



UTPL

La Universidad Católica de Loja

Vicerrectorado de Modalidad Abierta y a Distancia

Itinerario 2: Aprendizaje y Desarrollo en el Subnivel 2: Metodologías Basadas en el Juego y Arte

Guía didáctica





Facultad Ciencias Sociales, Educación y Humanidades

Itinerario 2: Aprendizaje y Desarrollo en el Subnivel 2: Metodologías Basadas en el Juego y Arte

Guía didáctica

Carrera	PAO Nivel
Educación Inicial	V

Autora:

Gioconda Soraya Moncayo Ortiz



Itinerario 2: Aprendizaje y Desarrollo en el Subnivel 2: Metodologías Basadas en el Juego y Arte

Guía didáctica

Gioconda Soraya Moncayo Ortiz

Diagramación y diseño digital

Ediloja Cía. Ltda.

Marcelino Champagnat s/n y París

edilocialtda@ediloja.com.ec

www.ediloja.com.ec

ISBN digital - 978-9942-47-321-9

Año de edición: abril, 2025

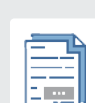
Edición: primera edición

El autor de esta obra ha utilizado la inteligencia artificial como una herramienta complementaria. La creatividad, el criterio y la visión del autor se han mantenido intactos a lo largo de todo el proceso.

Loja-Ecuador



Los contenidos de este trabajo están sujetos a una licencia internacional Creative Commons **Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)**. Usted es libre de **Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. **Adaptar** — remezclar, transformar y construir a partir del material citando la fuente, bajo los siguientes términos: **Reconocimiento**- debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante. **No Comercial**-no puede hacer uso del material con propósitos comerciales. **Compartir igual**-Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original. No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>



Índice

1. Datos de información	9
1.1 Presentación de la asignatura.....	9
1.2 Competencias genéricas de la UTPL.....	9
1.3 Competencias del perfil profesional	9
1.4 Problemática que aborda la asignatura	10
2. Metodología de aprendizaje	11
3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje.....	12
Primer bimestre	12
Resultado de aprendizaje 1:	12
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	12
Semana 1	12
Unidad 1. Metodología de trabajo infantil a través del el juego y el arte	13
1.1. Introducción.....	13
1.2. Metodología basada en juego y arte	14
Actividades de aprendizaje recomendadas	15
1.3. Historia y evolución del juego en la educación	16
1.4. Teorías del juego y aprendizaje.....	16
1.5. El valor del arte y el juego como herramienta de aprendizaje y desarrollo cognitivo.....	16
Actividades de aprendizaje recomendadas	17
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	18
Semana 2.....	18
Unidad 1. Metodología de trabajo infantil a través del el juego y el arte	18
1.6. Importancia del juego en los niños.....	18
1.7. Juego de trabajo en educación inicial	18
1.8. Beneficios del juego	19
Actividad de aprendizaje recomendada	20
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	21



Semana 3	21
Unidad 1. Metodología de trabajo infantil a través del el juego y el arte	21
1.9. El juego y la motivación	21
1.10. El papel del juego en la motivación de los niños de educación inicial	22
1.11. El papel del juego en el lenguaje infantil	23
1.12. El papel del juego en la adquisición de roles	23
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	25
Semana 4	25
Unidad 1. Metodología de trabajo infantil a través del el juego y el arte	25
1.13. Valor del juego en el desarrollo infantil	25
1.14. Juego como derecho fundamental en la infancia	26
Actividad de aprendizaje recomendada	26
1.15. Relación entre el juego y el desarrollo cognitivo, físico, social y emocional	27
Actividad de aprendizaje recomendada	28
Autoevaluación 1	28
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	34
Semana 5	34
Unidad 2. El juego y la infancia.....	34
2.1. Rol del adulto en la evolución del juego	34
2.2. El papel del docente en el juego de un niño de educación inicial	35
2.3. El acompañamiento docente desde el punto de vista gubernamental	35
2.4. El acompañamiento de los padres de familia	36
Actividad de aprendizaje recomendada	36
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas	37
Semana 6	37
Unidad 2. El juego y la infancia.....	37
2.5. El juego y su incidencia en las habilidades de lectura.....	37



2.6. Motivación e interés por la lectura.....	38
Actividades de aprendizaje recomendadas	38
2.7. Ideas para fomentar hábitos lectores en los niños.....	39
2.8. Los niños de educación inicial y la estimulación por la lectura	40
2.9. La lectura y el desarrollo del lenguaje oral	41
Actividad de aprendizaje recomendada	42
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	43
Semana 7	43
Unidad 2. El juego y la infancia.....	43
2.10. Metodología de juego de trabajo	43
2.11. Instalaciones lúdicas o rincones de trabajo	44
2.12. Juego de trabajo en los rincones de aprendizaje	45
2.13. Los rincones de trabajo como recursos mediadores para las actividades lúdicas	45
Actividad de aprendizaje recomendada	46
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	46
Semana 8	46
Unidad 2. El juego y la infancia.....	46
2.14. El rol del docente en los rincones o ambientes de aprendizaje	46
2.15. El rol del docente en la actividad simbólica	47
Actividades de aprendizaje recomendadas	47
Autoevaluación 2.....	48
Segundo bimestre.....	55
Resultado de aprendizaje 1:	55
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	55
Semana 9	55
Unidad 3. El desarrollo infantil	55
3.1. El juego durante el desarrollo Infantil	57
3.2. Las actividades cotidianas y el desarrollo infantil	58



3.3. Diferentes tipos de actividades como recursos mediadores para el desarrollo infantil.....	59
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	60
Semana 10.....	60
Unidad 3. El desarrollo infantil	60
3.4. La observación directa como recurso evaluador	60
3.5. La evaluación en educación inicial	61
Actividad de aprendizaje recomendada	63
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	64
Semana 11	64
Unidad 3. El desarrollo infantil	64
3.6. La importancia del material didáctico en el juego, el arte y la creatividad	64
3.7. Relación entre el material didáctico y el desarrollo del juego	65
3.8. Beneficios del juego mediado por material didáctico para el desarrollo cognitivo, social y emocional.....	66
Actividades de aprendizaje recomendadas	67
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	68
Semana 12.....	68
Unidad 3. El desarrollo infantil	68
3.9. El material concreto y la experiencia de aprendizaje	68
3.10. El uso del material concreto en el juego y el arte como recurso para lograr experiencias de aprendizaje	69
Actividad de aprendizaje recomendada	70
Autoevaluación 3.....	70
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	76
Semana 13.....	76
Unidad 4. Las experiencias de aprendizaje a través del juego.....	76
4.1. Particularidades de una experiencia de aprendizaje	76
4.2. El rol del docente dentro de la experiencia de aprendizaje	77



