón o cartulina van pegadas las imágenes en cada casilla

las cuales ya van enumeradas hasta 50, en cada una se dibujaran escaleras y serpientes (toboganes) de diferentes tamaños y colores, se ubicara una salida y un final, con unos dados procedemos al juego, a correr casilla por casilla según la cantidad de puntos a sí mismo correrán los participantes.

b)Desarrollo de la actividad

Paso 1: Motivar al niño en la exploración del juego de la escalera en cuanto al aseo personal.

Paso 2: Socializar el conteo de los puntos y las reglas del juego de escalera

Paso 3: Desarrollar las actividades propuestas en el juego, teniendo en cuenta las reglas.

c)Terminación de la actividad Mediante el juego de mesa de la escalera, los niños y las niñas construirán una historieta con un tema de su interés ( con los juguetes, de la naturaleza, de los animales domésticos, entre otros.), escribirán sus nombres y socializaran en forma oral como se sintieron al jugar

### **Evaluación**

1. Realiza representaciones gráfico plásticas de personas, espacios y situaciones con los cuales se relaciona de manera real e imaginaria.
2. Manifiesta iniciativa por relacionarse con otros (tanto adultos como niños) a partir de conversaciones y juegos propios de la edad.
3. Utiliza un lenguaje oral para solucionar problemas cotidianos, para hacer acuerdos con sus compañeros y adultos para expresar sus puntos de vista en diversas situaciones de la vida escolar como asambleas, juegos, los mensajes que desea comunicar.
- 4.

### **Materiales**

- Escalera didáctica con la temática los hábitos de aseo y sus elementos representativos.
- Dados.

- Elaboración de escalera con los materiales con recortes de imágenes según la temática de los juguetes, la naturaleza, los animales domésticos, etc.
- Cartón o cartulina de un metro, o también este juego didáctico se elaborará en cartón paja. Otra opción sería con un cartón reutilizable
- Revistas
- Láminas de imágenes
- Colbón
- Colores
- Hojas para sus escritos
- Carpeta donde anexa todo su trabajo

### **Referencias**

Armstrong, 2004: p.41 en Educational Leadership , Liderazgo Educacional

Gardner, 2011: p. 131 a 142 del libro de Pedagogía 3000 (Cuarta edición).

Ramón de Zubiría *El discurso oral de los niños del grado cero*

Piaget y Vygotsky *Pensamiento y Lenguaje*: more by Claudia Danielle Zegarra Pérez



## Estrategias No 5

**Maestra en formación:** Luz Nancy Rodríguez Rodríguez

### Contenido:

Los niños y las niñas crearán un juego de domino

### Objetivos

- Potenciar las dimensiones cognitivas, corporal y artística
- Apropiación y revisión de los conocimientos previos, propios en el juego de mesa el domino
- Sigue las condiciones del juego en la construcción de nociones y conceptos
  - Distinguir,
  - Desagregar,
  - Separar
- Los estudiantes descubren y establecen secuencias y patrones teniendo en cuenta formas, conteo, tamaños de objetos, para crear posteriormente sus propias secuencias y patrones estableciendo más de dos variables en juegos de domino
- Desarrollo de la capacidad colectiva, generación y cambios de actitud habilidad de llevarse bien con sus congéneres
- Los niños y las niñas desarrollaran conceptos espaciales de verticalidad y horizontalidad con técnicas plásticas y moldeado.

### Justificación

Los juegos de mesa son estratégicos, la complejidad de los juegos se puede medir dependiendo de la capacidad que tengan los niños y las niñas para desarrollar cada uno de ellos considerando que la complejidad del estado-espacio de un juego es el número de posiciones accesibles desde la posición inicial del juego con los retos que estas actividades requieran Zermelo y Shanno, (1912). Por consiguiente los niños y las niñas comprenderán y practicarán los conceptos de cantidad, combinación, de medida entre otros. Aprendiendo gradualmente el lenguaje matemático al relacionar imagen con conteo. Por ende en el transcurso del tiempo e interactúa con más

confianza al comunicarse y expresar como va evolucionando el juego; de esta manera desarrolla las habilidades de seriación, clasificación, adquiriendo las habilidades del pensamiento lógico.

Gardner (1983 pág.2), afirma que deberíamos prestar atención a las personas con una mayor habilidad y capacidad de inteligencias: artistas, arquitectos, músicos, naturalistas, diseñadores, bailarines, que enriquecen de diferentes modos el mundo en que vivimos en este caso las aulas de clase. Para fortalecer las debilidades en muchos niños y niñas que tienen algunos de estos talentos pero no rinden en lengua y razonamiento, deben recibir tanta atención y reforzamiento en las escuelas como los demás.

### **Metodología**

#### **Descripción del juego de domino**

En el juego de domino emplean fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcado de cero a un determinado número de puntos. El juego completo de fichas de dominó consta normalmente de 28 piezas siendo la ficha más grande la de doble seis.

El juego de domino generalmente se juega con cuatro jugadores en solitario. En muchas ocasiones el juego de dominó se puede jugar con 2, 4, 6, 8, 10 o incluso 12 personas y se tienen que dividir las fichas según la cantidad de jugadores. Regularmente, en un dominó clásico juegan de 2 a 5 personas.

El objetivo del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente fijada, jugando para ello las manos o rondas que sean precisas. El jugador que gana una ronda, suma los puntos de las fichas de sus adversarios y/o pareja. El primer jugador o pareja que alcanza la puntuación fijada al principio de la partida, gana.

La única señal válida en el juego del dominó es la "pensada". Cuando toca el turno de jugar, se tiene la opción de pensar durante un tiempo relativamente largo para hacer entender al compañero que se tienen varias fichas del mismo número que va a tapar o que va a cuadrar. O por el contrario, jugar de inmediato, sin pensar, indica que no se tienen más fichas de ese número.

### **Desarrollo del juego de domino**

Paso 1. Los jugadores de cada pareja se colocan alternativamente alrededor de una mesa quedando en posiciones enfrentadas los miembros de cada pareja respectivamente.

Paso 2. Antes de empezar, las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa y se revuelven para que los jugadores las recojan al azar en igual número cada uno (normalmente 7 fichas).

Paso 3. Hay varias maneras de empezar la primera ronda. Una es que empieza el jugador que tiene el seis doble. En su turno cada jugador colocará una de sus piezas con la restricción de que dos piezas sólo pueden colocarse juntas cuando los cuadrados adyacentes sean del mismo valor (ej. el 1 con el 1, el 2 con el 2, etc. hasta el 6).

Paso 4. Es costumbre colocar los dobles de forma transversal. Colocar un doble suele llamarse doblarse, o acostarse.

Paso 5. Si un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno tendrá que pasar el turno al siguiente jugador. (ceder turno)

Paso 6. Es frecuente en el juego que alguno de los jugadores lance, por ejemplo, el último de los seis quedando únicamente por tirar el seis doble. En este caso se dice que ha ahorcado o matado el seis doble. El jugador que lo tenga no podrá ya ganar la ronda (a no ser que la gane su compañero).

Paso 7. La mano continúa hasta que se da alguna de las dos situaciones:

- Alguno de los jugadores se queda sin fichas por colocar en la mesa. En este caso el jugador se dice que dominó la partida.
- En caso de cierre, tranca o tranque, es decir, cuando a pesar de quedar fichas en juego ninguna pueda colocarse, ganará el jugador o pareja cuyas fichas sumen menos puntos. Esto solamente sucede cuando el mismo número está en ambos extremos del juego, y las siete fichas de ese número ya han sido jugadas en este caso gana la pareja/jugador que menos puntos tenga en sus fichas, y se le suman los puntos del perdedor al ganador.

La modalidad de juego más común en el Dominó es la de parejas, con cuatro jugadores, también está la modalidad individual y por equipos (compuestos por dos o

tres parejas cada uno). Dependiendo de la región, el Dominó se rige por un conjunto de reglamentos o condiciones de juego.

### **Actividades a desarrollar mediante el domino**

- a) Motivación:** Los estudiantes exploraran mediante el juego del domino. para su ejecución se requiere de 28 fichas rectangulares, cada una de las cuales están subdivididas en dos espacios iguales con puntos que representan los números de 0 a 6, cubriendo todas las combinaciones posibles. Pueden participar 2, 3 o 4 jugadores o también se puede jugar por parejas.
- b)** Al desarrollar la actividad ya conociendo el juego del Dominó los niños y las niñas diseñaran y construirán un nuevo juego de dominó por grupos de cuatro estudiantes, al inventar nuevos tema elegido por ellos, como el de las flores, los dibujos animados, la naturaleza, etc. Utilizando diferentes materiales apropiados para su edad.
- c)** Se expone el juego diseñado por cada grupo ante sus compañeros. Al jugarlo darán a conocer quiénes fueron los ganadores.

Paso1: Los niños y las niñas dan a conocer su juego de dominó con cada una de las fichas en diferentes tamaños y formas, haciendo una verificación de cada tema ya sea con dibujo, imágenes, recortes (flores, los dibujos animados, la naturaleza y juguetes entre otros). Recordar que son promedio de 28 a 32 fichas.

Paso2: Se inicia el juego al intercambiarlo con otro grupo de estudiantes, que tendrá su juego con otro tema escogido por ellos pero que conserva las normas del juego.

Paso 3: El líder de cada grupo indicará que cada ficha tiene una pareja la cual debe ser utilizada en el momento que sea necesario.

Paso 4: Los integrantes del grupo deben ir contando la cantidad de fichas utilizadas para en lo posible cerrarle el juego al compañero.

Paso 5: Los grupos de niños y niñas organizarán desde el menor número de puntos hasta el mayor. Harán parejas con cada una de las fichas contando y relacionando si tengo más fichas o más puntos o si tengo menos fichas, menos puntos y así sabrán quien ganó.

### **Evaluación**

1. Los estudiantes trabajaron en equipo y resolviendo problemas de manera colaborativa, a respetar la diversidad de ideas, así como a tomar decisiones grupales para elegir un tema de interés
2. Descubre y establece secuencias y patrones teniendo en cuenta formas, colores, tamaños de objetos o imágenes, continuando la serie que se le ha propuesto, para que cree posteriormente sus propias secuencias y patrones empleando diversos objetos y estableciendo más de dos variables.
3. Los niños y las niñas juegan con los movimientos de su cuerpo y se emocionan al imaginar, reproducir, inventar, recrear y crear nuevas formas de comunicación con éste; logra expresarse con mayor confianza utilizando sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa.
4. Los niños y las niñas exploran su creatividad a través del manejo y experimentación de diversas técnicas, materiales, instrumentos y procedimientos, mejorando progresivamente en el uso de éstos, fortaleciendo el desarrollo de su imaginación en los juegos de mesa.

### **Materiales**

- El ambiente pedagógico aula o rincones ya adaptados para el tema juego de mesa del domino diseñado por la maestra
- Juegos de domino temas propuestos
- Guías de las imágenes del domino
- Fichas de las palabras ya diseñadas
- Carpeta donde anexara los escrito de la actividad
- El dominó
- Juego de fichas elaboradas en madera y/o cartón paja, con temas relacionados a la naturaleza y dibujos aññados

### **Referencias**

Ferreiro (1997), *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. Siglo XXI editores, p 112.



## Estrategias No 6

**Maestra en formación:** Luz Nancy Rodríguez Rodríguez

### Contenido:

Propuesta un juego nuevo de ajedrez

### Objetivos

- Fortalecer las dimensiones artísticas, comunicativa y socio afectiva
- El estudiante genera, integra y combina ideas en un producto, plan o propuesta nuevos para él o ella.
- Entender la información; captar el significado; trasladar el conocimiento a nuevos contextos; interpretar hechos; comparar, contrastar; ordenar figuras y palabras
- 

### Justificación

Según la pedagogía de Piaget (1997 p.89) el juego es de vital importancia en estas edades tan tempranas, pues desde que los niños-as nacen formará parte de sus vidas. También se inicia el desarrollo en educación infantil que va ligada al aprendizaje de cada niño.

“Entiéndase por enseñanza infantil, aquella que recibe el niño entre los 5 y 7 años de edad, cuyo objetivo principal es crearle hábitos necesarios para la vida, juntamente con el desarrollo armónico de la personalidad” CERDA, (1996, p.12). *Colombia aprende*

Según Vygostki, (1996 pág.66) El niño tiene la capacidad de asumir un papel decisivo, donde de la misma forma cómo afronta los inconvenientes en el juego, así mismo puede adquirir la capacidad de buscar y encontrar solución a los inconvenientes que se le presenten en su diario vivir.

