

MÓDULO DE JUEGO TRABAJO



**PARA EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL Y
SUBNIVEL DE PREPARATORIA (1RO. EGB)**

Elaborado:
Mónica Hernández Caicedo (+)

Revisado y Validado
Nancy Carrillo Chico
Giovanna Gallegos Herrera
Verónica Bedoya Torres

**Analistas Dirección Nacional de
Educación Inicial y Básica**

Ilustración, Diagramación y Diseño:
Juan Bolaños Enríquez

© Ministerio de Educación
Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa
Quito-Ecuador
www.educacion.gob.ec

Ministerio de Educación



La reproducción parcial o total de esta publicación, en cualquier forma y por cualquier medio mecánico o electrónico, está permitida siempre y cuando sea autorizada por los editores y se cite correctamente la fuente.

**DISTRIBUCIÓN GRATUITA
PROHIBIDA SU VENTA**

PRÓLOGO

Querida Comunidad Educativa:

La Dirección Nacional de Educación Inicial y Básica, presenta el documento técnico denominado **“Módulo Juego Trabajo”** como una herramienta para generar experiencias de aprendizaje significativas e innovadoras en las y los niños de Nivel de Educación Inicial y del Subnivel de Preparatoria (1ero de EGB), evitando esquemas tradicionales enfocados en actividades dirigidas sin la posibilidad de la experimentación y movimiento.

El presente Módulo se genera a partir del Currículo de Educación Inicial (2014) y Currículo de Preparatoria (2016); está dirigido a docentes y familias de las y los niños que se encuentran en estos niveles educativos en las instituciones públicas y privadas a nivel nacional.

El Juego contribuye a convertir el aprendizaje en un momento creativo, dinámico y divertido. Además, brinda la posibilidad de mejorar el aprendizaje y potenciar las habilidades cognitivas, motrices y socio afectivas y al mismo tiempo, que los docentes optimicen la aplicación de esta metodología para cumplir su función educativa de forma más creativa y pertinente.

Agradecemos con profundo cariño a Mónica Hernández Caicedo (+), Analista de la Dirección Nacional de Educación Inicial y Básica por su entrega, compromiso y desempeño durante 24 años de servicio en esta Cartera de Estado, quien desarrolló los contenidos del Módulo Juego Trabajo.

Claudia Valeria Sánchez Bastidas
Directora Nacional de Educación Inicial y Básica

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	5
2. FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS	5
2.1 Teorías sobre el juego y el aprendizaje infantil.	6
3. IMPORTANCIA DEL JUEGO.....	7
4. EVOLUCIÓN DEL JUEGO DURANTE EL DESARROLLO INFANTIL	8
4.1 Evolución del juego funcional o de ejercicio.....	8
4.2 El juego simbólico.....	9
4.3 El juego de reglas	11
4.4 El juego de construcción	11
5. METODOLOGÍA DE JUEGO TRABAJO	11
5.1 Juego trabajo en rincones	11
5.2 Importancia del material didáctico.....	13
5.3 Características del material didáctico.....	13
5.4 Sugerencias para el uso del material didáctico.	13
6. EL JUEGO EN RINCONES	14
6.1 Rincones recomendados para el Subnivel 1.....	14
6.2 Rincones recomendados para el Subnivel Inicial 2	16
7. JUGUETES QUE DESARROLLAN LA INTELIGENCIA, LA CREATIVIDAD Y LA SENSIBILIDAD	19
7.1 Un juguete para cada etapa	19
7.2 Claves para la mejor elección	19
7.3 Juguetes apropiados con las características evolutivas de los niños.	20
8. SUGERENCIAS DE JUEGOS QUE SE PUEDEN EJECUTAR CON LOS NIÑOS DE ACUERDO CON LA EDAD.....	22
8.1 Juegos para niños de 0 a 1 año.....	22
8.2 Juegos para niños de 1 a 2 años.....	23
8.3 Juegos para niños de 2 a 3 años.....	24
8.4 Juegos para niños de 3 a 4 años.....	25
8.5 Juegos para niños de 4 a 5 años.....	26
8.6 Juegos para niños de 5 a 6 años.....	27
9. BIBLIOGRAFÍA.....	29

1. INTRODUCCIÓN

El Ministerio de Educación y la Subsecretaría de Educación Especializada e Inclusiva a través de la Dirección Nacional de Educación Inicial y Básica, proporciona orientaciones metodológicas dirigidas a los docentes, padres de familia y representantes, que guían el quehacer educativo en el Nivel de Educación Inicial y en el subnivel de Preparatoria.

La metodología juego trabajo, contribuye a convertir el aprendizaje en un momento creativo, dinámico y divertido. Cuando los niños aprenden jugando, este se vuelve significativo.

En el subnivel de Preparatoria, el Currículo integrado se encuentra articulado con el enfoque y metodología del Currículo del nivel de Educación Inicial ¹, donde se menciona que la metodología del juego trabajo consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades de acuerdo con las necesidades de la etapa evolutiva.

El juego constituye una actividad rectora en la primera infancia, pues el niño aprende, disfruta, se relaciona, crea y desarrolla sus capacidades motrices, cognitivas y afectivas. Al ser una actividad innata se convierte en una estrategia lúdica que estimula el desarrollo de la creatividad, la imaginación, interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea; permitiendo que las y los niños escuchen y cumplan instrucciones, favoreciendo la autoconfianza y la formación de su personalidad, estimulando el desarrollo físico-motor y ayudando a los procesos de enseñanza-aprendizaje. ²

El presente Módulo está dirigido a las y los docentes que trabajan con niños de Educación Inicial y Preparatoria (Primero de EGB) en todas las instituciones públicas, privadas, municipales y fiscomisionales, así como también a las familias de los niños de estos niveles educativos. El mismo que puede ser utilizado como una herramienta práctica que les ayude en el desarrollo de las actividades de la planificación diaria del trabajo con los niños y en la implementación de los diversos ambientes y momentos del aprendizaje.

2. FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS

2.1 Teorías sobre el juego y el aprendizaje infantil.

A lo largo de la historia el juego y el aprendizaje han estado íntimamente ligados, de manera lúdica se ha aprendido más eficazmente que por otros procedimientos. El juego además de deleitar prepara al niño para la vida, le introduce en las normas, le hace descubrir, vivir experiencias, etc. que servirán como base para adquirir conocimientos más complejos.