4.3. Características del Juego en la experiencia de aprendizaje	79
Actividad de aprendizaje recomendada	80
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	81
Semana 14.....	81
Unidad 4. Las experiencias de aprendizaje a través del juego.....	81
4.4. Clases de juego	81
4.5. Aprendizaje a través del juego libre	81
4.6. El juego libre y los beneficios en los niños	82
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	85
Semana 15.....	85
Unidad 4. Las experiencias de aprendizaje a través del juego.....	85
4.7. La tecnología como recurso mediador en la actividad lúdica y artística	85
4.8. La tecnología y los juegos en la primera infancia.....	85
4.9. La gamificación en educación inicial.....	86
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	88
Semana 16.....	88
Unidad 4. Las experiencias de aprendizaje a través del juego.....	88
4.10. El uso de la tecnología como actividad lúdica en la primera infancia	88
Actividades de aprendizaje recomendadas	89
Autoevaluación 4.....	89
4. Solucionario	95
5. Glosario.....	103
6. Referencias bibliográficas	105
7. Anexos	110





1. Datos de información

1.1 Presentación de la asignatura



1.2 Competencias genéricas de la UTPL

- Vivencia de los valores universales del humanismo de Cristo.
- Comunicación oral y escrita.
- Orientación a la innovación y a la investigación.
- Pensamiento crítico y reflexivo.
- Trabajo en equipo.
- Compromiso e implicación social.
- Comportamiento ético.
- Organización y planificación del tiempo.

1.3 Competencias del perfil profesional

- Identificar una concepción del niño como sujeto de derechos para diseñar estrategias didácticas innovadoras que respondan a las características y necesidades infantiles, utilizando el juego, el arte, la ciencia en las experiencias de aprendizaje, con el fin de lograr la autonomía.
- Aplicar modelos pedagógicos pertinentes e innovadores que desarrollen las capacidades de los niños de 0 a 5 años con la aplicación de estrategias y



ambientes de aprendizajes desafiantes, acogedores y flexibles a los diferentes contextos de la realidad educativa del nivel inicial.

1.4 Problemática que aborda la asignatura

Metodologías basadas en el juego y el arte es una asignatura que está dirigida los estudiantes de quinto ciclo de la carrera de Educación Inicial, es necesario pensar que siendo un itinerario debe ser considerada como base en la carrera, en donde el futuro docente adquirirá estrategias adecuadas que fortalecerán su formación profesional.

En este contexto, es ineludible que los estudiantes fomenten la creatividad y el aprendizaje continuo, explorando constantemente nuevas ideas, técnicas y herramientas relacionadas con el juego y el arte para enriquecer las estrategias pedagógicas. Que practiquen observaciones reflexivas durante las prácticas o actividades en el aula, analizando cómo responden los niños a las estrategias basadas en el juego y el arte. Identificar qué funciona y cómo se puede mejorar para maximizar el impacto en su desarrollo. Que busquen alternativas de planificación para aprender a diseñar actividades educativas que sean lúdicas, creativas y adaptadas a las necesidades y realidad de los niños, estableciendo objetivos claros, selección adecuada de material y prevención de tiempos y dinámicas. A más de ello, como futuras docentes de niños pequeños mantenga una actitud abierta y flexible, es decir, estar dispuestos a adaptarse a las necesidades cambiantes de los niños y al ambiente educativo, utilizando estrategias lúdicas como herramientas para superar barreras y fomentar aprendizajes significativos.

En fin, la asignatura de Metodologías basadas en el juego y el arte es una oportunidad para Cultivar la empatía, la paciencia y la capacidad de autocuidado, reconociendo, reconociendo que el bienestar emocional del educador influye directamente en el entorno de aprendizaje que se crea para los niños, aspectos que no solo fortalecen su formación profesional, sino que también les permitirán destacarse como educadores comprometidos y preparados para transformar la educación inicial.





2. Metodología de aprendizaje

Es importante que se tenga presente que dentro de una metodología de aprendizaje se deben considerar las estrategias que los docentes utilizan y los métodos de evaluación, teniendo presente que estas son herramientas que ayudan a alcanzar de la mejor manera el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entre las acciones de un docente deben tomarse en cuenta las actividades síncronas y asíncronas con sus respectivas rúbricas, estudio de casos, elaboración de ensayos, creación de mapas conceptuales, uso de organizadores gráficos, entre otras estrategias. Por su parte, la metodología de evaluación contempla actividades bimestrales y evaluaciones presenciales.

Además, se incorpora una metodología basada en el juego y el arte, diseñada para motivar a los estudiantes, fomentar el desarrollo de la autoestima y promover actividades lúdicas que potencien su aprendizaje.

Es igualmente necesario que los estudiantes adquieran habilidades investigativas que les permitan revisar fuentes bibliográficas, seleccionar información relevante y procesarla de manera efectiva, considerando la amplia variedad de recursos disponibles en la web.

En este contexto, las actividades académicas y el aprendizaje se gestionan a través del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA). Este entorno facilita a los estudiantes el contacto cercano en línea con sus docentes y compañeros de clase, creando un espacio colaborativo y accesible.

Cabe destacar que EVA simplifica los procesos de enseñanza-aprendizaje al integrar, en una plataforma única y de fácil acceso, todos los recursos y herramientas digitales necesarios. Esto respalda nuestras metodologías dinámicas e innovadoras, potenciando la formación integral de los estudiantes de manera constante y eficiente.





3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje



Primer bimestre

Resultado de aprendizaje 1:

Identifica y relaciona los elementos que estructuran la metodología general de enseñanza: método, estructura didáctica del proceso de enseñanza, relación métodos y medios de enseñanza, a través de un ejercicio práctico.