## **Metodología**

### **Descripción del juego de ajedrez**

1. El ajedrez es uno de los juegos de mesa más populares del mundo. Se trata de un juego para dos personas que disponen de 16 piezas distribuidas sobre un tablero de 64 casillas. Con los mismos colores que las piezas colocadas alternativamente, 32 blancas y 32 negras.
2. Se juega sobre un tablero cuadrulado de 8x8 casillas, alternadas en colores blancos y negros, que constituyen las 64 posibles posiciones para el desarrollo del juego. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones.
3. Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda proteger a su rey interponiendo una pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, mover su rey a un escaque libre o capturar a la pieza que lo está amenazando, lo que trae como resultado el jaque mate y el fin de la partida.
4. Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente, lo que determinará su potencia y su importancia en el desarrollo del juego.

Un rey: se puede mover en cualquier dirección en su casilla (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo una sola casilla (excepto en el enroque, en el cual se mueve con el cambio de la torre en su posición se intercambian).

Una dama: también conocida popularmente como reina. También se puede mover en cualquier dirección avanzando o retrocediendo en el tablero el número de casillas que se desee, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero. (vertical, horizontal, diagonales)

Dos alfiles: sólo se puede mover en dirección diagonal, ya sea solo blanca y solo negras tantas casillas como se desee hasta topar con otra pieza o el borde.

Dos caballos: según la definición oficial, se puede mover a la casilla más cercana que no se encuentre en su propia fila, columna o diagonal, aunque para simplificar se dice que se mueve avanzando 2 casillas en vertical y una en horizontal, o viceversa, realizando un movimiento de 'L', siendo la única pieza que puede saltar por encima de

las demás piezas.

Dos torres: sólo se pueden mover en las direcciones verticales y horizontales, no en diagonal, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero.

Ocho peones: por peón de puede avanzar una o dos casillas en dirección vertical en su primer movimiento, después de adelantado por primera vez sólo puede avanzar una casilla, a diferencia del resto de piezas no puede ir hacia atrás y no puede capturar las piezas contrarias que se encuentran en la misma dirección en la que se mueve, el peón podrá capturar las piezas que se encuentran a una casilla en diagonal respecto a él, no a las que estén delante de ellos (excepto en la toma de peón al paso). Un peón tiene la capacidad de transformarse en la pieza que su jugador desee (normalmente en dama) si es capaz de alcanzar la última fila del tablero opuesta a la de su bando, por lo que un peón puede adquirir un enorme poder táctico en determinadas posiciones donde no tiene oposición para "coronar" (peón pasado).

Paso 1: Los jugadores mueven por turnos. En cada turno, un jugador sólo puede mover una pieza (con la única excepción de una jugada especial llamada enroque, en la cual el rey mueve dos casillas hacia la derecha o hacia la izquierda y la torre se ubica a su lado opuesto). El jugador que juega con las piezas blancas es siempre el que mueve primero.

Pasó 2: Una pieza no puede ocupar una casilla ocupada por otra pieza del mismo color, pero sí una ocupada por otra del contrario, retirándola del tablero. Esta acción se conoce como "tomar" o "capturar", y es voluntaria, a decisión del jugador.

Paso 3: Las casillas a las cuales puede moverse una pieza, se dice que están controladas por ésta. Si una pieza se encuentra dentro de las casillas controladas por una pieza de color contrario, se encuentra atacada por aquélla.

Paso 4: Una jugada que ataque al rey se conoce como jaque; es obligatorio para el jugador cuyo rey esté atacado salir del jaque. Si no hay defensa posible contra un jaque, el rey está en jaque mate. Ese es el objetivo y quien lo inflige al rey rival, gana.

Paso 5: También la partida termina cuando no es posible la victoria para ninguno de los jugadores, o si ambos acuerdan este resultado, conocido como tablas o empate. Igualmente la partida termina en tablas si se repite tres veces la misma posición sobre el tablero (por repetición de jugadas), cuando ninguno de los jugadores tiene piezas

suficientes para dar jaque mate, o si el jugador que tiene el turno no puede realizar ninguna jugada reglamentaria, situación conocida como ahogado.

### **Actividades a desarrollar mediante el parqués**

**a) Motivación** mediante el juego de ajedrez, los niños y niñas aprenden a ser recursivos y proactivos en las actividades que se desarrollaran en forma individual al crear su propio juego con diversos materiales de reciclaje o reutilizables, encontrar soluciones y respuestas a las diferentes situaciones que se les presenten

**b) Desarrollo de la actividad** La maestra estará guiando a los grupos los niños y las niñas en la construcción de cada uno de las piezas del juego de ajedrez en el manejo de algunos materiales y diseños también los compañeros podrán ayudar y aprender a ser colaborativos y como equipos a esforzarse en hacer las actividades.

### **c) Terminación de la actividad**

Paso1: Se expone cada fichas ya realizada por los niños y niñas

Paso 2: Cada uno indica el nombre y los movimientos de cada ficha de ajedrez

Paso 3: Identifica la ficha del compañero con la cual puede hacer uso de la ficha (reina, rey, peones, alfiles, torres y caballos).

Paso4: Se enseñan las fichas del ajedrez en el tablero para cerrar el juego. Por medio de un escrito con el nombre del juego, nombre completo de cada estudiante y el de las fichas del ajedrez

\*Para tener en cuenta está estrategia puede ser seguida o anteceder la estrategia 1

### **Evaluación**

1. Los niños y las niñas exploran su creatividad a través del manejo y experimentación de diversas técnicas, materiales, instrumentos y procedimientos, mejorando progresivamente en el uso de éstos, fortaleciendo el desarrollo de su imaginación en los juegos de mesa.
2. Manifiesta iniciativa por relacionarse con otros (tanto adultos como niños) a partir de conversaciones y juegos propios de la edad.
3. Los niños y las niñas usan las expresiones gráficas de manera diversificada

(pintura, dibujo, promedio 143 garabateos) para manifestar y comunicar sus ideas, intereses, intenciones y emociones. También realice producciones gráficas de manera voluntaria en las que eventualmente use signos no convencionales de la escritura, atribuyéndole sentido a sus productos.

4.

### **Materiales**

- Láminas de las figuras del juego de ajedrez en tamaño grande
- Juego de fichas del ajedrez elaboradas, en cartón de las cajas y otros materiales reutilizables.
- Tijeras
- Ganchos de cosedora
- Pegante Colbón
- Diversas decoraciones como escarcha, lentejuelas, cintas y otras.

### ***Post test***

Después de desarrollada la actividad con un primer grupo de estudiantes (niños y niñas), se procede a aplicar la estrategia del ajedrez a un segundo grupo, diferente al primero y se aplicará la metodología, para observar los resultados obtenidos y evaluar la efectividad de la metodología y el aporte de esta para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial desde el desarrollo de las dimensiones del desarrollo como son: cognitiva, corporal, estética, socio afectiva y comunicativa

Indicadores para evaluar según la dimensión:

#### ***Dimensión Cognitiva***

Los niños y las niñas Proponen soluciones a problemas cotidianos y del juego mediante la observación, exploración, ensayo, error, interacciones y discusiones con pares y adultos, lo cual le permite, resolver dichas situaciones empleando diferentes estrategias.

Disfruta de la construcción, desarme y creación de sus juguetes u objetos de su entorno; a través de esta acción descubre cómo funcionan algunos artefactos. Diseña y/o construye aparatos que tienen el propósito de suplir alguna necesidad.

Descubre y establece secuencias y patrones teniendo en cuenta formas, colores, tamaños de objetos o imágenes, continuando la serie que se le ha propuesto, para que cree posteriormente sus propias secuencias y patrones empleando diversos objetos y estableciendo más de dos variables.

Identifica algunos atributos y características físicas de figuras geométricas, objetos, dibujos y/o ensamblajes, para luego realizar construcciones teniendo en cuenta las características propias de los elementos.

### ***Dimensión comunicativa***

Utiliza un lenguaje oral para solucionar problemas cotidianos, para hacer acuerdos con sus compañeros y adultos para expresar sus puntos de vista en diversas situaciones de la vida escolar como asambleas, juegos, los mensajes que desea comunicar.

El niño y la niña usan el lenguaje para interactuar, jugar, comunicar y expresar deseos, necesidades, opiniones, ideas, preferencias y sentimientos y relatar sus vivencias en las diversas situaciones de interacción presentes en lo cotidiano.

Los niños y las niñas usan las expresiones gráficas de manera diversificada (pintura, dibujo, promedio 143 garabateos) para manifestar y comunicar sus ideas, intereses, intenciones y emociones. También realice producciones gráficas de manera voluntaria en las que eventualmente use signos no convencionales de la escritura, atribuyéndole sentido a sus productos.

Habla y conversa sobre los juegos dramáticos propios y de los demás, confrontando las opiniones de los otros y posicionando sus puntos de vista, al preguntar, analizar y comentar sobre el desarrollo de los juegos y poner en palabras lo que ha sucedido. (Hablar: es con siglo mismo o decir una que otra palabra para darse a entender / Conversar: es dialogar entre dos personas o más)

### ***Dimensión corporal***

Los niños y las niñas se ubican en su entorno, en un escenario propicio para llevar a cabo desplazamientos con cambios de dirección permitiéndole con ello continuar desarrollando su sentido de orientación y ubicación.

Los niños y las niñas se orientan en el espacio distinguiendo nociones como arriba – abajo, delante – atrás, dentro – fuera, a un lado-a otro- en el momento de dirigirse a algún lugar o para indicar algo, identificando lo vertical, horizontal y diagonal.

Los niños y las niñas juegan con los movimientos de su cuerpo y se emocionan al imaginar, reproducir, inventar, recrear y crear nuevas formas de comunicación con éste; logrando expresarse con mayor confianza utilizando sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa.

Los niños y las niñas improvisaron y crearon movimientos al escuchar una melodía, utilizando como principal medio su cuerpo y de este modo muestran paulatinamente interés por incorporar variedad de objetos como: pañoletas, pelotas, bastones, aros, disfraces, entre otro.

### ***Dimensión Socio afectivo***

Los niños y las niñas manifestaron iniciativa por relacionarse con otros (tanto adultos como niños) a partir de conversaciones y juegos propios de la edad.

Reconoce las normas y los acuerdos por medio de los cuales se regulan las rutinas cotidianas de la institución educativa.

Participa en grupos de trabajo de los juegos de mesa en los que deba compartir objetos e ideas y maneje el conflicto, inicialmente con ayuda de otros.

Participa en grupos en los que opine sobre cómo organizar actividades, distribuir funciones y responsabilidades.

### ***Dimensión artística***

Los niños y las niñas diferencian formas, tamaños, para complejizar las diversas técnicas plásticas como el coloreado, la pintura, las construcciones, el modelado, entre otras. Desarrolla nociones de orientación espacial, así como los conceptos espaciales de verticalidad y horizontalidad.

Los niños y las niñas representan la figura humana, seres, objetos y situaciones de su interés a través de la plástica en sus diversas formas, incluyendo mayores detalles y características de éstos.

Realiza representaciones gráfico plásticas de personas, espacios y situaciones con los cuales se relaciona de manera real e imaginaria.

Los niños y las niñas exploran su creatividad a través del manejo y experimentación de diversas técnicas, materiales, instrumentos y procedimientos, mejorando progresivamente en el uso de éstos, fortaleciendo el desarrollo de su imaginación en los juegos de mesa.