1 Acuerdo Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A,

2 Currículo de Educación Inicial 2014

También es una necesidad vital para que el niño se desarrolle durante la infancia ya que gracias a él practican ciertas habilidades que posteriormente le ayudan en su aprendizaje y maduración. A continuación, se revisará algunas teorías sobre el juego y el aprendizaje infantil:

- **Rousseau.** - Consideraba que era necesario desde los primeros años de vida dar importancia a la educación.
- **Froebel.** - Es considerado como precursor de la educación preescolar y comprende el uso del juego para desarrollar una educación integral, los juegos espontáneos favorecen la personalidad del niño, es un instrumento básico en la educación y recomienda jugar de dos a tres horas diarias.
- **Pestalozzi.** - Resalta el papel que tienen las familias dentro de la educación y destacó la importancia de la educación en el desarrollo del niño, de la misma forma habla de lo importante que es qué familia y escuela se coordinen.
- **Montessori.** - Desarrolló una metodología que atiende a la organización del espacio, el ambiente y el material, donde, los profesores son los encargados de potenciar el conocimiento del niño, así como la autonomía intelectual, proporcionando material para el autoaprendizaje y autoevaluación del niño.
- **Decroly.** - Manifiesta que "jugar" es un centro de interés en sí mismo, impulsa la actividad, mantiene la atención, favorece la observación y desarrolla aptitudes como la iniciativa o la libertad entre otras.

A lo largo de la historia son numerosas las teorías y escuelas que parten del juego como base ideal en el aprendizaje. Desde la antigüedad hasta la actualidad el juego está presente a lo largo de toda la vida del hombre, es algo que le conforta, le gusta y le entretiene; características que lo hacen atractivo. De esta manera en los niños produce un placer que le ayuda a asimilar conocimientos, normas.³

Diferencia entre el jugar y el trabajar



Fuente: <https://cutt.ly/SUJmow8p>

Para Dewey (1900), el trabajo es toda aquella ocupación productiva que requería esfuerzo, pero también supone una acción inteligente que pone en marcha el ingenio y la inventiva en aras de obtener algún valor. El jugar para el niño es tan serio como el trabajo para el adulto, serio, en el sentido de que absorbe toda su atención, así que, cosas que para los adultos se han convertido en trabajo o monotonía para el niño son actividades llenas de deleite y fascinación; por ejemplo, lavar los platos, el poner una mesa, etc. (p. 200-201).

³ Aprendizaje y juego a lo largo de Historia, Paula Calvo Hernando, Grado en educación infantil. Escuela Universitaria de Magisterio Fray Luis de León, Valladolid (España), María del Carmen Gómez Gómez, Doctora en Pedagogía por la Universidad Pontificia de Salamanca. Profesora en la Universidad Isabel I LA RAZÓN HISTÓRICA. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas. ISSN 1989-2659, Número 40, Año 2018, páginas 23-31. Burgos (España).

La diferencia entre juego y trabajo, se dice que, en la actividad del juego, el interés reside en la actividad misma, mientras que en el trabajo el interés apunta al producto o resultado en el que la actividad culmina.⁴

3. IMPORTANCIA DEL JUEGO

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad todos ellos íntimamente unidos entre sí:

- **La afectividad**

El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, pues es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse, entre otros) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.

- **La motricidad**

La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables y contribuye al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio que permite desarrollar sus capacidades sensoriales, adquiriendo destreza y agilidad.

- **La inteligencia**

Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unida al desarrollo sensoriomotor. Según Piaget, casi todos los comportamientos intelectuales son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación, es decir, cuando el niño desarma un juguete, aprende a analizar los objetos, dando su primer paso hacia el razonamiento.

- **La creatividad**

Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

- **La sociabilidad**

En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación, el intercambio y la integración los niños se vuelven seres sociales. En los primeros años los niños juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros⁵.

4 Las definiciones del juego. Francisco SECADAS MARCOS

5 El juego en la educación Infantil y Primaria. Irene López Chamorro.

4. EVOLUCIÓN DEL JUEGO DURANTE EL DESARROLLO INFANTIL

4.1 Evolución del juego funcional o de ejercicio



ESTADIO SENSORIOMOTOR

Entre 0 y 2 años: predomina el juego funcional o de ejercicio, el cual consiste en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato.

Arrastrarse, gatear y caminar son acciones que se consideran juegos de ejercicio con el propio cuerpo.

Morder, chupar, lanzar, golpear y agitar son acciones que se consideran juegos de ejercicios con objetos.

Sonreír, tocar, esconderse, son acciones que se consideran juego de ejercicios con personas.



ESTADIO PREOPERACIONAL

Entre los 2 y los 6 años: predomina el juego simbólico, el cual consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.

Inicio de secuencia de acciones, o esquemas de acciones (desde los 22-24 meses) comienza a representar un rol, por ejemplo, juega a las mamás, peina a las muñecas, luego le pone a dormir.

Secuenciación de acción y objetos sustitutos (desde los 30/36 meses). Secuencia de acciones (el médico va en ambulancia).

Desde el nacimiento hasta los 4 meses

Desde el nacimiento hasta el primer mes de vida, el bebé presenta reflejos involuntarios y automáticos que aparecen ante cualquier estímulo. Así, si al acercarnos a un bebé que está despierto y produce un ruido súbito e inesperado, es porque su cuerpo reacciona con un movimiento involuntario interrumpiendo la comunicación con el adulto.

Entre los 2 y los 4 meses, el bebé pone en marcha un tipo de conducta llamada "reacción circular primaria". Es una conducta realizada al azar sin ningún propósito y produce un resultado tan placentero que motiva al niño a repetir esta acción. Cuando el bebé, accidentalmente, se lleva la mano a la boca y la chupa, insistirá en repetir una y otra vez la misma acción (como diría Piaget "chupar por chupar", o "mirar por mirar").

- **Desde los 4 hasta los 8 meses**

Aparece la reacción circular secundaria en la que el bebé vuelve a descubrir casualmente una conducta que le interesa, pero esta vez sobre el entorno físico y social. Ahora, el bebé toma y manipula los juguetes u objetos, con los que mejora la coordinación de sus movimientos, entonces empieza un juego en el que actúa sobre los objetos: los mueve, los voltea, los acerca, los aleja y los examina.

- **Desde los 8 hasta los 12 meses**

La atención a lo que ocurre alrededor del bebé está más acentuada y empieza a realizar acciones para conseguir un fin, ya no trata de conseguir un efecto surgido al azar, sino en hacer algo intencionalmente para conseguir un objetivo. Por ejemplo, el bebé puede apartar o acercar con sus manos objetos que se encuentran en su alrededor.