Mediante este resultado de aprendizaje, usted diseñará y pondrá en práctica estrategias didácticas que integren el arte y el juego como herramientas pedagógicas. A través de la planificación y ejecución de actividades creativas, fomentará la expresión individual y colectiva, desarrollando ambientes de aprendizaje dinámicos que estimulen la imaginación y la participación activa.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 1

Estimados estudiantes, es fundamental considerar el estudio de esta asignatura, que se desarrollará en cuatro unidades, las cuales se establecen de la siguiente manera, en el primer bimestre: **Metodología de trabajo infantil a través del el juego y el arte y El juego y la infancia.**

¡Estimados estudiantes y futuros profesionales de la Educación Inicial! Este quinto ciclo representa un paso crucial en su formación, ya que les brinda las herramientas y conocimientos necesarios para impactar positivamente en el



desarrollo integral de los niños en sus primeros años de vida. Su compromiso con el estudio no solo reafirma la importancia de su vocación, sino que también contribuye a construir bases sólidas para transformar la educación desde sus cimientos. Les animamos a aprovechar al máximo la bibliografía básica y complementaria, ya que estos recursos están cuidadosamente seleccionados para complementar la guía de aprendizaje y fortalecer su comprensión teórica y práctica. Recordemos que el éxito en el aula comienza con una preparación sólida, y ustedes tienen en sus manos la oportunidad de marcar una diferencia significativa en la vida de muchos niños. ¡Ánimo en este camino de aprendizaje y crecimiento profesional!

¡Bienvenidos al primer bimestre! Les deseo mucho éxito en esta nueva etapa.

Unidad 1. Metodología de trabajo infantil a través del el juego y el arte

La metodología de trabajo infantil basada en juego y arte promueve el aprendizaje significativo a través de experiencias lúdicas y creativas. Por lo tanto, el principal enfoque es considerar el juego como una actividad innata que fomenta el desarrollo integral de los niños, mientras que el arte actúa como un medio de expresión y exploración.

1.1. Introducción

La presente guía trata de abarcar una metodología educativa que integre el juego y el arte como materiales pedagógicos en la educación superior. A través de temas específicos, se presenta un enfoque teórico y aplicado que combina el arte y el juego en estrategias educativas efectivas.



1.2. Metodología basada en juego y arte



Nota. El juego como actividad de aprendizaje. Tomado de *Preschool kids having fun together* [Fotografía], por FatCamera, s.f., [iStock](#). CC BY 4.0.

Es evidente que las metodologías activas como estrategias pedagógicas colocan al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, por lo tanto, es necesario considerar las siguientes características:

(Sarmiento, 2007).

- Participación activa del estudiante en donde no son receptores pasivos de información, sino que se involucran directamente en actividades que los llevan a explorar, reflexionar, y construir su propio conocimiento.
- Diseño estratégico por parte del docente, cuyo papel es clave al crear escenarios y actividades que motiven al estudiante a aprender a través de la experiencia, la resolución de problemas, o la colaboración.
- Aprendizaje colaborativo e individual, el mismo que destaca el trabajo en equipo. Estas metodologías también incluyen momentos para reflexiones individuales, lo que permite un equilibrio entre lo colectivo y lo personal.
- Conexión entre teoría y práctica, en donde sin duda alguna las actividades se diseñan para que los estudiantes apliquen lo aprendido en situaciones reales o simuladas, consolidando el conocimiento adquirido (pp. 37-38).





Actividades de aprendizaje recomendadas

Es hora de reforzar los conocimientos adquiridos resolviendo las siguientes actividades:

1. Estimado estudiante, le invito a profundizar más el tema revisando la revista

[Pasa la voz.](#)

Es importante reconocer que la metodología basada en el juego y en arte marca un sitio importante tanto para el docente como el estudiante, pues sin duda alguna, la trascendencia en el perfeccionamiento de habilidades, resolución de problemas y logros de destrezas deben ser consideradas como bases sólidas para el desarrollo integral de un niño.

Actividad:

1. Objetivo.
2. Desarrollo de la actividad.
3. Cierre.

Con la información recabada en la revista, diseñar una estrategia creativa, pedagógica, lúdico-artística, competencias de trabajo en equipo, pensamiento crítico y diseño pedagógico.

2. Una vez revisada la revista mencionada, le invito a probar sus conocimientos a través del siguiente quiz:

[Derechos y Participación Ciudadana](#)



1.3. Historia y evolución del juego en la educación

Si nos ponemos a pensar, el juego no es una actividad de ahora, se lo ha usado siempre, por lo tanto, es claro que este accionar sea parte de diferentes teorías pedagógicas, donde muchos autores lo consideraron como base en el aprendizaje de un estudiante. Es así que el juego no es visto solamente como una diligencia de recreación, sino más bien como una valiosa herramienta educativa.

1.4. Teorías del juego y aprendizaje



Las teorías de aprendizaje a través del juego incluyen los estudios de Piaget sobre el desarrollo cognitivo, donde se subraya la importancia de la exploración activa para el desarrollo de la inteligencia. Piaget describió el juego como un medio para que los niños interactúen con el entorno y experimenten ideas abstractas de manera concreta. Asimismo, Vygotsky aportó la idea del juego en la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), donde los niños, con la ayuda de otros, son capaces de realizar actividades que de otro modo no podrían hacer solos (Piaget, 2015).

No cabe duda de que para Piaget y Vygotsky el juego tiene un alto valor, ya que es la base para el desarrollo infantil.

1.5. El valor del arte y el juego como herramienta de aprendizaje y desarrollo cognitivo

Hablar de arte dentro de educación es fascinante, ya que a través de este los estudiantes pueden dar a conocer ideas y emociones, y que estos a su vez alcancen niveles altos de aprendizaje.

(Torres, 2024) *“El arte, desde las primeras manifestaciones creativas de un niño hasta las exploraciones más elaboradas, se presenta como un vehículo inigualable para el enriquecimiento cognitivo”, p.4.*



A breves rasgos, el arte representa en el niño esa forma maravillosa de dar a conocer sus ideas, costumbres, su conocimiento, incluso su estado de ánimo.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Es hora de reforzar los conocimientos adquiridos resolviendo las siguientes actividades:

1. Estimado estudiante, con un juicio propio, establezca su punto de vista acerca del juego en relación del aprendizaje, tomando como referencia el criterio de Piaget y Vygotsky.

Apóyese en el siguiente enlace.