## Segunda Aplicación del Ajedrez

Maestra en formación: Luz Nancy Rodríguez Rodríguez

### Contenido:

Explorando y jugando ajedrez para fortalecer las dimensiones cognitiva, corporal y artística

### Objetivos

- 1º. Fortalecer el desarrollo de las dimensiones cognitivas, corporal y artística
- 2º. Identificar y comprender cada una de las fichas que le componen el juego de ajedrez según las características de cada una.
- 3º. Propiciar, los conocimientos previos, propios en el juego de ajedrez para un mejor entendimiento.
- 4º. Fortalecer el desarrollo motor de los niños y las niñas, a través de la construcción y ejecución del juego de ajedrez, al identificar los movimientos cada una de las fichas.
- 5º. Señalar y demostrar con sus movimientos de motricidad gruesa y fina la lateralidad en un cuadro adelante, hacia la derecha hacia la izquierda, diagonal derecha, izquierda, arriba y abajo.
- 6º. Lograr que los niños y las niñas puedan crear un texto haciendo uso de la creatividad e imaginación.
- 7º. Comunicar en forma oral y escrita, la experiencia del juego de ajedrez

### Justificación

El juego resulta clave en todos los procesos de aprendizaje, además desarrolla habilidades de tipo cognitivo, comunicativo y social. (Giner, 2010)

Según la pedagogía de Piaget (1999 pág. 109) el juego es de vital importancia en estas edades tan tempranas, pues desde que los niños-as nacen formará parte de sus vidas. También se inicia el desarrollo en educación infantil que va ligada al aprendizaje de cada niño. El juego de reglas, es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras e intelectuales, con competencia de los individuos según Piaget (1945: 196-197)

Para Vygotsky (2008) el juego es la actividad fundamental del niño, es imprescindible

para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades.

### **Metodología**

#### **Descripción del juego de ajedrez**

5. El ajedrez es uno de los juegos de mesa más populares del mundo. Se trata de un juego para dos personas que disponen de 16 piezas distribuidas sobre un tablero de 64 casillas. Con los mismos colores que las piezas colocadas alternativamente, 16 blancas y 16 negras.
6. Se juega sobre un tablero cuadrulado de 8x8 casillas, alternadas en colores blancos y negros, que constituyen las 64 posibles posiciones para el desarrollo del juego. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones.
7. Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey, con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda proteger el suyo, interponiendo una pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, mover su rey a una casilla libre o capturar a la pieza que está amenazándolo. El juego continúa asechando el rey de ambos oponentes hasta obtener como resultado el jaque mate que dará el fin de la partida y el ganador.
8. Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente, lo que determinará su potencia y su importancia en el desarrollo del juego.
  - \_ *Un rey*: se puede mover en cualquier dirección en su casilla (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo una sola casilla (excepto en el enroque, en el cual se mueve con el cambio de la torre en su posición se intercambian).
  - \_ *Una dama*: también conocida popularmente como reina. También se puede mover en cualquier dirección avanzando o retrocediendo en el tablero el número de casillas que se desee, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero. (vertical, horizontal, diagonales, adelante y atrás).
  - \_ *Dos alfiles*: sólo se puede mover en dirección diagonal, ya sea solo blanca y solo negras tantas casillas como se desee hasta topar con otra pieza o el borde avanzando o retrocediendo.

\_ *Dos caballos*: según la definición oficial, se puede mover a la casilla más cercana que no se encuentre en su propia fila, columna o diagonal, aunque para simplificar se dice que se mueve avanzando 2 casillas en vertical y una en horizontal, o viceversa, realizando un movimiento de 'L', siendo la única pieza que puede saltar por encima de las demás piezas.

\_ *Dos torres*: sólo se pueden mover en las direcciones verticales y horizontales, adelante o atrás según la necesidad, no en diagonal, hasta encontrar otra pieza o el borde del tablero.

\_ *Ocho peones*: El peón puede avanzar una o dos casillas al inicio del juego su primer movimiento, después de adelantado por primera vez sólo puede avanzar una casilla, a diferencia del resto de piezas no puede ir hacia atrás y no puede capturar las piezas contrarias que se encuentran en la misma dirección en la que se mueve, el peón podrá capturar las piezas que se encuentran a una casilla en diagonal respecto a él, no a las que estén delante de ellos (excepto en la toma de peón al paso). Un peón tiene la capacidad de transformarse en la pieza que su jugador desee (normalmente en dama) si es capaz de alcanzar la última fila del tablero opuesta a la de su bando, por lo que un peón puede adquirir un enorme poder táctico en determinadas posiciones donde no tiene oposición para "coronar" (peón pasado).

*Paso 1*: Los jugadores mueven por turnos. En cada turno, un jugador sólo puede mover una pieza (con la única excepción de una jugada especial llamada enroque, en la cual el rey mueve dos casillas hacia la derecha o hacia la izquierda y la torre se ubica a su lado opuesto). El jugador que juega con las piezas blancas es siempre el que mueve primero.

*Pasó 2*: Una pieza no puede ocupar una casilla ocupada por otra pieza del mismo color, pero sí una ocupada por otra del contrario, retirándola del tablero. Esta acción se conoce como "tomar" o "capturar", y es voluntaria, a decisión del jugador.

*Paso 3*: Las casillas a las cuales puede moverse una pieza, se dice que están controladas por ésta. Si una pieza se encuentra dentro de las casillas controladas por una pieza de color contrario, se encuentra atacada por aquella.

*Paso 4*: Una jugada que ataque al rey se conoce como jaque; es obligatorio para el jugador cuyo rey esté atacado salir del jaque. Si no hay defensa posible contra un

jaque, el rey está en jaque mate. Ese es el objetivo y quien lo inflige al rey rival, gana.

Paso 5: También la partida termina cuando no es posible la victoria para ninguno de los jugadores, o si ambos acuerdan este resultado, conocido como tablas o empate. Igualmente la partida termina en tablas si se repite tres veces la misma posición sobre el tablero (por repetición de jugadas), cuando ninguno de los jugadores tiene piezas suficientes para dar jaque mate, o si el jugador que tiene el turno no puede realizar ninguna jugada reglamentaria, situación conocida como ahogado.

### **Actividades a desarrollar mediante el ajedrez**

a) *Motivación:* Se les entregara un ajedrez a cada grupo de niños y niñas con su tablero y fichas, también una hoja donde harán sus escrito contando su primera impresión y experiencia con el juego de ajedrez

b) *Desarrollo:* Ya con la descripción detallada del juego de ajedrez los niños y las niñas, darán caracterización a cada una de las fichas, el orden en el tablero.

Como son los movimientos de cada una de las fichas de ajedrez, respetando las reglas del juego al mover las fichas blanca de primero y el siguiente turno será para las fichas negras

- Primero seguirán el proceso del juego con la docente
- Luego se hará seguimiento del juego entre los grupos de la clase.
- Por último, los niños y niñas elegirán uno de los personajes del ajedrez para disfrazarse, harán la personificación y después cada uno de los estudiantes escribirá su nombre, el nombre del personaje describiéndolo.

c) *Cierre de la actividad:* Cada estudiante hará una composición escritas de las fichas de ajedrez en un castillo recreando su imaginación y fantasía. Después se verificara cada escrito del estudiante, de los personajes que interpretaron y socializaran oralmente como fue la experiencia.

### **Evaluación**

1º. Los niños y las niñas disfruta de la construcción, desarme y creación de sus juguetes u objetos de su entorno, a través de esta acción descubre cómo funcionan algunos artefactos.

2º. Los niños y las niñas se ubican en su entorno, en un escenario propicio para llevar a cabo desplazamientos con cambios de dirección permitiéndole con ello continuar

desarrollando su sentido de orientación y ubicación.

3º. Los niños y las niñas diferencian formas, tamaños, para complejizar las diversas técnicas plásticas como el coloreado, la pintura, las construcciones, el modelado, entre otras. Desarrolla nociones de orientación espacial, así como los conceptos espaciales de verticalidad y horizontalidad.

#### **Materiales**

- Juegos de ajedrez
- Fichas del ajedrez, dama, rey, alfiles, caballos, torres y peones
- Disfraces para que los niños y niñas elijan el personaje de las fichas
- Cartelera diseñada por la maestra con todos los nombres de las fichas del juego de ajedrez con una pequeña historia
- Carpeta donde se anexaran la composición creada por los niños y las niñas

#### **Referencias**

La pedagogía de Piaget (1999 pág. 109)

## **Resultados**

Al inicio de la investigación se planteó, que se realizaría la aplicación de los juegos de mesa (ajedrez, dominó, parques y escalera) como estrategia pedagógica en el Aprendizaje de la Educación Inicial, pues era un proyecto al que le dio inicio en el año 2012 y del cual se ha realizado un pilotaje en el año 2013.

Para realizar la prueba final, se tomó como parámetros la misma metodología en la que se tomó en cuenta las diferentes dimensiones del desarrollo infantil como son: Corporal, Cognitiva, Estética, Socio-afectiva y comunicativa, con sus diferentes Indicadores de evaluación que permitirá medir el avance de los niños y las niñas en forma individual o grupal de acuerdo a su comportamiento y percepción en cada una de las pruebas. De acuerdo a cada una de las dimensiones se tomará en cuenta los siguientes criterios:

### **Dimensión Cognitiva:**

Mediante el desarrollo de las estrategias los niños y las niñas adquieren la capacidad de proponer y tomar decisiones, frente a las situaciones que se le presenten inicialmente en el juego y después en la vida cotidiana, valiéndose de la observación, la exploración, el ensayo y la interacción con sus compañeros de juego.

Los niños y las niñas tienen la oportunidad de construir, diseñar y crear sus propios juguetes a los cuales les da unas funciones determinadas que le permitan identificar sus necesidades y las posibles soluciones que le permitirán aclarar sus dudas.

Del mismo modo como diseña sus propios juguetes utilizando diversos materiales y colores, los niños y las niñas adquieren el talento de crear y recrear sus propias secuencias ya sea de colores o de formas aprovechando las gomas geométricas, las figuras del armo todo y otras más.

### **Dimensión Comunicativa:**

Debido a la necesidad de compartir decisiones, puntos de vista los niños y las niñas utilizan un lenguaje mucho más claro, fluido, para lo cual se vale de pinturas, dibujos, colores, garabatos con los cuales manifiesta emociones, sentimientos que le permitirán inter actuar con los padres, con otros niños, con los maestros y den general con los seres humanos que conformen su círculo social.

### **Dimensión Corporal:**

Es importante que los niños y las niñas manejen y dominen su propio cuerpo ya que para la ejecución de las estrategias deberá desplazarse de acuerdo a lo que los juegos exija desarrollando el sentido de la orientación y la ubicación.

Los desplazamientos más frecuentes a los que se verán sometidos serán adelante- atrás, arriba-abajo, dentro-fuera, a un lado y al otro, el sentido diagonal, vertical u horizontal. De igual manera se les presenta la oportunidad de crear y recrear movimientos corporales a los que después se les puede incorporar otros accesorios.

### **Dimensión socio afectiva**

A través de las estrategias que se desarrollan en las diferentes actividades, los niños y las niñas entablan relaciones inter personales con sus compañeros de grupo, con los maestros u otras personas que les acompañe en la ejecución de las estrategias.

Así mismo aprenden a respetar las normas con las cuales los grupos de trabajo comparten las actividades y evitar los conflictos que se pueden presentar por las diferencias de ideas que se puedan presentar.

### **Dimensión Artística**

Es quizá la dimensión en la cual los niños y las niñas expresan más su creatividad, puesto que son ellos mismos los gestores y fabricantes de los elementos necesarios para la planeación fabricación y ejecución de cada una de las estrategias,

Los niños y las niñas tienen la posibilidad de dibujar la figura humana además de explorar la creatividad y manejo de diferentes materiales, instrumentos, técnicas instrumentos y procedimientos que le permitan siempre mejorar y progresar en el fortalecimiento de su personalidad individual y grupal.

Una vez registrados los parámetros que se deben cumplir durante la aplicación de las pruebas se dará paso al registro en los diarios de campo en los cuales se detalla cada una de las actividades a realizar.

**Anexo No. 2****Diario de Campo No.1**

*Fecha:* 12 de septiembre de 2013

*Lugar:* Hogar comunitario del ICBF Los Principitos

*Tema:* Reconocimiento de los niños y niñas del H.C.

*Propósito:* Reunir el grupo de niños y niñas para que se conozcan entre ellos.