- **Desde los 12 hasta los 18 meses**

Con el uso incesante de los objetos, probando, a ver qué pasa, el niño de un año experimenta "nuevas coordinaciones de acciones". Por ejemplo, puede utilizar una pala de juguete para aproximar o alejar objetos que se encuentran en un arenero.

- **Desde los 18 hasta los 24 meses**

Las acciones que en el período anterior se realizaban automáticamente, ahora son representadas mentalmente por el niño antes de actuar. Por ejemplo, el niño puede lanzar una pelota y prever el desplazamiento hacia el, que la pelota se va a mover.

4.2 El juego simbólico

Etapa 1: Juego Pre-simbólico

Fuente: <https://cutt.ly/fUmy2eQ>



- **Nivel I. Categoría pre-simbólica (12-17 meses)**

Empieza a identificar el uso funcional de los objetos de la vida diaria, de forma que realiza acciones o gestos asociados con esos objetos fuera del contexto real en que son usados. Por ejemplo: bebe de un vaso vacío, se arrima en un cojín.

- **Nivel II. Acciones simbólicas sobre su propio cuerpo (16-18 meses)**

Realiza las mismas acciones simbólicas anteriores, centradas en su propio cuerpo, pero de una forma muy exagerada (hace como que come o se duerme de una forma muy evidente).

Etapa 2: Juego Simbólico

Fuente: <https://cutt.ly/dJmu5mB>



- **Nivel I. Integración y descentración (desde los 18 -19 meses)**

El juego simbólico comienza de forma muy simple y ahora se refiere a escenas vividas por el niño de forma cotidiana y, por tanto, muy conocidas.

En este nivel aplica acciones conocidas a objetos u otra persona, por ejemplo: da de comer a una muñeca, finge situaciones con los muñecos que sirven como receptores pasivos de sus acciones, etc. Además, emplea acciones conocidas de otras personas, pero al inicio solo sobre sí mismos, por ejemplo: simula que habla por teléfono.

- **Nivel II. Combinación de actores y de juguetes (desde los 20-22 meses).**
Realiza actividades simuladas sobre más de una persona u objeto, por ejemplo, da de comer a su madre, pone la cuchara en la cacerola, mete a la muñeca en la cama o sube el muñeco en el carrito.
- **Nivel III. Inicios de secuenciación de acciones o esquemas de acción (desde los 22-24 meses)**
Comienza a representar un rol; por ejemplo, juega a las mamás. Son acontecimientos de dos o tres acciones. Esas secuencias son a menudo ilógicas (peina a la muñeca, luego la pone a dormir y luego la vuelve a peinar).
- **Nivel IV. Secuenciación de acción y objetos sustitutos (desde los 30 - 36 meses).**
En este período se produce una inclusión de nuevos personajes de ficción en sus roles y disminuye el juego referido a acciones cotidianas realizadas en casa. Secuencia acciones (el médico va en ambulancia, atendiendo al paciente, le pone la inyección y le da un algodón). Los muñecos tienen un papel activo, los objetos son sustitutos (una caja es una cama o un palo una cuchara).
- **Nivel V. Sustitución plena de objetos y planificación (desde los 4 años).**
Al principio se emplean gestos y el lenguaje para establecer las diferentes escenas de juego, sin que sea necesaria la existencia de objetos. Los niños son capaces de planificar el juego y de ir improvisando soluciones.

La interacción con iguales permite la realización de un juego de ficción complejo y largo en el que los niños ya comprenden que cualquiera puede representar varios papeles y que cada rol precisa de un lenguaje y actitudes diferentes.

4.3 El juego de reglas

Habitualmente creemos que solo existen reglas en los juegos colectivos, como es el caso de los deportes o los juegos de mesa. Por ello, el uso de las reglas aparece mucho antes de que el niño llegue al período de las operaciones concretas a partir de los 6 o 7 años.

En estos juegos de reglas los jugadores saben antes de iniciar el juego lo que cada uno tiene que hacer. Este es el caso de los juegos tradicionales como el lobo, las escondidas, a lo que los niños de 4 a 5 años ya pueden empezar a jugar.

4.4 El juego de construcción

El juego de construcción aparece alrededor del primer año y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juego. Los niños apilan un objeto encima de otro perfeccionando únicamente la acción y terminan con la construcción para crear una forma simbólica (un avión, un garaje para los coches, etc.) superado los 6 años. Al principio las construcciones se realizan individualmente. Las construcciones se hacen tanto en el plano horizontal (trenes, encaje), como en el vertical (torres, puentes).⁶

5. METODOLOGÍA DE JUEGO TRABAJO

Consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana.

Los rincones de juego trabajo que el docente oferta, deben estar ubicados dentro y fuera del aula de clase, por lo que debe proporcionar material motivador que despierte el interés en los niños, lo cual es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. Entre los rincones que se sugieren estructurar están: la lectura, construcción, hogar, arte, ciencias, agua, arena, entre otros.

5.1 Juego trabajo en rincones



“Todos los niños aprenden por medio del juego-trabajo: porque el juego es el trabajo de los niños”.

6 Unidad 2-El juego en el desarrollo infantil-Páginas 30,31,32,33,34,35,36,37 y 38

La metodología juego-trabajo cobra especial importancia en su implementación dentro del aula de clase, donde realizamos un ejercicio reflexivo y crítico, valorando esta estrategia como herramienta para el desarrollo bio-psico-social del infante menor de seis años, percatándonos de la poca oportunidad que las instituciones de educación inicial les brindan a las y los niños para que desarrollen destrezas, habilidades y valores mediante los rincones de aprendizaje establecidos en el salón de clases u organizados en los ambientes de aprendizaje.

El juego es una actividad libre, espontánea y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera, que realiza con entusiasmo, por lo que es utilizado como estrategia pedagógica en nuestros niveles iniciales, al jugar aprende, actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, es decir se está desarrollando.⁷

Diferencia entre rincones de juego y rincones de actividad.

Los rincones de juego son aquellos en los que se trabajan aspectos generales del desarrollo del niño de 3 a 6 años. En ellos, el juego es la forma principal de expresión y comunicación y los niños entran en contacto plenamente con el mundo que les rodea.

Los rincones de actividad se desarrollan también a través del juego, la finalidad es conseguir objetivos específicos y con procedimientos y materiales muy concretos. Se trata de una propuesta metodológica donde se trabaja el ámbito sensorial, la lógica-matemática, el proceso individualizado de la lectoescritura, la observación, la experimentación, la manipulación, la asociación, la expresión, etc. Por ejemplo, el rincón de lenguaje o matemáticas.