[Teorías del juego como recurso educativo.](#)

Si bien es cierto que los niños juegan por instinto, en el sistema educativo utilizamos al juego como un recurso para adquirir aprendizaje, en tal sentido, viene bien esa frase “los niños aprenden jugando”.

2. Una vez revisado el documento sobre teorías de juego como recurso educativo, le invito a realizar el siguiente quiz:

[Teorías del Juego y su Impacto en la Educación](#)





Unidad 1. Metodología de trabajo infantil a través del el juego y el arte

1.6. Importancia del juego en los niños



Nota. El juego es importante, pero requiere la intervención de un adulto. Tomado de *Little Boy Playing Inside Moving In Box* [Fotografía], por monkeybusinessimages, s.f., [iStock](#). CC BY 4.0.

No cabe duda que la educación por medio del juego tiene grandes beneficios, ya que al compartir con sus semejantes (niños-compañeros) pueden conseguir verdaderas experiencias de participación, en este sentido se puede apoyar en lo que señala en currículo de educación inicial, que cuando un niño juega alcanza una actividad positiva y significativa dentro de su infancia, en otras palabras consigue un óptimo desarrollo cognitivo, social, físico y emocional.

1.7. Juego de trabajo en educación inicial



Dentro de la educación inicial, hablar de juego es hablar de trabajo, el cual constituye una de las formas más significativas en las que los niños pequeños consiguen conocimientos y competencias esenciales.



En el próximo apartado de este informe se explica qué entendemos por juego y por aprendizaje basado en el juego, y se dan ejemplos de las numerosas formas en que los niños aprenden a través del juego (Unicef, 2018).

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:** no cabe duda de que el aspecto afectivo es determinante en la vida de un niño, en todas las cosas que se haga (jugar, comer, descansar), debe primar la efectividad. Es indudable que un niño aprende mejor cuando recibe un trato afectivo.
- **La motricidad:** las acciones motrices que realiza un niño son parte del diario vivir, como jugar, correr, saltar; estas deben ir aumentando conforme el niño tenga mayor dominio de su cuerpo.
- **La inteligencia:** la capacidad intelectual de un pequeño mejora cada día y una de las mejores maneras de que lo logre es a través del juego, es un contribuyente esencial en su capacidad intelectual.
- **La creatividad:** A través de las actividades lúdicas, los niños desarrollan destrezas, demostrando habilidad, creatividad e invención.
- **La sociabilidad:** el competir, juegos, juguetes y otros recursos con sus compañeros le da la oportunidad de desarrollar la interacción social que tanto se busca.

1.8. Beneficios del juego

Como ya se ha señalado, los juegos son realmente beneficiosos en la vida de los pequeños. A continuación, algunos ejemplos:

- **Desarrollo físico:** permite fortalecer los músculos, mejorar la coordinación motriz fina y gruesa, y alcanzar verdaderos hábitos saludables.
- **Desarrollo emocional:** Ayuda a los niños a expresar y manejar emociones, reducir el estrés, y desarrollar una autoestima positiva al enfrentarse a retos de manera divertida.



- **Desarrollo social:** Fomenta habilidades como la comunicación, el trabajo en equipo, la negociación y la resolución de conflictos, al interactuar con otros niños durante el juego.
- **Desarrollo cognitivo:** Estimula la creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el aprendizaje a través de la exploración y el descubrimiento.
- **Imaginación y creatividad:** En actividades lúdicas, los niños crean escenarios, inventan roles y utilizan su imaginación, lo que les permite explorar nuevas ideas y expresar su mundo interno.



Actividad de aprendizaje recomendada

Estimado estudiante, reafirme el contenido del tema usando un organizador gráfico que le permita maximizar la temática y beneficios del juego.

- Para realizar la actividad, tomemos como referencia los siguientes criterios:

Beneficios del juego en la educación inicial

El juego en la educación inicial es fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que fomenta el aprendizaje de manera natural y significativa. A través del juego, los niños:

1. **Desarrollan habilidades cognitivas:** Examinan conceptos básicos como colores, formas, números y lenguaje de manera lúdica, fortificando la memoria, la atención y el razonamiento.
2. **Fortalecen las habilidades sociales:** Experimentan acciones de compartir, colaborar, resolver conflictos y respetar reglas, promoviendo la empatía y la convivencia.
3. **Estimulan la creatividad e imaginación:** Advierten con diferentes materiales y situaciones, generando ideas originales y resolviendo problemas de manera innovadora.



4. **Mejoran la motricidad:** logran diligencias como construir, pintar o correr, desarrollan la coordinación motora fina y gruesa.
5. **Favorecen el bienestar emocional:** Enuncian emociones, reducen el estrés y fortalecen su autoestima en un entorno seguro y estimulante.

El juego es, por tanto, un medio fundamental para el aprendizaje integral en la primera etapa de la educación de todo niño.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 3

Unidad 1. Metodología de trabajo infantil a través del el juego y el arte

1.9. El juego y la motivación

El juego es una poderosa herramienta para fomentar la motivación en los niños, ya que combina diversión y aprendizaje de manera natural. A través del juego, los niños se sienten libres de explorar, experimentar y enfrentar retos, lo que despierta su curiosidad y fortalece su interés por participar activamente. Además, el juego les permite desarrollar habilidades como la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, mientras disfrutan del proceso.





Nota. Los juegos forman parte de aprendizaje en el aula. Tomado de *El Game-Based Learning y sus beneficios para el aprendizaje de los niños* [Fotografía], por Fepropaz Fundación, 2022, [Fepropaz](#). CC BY 4.0.

1.10. El papel del juego en la motivación de los niños de educación inicial



(Ojeda et al., 2020). Resulta necesario considerar el nivel de interés y motivación de los niños de educación inicial el momento de utilizar metodologías activas, todo con el fin de acrecentar una nueva forma de trabajo, tomando en cuenta que los niños el momento de trabajar no se distraigan son más bien disfruten del trabajo (p. 431).

Por lo señalado, es necesario ratificar que no existe ninguna duda de que las actividades lúdicas que se realicen con los niños de educación inicial cumplen un papel esencial a la hora de motivar. Gracias a las actividades lúdicas se puede conectar al niño en el maravilloso mundo del aprendizaje.