DESCRIPCION	REFLEXION
<p>Las actividades se desarrollarán en las horas de de la tarde y los niños y las niña se encuentran a la expectativa de que actividad se va a realizar.</p> <p>La disponibilidad de los niños siempre es abierta por la inquietud que genera la posibilidad de participar en todas las actividades.</p> <p>Se habla y se expone mediante láminas los nombres y formas de cada una de las figuras que componen el ajedrez y se da un personaje de estos a cada uno de los niños y niñas.</p>	<p>La mente de los niños y las niñas, siempre está abierta a la exploración y al conocimiento de situaciones y experiencias nuevas que le permitan primero que todo divertirse.</p>

APLICAIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS  
PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL

**Diario de Campo No. 2**

<p><i>Fecha:</i> 13 de septiembre 2013</p> <p><i>Lugar:</i> Hogar Comunitario del ICBF Los Principitos</p> <p><i>Tema:</i> Reconocimiento del Ajedrez</p>	
DESCRIPCION	REFLEXION
<p>Se reconocen las dimensiones comunicativas, cognitiva y corporal de acuerdo a la capacidad de entendimiento de los niños y las niñas participantes.</p> <p>Se indaga mediante presuntas elementales si han escuchado hablar del ajedrez</p> <p>Mediante rondas y canciones examinar que tan clara tienen los niños y las niñas los conceptos y movimientos de lateralidad con nociones básicas delante, atrás, derecha, izquierda, arriba y abajo.</p>	<p>A los niños y las niñas que no saben nada sobre el ajedrez les llama la atención los colores y la forma del tablero gigante donde identifican los cuadrados.</p> <p>Algunos niños tienen conocimientos previos del ajedrez, porque han visto a familiares jugando y por esta razón distinguen las fichas por su nombre.</p> <p>En el momento de preguntarle si querían participar del juego, algunos estuvieron de acuerdo, pero otros estaban más interesados en realizar otras actividades, pues también estaba el tablero de la escalera que antes habíamos jugado.</p>

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS  
PEDAGÓGICAS PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN  
INICIAL

**Diario de Campo No.3**

<p><i>Fecha:</i> 17 de septiembre de 2013</p> <p><i>Lugar:</i> Hogar Comunitario del ICBF Los Principitos</p> <p><i>Tema:</i> Reconocimiento del juego de la Escalera</p>	
DESCRIPCION	REFLEXION
<p>Potenciar las dimensiones comunicativa, artística y socio afectivo.</p> <p>Desarrollar en los niños y las niñas el pensamiento, el lenguaje y la memoria.</p> <p>Incrementar la capacidad de crear y compartir con los compañeros de juego.</p> <p>Animar a los niños y a las niña a conservar conductas de respeto y convivencia al esperar el turno que les corresponde a cada uno.</p>	<p>Los niños y las niñas tienen la capacidad de retomar el juego con otras temáticas y tomar parte activa en ellas.</p> <p>Utilizando los dados los niños y las niñas identifican los números socializándolos con la cantidad de puntos que aparece en cada cara.</p> <p>Una vez, los niños y las niñas conocen las reglas del juego unos están dispuestos a cumplirlas pero a otros les cuesta un poco de trabajo asumirlas.</p> <p>El juego de la Escalera es más fácil de entender que el ajedrez y por lo tanto, los niños y las niñas se muestran con mejor disponibilidad para participar.</p>

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS  
PEDAGÓGICAS PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN  
INICIAL

**Diario de Campo No. 4**

<p><i>Fecha:</i> 20 de septiembre de 2013</p> <p><i>Lugar:</i> Hogar Comunitario del ICBF Los Principitos</p> <p><i>Tema:</i> Reconocimiento del juego del Parques</p>	
DESCRIPCION	REFLEXION
<p>Potencializar las dimensiones comunicativa, socio afectiva, cognitiva.</p> <p>Incentivar a los niños y a las niñas a participar del juego del parques donde se aprenderá a competir en una forma sana en aras del respeto y una convivencia amena y agradable.</p> <p>Debido al colorido que llama la atención de los niños y las niñas, es importante el reconocimiento del recorrido por el cual debe transitar cada uno de los jugadores de acuerdo al color de las fichas escogidas, proporcionando seguridad y un patrón de normas que deber seguir.</p> <p>Además de lo anterior, los niños y las niñas tienen la posibilidad de identificar figuras geométricas como cuadrados, rectángulos, hexágonos y otras.</p>	<p>Por ser un juego más popular, los niños y las niñas lo identifican en su formato porque en sus casas lo han visto jugar como entretenimiento de familia.</p> <p>Todos los niños participaron en el juego, aquí vimos que ellos siguieron las instrucciones dadas al principio de la actividad.</p> <p>Los niños y las niñas están dispuestos a seguir las normas para poder participar sin ningún inconveniente.</p>

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS  
PEDAGÓGICAS PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN  
INICIAL

**Diario de Campo No. 5**

<p><i>Fecha:</i> 1 octubre de 2013</p> <p><i>Lugar:</i> Hogar Comunitario del ICBF Los Principitos</p> <p><i>Tema:</i> Reconocimiento del juego del Dominó.</p>	
DESCRIPCION	REFLEXION
<p>Potencializar las dimensiones comunicativa, artística y corporal (motricidad fina)</p> <p>Desarrollar conceptos de secuencia, parejas, formas, y colores.</p> <p>Fomentar la comunicación entre los niños participantes.</p> <p>Captar y desarrollar la atención en medio del juego para alcanzar un excelente desempeño en la metodología del juego.</p>	<p>Los niños y las niñas descubren secuencias y patrones, teniendo en cuenta forma, conteo, tamaño de objetos.</p> <p>Los niños y las niñas captan las instrucciones y muestran interés por los diferente diseños de dominó tales como flores, medios de transporte, animales entre otros.</p> <p>A través del dominó los niños y las niñas logran una sana convivencia acompañada de tolerancia respeto y armonía.</p>

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS  
PEDAGÓGICAS PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN  
INICIAL

**Diario de Campo No. 7**

<p><i>Fecha:</i> 11 de octubre de 2013</p> <p><i>Lugar:</i> Hogar Comunitario del ICBF Los Principitos</p> <p><i>Tema:</i> Un cuento en el castillo del ajedrez</p>	
DESCRIPCION	REFLEXION
<p>A través de la creatividad, los niños y las niñas inventan frases que incluyen los personajes del juego de ajedrez.</p> <p>En cuanto a la construcción del cuento la docente se encarga de recoger todas las inquietudes, dando el valor correspondiente a cada palabra para que los niños y las niñas se sientan importantes y tomados en cuenta.</p> <p>Después de lo anterior se tratará de armar una escenografía con papel donde se ubicará cada personaje que represente una de las fichas del ajedrez</p>	<p>Los niños y las niñas muestran interés por inventar historietas graciosas en torno a cada personaje del ajedrez.</p> <p>Para empezar a armar las frases la docente habla de cada una de las piezas del ajedrez y la función que cumplen dentro del juego para que se sientan parte de la actividad.</p> <p>En el momento en que se inicia la construcción del cuento, los niños se divierten por la construcción de las frases, pues suenan muy cómicas.</p>

SEGUNDA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS  
PEDAGÓGICAS PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN  
INICIAL

**Diario de Campo No. 8**

<p><i>Fecha:</i> 18 de octubre de 2013</p> <p><i>Lugar:</i> Jardín del ICBF</p> <p><i>Tema:</i> Segunda Aplicación del Juego de Ajedrez</p>	
DESCRIPCION	REFLEXION
<p>Después de aprender lo relacionado con el juego de ajedrez, se aplica un segundo juego en el cual se observará que tanto han avanzado los niños y las niñas que participaron en la primera prueba.</p> <p>En la segunda aplicación del juego de ajedrez, los niños y las niñas aplican lo aprendido superando algunas de sus falencias a nivel individual y de grupo.</p>	<p>Para la segunda aplicación del juego de ajedrez, los niños han adquirido un lenguaje fluido, un conocimiento de las normas y las reglas que regulan el juego para una sana competencia y convivencia también.</p> <p>Se ha logrado un adelanto considerable en cuanto a la ubicación espacial, evidenciado que varios de los niños y las niñas identifiquen la derecha de la izquierda, adelante-atrás, comparte con los compañeros.</p> <p>Los niños y las niñas que han logrado comprender muy bien el juego con toda su normatividad, también aprenden a ejercer el liderazgo que le proporciona el manejo del equipo al cual pertenece.</p>

Tabla No. 1 Matriz de Resultados para la Aplicación de las estrategias: 1º. Ajedrez, 2º. Parqués y 3º. Escalera Cuento de Hansel y Gretel.

*Evaluación de las Dimensiones: Corporal, Cognitiva, Estética, Comunicativa y Socio Afectiva.*

	JUEGO DE AJEDREZ									JUEGO DE PARQUÉS									ESCALE-CUEN-HANSEL Y GRETEL																	
	Estrategia 1									ESTRATEGIA 2									ESTRATEGIA 3																	
	Corporal			Cognitiva			Estética			Cognitiva			Comunicat.			Socio-afect.			Comunicat.			Estética			Socio-afect.											
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3						
1	3	3	2	8	3	3	3	9	2	2	3	7	2	3	1	6	3	3	2	8	1	2	3	6	3	3	3	9	2	2	3	7	3	3	3	9
2	3	3	2	8	3	2	2	7	3	3	3	9	1	3	2	6	3	3	3	9	2	3	2	7	3	3	2	8	3	2	3	8	3	3	3	8
3	3	1	1	5	2	2	3	7	2	3	2	7	2	3	3	8	2	2	3	7	3	3	3	9	2	3	2	7	2	2	3	7	3	3	2	8
4	2	2	1	5	1	1	2	4	2	3	2	7	1	2	1	4	3	3	2	8	2	2	1	5	2	2	2	6	1	1	2	4	3	1	2	6
5	3	3	3	9	3	2	3	8	3	2	2	7	3	3	2	8	3	3	3	9	2	3	2	7	3	3	3	9	3	2	2	7	3	3	2	8
6	3	2	2	7	2	2	2	6	3	3	2	8	2	2	2	6	2	1	3	6	3	2	3	8	2	2	3	7	3	3	2	8	2	1	3	6
7	2	2	2	6	2	2	2	6	1	1	3	5	2	3	2	7	2	2	2	6	3	3	3	9	2	2	2	6	2	3	3	8	2	3	1	6
8	3	3	1	7	2	2	3	7	3	2	2	7	3	2	2	7	3	3	3	9	2	1	3	6	2	2	1	5	3	3	2	8	1	1	2	4
9	3	3	3	9	3	3	3	9	2	2	3	7	3	3	2	8	3	3	3	9	2	2	3	7	3	3	3	9	2	2	3	7	3	3	3	9
10	3	2	2	7	3	2	2	7	3	3	2	8	3	3	3	9	2	2	1	5	3	3	3	9	3	2	2	7	3	2	3	8	3	3	2	8
11	3	2	2	7	2	2	1	5	3	3	2	8	2	1	3	6	3	3	3	9	3	2	2	7	2	2	2	6	1	2	3	6	3	3	3	9
12	3	2	3	8	3	2	2	7	2	2	3	7	3	3	2	8	2	2	2	6	2	3	3	8	2	2	2	6	1	2	2	5	1	3	3	7
13	2	2	2	6	3	1	2	6	3	2	2	7	3	3	3	9	2	2	1	5	2	2	3	7	3	3	2	8	2	2	3	7	3	2	3	8
14	3	2	3	8	2	2	2	6	2	2	1	5	2	2	3	7	2	3	2	7	2	3	3	8	2	2	2	6	1	1	3	5	3	1	3	7
15	3	1	3	7	1	2	2	5	2	3	3	8	2	2	2	6	3	2	3	8	2	3	3	8	2	2	1	5	3	2	2	7	2	1	3	6
16	2	1	1	4	2	3	2	7	2	3	3	8	2	2	1	5	2	2	3	7	2	2	1	5	3	3	3	9	2	1	3	6	2	3	2	7
17	2	2	1	5	2	2	3	7	3	3	3	9	2	2	3	7	2	3	3	8	2	2	3	7	2	2	2	6	1	3	3	7	2	3	3	8
18	2	2	2	6	3	1	3	7	3	2	2	7	2	3	2	7	3	3	3	9	3	3	2	8	2	3	3	8	3	1	2	6	2	3	3	8
19	3	1	3	7	2	2	3	7	3	3	2	8	3	3	2	8	2	2	3	7	2	2	1	5	3	3	3	9	2	2	3	7	3	1	2	6
20	3	2	3	8	2	3	2	7	3	2	3	8	3	3	3	9	3	3	3	9	2	3	2	7	3	3	3	9	2	2	3	7	2	2	3	7
T. GR.	54	41	42	137	46	41	47	134	50	49	48	147	46	51	44	141	50	50	51	151	45	49	49	143	49	50	46	145	42	40	53	135	49	46	51	145
PROM	2,7	2,1	2,1		2,3	2,1	2,4		2,5	2,5	2,4		2,3	2,6	2,2		2,5	2,5	2,6		2,3	2,5	2,5		2,5	2,5	2,3		2,1	2	2,7		2,5	2,3	2,6	7,3