Tanto los rincones de juego como los de actividad brindan al docente la oportunidad de observar a los niños mientras exploran, construyen, agrupan, clasifican y comparan objetos, desempeñan roles, expresan sentimientos, leen libros, se disfrazan, etc.

Los rincones precisan:

- Materiales bien organizados en el espacio.
- Materiales y organización que inviten al juego libre o dirigido.
- Materiales y organización que provoque en los niños el gozo y el asombro.
- Materiales y organización que permitan actividades individuales y en pequeños grupos; y actividades que exijan atención, manipulación y movimiento

El docente, deberá tomar en cuenta el espacio que dispone, el material con el que cuenta y la imaginación juega un papel fundamental, muchos de los materiales de juego pueden ser reinventados a partir de materiales de desecho o de reciclaje.

⁷ Currículo de Educación inicial 2014. MINEDUC

5.2 Importancia del material didáctico

Montessori (2007), describe el material didáctico como: "No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, es más que eso, es material didáctico para enseñar. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlo por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada niño" ⁸.

Más recursos significa más oportunidades de desarrollo:

- Ofrecen un alto grado de interés.
- Permiten la resolución de problemas de la vida cotidiana.
- Facilitan la adquisición de nuevos conocimientos.
- Promueven la enseñanza y el aprendizaje.
- Permiten un aprendizaje más duradero y brindan una experiencia real.
- Ayudan a los niños a desarrollar la atención, concentración y control en sí mismo.
- Ofrecen la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades.
- Estimulan la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de habilidades y destrezas.
- Permiten afianzar su autonomía, crear, indagar y observar.
- Favorecen el manejo y manipulación de materiales concretos.

5.3 Características del material didáctico

El material didáctico debe ser:

- Lúdico, atractivo, funcional y adecuado para la edad de los niños.
- De fácil manipulación para su uso de forma autónoma e independiente.
- Debe estar organizado y disponible para su libre elección.
- Debe ser seguro y mantenerse limpio.
- Guardar pertinencia con el contexto cultural.

5.4 Sugerencias para el uso del material didáctico

- Establecer compromisos y consignas con los niños, sobre el uso del material didáctico, el cuidado y dejarlo en orden.
- Organizar de acuerdo con la actividad planificada (grupos pequeños o grandes).
- Realizar una demostración de cómo se ejecuta la actividad, los movimientos deben ser pausados, lenguaje claro y tono de voz suave.
- Recoger y guardar los materiales (practicar los hábitos de orden).
- Acompañar y supervisar la actividad lúdica planificada por el adulto responsable.

⁸ María Montessori, La pedagogía de la responsabilidad y la autoformación, Enrique Martínez-Salanova Sánchez

6. EL JUEGO EN RINCONES

En los rincones es importante ofrecer la posibilidad de que puedan revivir lúdicamente unas situaciones cotidianas y de poder experimentar con su propia actividad los diferentes roles de su alrededor. Se pueden implementar una variedad de rincones, según el espacio y los materiales disponibles tanto en el interior como en el exterior.

A continuación, se describen los más recomendables:

6.1 Rincones recomendados para el Subnivel 1 ⁹

TABLA 1. RINCONES DE ACTIVIDAD PARA NIÑOS DE 0-1 AÑO			
RINCONES	OBJETIVOS	MATERIALES	LOCALIZACIÓN
RINCÓN DE SUEÑO - DESCANSO	Satisfacer la necesidad de sueño y la actividad pausada	Alfombras, cunas, cosas para manipular, etc.	Zona reservada y cercana, con poca luz
RINCÓN DE ASEO	Desarrollar hábitos y satisfacer necesidades higiénicas.	Mesa de cambio, bañera, espejo donde el niño se vea, vestidos etc.	Zona con mucha luz, acogedora y aislada de corrientes.
RINCÓN DE COMIDAS	Desarrollar hábitos, satisfacer necesidades de alimentación y autonomía.	Mesas, sillas, cubiertos, etc.	Zona luminosa, amplia y tranquila
RINCÓN DE JUEGO - ACTIVIDAD	Favorecer el juego y la actividad libre.	Objetos no peligrosos al alcance de los niños para jugar, manipular, explorar, etc.	Zona amplia con suelo recubierto.

Aunque no es lo mejor, puede suceder que coincidan en un mismo espacio físico del aula, niños de seis meses con niños hasta dos años, en tal caso, debe ser el o la docente quien debería considerar espacios comunes y específicos, según necesidades y actividades propias de la edad, por ejemplo, debido a la higiene.

9 Pérez Montero, 2002

TABLA 2. RINCONES DE ACTIVIDAD PARA NIÑOS DE 1-2 AÑOS

RINCONES	OBJETIVOS	MATERIALES	LOCALIZACIÓN
RINCÓN DE SUEÑO - DESCANSO	Satisfacer la necesidad de sueño y la actividad pausada	Alfombras, tumbonas, colchonetas y objetos para manipular, etc.	Zona reservada y cercana, con poca luz
RINCÓN CASA DE MUÑECOS	Favorecer la libre expresión y el juego simbólico.	Muñecos, peluches, cacharritos, frascos de plástico, cajas, etc.	Zona que permita movilidad y el juego libre
RINCÓN DE ALIMENTACIÓN	Desarrollar hábitos y satisfacer las necesidades de alimentación y autonomía. Salud e higiene.	Mesas, sillas, cubiertos, etc.	Comedor en zona central, luminosa y amplia.
RINCÓN DE MOVIMIENTO - JUEGO	Favorecer el desarrollo motor y social de forma autónoma. Favorecer la coordinación motriz.	Material de psicomotricidad (andadores, triciclos, aros, pelotas, etc.), materiales de arrastre y de construcción, etc.	Zona amplia para moverse con soltura
RINCÓN DE LA NATURALEZA - JARDÍN	Favorecer la observación y experimentación con objetos y con seres vivos.	Plantas, animales, agua, arena, palas, cubos, hojas, etc.	Lugar amplio y delimitado en el jardín, en el patio o huerto

En aulas que sean ocupadas por niños de dos a tres años, los rincones obedecen a las primeras etapas de socialización de los niños, que sin abandonar el egocentrismo propio de esas edades establecen unas mínimas relaciones de cooperación y colaboración con otros pares.