1.11. El papel del juego en el lenguaje infantil

Con apoyo en investigaciones educativas, se puede determinar que los resultados demostraron que, en el juego, la función comunicativa posibilita el desarrollo de las funciones mediatizadora y reguladora del lenguaje en el niño en el marco de una educación inclusiva.

Cabe mencionar que a través del juego, los niños aumentan su vocabulario, optimizan su pronunciación y aprenden estructuras lingüísticas, aflora su imaginación, en definitiva, el lenguaje infantil se fortalece con el juego, es decir, su capacidad para comunicarse se hace cada vez más efectiva.

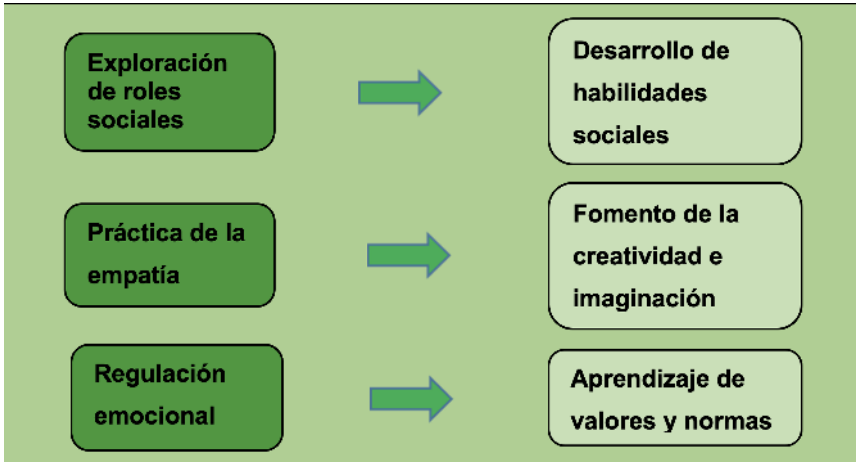
Ante lo señalado es importante que se conozca que existe investigaciones en las cuales se señala que el juego siendo una actividad innata de las personas tiene como la función comunicativa la cual posibilita el desarrollo de las funciones mediatizadoras y reguladoras del lenguaje en el niño en el marco de una educación inclusiva. Además, el juego como estrategia ayuda en el desarrollo de conductas prosociales o altruistas.

1.12. El papel del juego en la adquisición de roles

El juego es una herramienta fundamental en la adquisición de roles en los niños de educación inicial. A través del juego, los niños exploran, experimentan y comprenden las dinámicas sociales, culturales y emocionales que los rodean. Este proceso les permite construir su identidad y desarrollar habilidades que serán esenciales en su interacción con el mundo. Algunos aspectos clave del papel del juego en esta etapa incluyen:



Figura 1
Actividades enfocadas al desarrollo de habilidades



Nota. Adaptado de *Caja de actividades para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales, emocionales y cognitivas* (p. ?), por Ministerio de Educación, 2023, Subsecretaría para la Innovación Educativa y el Buen Vivir.





Unidad 1. Metodología de trabajo infantil a través del el juego y el arte

1.13. Valor del juego en el desarrollo infantil



Nota Tomado de Niños alegres jugando juntos en el patio de recreo Niños felices jugando xuntos en el parque [Fotografía], por diginestcreativa, s.f., [Freepik](https://www.freepik.com). CC BY 4.0.

Para la guía de implementación del currículo, jugar es una necesidad vital para los niños y se reconoce como uno de sus derechos. Mientras juegan, ellos exploran, experimentan y comprenden el mundo que les rodea; además, se relacionan con otras personas y desarrollan su pensamiento, lenguaje, imaginación, creatividad, entre otras habilidades.

En este sentido, es relevante considerar que el juego no es simplemente una actividad complementaria en la educación inicial, sino el eje central alrededor del cual se debe estructurar el proceso educativo. Al integrar el juego de manera efectiva en la didáctica, se promueve un desarrollo integral que abarca aspectos físicos, cognitivos, sociales y emocionales de los niños, respetando y fomentando sus derechos fundamentales.



1.14. Juego como derecho fundamental en la infancia



(Brooker, 2013) El derecho al juego no es independiente, sino que forma parte de un conjunto más amplio de derechos relacionados con el desarrollo integral de los niños, sin olvidar que estos derechos (recreación, esparcimiento, acceso a la cultura y a la información) son esenciales para garantizar una infancia plena y enriquecedora, que fomente tanto el bienestar emocional como el crecimiento cognitivo y social.

El juego, como derecho esencial de la infancia, exige un adeudo que propagarse al sistema educativo. Implica un esfuerzo coordinado entre diferentes sectores del Estado, los niveles de gobierno y la sociedad en su conjunto. Esto no solo avala el camino al juego y la recreación, sino que también origina un entorno cultural, social y físico que beneficie el desarrollo integral de los pequeños.



Actividad de aprendizaje recomendada

Continuemos con el aprendizaje mediante su participación en la actividad que se describe a continuación:

Estimado estudiante, vigorice su aprendizaje revisando:

Plan nacional de protección integral de la niñez y adolescencia al 2030. Desde la pág. 1 hasta la 40 encontrará aspectos relacionados con el juego como derecho fundamental.

[Un Plan Nacional al 2030 para todas las niñas, niños y adolescentes.](#)

Es necesario considerar que las actividades de juego en los niños son innatas, pero más allá de esto. Estas diligencias lúdicas están determinadas como un derecho fundamental, por lo tanto, no podríamos apartar a un niño de lo que hace por naturaleza, aspecto que lo determina



el texto al señalar que el desarrollo integral de un niño puede llevarse a cabo desde una visión de justicia intergeneracional establecido en el ejercicio y garantía de sus derechos.

1.15. Relación entre el juego y el desarrollo cognitivo, físico, social y emocional

Siendo el juego fundamental para el desarrollo integral, ya que no cabe ninguna duda, que apoya la indagación, la experiencia y edifica habilidades fundamentales que les servirán a los niños a aprender a enfrentar los desafíos en la vida.

(Universidad Internacional de Valencia / Equipo de expertos en educación, 2014).

Desarrollo Cognitivo (Exploración y Experimentación, Habilidades fundamentales, Creatividad e Imaginación).

Desarrollo Físico: (Coordinación motriz, Salud y bienestar, Conciencia corporal).

Desarrollo Social: (Interacción con pares, Empatía y normas sociales, Roles y liderazgo).