Tabla # 2 Primera Aplicación del Juego de Ajedrez Para las Dimensiones: Corporal, Cognitiva y Estética

JUEGO DE AJEDREZ												
Estrategia 1												
Corporal			Cognitiva			Estética						
1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	3	3	2	8	3	3	3	9	2	2	3	7
2	3	3	2	8	3	2	2	7	3	3	3	9
3	3	1	1	5	2	2	3	7	2	3	2	7
4	2	2	1	5	1	1	2	4	2	3	2	7
5	3	3	3	9	3	2	3	8	3	2	2	7
6	3	2	2	7	2	2	2	6	3	3	2	8
7	2	2	2	6	2	2	2	6	1	1	3	5
8	3	3	1	7	2	2	3	7	3	2	2	7
9	3	3	3	9	3	3	3	9	2	2	3	7
10	3	2	2	7	3	2	2	7	3	3	2	8
11	3	2	2	7	2	2	1	5	3	3	2	8
12	3	2	3	8	3	2	2	7	2	2	3	7
13	2	2	2	6	3	1	2	6	3	2	2	7
14	3	2	3	8	2	2	2	6	2	2	1	5
15	3	1	3	7	1	2	2	5	2	3	3	8
16	2	1	1	4	2	3	2	7	2	3	3	8
17	2	2	1	5	2	2	3	7	3	3	3	9
18	2	2	2	6	3	1	3	7	3	2	2	7
19	3	1	3	7	2	2	3	7	3	3	2	8
20	3	2	3	8	2	3	2	7	3	2	3	8
T. GR.	54	41	42	137	46	41	47	134	50	49	48	147
PROM	2,7	2,1	2,1		2,3	2,1	2,4		2,5	2,5	2,4	

Tabla # 3 Segunda Aplicación del Juego de Ajedrez Para las Dimensiones: Corporal, Cognitiva y Estética

JUEGO DE AJEDREZ 2a. APLICACIÓN												
Estrategia 1												
Corporal			Cognitiva			Estética						
1	2	3	1	2	3	1	2	3				
3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	
3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	
3	3	2	8	2	2	3	7	2	3	2	7	
3	3	1	7	1	1	2	4	2	3	2	7	
3	3	3	9	3	2	3	8	3	2	2	7	
3	3	2	8	3	3	3	8	3	3	3	9	
3	3	3	8	3	3	3	8	2	3	3	8	
3	3	2	8	3	3	3	9	2	3	3	8	
3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	3	8	
3	3	3	9	3	3	2	8	3	3	3	9	
3	2	3	8	3	3	2	8	3	3	3	9	
3	2	3	8	3	3	2	7	3	2	3	7	
3	3	3	8	3	2	2	7	3	3	3	9	
3	3	3	8	2	2	2	6	2	2	1	5	
3	2	3	8	3	3	2	8	3	3	3	9	
2	3	2	7	3	3	3	9	3	3	3	9	
3	3	2	8	3	3	3	9	3	3	3	9	
3	2	3	8	3	3	3	9	3	3	2	8	
3	2	3	8	3	3	3	9	3	3	2	8	
3	3	3	9	3	3	2	8	3	2	3	8	
59	55	53	164	56	54	52	159	55	55	53	162	
3	2,8	2,7	8,2	2,8	2,7	2,6	8	2,8	2,8	2,7		

Para evaluar el pos test, se tuvo en cuenta los indicadores del juego de ajedrez como segunda prueba:

**I. Juego de Ajedrez:**

**1. Dimensión corporal:**

- a. Ubica la posición adelante, atrás.
- b. Realiza movimientos a la derecha y a la izquierda.
- c. Conserva el equilibrio en el lugar que le corresponde.

**2. Dimensión Cognitiva:**

- a. Comprende la metodología del juego.

- b. Recuerda las instrucciones del juego.
- c. Analiza y busca soluciones ante las dificultades que se le presenta durante el juego.

**3. Dimensión Estética:**

- a. Es respetuoso de las normas del juego
- b. Le gusta el juego del Ajedrez
- c. Se le facilita compartir con los compañeros.

Para la evaluación de estas tres estrategias, se dio un valor cuantitativo de acuerdo al logro alcanzado por cada uno de los niños y niñas, que contempla una calificación de:

1 si no lo logra, 2 si presenta alguna dificultad y 3 si su desempeño es completo y logra el objetivo propuesto.

Una vez aplicadas las estrategias, se pueden registrar los resultados mediante las gráficas de barras en las cuales se registran los siguientes resultados:

**I. Juego de Ajedrez:**

**4. Dimensión corporal:**

- d. Ubica la posición adelante, atrás.
- e. Realiza movimientos a la derecha y a la izquierda.
- f. Conserva el equilibrio en el lugar que le corresponde.

**5. Dimensión Cognitiva:**

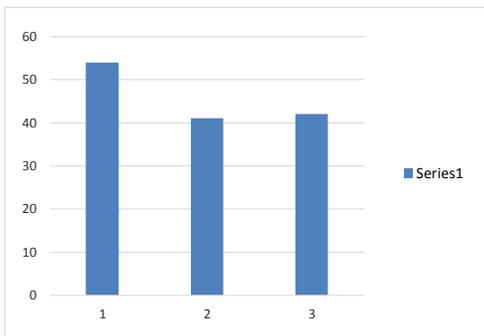
- d. Comprende la metodología del juego.
- e. Recuerda las instrucciones del juego.

- f. Analiza y busca soluciones ante las dificultades que se le presenta durante el juego.

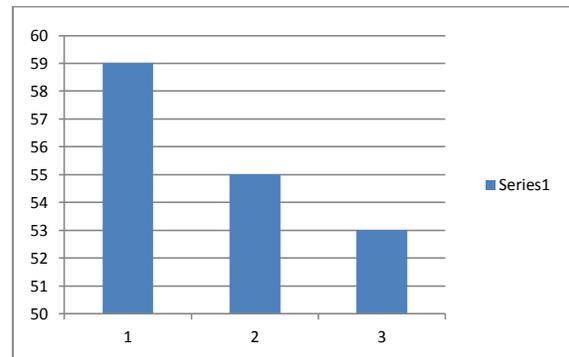
**6. Dimensión Estética:**

- d. Es respetuoso de las normas del juego
- e. Le gusta el juego del Ajedrez
- f. Se le facilita compartir con los compañeros.

Gráfica # 1 Pre test Juego de ajedrez  
Dimensión Corporal



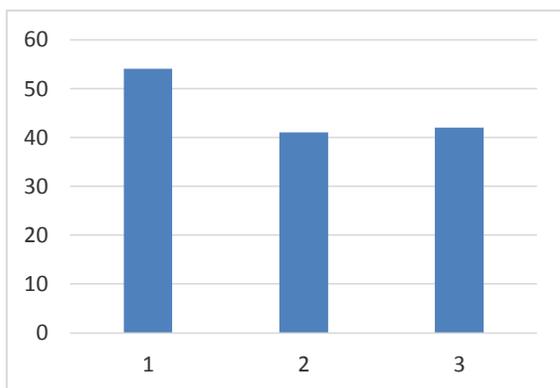
Gráfica # 1ª Pos test Juego de  
Ajedrez Dimensión Corporal



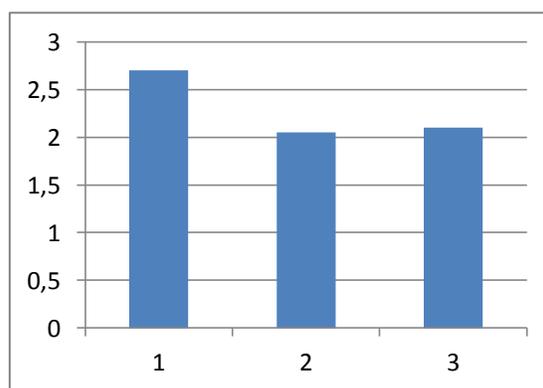
En la gráfica # 1 correspondiente al pre test del juego de ajedrez en su primera aplicación, se evidencia que en la dimensión corporal se evalúa la ubicación *adelante-atrás*, con un desempeño alto referenciado en el resultado alcanzado de 52 puntos de 60 planteados; en los movimientos *Derecha-Izquierda*, y *el conservar el equilibrio*, se observa que a pesar de presentar algo de dificultad, se consigue el objetivo propuesto al inicio de la prueba.

La gráfica # 1A presenta los resultados obtenidos durante la segunda prueba a nivel de grupo, referenciando un marcado avance al observar el desempeño durante la primera y la segunda prueba del juego.

Gráfica # 2 Resultado Global de la Dimensión Corporal



Gráfica # 2 A Promedio Global de la Dimensión Corporal



Tomando como base los resultados obtenidos como grupo, se puede evidenciar el comportamiento de los niños y las niñas, según siguientes indicadores que evalúan:

1º. *Ubica la Posición Adelante Atrás Identificado con la barra # 1*

Se observa que los niños y las niñas han logrado casi ya que del máximo del puntaje que es de 60 puntos, ellos obtuvieron 54 llegando a la conclusión de que el objetivo se ha logrado. En cuanto al porcentaje global obtenido, el promedio alcanzado fue de 2,7% del 3% que es el total. Por lo tanto se puede concluir en términos generales, que el desarrollo de la *Dimensión Corporal* se cumplió.

En los indicadores 2 y 3, correspondientes a las barras 2 y 3 que se encuentran estrechamente relacionados sus resultados fueron los siguientes:

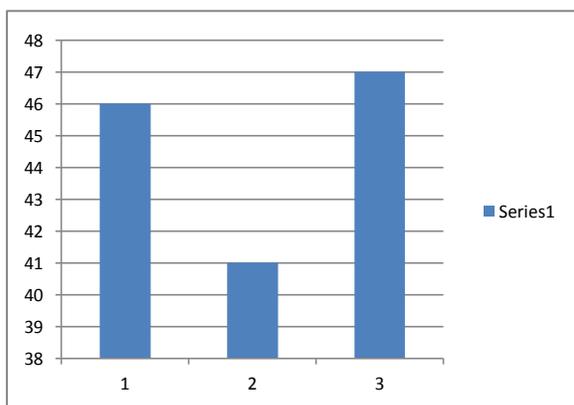
*2º. Realiza movimientos a la Derecha y a la Izquierda Identificado con la Barra # 2*

Es una de las instrucciones que más les cuesta trabajo a los niños y a las niñas y a pesar de que han alcanzado un puntaje de 41, se evidencia que aun presentan dificultad en el proceso y por lo tanto, aun sigue En Proceso. De acuerdo con lo anterior, el promedio alcanzado es del 2.05% del 3% del total.

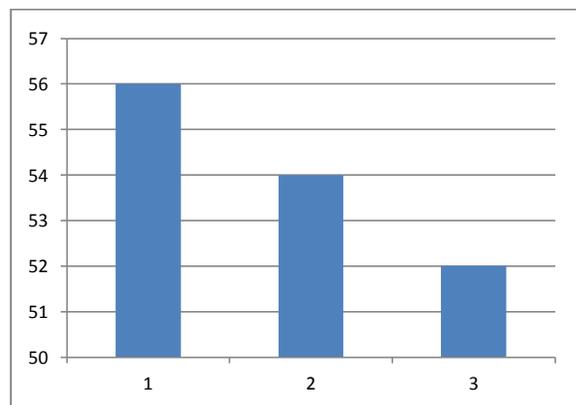
*3º. Conserva el equilibrio en la Posición que Corresponde al Juego*

Al igual que el anterior indicador, el conservar el equilibrio es uno de los indicadores que más presenta dificultad en el desarrollo corporal de los niños y las niñas, por lo tanto el desarrollo de este indicador aun sigue En Proceso, puesto que el promedio alcanzado es del 2.1% del tota

Gráfica # 2 Pre test juego de ajedrez  
dimensión cognitiva primera aplicación



Gráfica # 2ª Pos test juego de ajedrez  
dimensión cognitiva segunda aplicación



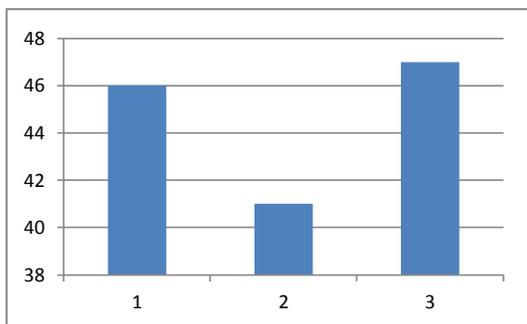
Al analizar el desempeño de los niños y las niñas durante la ejecución de la prueba de ajedrez, se observa que la dimensión cognitiva se ha asimilado y los

objetivos que se plantearon como el aprendizaje de normas, metodología y análisis de dificultades han sido superados en sus aspectos básicos.