TABLA 3. RINCONES DE ACTIVIDAD PARA NIÑOS DE 2-3 AÑOS

RINCONES	OBJETIVOS	MATERIALES	LOCALIZACIÓN
RINCÓN DE MOVIMIENTO Y CONSTRUCCIÓN	Favorecer las experiencias motrices y la motricidad gruesa, el lenguaje y el pensamiento	Triciclos, aros, cuerdas, pelotas, encajables, laberintos, etc.	Zona amplia y confortable.
RINCÓN DE LA CASITA	Favorecer la continuidad hogar - centro	Utensilios de cocina no peligrosos, alimentos de plástico, etc.	En una esquina del aula
RINCÓN DE PLÁSTICA	Favorecer la motricidad gruesa y fina, manipulación y expresión plástica libre y guiada	Pinturas (ceras, lápices, tizas, etc.), pizarra, corcho, barro, plastilina, botes de pintura, folios, etc.	En una zona amplia y luminosa cercana al agua
RINCÓN DE CIENCIAS	Potenciar la observación y experimentación con objetos y conocimiento de seres vivos	Plantas, animales, agua, tierra, semillas, regaderas, herramientas, etc.	En el jardín, patio, huerto o en zona reservada en el aula
RINCÓN DE DRAMATIZACIÓN	Favorecer que el niño se exprese de diferentes formas	Cajas de disfraces, espejo, maquillajes, cuentos, alfombras, cojines, cuentos y audiocuentos, etc.	Zona amplia y confortable y espacio para realizar dramatizaciones y cuentacuentos, imágenes

6.2 Rincónes recomendados para el Subnivel Inicial 2¹⁰

NOMBRE DEL RINCÓN	OBJETIVO	MATERIALES
RINCÓN DE MODELADO	Los niños pueden explorar una diversidad de materiales e implementos para modelar. Pueden usar masa de sal, de migas de pan, plastilina, arcilla, papel maché, etc.	Rodillos, moldes, tenedores de puntas redondas, cuchillos romos y palos de helado.

10 Guía de Implementación del Currículo de Educación Inicial 2014

	<p>Permite dar rienda suelta a la imaginación y los niños pueden armar sus creaciones una y otra vez sin desanimarse.</p> <p>Además, aprenden nociones de espacio, forma, color, volumen, proporción, simetría y otras.</p>	<p>Mazos, espátulas, palillos para modelar, ralladores, tablas para modelado, plastilina blanda, arcilla, goma.</p>
<p>RINCÓN DE JUEGO DRAMÁTICO</p>	<p>Los niños se transforman con la imaginación. Representan roles y personajes del mundo real y también de fantasía. Desarrollan la creatividad, el lenguaje verbal y corporal. Proyectan sus ideas, sentimientos e intereses. Aprenden a jugar con sus amigos organizando sencillas dramatizaciones.</p>	<p>Disfraces, máscaras, pelucas, pañuelos, sombreros, bolsos, carteras y cinturones. Espejos y Maquillajes. Objetos para simular un hogar: cocina, refrigeradora; mesitas y sillas; muñecas; utensilios de cocina, manteles, cubiertos y vajilla para poner la mesa y otros implementos. Materiales para simular una peluquería (cepillos, ruleros, cintillos, etc.). Objetos para simular una tienda. Elementos para jugar al doctor (jeringuillas estériles sin aguja, etc.)</p>
<p>RINCÓN DE PINTURA Y DIBUJO</p>	<p>Los niños desarrollan el pensamiento creativo y expresan sus emociones. Les permite explorar una gran variedad de materiales y técnicas para pintar y dibujar. Es importante aprovechar este espacio para estimular la apreciación artística, facilitando el contacto con las obras de grandes artistas plásticos. Esto motiva a los niños y les inspira para pintar y dibujar sus propias creaciones.</p>	<p>Caballetes u otros muebles que permitan pintar de pie. Pinceles y brochas de diferente grosor. Rodillos y otros implementos para pintar con esponja. Témperas (solubles en agua) Acuarelas. Tizas blancas y de colores. Crayones gruesos y finos. Marcadores gruesos y finos. Papel, cartulina y cinta adhesiva. Trozos de esponja.</p> <p>Cepillos de dientes viejos. Paños de diferente textura y tamaño. Tapas, tarrinas y otros recipientes para guardar materiales y pinturas. Papel reciclado de diferentes texturas y tamaños, especialmente hojas grandes (tamaño A3 o más grande).</p>

		Colorantes vegetales como los que se utiliza en repostería. Mandiles o camisetas viejas para proteger la ropa de los niños. Corchos, hisopos, sorbetes, rodillos.
RINCÓN DE JUEGOS TRANQUILOS	<p>Es para pensar y jugar en un ambiente adecuado. Con una gran variedad de materiales, que deben renovarse periódicamente, se estimula el desarrollo del pensamiento lógico (verbal y matemático).</p> <p>Los niños aprenden nociones (forma, color, tamaño, cantidad, espacio, etc.) y ejercitan las relaciones lógicas (semejanza, diferencia, correspondencia, número-cantidad, etc.).</p>	Rompecabezas varios (entre 12 y 24 piezas). Loterías, dominós, encajes y plantados, tangram, bloques lógicos, cuerpos geométricos sólidos, materiales para ensartar y seguir o crear patrones, geoplanos con ligas gruesas, regletas de Cuisenaire.
RINCÓN DEL AGUA	Los niños juegan y experimentan con el agua. Exploran las características y propiedades del líquido vital, desarrollan nociones de cantidad, capacidad, volumen y peso. Reflexionan sobre la utilidad del agua y la importancia de cuidarla y ahorrarla.	Tinas y soportes para sostenerlas, recipientes para medir (graduados), baldes, embudos y cernidores, barquitos de diversas formas y tamaños, animales de caucho para "bañarles" y hacerlos "nadar".
	Los niños pueden divertirse e interrelacionar con sus compañeros.	Regaderas, molinillos que giran con agua, pescaditos y cañas de pescar (magnéticos), mandiles impermeables para proteger la ropa, jeringuillas grandes (sin aguja), goteros de medicinas (bien lavados y desinfectados), trozos de tubos de plástico y de manguera, piedrecitas, corchos, conchas, esponjas, botellas plásticas de diverso grosor y tamaño.

7. JUGUETES QUE DESARROLLAN LA INTELIGENCIA, LA CREATIVIDAD Y LA SENSIBILIDAD

7.1 Un juguete para cada etapa

Los juguetes son fundamentales en la vida y desarrollo de los niños, a través de ellos conocen y conectan con su entorno, les permiten desarrollar habilidades y destrezas y a relacionarse.

Entre los cero y los tres años, el niño/a pasa del simple sonajero que agita y chupa incansablemente a las primeras figuras para encajar poco complicadas.

De tres a seis años, los juguetes les permiten indagar, explorar, expresar sus sentimientos y emociones, estimulan la memoria, atención, permiten la solución de problemas, relacionarse con sus pares y adultos.