Desarrollo Emocional: (Regulación emocional, Confianza y autoestima, Reducción del estrés).

Por ello, como futuras docentes, deben tener claro que el juego debe ser valorado e integrado en los entornos educativos y sociales como una herramienta clave para el crecimiento infantil. Es por medio del juego que el niño logra el aprendizaje, que fortalece habilidades esenciales como la creatividad, la resolución de problemas, la empatía y el trabajo en equipo.



Por lo tanto, es lógico señalar que las actividades lúdicas de recreación, si no que son recursos pedagógicos promotores del desarrollo de los niños en todos los sentidos y que prácticamente constituyen la base para enfrentar los retos de la vida con confianza y entusiasmo.



Actividad de aprendizaje recomendada

Continuemos con el aprendizaje mediante su participación en la actividad que se describe a continuación:

- Estimado estudiante, para evaluar los aprendizajes adquiridos sobre esta temática, le invito a desarrollar la autoevaluación que a continuación se presenta.



Autoevaluación 1

1. Las estrategias de enseñanza que involucran a los estudiantes como participantes activos en su aprendizaje son conocidas como:

- a. Las metodologías activas.
- b. Las metodologías confiadas.
- c. Las metodologías pacientes.
- d. Las metodologías distantes.

2. ¿Reconoce las metodologías activas como herramientas clave en las estrategias pedagógicas?

- a. Participación inactiva. Diseño manifiesto. Aprendizaje comprometido individual: conexión entre lo bueno y lo malo.
- b. Participación activa. Diseño gráfico. Aprendizaje comprometido individual: conexión entre lo bueno y lo malo.
- c. Participación activa. Diseño estratégico. Aprendizaje colaborativo e individual: conexión entre teoría y práctica.
- d. Participación activa. Diseño descriptivo. Aprendizaje experimental y de conexión.



3. Los autores como Dewey y Montessori destacaron que el aprendizaje debe ser activo y centrado en el estudiante. En este contexto, el juego dejó de ser visto únicamente como recreación y se reconoció como una herramienta educativa clave para:

- a. Desarrollar habilidades cognitivas y sociales.
- b. Desarrollar habilidades diferenciales y sociales.
- c. Desarrollar habilidades cognitivas y apego.
- d. Desarrollar habilidades concretas y generales.

4. Vygotsky introduce la idea de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), donde el juego, mediado por la interacción social, habilita a los niños para realizar:

- a. Tareas que no podrían lograr de manera dependiente.
- b. Tareas que no podrían lograr de manera intermedia.
- c. Tareas que no podrían lograr de manera independiente.
- d. Tareas que no podrían lograr de manera interponente.

5. Teóricos como Howard Gardner resaltan que el arte promueve habilidades en áreas como:

- a. La espacialidad, la creatividad y la empatía.
- b. La especialidad, la intencionalidad y la apatía.
- c. La especialidad, la casualidad y la inactividad.
- d. La particularidad, la intencionalidad y la inercia.

6. Educar a través del juego es enseñar con acciones que implican objetivos y actividades que estimulan a las niñas y los niños para obtener:

- a. Modelos de explicación.
- b. Presentadores de explanación.
- c. Experiencias de cooperación.
- d. Animadores de explicación.



7. La oportunidad de aprender jugando es una actividad genuina e importante en la infancia temprana. Es esencial para el desarrollo:

- a. Uniforme, sinológica, lúcido y axiomático.
- b. Coloquial, sinológica, práctico y evidente.
- c. Estándar, sinológica, diestro y comprensible.
- d. Emocional, social, físico y cognitivo.

8. A través del juego y el uso de juguetes, es posible explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, los cuales están estrechamente relacionados entre sí. Reconozca el concepto.

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

- a. La inteligencia.
- b. La creatividad.
- c. La motricidad.
- d. La afectividad.

9. El juego en los niños representa múltiples beneficios que impactan:

- a. Su desarrollo parcial.
- b. Su desarrollo diferencial.
- c. Su desarrollo integral.
- d. Su desarrollo instintivo.

10. Determine qué actividad realizan los niños para lograr desarrollar habilidades, entre ellas creatividad, la resolución de dificultades y el trabajo en equipo, mientras disfrutan del proceso:

- a. Dibujar en silencio.



- b. Escuchar un cuento.
- c. Jugar en grupo.
- d. Resolver el rompecabezas.

11. La motivación que surge durante el juego no solo impulsa el aprendizaje, sino que también genera:

- a. Emociones positivas que refuerzan la confianza y el entusiasmo de los niños.
- b. Un ambiente competitivo que fomenta la rivalidad.
- c. Distracciones que limitan el enfoque en tareas específicas.
- d. Habilidades mecánicas sin conexión emocional.

12. Es preciso analizar el grado de interés y motivación de los infantes de educación inicial:

- a. Al utilizar metodologías inciertas.
- b. Al aplicar metodologías equivalentes.
- c. Al usar metodologías activas.
- d. Al emplear metodologías inactivas.

13. El juego es una poderosa herramienta para fomentar la motivación infantil, ya que convierte el aprendizaje en:

- a. Una práctica divertida e insignificante.
- b. Una experiencia aburrida y significativa.
- c. Una rutina aburrida e insignificante.
- d. Una experiencia divertida y significativa.

14. El papel del juego en el lenguaje infantil: este cumple la función comunicativa y posibilita el desarrollo de las funciones mediatizadoras y reguladoras del:

- a. Aprendizaje en el niño en el marco de una educación exclusiva.
- b. Lenguaje en el niño en el marco de una educación inclusiva.
- c. Lenguaje en el niño en el marco de una educación exclusiva.
- d. Instrucción en el niño en el marco de una educación privilegiada.



15. **A través del juego, los niños amplían su vocabulario, mejoran su pronunciación y aprenden:**

- a. Coberturas gramaticales al escuchar y expresar fonemas.
- b. Curvilíneas gramaticales al escuchar y expresar eufonías.
- c. Estructuras gramaticales al escuchar y expresar ideas.
- d. Estructuras gramaticales al escuchar y expresar sonido.