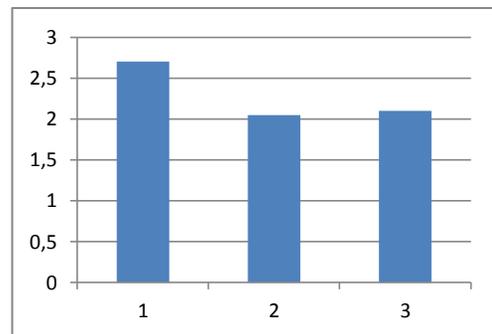
La gráfica #2 presenta el pre test del juego de ajedrez, en el cual se observa el desempeño de los niños y las niñas en la *dimensión cognitiva*, que evidencia un desempeño notable en los indicadores 1 y 3 que hace referencia a comprender la metodología del juego y analizar y buscar soluciones ante los problemas que se le presenta al alcanzar una puntuación de 46 y 47 de un total de 48 que se plantea al inicio de la actividad; en cuanto al indicador #2 que hace referencia a recordar las instrucciones del juego, se detecta una dificultad al no alcanzar la calificación promedio que se requiere, obligando al grupo a quedar en un proceso de refuerzo.

La gráfica # 2A hace referencia al *pos test*, y muestra los resultados obtenidos durante la segunda aplicación de La estrategia de ajedrez y refleja el avance en todos los indicadores, aunque aun los resultados requieren de más atención para mejorar el objetivo propuesto durante el planteamiento de la estrategia.

Gráfica # 3 Resultado Global de la Dimensión Cognitiva

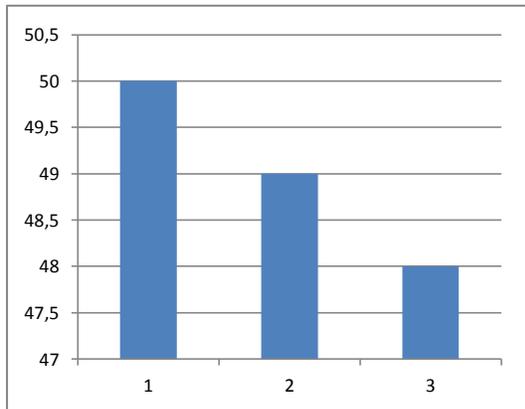


Gráfica # 3 A Promedio Global alcanzado en la Dimensión Cognitiva

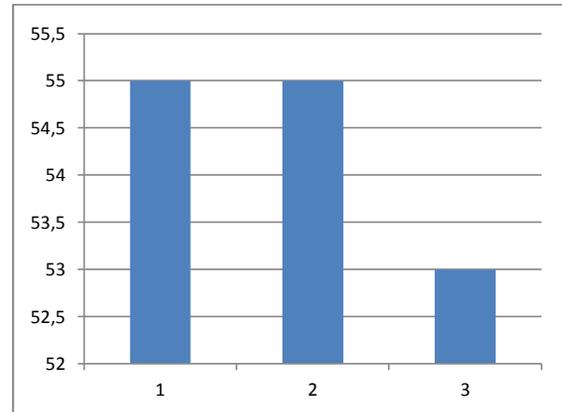


Al tomar como base los resultados obtenidos, se puede evidenciar el comportamiento de los niños y las niñas en el trabajo de grupo, según los siguientes indicadores:

Gráfica # 3 Pre test juego de ajedrez  
dimensión estética primera aplicación



Gráfica # 3ª Pos test juego de ajedrez  
dimensión estética segunda aplicación



Después del desempeño de los niños y las niñas en la estrategia del ajedrez, visualizamos el desarrollo de la dimensión *Estética*, en la cual se observa en la gráfica # 3 que se evidencia un comportamiento acorde con lo esperado en los indicadores 1 y 2 que evalúan respectivamente *El respeto por las Normas de Juego, y el gusto por él*; en cuanto al indicador #3 que hace referencia a *la facilidad de compartir con los compañeros*, pues presenta dificultades puesto que siempre quieren estar al mando del grupo y su proceso queda en refuerzo.

En cuanto al pos test se puede concluir que es una gran herramienta que le permite a los docentes tener un concepto claro del desarrollo integral, en cuanto a las diferentes dimensiones que marcan cada una de las etapas de la vida desde su edad temprana hasta la adultez.

## II. Juego de Parqués:

### 1. Dimensión Cognitiva:

- a. Comprende las normas del juego
- b. Reconoce las figuras geométricas que se presentan en el tablero.
- c. Sabe que para avanzar se requiere de contar.

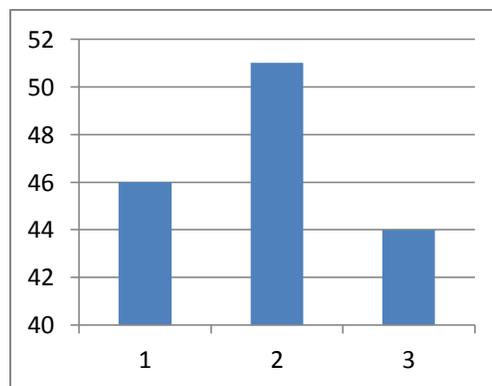
**2. Dimensión Comunicativa:**

- a. Comparte con los compañeros-as su visión del juego.
- b. Escucha las instrucciones que se deben seguir
- c. Pregunta cuando tiene dudas.

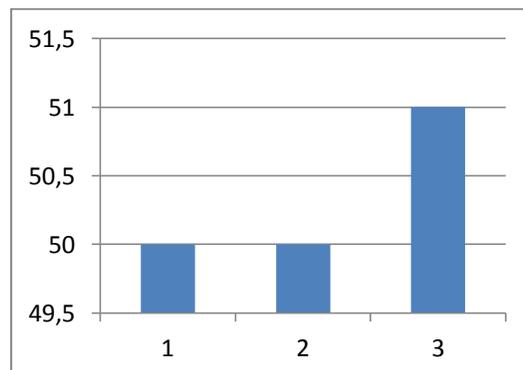
**3. Dimensión Socio afectiva:**

- a. Se reconoce como parte del juego.
- b. Le gusta compartir con los compañeros.
- c. Se integra al grupo y acata las normas.

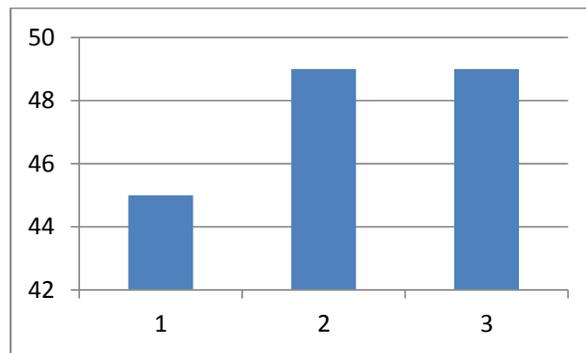
Gráfica # 4 Juego de Parqués Dimensión Cognitiva



Gráfica #5 Juego de Parqués Dimensión Comunicativa



Gráfica #6 Juego de Parqués Dimensión Socio Afectiva



El desempeño de las dimensiones *cognitiva, comunicativa y socio afectiva* de la estrategia de juego de parqués, permite observar que los indicadores: *Reconoce las figuras geométricas que se le presentan durante el juego, Pregunta cuando tiene Dudas, le Gusta Compartir con los compañeros y se integra al grupo y acata las normas*, son indicadores con los cuales no presenta mayores inconvenientes, a diferencia de *Comprende las normas del juego, Sabe que para avanzar se requiere de saber contar, Comparte su visión del Juego, Escucha las instrucciones que debe seguir y se reconoce como parte del grupo*, les cuesta un poco de trabajo entablar relaciones interpersonales que les permita superar las dificultades durante el juego

### III. Escalera Cuento Hansel y Gretel.

#### 1. Dimensión Comunicativa:

- a. Comparte con los compañeros el gusto por el cuento.
- b. Después de escuchar el cuento, comprende las instrucciones a seguir.
- c. Habla con los compañeros del juego y como ganar.

#### 2. Dimensión Estética:

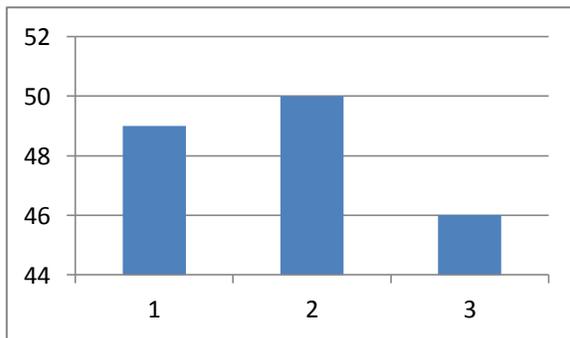
- a. Participa en la construcción del juego.

- b. Se imagina la casa de chocolate en medio del bosque.
- c. Asume con alegría los retos de la composición del cuento.

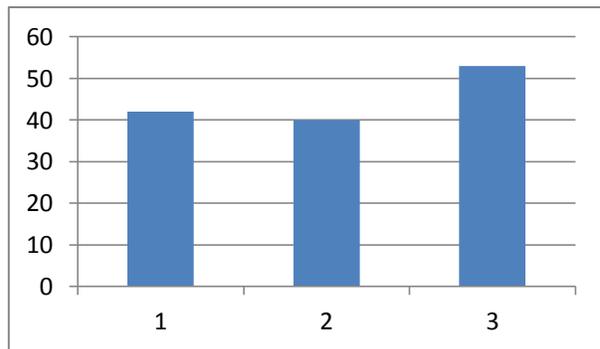
**3. Dimensión Socio Afectiva:**

- a. Se identifica con los personajes del cuento.
- b. Le gusta compartir el juego con los compañeros.
- c. Muestra su gusto o disgusto con el juego y los roles que se desempeñan en él.