7.2 Claves para la mejor elección

La elección del juguete adecuado para cada niño/a en un momento determinado de su infancia no es una tarea fácil; es una decisión meditada que debe basarse en diversas variables que se apoyan, sobre todo, en el conocimiento sobre cada niño o niña, su edad, su personalidad y sus circunstancias específicas.

La Asociación Española de Fabricantes de Juegos (AEFJ), que cuenta con una amplia experiencia atesorada durante largos años de investigación sobre el universo infantil, enumera una serie de puntos importantes a la hora de elegir el juguete más adecuado para cada niño/a:

- Las necesidades y preferencias que el niño o niña transmita.
- El nivel de evolución de cada niño o niña en particular.
- La propia capacidad del niño, es decir, su madurez intelectual, su fuerza física o su habilidad manual.
- Las características del medio ambiente en el que transcurre la vida del niño o niña.
- Las características propias de los juegos, si son para utilizar en solitario o en grupo y para fomentar el sentido de la competencia, de la agresividad o de la solidaridad.
- Las capacidades específicas que se deseen potenciar en el niño o niña.
- El desarrollo de diferentes funciones en el niño/a través de un número y variedad adecuados de juguetes.

7.3 Juguetes apropiados con las características evolutivas de los niños.

CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE 0 A 6 MESES	TIPOS DE JUGUETES
<ul style="list-style-type: none"> • Siguen con la mirada el movimiento de personas y objetos. • Descubren la funcionalidad de su propio cuerpo. • Responden con risas y gorjeos. • Distinguen formas y colores. • Son capaces de agarrar objetos sin necesidad de utilizar los pulgares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Móviles de cuna. • Sonajeros de colores. • Muñecos de goma. • Elementos con sonido. • Mordedores para los dientes. • Alfombras de tela con actividades para los niños. • Juguetes con gran contraste de colores y diferentes texturas.
CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE 6 A 12 MESES	TIPOS DE JUGUETES
<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos más voluntarios. • Reconocen voces y pronuncian algunas palabras tales como negaciones afirmaciones o «papá y mamá». • Exploran y golpean objetos. • Buscan objetos escondidos. • Arrastran y agarran varios objetos. • Se sientan solos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Móviles. • Objetos que ruedan: pelotas, juegos de encaje sencillos. • Juguetes sonoros. • Juguetes con contraste de colores. • Juguetes con diferentes texturas. • Muñecos de trapo. • Juguetes para el agua. • Andadores y balancines. • Centros de actividades con elementos para manipular con sonidos y texturas.
CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE 12 A 18 MESES	TIPOS DE JUGUETES
<ul style="list-style-type: none"> • Saben andar y saltar. • Usan y entienden las palabras. • Arrojan y recogen objetos. • Reconocen la propiedad de los objetos. • Aparecen los primeros amigos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muñecas/os de trapo, de goma o de felpa juguetes con diferentes texturas y contrastes de colores. • Construcciones y cubos para encajar. • Bicicletas de tres o cuatro ruedas cochecitos.

CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE 18 A 24 MESES	TIPOS DE JUGUETES
<ul style="list-style-type: none"> • Mejoran su equilibrio. • Hablan y comprenden instrucciones. • Demuestran alegría ante sus logros. • Descubren el entorno y la naturaleza. • Juegan con compañeros. • Primeros juegos simbólicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de movimiento: coches, columpios, bicicletas y otros. • De expresión: pizarras, pinturas, musicales. • Muñecas, animalitos.

CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE 2 A 3 AÑOS	TIPOS DE JUGUETES
<ul style="list-style-type: none"> • Aprehensión de nuevas habilidades. • Corren, saltan. • Sentido del peligro. • Mayor destreza. • Curiosidad por los nombres e imitación de escenas familiares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Triciclos, coches, palas, cubos, construcciones, puzzles. • Instrumentos musicales, plastilina, pinturas. • Muñecas, vestidos, cunas, cochecitos, sillitas, teléfonos de juguete.

CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE 3 A 5 AÑOS	TIPOS DE JUGUETES
<ul style="list-style-type: none"> • Descubren el entorno familiar. • Hablan y preguntan. • Mayor habilidad física y precisión de sus gestos. • Revelan sentimientos en los juegos, aprenden canciones. • Comparten y juegan con sus amigos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patines, triciclos, bicicletas, camiones. • Rompecabezas, mecanos. • Pizarras, cuentos, marionetas. • Muñecos con accesorios o articulados, disfraces, casa de muñecas • Primeros juegos de mesa.¹¹

Características evolutivas de 5 a 6 años	Tipos de juguetes
<ul style="list-style-type: none"> • Muestra mayor coordinación y control en sus movimientos corporales. • Conserva el equilibrio sobre las puntas de los pies varios minutos. • Salta a la pata coja, alternando uno y otro pie (en la etapa anterior aún no era posible), manteniendo el equilibrio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bicicletas, patinetas, • Pizarras, cuentos, marionetas. • Muñecos con accesorios o articulados, disfraces, casa de muñecas • Primeros juegos de mesa, dominos, cuentos de láminas desarmables con secuencias lógicas. • Juegos de mesa encaminados al desarrollo de la atención, concentración y memoria.

¹¹ Cómo elegir el juguete adecuado, aspectos psicológicos, pedagógicos del juguete-calidad y seguridad. Página 2, 3, 6 y 7.

8. SUGERENCIAS DE JUEGOS QUE SE PUEDEN EJECUTAR CON LOS NIÑOS DE ACUERDO CON LA EDAD.

8.1 Juegos para niños de 0 a 1 año



Seguir con la mirada

Con el niño acostado boca arriba, mueve un objeto pequeño y colorido frente a sus ojos de izquierda a derecha y viceversa.



Hacer muecas

Ponte frente al bebé, siempre debe estar boca arriba. Saca la lengua, sonríe, haz mil expresiones de alegría que el pequeño pueda ver y «aprender».



Escuchando sonidos

Reproduce diferentes sonidos que no le sean tan familiares al bebé como sonidos de la naturaleza, de animales, etc. También se pueden grabar sus propios sonidos y hacérselos escuchar.



Atrapa el juguete

Siéntate junto a tu hijo en una alfombra cómoda. Reúne toda una serie de objetos y juguetes (peluches, pelotas blandas, etc.). En lugar de poner los objetos en sus manos, aléjalos un poco, de modo que se anime a avanzar para intentar alcanzarlos.



Frente al espejo

Coloca al bebé frente a un espejo grande donde se pueda ver de manera completa. Deja que se observe detenidamente. Luego a través del espejo muéstrale donde está mamá y donde está él. Puedes incluir gradualmente al juego a otros miembros de la familia.