16. **El Currículo de Educación Inicial nos dice: “El juego, como primordial estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una diligencia”:**

- a. Adaptada de los niños, que puede tomar una única forma y que va cambiando con la edad.
- b. Adaptada de los niños, que puede tomar una única forma y que va adaptándose con la edad.
- c. Congénita de los adultos, que puede tomar múltiples colores y que va cambiando con la edad.
- d. Inherente de los niños, que puede tomar múltiples formas y que van cambiando con la edad.

17. **Identifique a qué dimensión pertenecen las siguientes nociones:**

- **Coordinación motriz:** Los juegos activos y al aire libre fomentan habilidades motoras gruesas (correr, saltar) y finas (manipular objetos).
 - **Salud y bienestar:** El movimiento y la actividad física contribuyen al fortalecimiento muscular, la salud cardiovascular y la prevención de enfermedades asociadas al sedentarismo.
 - **Conciencia corporal:** El juego permite que los niños conozcan y controlen sus cuerpos, mejorando su equilibrio, agilidad y percepción espacial.
- a. Desarrollo Cognitivo.
 - b. Desarrollo Físico.
 - c. Desarrollo social.



d. Emocional.

18. El juego no es simplemente una actividad complementaria en la educación inicial, sino:

- a. El eje central alrededor del cual se debe estructurar el proceso educativo.
- b. El eje radical alrededor del cual se debe estructurar el proceso inductivo.
- c. El eje radical alrededor del cual se debe estructurar el proceso inactivo.
- d. El eje radical alrededor del cual se debe estructurar el proceso indolente.

19. El juego, como derecho fundamental de la infancia, exige:

- a. Una compasión amplia que trascienda al sistema exclusivo.
- b. Un compromiso amplio que trascienda al sistema educativo.
- c. Una caridad amplia que trascienda al sistema exclusivo.
- d. Una indulgencia amplia que trascienda al sistema representativo.

20. A través de variadas formas de juego, los niños examinan, experimentan y construyen habilidades fundamentales:

- a. Que los derogan para enfrentar desafíos en la vida.
- b. Que los invalidan para enfrentar facilidades en la vida.
- c. Que los preparan para enfrentar desafíos en la vida.
- d. Que los desautorizan para enfrentar disposiciones en la vida.

[Ir al solucionario](#)





Unidad 2. El juego y la infancia

Siendo el juego una praxis en el desarrollo infantil, ya que cuando ofrece diversión, también induce al aprendizaje y el incremento integral. Por lo tanto, este medio natural para expresar sentimientos, resolver problemas y construir relaciones, es el gestor para fomentar la curiosidad y el trabajo en equipo, cristianizarse en un instrumento básico para el aprendizaje significativo y la formación de destrezas para la vida.

2.1. Rol del adulto en la evolución del juego



Nota. Tomado de *Evaluación [Fotografía]*, por ABA Sin límites, s.f., [ABA Sin límites](#). CC BY 4.0.

El rol del adulto en la evolución del juego es esencial, ya que su participación puede potenciar los beneficios que el juego ofrece para el desarrollo integral del niño. Sin embargo, este rol debe adaptarse a las diferentes etapas y tipos de juego, proporcionando apoyo sin inhibir la creatividad, la autonomía o el carácter espontáneo de la actividad.



2.2. El papel del docente en el juego de un niño de educación inicial

Según el texto pasa la voz, de acompañar y dirigir, el docente cumple un papel preponderante en acompañar, dirigir y observar a los niños de Educación Inicial.

Tomando en cuenta esta realidad:

- **Acompañar:** Implica un enfoque más centrado en el niño, donde el docente actúa como facilitador, observador y guía, permitiendo que el aprendizaje surja de la curiosidad y la iniciativa del niño.
- **Dirigir:** Significa un enfoque más tradicional, donde el docente diseña y lidera el proceso de aprendizaje, estableciendo metas claras y controlando las actividades.
- **Observar:** implica un acompañamiento permanente a las actividades de la jornada diaria en los centros de educación inicial, las docentes a través de órdenes que explican detalladamente al niño lo que debe hacer. Se escucha de forma constante hablar a la docente, solicitando respuestas o repitiendo explicaciones de lo que se espera enseñar, mientras los niños se localizan sentados o esperan imitar acciones para cumplir las consignas.

2.3. El acompañamiento docente desde el punto de vista gubernamental

No podría faltar un acompañamiento a través de profesores, asesores, auditores, en tal sentido el Ministerio de Educación trabaja planteando actividades de acompañamiento durante la práctica de su tarea, considerando la autorreflexión, la metacognición y retroalimentación, como aspectos necesarios en el aprendizaje, todo con el fin de mejorar la actividad docente (Ministerio de educación de Ecuador, 2018) como se citó en Simón, J. (2014)).



2.4. El acompañamiento de los padres de familia

El acompañamiento de los padres en el proceso de aprendizaje de los niños en educación inicial es esencial, ya que fortalece el vínculo afectivo y potencia su desarrollo integral. Al participar activamente en actividades lúdicas y educativas, los padres refuerzan los aprendizajes adquiridos en el aula y crean un ambiente de confianza y motivación en el hogar. Además, su presencia y apoyo constante estimulan la curiosidad, la autoestima y el interés por aprender, sentando bases sólidas para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños.

Por otro lado, los padres, en su papel y su obligación de cuidar, proteger, velar y enseñar, pueden guiar el juego en las diferentes etapas de la vida de un niño, siendo una de las mejores formas de educar con ejemplos positivos que les ayuden a ser hombres y mujeres de bien.



Actividad de aprendizaje recomendada

Continuemos con el aprendizaje mediante su participación en la actividad que se describe a continuación:

Estimado estudiante, Caso práctico (ficticio) [Anexo 1](#).

Con base en el papel del docente en el juego dentro de la educación inicial, diseñe una entrevista dirigida a los maestros. Asegúrese de que la entrevista se enfoque en analizar la importancia de su rol como facilitadores del aprendizaje a través del juego. Incluya preguntas que permitan identificar cómo integran el juego en su práctica pedagógica, qué estrategias utilizan para fomentar el desarrollo integral de los niños y cómo evalúan el impacto del juego en el aprendizaje de sus estudiantes.

Directrices

- Elabore cuatro preguntas claras y coherentes.
- Asegúrese de que las preguntas se adapten a un tiempo propicio y disponible y promuevan un diálogo productivo.