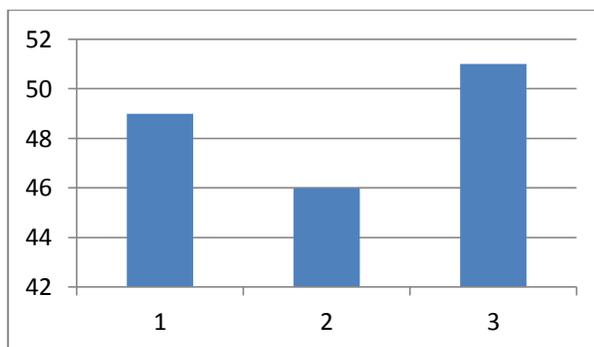
*Gráfica # 7 Juego de Escalera Hansel y Gretel Dimensión Comunicativa*



*Gráfica # 8 Juego de Escalera Hansel y Gretel Dimensión Estética*



*Gráfica # 9 Juego de Escalera Hansel y Gretel Dimensión Socio Afectiva*



Una vez realizada la actividad del *Juego de Escalera Hansel y Gretel*, se observó que los indicadores: *Después de escuchar el cuento comprende las instrucciones a seguir, comparte con los compañeros el gusto por el cuento,*

*asume con alegría el reto de componer el cuento y muestra su gusto o disgusto con el Juego de roles que le plantea el juego, no presenta mayores inconvenientes y logra cumplir con el objetivo propuesto durante el juego.*

En cuanto a los indicadores *participa en la construcción del juego, se imagina la casa de chocolate en medio del bosque, se identifica con los personajes del juego, se presenta algo de dificultad y requiere de ser reforzados, pues después de la actividad los objetivos siguen en proceso.*

Para los indicadores *Habla con los compañeros del juego y como ganar y le gusta compartir el juego con los compañeros, no se logra cumplir con las expectativas y por lo tanto se debe estar atento al refuerzo permanente.*

#### *Matriz # 2*

*Primera Aplicación de las estrategias: 4º. Escalera Hábitos de Aseo, 5º. Niños y Niñas Crean un Nuevo Dominó y 6º. Propuesta del Nuevo Juego de Ajedrez.*

*Para las Dimensiones: Estética, Comunicativa, Socio Afectiva, Cognitiva y Corporal.*

ESCALE. Y HÁBITOS DE ASEO									NIÑOS Y NIÑAS CREARÁN NUE. DOM.									PROPUÉSTA NUEVO JUEGO DE AJED.																	
ESTRATEGIA 4									ESTRATEGIA 5									ESGTRATEGIA 6																	
Estética			Comunicat.			Socio-afect.			Cognitiva			Corporal			Estética			Estética			Comunicat.			Socio-afect.											
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3									
3	3	3	9	3	2	3	8	3	3	3	9	3	3	2	8	3	3	2	8	2	3	3	8	3	3	2	8	3	3	3	9	3	2	3	8
3	3	3	9	2	1	3	6	2	2	2	6	3	3	2	8	2	2	3	7	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	3	8	3	2	3	8
3	3	2	8	2	2	3	7	2	2	2	6	3	3	2	8	2	2	3	7	2	3	3	8	2	2	3	7	3	2	3	8	2	2	3	7
2	2	2	6	3	2	2	7	2	3	2	7	2	2	2	6	3	3	2	8	2	3	3	8	2	2	2	6	3	2	3	8	3	2	2	7
3	3	3	9	2	2	1	5	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	2	2	3	7	3	3	3	9	3	3	2	8	2	3	3	8
2	2	2	6	3	3	3	9	2	2	3	7	2	2	2	6	2	1	3	6	3	2	2	7	3	3	3	9	2	2	2	6	3	3	3	9
2	2	3	7	3	3	2	8	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	3	8	3	3	3	9	2	2	3	7	3	3	2	8	2	2	2	6
2	2	3	7	3	3	3	9	2	2	3	7	2	2	2	6	3	3	2	8	2	2	3	7	3	3	2	8	2	2	3	7	2	2	2	6
3	3	3	9	2	3	2	7	2	2	3	7	2	2	3	7	3	3	3	9	2	2	3	7	3	3	3	9	2	3	3	8	3	2	3	8
2	2	3	7	3	3	3	9	2	2	3	7	3	3	3	9	3	2	2	7	3	3	3	9	2	2	2	6	3	3	3	9	2	3	2	7
2	2	3	7	3	2	3	8	2	2	2	6	3	3	3	9	2	2	2	6	3	2	2	7	2	3	3	8	3	3	2	8	2	2	2	6
3	3	3	9	2	2	1	5	3	3	2	8	2	2	2	6	3	3	3	9	2	3	3	8	2	2	2	6	3	3	3	9	3	3	3	9
3	2	2	7	3	3	2	8	1	3	3	5	3	3	3	9	2	2	2	6	2	2	3	7	3	3	3	9	3	3	2	8	2	2	2	6
2	2	2	6	3	3	2	8	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	2	8	2	2	2	6	3	3	3	9	2	2	3	7	2	3	3	8
3	3	3	9	2	3	1	6	2	2	3	7	3	2	2	7	2	2	2	6	3	3	3	9	3	2	2	7	2	1	2	5	2	3	3	8
2	2	3	7	3	3	3	9	2	2	1	5	3	3	3	9	3	3	2	8	2	3	3	8	3	3	2	8	2	2	3	7	3	2	2	7
2	2	2	6	3	1	1	5	3	3	1	7	2	3	3	8	2	2	3	7	3	3	3	9	2	2	2	6	3	3	2	8	3	2	2	7
3	3	2	8	3	3	2	8	2	3	1	6	2	2	2	6	3	3	3	9	2	2	3	7	2	3	2	8	2	2	2	3	7			
3	3	1	7	2	2	3	7	2	2	2	6	3	3	3	9	2	2	3	7	3	2	3	8	1	2	3	6	2	1	1	4	3	2	3	8
3	3	3	9	2	2	1	5	3	3	1	7	3	3	3	9	2	2	3	7	3	2	3	8	2	3	3	8	3	2	2	7	2	3	3	8
51	50	51	152	52	48	44	144	46	50	46	140	53	53	51	157	51	48	51	150	49	49	57	155	49	51	50	150	53	48	49	150	49	47	52	148
2,6	2,5	2,6		2,6	2,4	2,2		2,3	2,5	2,3		3	2,7	2,6		2,6	2,4	2,6		2,5	2,5	2,9		2,5	2,6	2,5		2,7	2,4	2,5		2,5	2,4	2,6	

#### IV. Escalera Hábitos de Aseo

##### 1. Dimensión Estética:

- a. Es respetuoso de las normas del juego
- b. Respeta el turno que le corresponde en el juego.
- c. Se divierte durante la actividad.

##### 2. Dimensión Comunicativa:

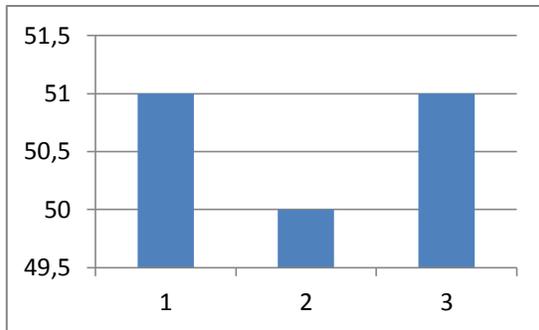
- a. Pregunta cuando no entiende algún procedimiento del juego.
- b. Comprende la aclaración a sus dudas.
- c. Expresa su alegría cuando ocurre algo gracioso durante el juego.

##### 3. Dimensión Socio afectiva:

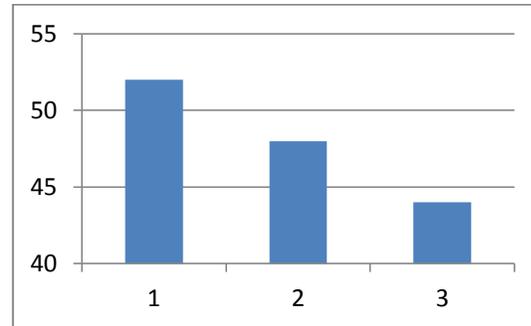
- a. Le gusta recordar los hábitos de aseo que realiza a diario.
- b. Muestra alegría al compartir con los compañeros.

- c. A través del juego identifica cada una de las labores que debe realizar a diario en sus casas.

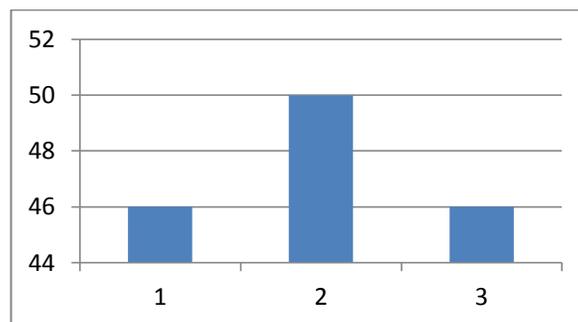
Gráfica # 10 Juego de Escalera Hábitos de Aseo Dimensión Estética



Gráfica #11 Juego de Escalera Hábitos de Aseo Dimensión Comunicativa



Gráfica # 12 Juego de Escalera Hábitos de Aseo Dimensión Socio Afectiva



Después de realizar la estrategia *de juego de Escalera Hábitos de Aseo*, se puede observar en el desempeño de las diferentes dimensiones que en los indicadores: *Es respetuoso de las normas del juego, Se divierte durante la Actividad, Pregunta cuando tiene alguna pregunta, Comprende la aclaración de las dudas y muestra Alegría al compartir con los compañeros*, son indicadores en los cuales no presenta mayor dificultad pues les agrada el juego y compartir con los compañeros.

El desempeño de los niños y las niñas en los indicadores *respeto el turno que le corresponde, Expresa su alegría cuando ocurre algo Gracioso durante el Jugo, Le gusta Recordar los Hábitos de aseo que realiza a Diario, A través del juego identifica cada una de las labores que debe realizar a diario en sus casas,* requieren de refuerzo, pues presentan dificultad en su ejecución dado que siempre quieren ser los protagonistas del juego y cuando les ocurre algo gracioso dentro del juego no les agrada que los compañeros se rían, pues creen que se están burlando de ellos.

## **V. Niños y Niñas Crean un Nuevo Juego de Dominó:**

### **1. Dimensión Cognitiva:**

- a. Comprende la metodología del juego.
- b. Participa del diseño y construcción del nuevo juego.
- c. Conoce y comprende las reglas del juego.

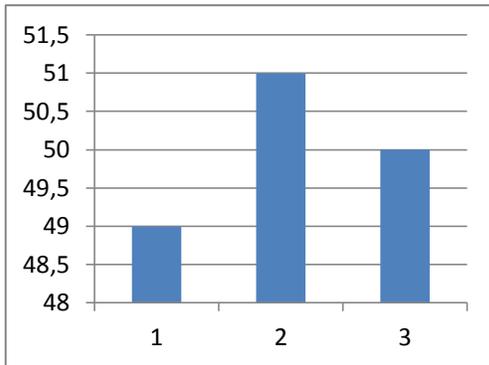
### **2. Dimensión Corporal:**

- a. Tiene la capacidad de ejecutar movimientos consecutivos durante el juego.
- b. Identifica la posición primera, última y los costados.
- c. Al momento de construir el juego su motricidad fina se desarrolla de acuerdo a lo que se requiere en el juego.

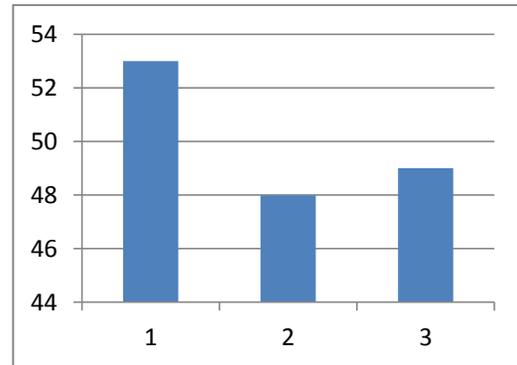
### **3. Dimensión Estética:**

- a. Muestra agrado por el juego.
- b. Es respetuoso con los compañeros del juego.
- c. Su trabajo al momento de construir el juego es agradable y vistoso.

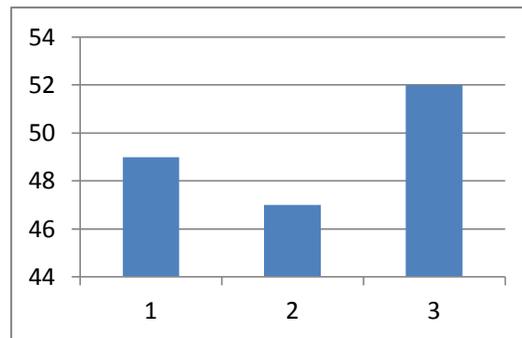
Gráfica # 11 Propuesta Nuevo Dominó

*Dimensión Cognitiva*

Gráfica #11A Propuesta Nuevo Dominó

*Dimensión Corporal*

Gráfica # 12 Propuesta Nuevo Dominó Dimensión Estética



Después de aplicar la prueba de observar el comportamiento de los niños y de las niñas en el avance de las dimensiones *Cognitiva, Corporal y Estética*, es notable evidenciar que *Comprende la metodología del juego; identificar primero, último y lo costados y es respetuoso* con los compañeros del juego, son indicadores en los cuales los objetivos no se cumplieron y se refleja las dificultades en cuanto a la ubicación espacial y convivencia presentan dificultades.

En cuanto a los indicadores *Comprende y conoce las reglas del juego, Al momento de construir el juego su motricidad fina se desarrolló de acuerdo a lo que se requiere en el juego y muestra agrado por el juego*, son indicadores en los

cuales el proceso no se cumple en su totalidad, pero el proceso de mejoramiento continua para superar las dificultades que se han presentado.