Juego con bloques

Apilar bloques todos hacia arriba, o hacia los lados. Verán como poco a poco las torres son más altas, y cómo se ríe al botarlas.



Juego de los bailes

Coger de las manos al niño, cantar y hacerle bailar este juego les entusiasma y divierte, luego al ritmo de la canción se le puede hacer saltar y dar vueltas.

8.2 Juegos para niños de 1 a 2 años



Jugar con bolos

Jugar a derrumbar con una pelota bolos caseros elaborados con botellas de leche vacías y botellas de plástico.



Jugar a las escondidas.

Jugar a esconderse en diferentes partes de la casa.



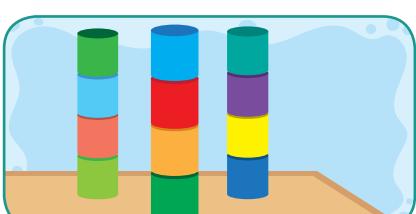
Jugar a caminar por una línea

Caminar sobre una línea pegada con cinta en el piso de la casa, caminar libremente, caminar con los ojos cerrados o llevar una bandeja con vasos plásticos.



Jugar a encestar pelotas

Jugar a encestar pelotas pequeñas de plástico en recipientes de varios tamaños, desde el más grande (más fácil) al más pequeño (más difícil).



Jugar a construir torres

Construir una torre con la ayuda de tubos de papel higiénico, cajas de fósforos y cajas de zapatos.



Jugar a enhebrar objetos

Enhebrar rollos de papel o fideos y elaborar collares.



Jugar a disfrazarse

Disfrazarse con ropa vieja, gafas, zapatos, caretas, collares, sombrero y otros que dispongan en casa. Tomar fotos.



Jugar a buscar

Jugar a buscar objetos cotidianos de casa, tapar los ojos al niño mientras se esconde objetos y después debe adivinar qué objeto ha desaparecido.



Jugar a construir torres

Construir torres de vasos de plástico y luego derribar lanzando tapas de botellas.



Jugar con la caja de los tesoros

En un cartón, canasta llena de objetos de diferente forma, color, textura e incluso sabor, llena de objetos como: cucharas de madera, vasos de plástico, llaves, cajas pequeñas de cartón, y otros que dispongan en casa, que no ocasionen peligro para los niños. Los niños cogen un objeto, reconocen, exploran y manipulan.

8.3 Juegos para niños de 2 a 3 años.



Juego con burbujas

Lanzar burbujas para que los niños las persigan es una actividad muy divertida para ellos. También es importante que el niño intente soplar las burbujas, ya que esto último será muy útil para el desarrollo del habla.



Juego al conejo saltarín

Invite a saltar al niño y salte con él, saltando primero manteniendo la posición y luego avanzado como conejos, luego se puede agregar dificultad a la actividad saltando mientras giran.



Juego Paso a paso

Invitar a los niños a subir y bajar gradas, acompañar a los niños mientras juegan en las gradas y cuidar su seguridad. Al subir o saltar gradas siempre deben estar apoyados cada mano en una de nuestras manos para que tengan mayor estabilidad.



Juego ayudando en casa

Invitar a los niños a participar en diferentes actividades que se realiza en casa, tales como: recoger las cucharas de la mesa, doblar las servilletas, pelar un plátano, recoger la basura. Es recomendable solicitar su ayuda pidiéndole amablemente "Ayúdame, por favor" de esta manera el niño estará contento de participar.



Juego pintando con dedos

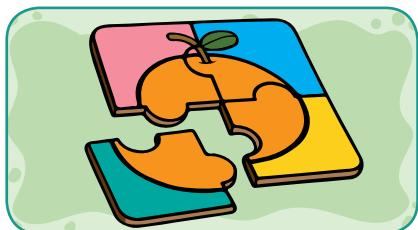
Pintar con los dedos, manos e incluso con los pies o con pincel es muy divertido para los niños.



Jugar con globos

Invite a los niños a jugar con globos, lanzar para arriba, hacia abajo, a un lado a otro lado, para que los niños intenten coger.

8.4 Juegos para niños de 3 a 4 años.



Jugar con rompecabezas

Facilitar a los niños rompecabezas sencillos e ir aumentando la dificultad a medida que el niño se vaya acostumbrando al juego y vaya adquiriendo destreza.



El escondite

Invitar a los niños a cerrar los ojos y contar mientras otras personas se escondan, una vez que acabe de contar empieza a buscar.



Juegos de rol

En los juegos de rol, los niños pueden convertirse en el personaje que más les guste (policías, médicos o bomberos).



Jugar con masa o plastilina

En la casa se puede elaborar masa o si disponemos de plastilina, los niños pueden jugar libremente con la masa, luego se les puede animar a que ellos realicen figuras que les guste.



Jugar circuito con obstáculos

Los niños disfrutan jugando al aire libre o en casa realizando carrera de obstáculos con objetos que se dispongan, es una buena forma de pasar un rato genial, tanto con sus amigos como en familia.



La búsqueda del tesoro

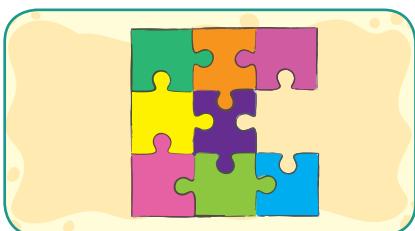
Esconder objetos y acompañar a los niños mientras los buscan y apoyarlos con pistas o dibujar un pequeño mapa.



Jugar a identificar emociones

Elaborar tarjetas con caras representando diferentes emociones con expresión de tristeza, alegría, enfado, miedo y luego animar a identificar cada una.

8.5 Juegos para niños de 4 a 5 años



Jugar con rompecabezas

Invitar a los niños a jugar con rompecabezas de diferente número de piezas, formas y colores, donde los niños armen figuras que se encuentran divididas en trozos.



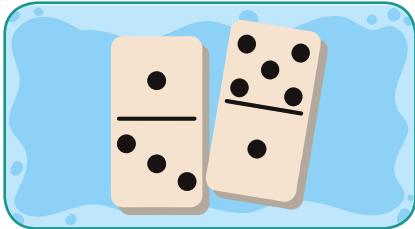
Jugar a buscar objetos

Invitar a los niños a jugar a buscar objetos como: pelota, muñeco, zapato, y otros objetos que dispongan en casa. Los objetos están escondidos en un espacio de la casa.



Jugar con laberintos

Para jugar el laberinto se utilizará fideos o bolitas de plastilina que habrán hecho previamente. En vez de marcar el laberinto con un lápiz, irán poniendo fideos o bolitas a lo largo del camino. De esta manera será más fácil rehacer el camino en el caso de que no sea el correcto.



Jugar con dominós

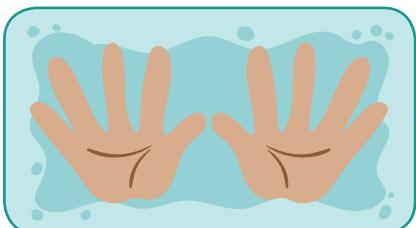
Invitar a los niños a jugar dominó, que consiste en juntar con sus particularidades fichas por uno de los extremos de forma que tengan el mismo número de puntos en dichos extremos.

8.6 Juegos para niños de 5 a 6 años



Jugar a crear objetos con material reciclable

Con materiales cotidianos tubos de cartón, guiar para que los niños elaboren objetos y decorarlos a su gusto.



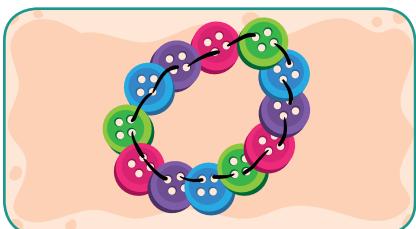
Jugando a mover los dedos

Hacer que los niños se ate los zapatos o se abroche los botones de una chaqueta, insertar bolitas pequeñas de plástico, botones o pequeños tubos de plástico en un hilo para hacer un collar.



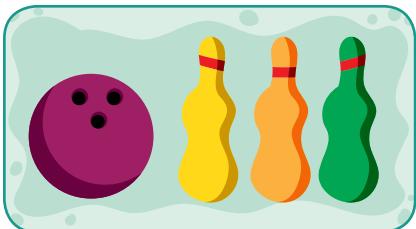
Jugar ejercitando nociones de espacio

Colocar objetos en diferentes partes y pedir al niño se ubique cerca, lejos, arriba y abajo, delante y detrás del objeto.



Jugar a elaborar pulseras

Junto con los niños elaborar una «pulsera de la para la mano derecha» (o la izquierda) con materiales que dispongan en casa.



Jugar a los bolos

Jugar a los bolos ejercitando la mano derecha y luego con la mano izquierda.



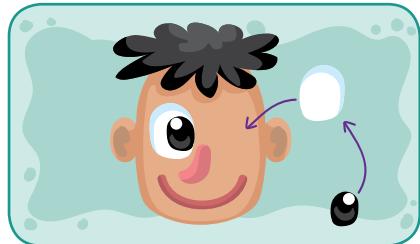
Jugar a esconder objeto

Se esconde objetos dentro o fuera de la casa, el niño debe encontrarlo haciendo preguntas como «¿está debajo de la cama? ¿Está dentro del armario? ¿está cerca de la puerta?», luego cambiar de turno.



Jugar el «memory» casero.

Dibujar juntos en una tarjeta 10 (o más, dependiendo de la edad del niño) pares de dibujos idénticos. Lo mejor es distribuirlos por temas: animales, ropa, colores y juguetes. Pon en línea las tarjetas de memoria, deja que el niño las mire durante unos segundos, luego gíralas boca abajo. Despues el niño tendrá que recordar que había en cada tarjeta y en qué orden.



Jugar a buscar errores y completar dibujos

Dibujar escenas en la que falten algunos detalles. Por ejemplo, una cara sin nariz, una casa sin tejado, una mesa con solo tres patas o manos con tres dedos. Después pide al niño que encuentre los errores y dibuje lo que falta.



Jugar a imitar sonido de animales

Pregunta a los niños «¿Cómo hace el perro? ¿Y el gato? ¿Y el pollito?», reconoce el sonido y lo reproduce.



Juguemos al loro

Decir tres palabras y pedir al niño que las repita en el mismo orden. Agrega una nueva palabra cada vez. Cuando el niño se equivoque, le toca el turno a otro. Puedes usar solo nombres de animales, frutas u otros.

9. BIBLIOGRAFÍA

1. Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-ME-2014-00042-, 11.03.2014
2. Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A,17.02.2016
3. Aprendizaje y juego a lo largo de Historia, Paula Calvo Hernando, Grado en educación infantil. Escuela Universitaria de Magisterio Fray Luis de León, Valladolid (España), María del Carmen Gómez Gómez, Doctora en Pedagogía por la Universidad Pontificia de Salamanca. Profesora en la Universidad Isabel I LA RAZÓN HISTÓRICA. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas. ISSN 1989-2659, Número 40, Año 2018, páginas 23-31. Burgos (España).
4. Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (1998). Cómo elegir el juguete adecuado, aspectos psicológicos, pedagógicos del juguete-calidad y seguridad. Página 2, 3, 6 y 7.
5. Carlos Rodríguez Sabariz UNED (2018) Una salida al dualismo: Juego y Trabajo en John Dewey
6. Cómo elegir el juguete adecuado, aspectos psicológicos, pedagógicos del juguete-calidad y seguridad. Página 2, 3, 6 y 7.
7. El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de una institución educativa particular del Distrito de Castilla, Piura. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
8. El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
9. El juego en la educación Infantil y Primaria. Irene López Chamorro.
10. El juego en los niños: enfoque teórico m Maureen Meneses Montero, María de los Ángeles Monge Alvarado
11. Enfoque pedagógico y psicológico de los jardines de infantes juego y aprendizaje escolar
12. Guía de Implementación del Currículo de Educación Inicial 2014
13. La razón histórica (2018) Revista Hispanoamericana de Historia de las Ideas. ISSN 1989-2659. Aprendizaje y juego a lo largo de la historia. Número 40, páginas 23-31.
14. Las definiciones del juego. Francisco SECADAS MARCOS
15. Los rasgos del juego en la educación infantil. Patricia Mónica Sarlé.
16. María Montessori, La pedagogía de la responsabilidad y la autoformación, Enrique Martínez-Salanova Sánchez
17. Ministerio de Educación (2014). Currículo de Educación Inicial 2014, pág. .41
18. Pérez Montero, 2002
19. Revista On Line (2010)-Autodidacta. El juego en la educación infantil y primaria-Irene López Chamorro-ISSN: 1989.9041, páginas: 21, 22 y 23.
20. Unidad 2-El juego en el desarrollo infantil-Página 30,31,32,33,34,35,36,37 y 38



@MinisterioEducacionEcuador



@Educacion_Ec

Ministerio de Educación



República
del Ecuador