A diferencias de las anteriores, los indicadores *Participa en el Diseño y Construcción del Juego, Tiene la capacidad del ejecutar Movimientos Consecutivos Durante el Juego, Su Trabajo al momento de Construir el Juego es agradable y vistoso*, representan los indicadores en los cuales su desempeño presenta menos dificultades y se evidencia que su comportamiento corporal, creativo y estético avanza en la medida que se requiere de acuerdo a los objetivos que se persiguen.

## **VI. Propuesta del Nuevo Juego de Ajedrez**

### **1. Dimensión Estética:**

- a. Muestra gusto por la construcción del juego.
- b. Participa con agrado en la construcción del juego.
- c. Muestra interés por el trabajo en equipo.

### **2. Dimensión comunicativa:**

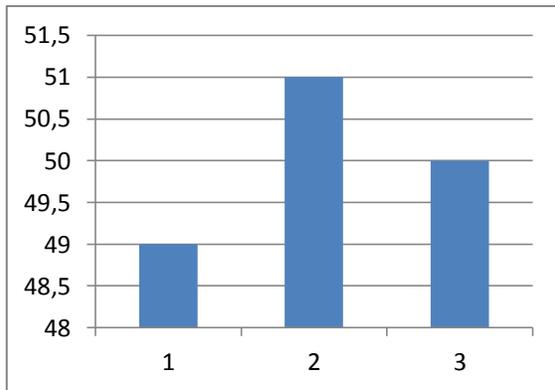
- a. Pregunta y pide aprobación por el trabajo realizado.
- b. Comparte con los compañeros el trabajo realizado.
- c. Disfruta con alegría la construcción del juego.

### **3. Dimensión Socio Afectiva**

- a. Se siente parte de la construcción del juego.
- b. Comparte con alegría los comentarios d los compañeros.
- c. Le gusta trabajar con los compañeros y formar parte del grupo.

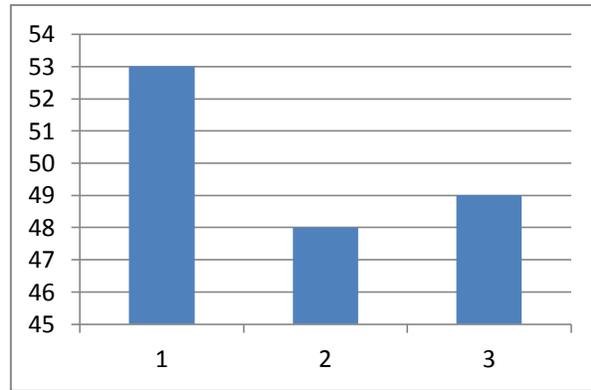
Gráfica # 11 Propuesta Nuevo Ajedrez

Dimensión Cognitiva

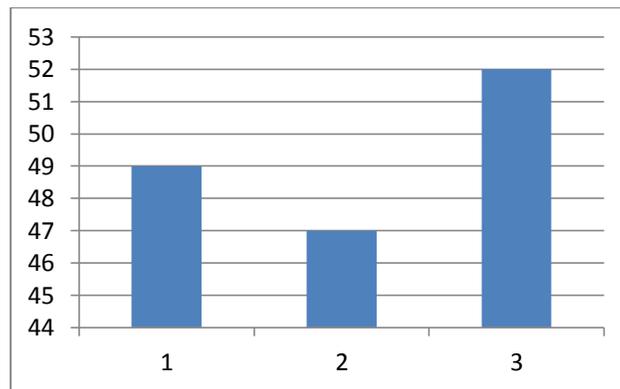


Gráfica #11A Propuesta Ajedrez

Dimensión Corporal



Gráfica # 12 Propuesta Nuevo Dominó Dimensión Estética



En el desarrollo de la estrategia Propuesta del nuevo Dominó, se evidencia el comportamiento que los indicadores *Muestra Gusto por la Construcción del Juego*, *Comparte con los Niños el Trabajo Realizado* y *Comparte con Alegría los Comentarios de los compañeros*, evidencian dificultad, puesto que el desarrollo del liderazgo se marca en los niños y niñas que tienen esta cualidad y por lo tanto no aceptan que los compañeros hagan observaciones.

En los indicadores *Muestra Interés por el Trabajo en Equipo*, *Disfruta con Alegría la Construcción del Juego* y *se siente parte de la Construcción del Juego*, referencian algo de dificultad al cumplirse el objetivo parcialmente pero requiere de

refuerzo en el desempeño de cada uno de estos para mejorar la convivencia en grupo y fortalecer el trabajo en equipo.

Para el desempeño de los indicadores *Participan con Agrado la Construcción del Juego, Pregunta y pide Aprobación por el Trabajo Realizado y le Gusta Trabajar con los Compañeros y el trabajo en Grupo*, igual que los anteriores en esta estrategia predomina el liderazgo de algunos niños y niñas, que provoca inconformidad en los otros integrantes de grupo y se referencia el cumplimiento del objetivo propuesto al inicio de la investigación.

## Conclusiones

Después de iniciar el proceso de investigación, consulta de autores expertos sobre el tema del *El Juego como Estrategia de Aprendizaje en la Educación inicial*, se puede asegurar que la lúdica y la pedagogía son herramientas que facilitan el aprendizaje en los niños y en las niñas, y en los docentes, permite diseñar actividades que les permite construir el aprendizaje desde la perspectiva ellos y ellas.

Mediante los juegos de mesa, los niños y las niñas fortalecen su vocabulario, su imaginación, su manejo del espacio físico, entre otros logros de forma lúdica, y no solo con conceptos teóricos.

El diseño de seis (6) estrategias, permite observar el desarrollo de las dimensiones del desarrollo como son: comunicativa, cognitiva, artística, corporal y socio afectiva.

Al construir los juegos de mesa (ajedrez, dominó, parques y escalera), los niños y las niñas de educación inicial, logran desarrollar las dimensiones que marcan su crecimiento físico e intelectual cognitivo, comunicativo, corporal, social y ético. Además los docentes logran explorar y diseñar nuevas estrategias que faciliten la enseñanza y la interacción con los niños y las niñas de educación inicial, proyectándose a cursos adelantados y superiores.

Expresar el arte y la creatividad, le permite a los niños y a las niñas enriquecer su vocabulario, sus relaciones interpersonales, el conocimiento de las normas y fortalecer la convivencia desde su temprana edad hasta la adultez y la madurez.

La ejecución del pre test le permite al docente ampliar su campo de acción, al transportar las actividades académicas de un espacio cerrado, físico e intelectual a uno agradable y lúdico donde la elaboración de conceptos será junto con los niños y las niñas, que adoptarán una posición activa y participativa y no pasiva y receptiva de conceptos pre concebidos

### **Recomendaciones**

Al buscar mecanismos que faciliten la enseñanza y el aprendizaje en niños y niñas de primera infancia, encontramos que los juegos de mesa abren varias posibilidades que permiten desarrollar las dimensiones que marcan el desarrollo de las dimensiones que caracterizan el avance de ellos en todos sus aspectos físicos, psicológicos y motrices, de modo que vale la pena tomarlos en cuenta para futuras investigaciones de complementación.

Es importante que tanto los niños como las niñas aprendan a expresar sus pensamientos, gustos y talentos entre otros y de esta manera desarrollar la oralidad ya que obtendrá la capacidad de mejorar su comunicación, su vocabulario, y los juegos de mesa les permite desarrollar estas aptitudes. Es por esta razón que se puede afirmar que las investigaciones y diseño de estrategias lúdicas se deben tener en cuenta como herramienta para los docentes en busca de facilitar el aprendizaje de los niños y las niñas.

La calificación de los indicadores tendrán un valor de 1, 2 o 3 de acuerdo a los logros obtenidos teniendo en cuenta:

Cuando los niños y las niñas NO logran cumplir con el objetivo propuesto en el planteamiento de las estrategias propuestas.

Esta calificación se le adjudica a aquellos niños y niñas, que alcanzan parcialmente los logros propuestos al iniciar la ejecución de cada una de las estrategias y su desempeño se encuentra EN PROCESO.

Cuando los niños y las niñas alcanzan los objetivos formulados al inicio de las estrategias, esta calificación deja ver que finalmente ellos y ellas LOGRAN las expectativas que se esperan

### **Discusión**

Cuando se inició la aplicación de los juegos de mesa como estrategia pedagógica para el aprendizaje en la educación inicial, los niños y las niñas siempre han estado dispuestos a aprender, participar de las actividades y sobre todo compartir la convivencia con los otros compañeros.

En el Pre-test, se observa que los niños y las niñas muestran interés por las actividades, cuando la docente se los enseña y les plantea la idea de jugar con ellos. En el momento de iniciar se observó que a algunos de los niños no les gusta perder y muestran su inconformidad cuando deben abandonar la actividad. Esta situación permite reforzar en ellos el carácter, la personalidad y los valores que más adelante serán muy importantes cuando deban solucionar conflictos

Participar de las actividades les permite a los niños y a las niñas hacer uso de la palabra al expresar lo que piensan con agrado o disgusto sobre las normas y las formas de abordar cada actividad. Aprenden a contar, a distinguir los números, relacionar los juegos con los elementos que presenta cada uno de ellos y sentirse parte de los grupos.

Al tener en cuenta la importancia de la actividad, se debe tener la claridad de algunos conceptos que están sometidos a varias interpretaciones como:

## **¿Qué es Juego?**

Es una actividad de carácter recreativo que tiene como objetivo brindar diversión, entretenimiento y educación a una o varias personas. También se puede afirmar que el juego contribuye al desarrollo físico, mental, psicológico en el cual la convivencia juega un papel muy importante porque se manejan un conjunto de reglas necesarias para que las actividades tengan éxito.

### *Tipos de Juegos:*

De roles. (Los participantes asumen un papel determinado).

De estrategia (Actividades que requieren de inteligencia y planificación).

De mesa (Necesita de un soporte para que las personas jueguen).

De naipes (Póker, blackjack ).

## **Clases de Juegos**

En el mundo hay diferentes clases de juegos ya que estos están determinados en gran parte por las culturas, las costumbres y la historia de cada país en particular. Pero a pesar de esto, se puede hacer una clasificación general de los juegos:

Populares (Se transmiten de padres a hijos).

Tradicionales (Se transmiten de generación en generación).

Juegos de mesa (Necesitan de un soporte y simulan batallas).

Juegos de naipes y de magia.

Juegos de videos

Juegos de roles a través de internet con la participación de varias personas.

Los juegos de mesa como tal se han practicado desde tiempos inmemoriales como se demuestra en culturas tan antiguas como la romana, egipcia y la griega

de donde proviene el ajedrez y las damas chimas que además de diversión proporcionan educación y formación en la formulación y ejecución de reglas que en el futuro servirán para lograr una sana y buena convivencia.

Los juegos proporcionan educación y aprendizaje encaminados a desarrollar métodos de carácter y conducta en la cual se adquiere fortaleza, decisión y autodeterminación en cada una de las etapas de la vida cotidiana.

### **Conclusiones y Recomendaciones**

El juego es una herramienta didáctica a través de la cual se pueden transmitir conocimientos, diversión y formación personal desde la infancia hasta la adultez.

El desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, artística, estética y personal social que marcan el desarrollo integral de los niños y las niñas a nivel personal y grupal se valen de juego para entenderlo y ejecutarlo.

Tomar el juego como herramienta de aprendizaje y diversión no es algo fortuito, puesto que estas afirmaciones están sustentadas por teorías formuladas a través de años de investigación de pedagogos que preocupados por la educación de los niños y las niñas sin importar razas, color o estatus social han tomado la bandera para crear metodologías didácticas que faciliten esta formación.

El juego es una actividad en la no solo los niños y las niñas se divierten sino que también los adultos pueden participar y aprender entre ellos o junto con los pequeños y fortalecer los lazos de convivencia, respeto, recreación y todos los beneficios que el juego proporciona.

## Imágenes

### *Imagen # 1*

*Antecedentes Nacionales*

*Juego de Ajedrez*

*Proyecto Lúdico de Los juegos Tradicionales “Institución Educativa Joaquín Paris”*

*Ibagué- Colombia*



### *Imagen #2*

*Antecedentes Internacionales*

*Escuela de ajedrez “El Caballito de Palermo”*

*Buenos Aires- Argentina*





Imagen #3

Aplicación de los Juegos de Mesa Hogar Comunitario Los Principitos