Nota: por favor, complete la actividad en un cuaderno o documento Word.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 6

Unidad 2. El juego y la infancia

2.5. El juego y su incidencia en las habilidades de lectura



Nota. Tomado de *LA LECTURA DE LOS NIÑOS LOS SEIS PRIMEROS AÑOS* [Fotografía], por Águeda Santos Jiménez, 2023, [Enlace](#). CC BY 4.0.

El juego desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades de lectura en los niños, especialmente durante las primeras etapas de su formación. A través de actividades lúdicas, los niños no solo desarrollan competencias lingüísticas, sino también habilidades cognitivas y socioemocionales que les facilitan el aprendizaje de la lectura de manera natural y motivadora.

Es evidente que el juego es esencial para fomentar el aprendizaje de la lectura en los niños pequeños, ya que les permite desarrollar de manera integral sus competencias lingüísticas, cognitivas y socioemocionales. Al integrar actividades lúdicas, los niños adquieren habilidades de lectura de forma natural, motivadora y acorde con su etapa de desarrollo.



2.6. Motivación e interés por la lectura

Es necesario que se considere a la lectura como un recurso indispensable en el aprendizaje de los estudiantes; para ello es recurrente que esta actividad también se la haga con motivación e interés, para ello el docente debe realizar una serie de actividades que llamen la atención de los estudiantes.

Es evidente que el interés por la lectura se debe cultivar desde edades tempranas, para ello los adultos (docentes y padres de familia) deberían motivar frecuentemente a los pequeños, siendo necesario que los niños evidencien patrones, es decir, ejemplos.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Es hora de reforzar los conocimientos adquiridos resolviendo las siguientes actividades:

1. Estimado estudiante, fortalezca su aprendizaje realizando una lectura comprensiva en el texto [“Guía Metodológica para desarrollar el gusto por la lectura”](#). Con la información obtenida, elabore un cuadro de ideas, clasificándolas por categorías.

Los niños deben desarrollar el gusto por la lectura porque esta actividad no solo enriquece su vocabulario y habilidades lingüísticas, sino que también estimula su imaginación, pensamiento crítico y capacidad de concentración.

La lectura abre las puertas a nuevos mundos, les permite examinar emociones y alcanzar diferentes representaciones, fomentando su empatía y curiosidad por aprender.

Teniendo presente que la lectura es una actividad positiva en las personas, se debe considerar como un hábito indispensable desde edades tempranas, pues sienta las bases para el éxito académico y el disfrute de por vida del conocimiento y el entretenimiento que los libros ofrecen.



2. Una vez finalizada la revisión del texto, le invito a reforzar su aprendizaje mediante el siguiente quiz:

[Estrategias para Fomentar el Gusto por la Lectura](#)

2.7. Ideas para fomentar hábitos lectores en los niños

Elección de libros: es recomendable que estos sean escogidos por los mismos niños, de acuerdo con sus gustos.

Ambiente adecuado: es necesario que al momento de efectuar actividades de lectura se las haga en espacios acogedores, evitando las distracciones.

Espacio para preguntas: al terminar una lectura con preguntas referentes al tema, permite que se recuerde y se reafirme lo que se ha leído.

Lectura compartida: realizar lecturas entre pares o grupos, siempre va a ser más divertida.

Motivación adecuada: Todas las actividades deben estar siempre motivadas. La lectura no es la excepción, el docente debe realizar actividades que llamen la atención y despierten el gusto por leer.

Fomentar el placer de leer: Permitir que los niños elijan cuentos, historietas o textos según sus preferencias hará que disfruten del proceso y lo integren como parte de su tiempo de ocio.

Variedad de enfoques: Alternar entre lectura en voz alta, independiente, silenciosa, compartida y guiada, enriquecerá la experiencia y ayudará a consolidar el hábito lector.





Crear hábitos lectores, no es tarea solo del docente de Lengua y Literatura, sino de todos los docentes y actores que son parte de la institución educativa; la lectura crea un vínculo afectivo que genera en el estudiante la necesidad de leer, que permanecerá en él hasta su madurez. Es decir, que por sí solo tendrá un hábito de lectura que lo impulsará a leer sin presiones ni exigencias de un adulto.

2.8. Los niños de educación inicial y la estimulación por la lectura

Si bien es cierto los niños de educación inicial no pueden leer letras, en este sentido se debe aprovechar la oportunidad de hacer esta actividad más dinámica y lúdicas, es decir trabajar a través de aspectos visuales y auditivos siendo necesario el uso de libros con preponderancia de imágenes grandes y expresivas, con muchos colores que ayuden a desarrollar la imaginación de los pequeños, otro aspecto que se debe tomar en cuenta que es la lectura también se la debe hacer por medio de canciones, estas diligencias, sin duda alguna son significativas en los niños.

Estimados estudiantes, les invito a que abordemos este tema muy significativo que siempre debe prevalecer en el horario de los estudiantes. Es importante reconocer que la lectura para los más pequeños debe dosificarse según su edad. No debemos olvidar que, en nuestro subnivel de educación infantil, la lectura comienza a través de gráficos e imágenes.

Continuando con el tema, les invito a leer lo que manifiesta la guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial del Ministerio de Educación (Ministerio de Educación, 2015).



Al momento de leer juntos, tanto el educador como los niños aprenden y descubren cosas nuevas; durante todo este proceso, ambos adquieren nuevos conocimientos. Para una buena práctica en la lectura, se recomienda lo siguiente:

- Utilizar libros apropiados para la edad y rotarlos periódicamente. Si los niños ven los mismos libros durante todo el año, se aburren pronto y ya no quieren leer.
- Es importante que los niños escojan los libros que quieren escuchar. Lo importante es leer, no hace falta que el docente imponga los libros; más bien, debe leer aquellos libros que los niños piden “otra vez”.
- Recolectar algunos materiales variados, los cuales nos puedan ayudar en la lectura.
- Tener un buen hábito lector diario, y tratar de cumplirlo siempre.

2.9. La lectura y el desarrollo del lenguaje oral

La comunicación verbal se estimula a través de actividades lúdicas. Estas también son importantes al momento de poner en práctica la lectura en los niños. Gracias a estas buenas prácticas de lectura se pueden lograr aspectos importantes y necesarios en la vida de un menor, tales como:

• **Conciencia fonológica**

Juegos con el uso de: rimas, ecos, semejanzas, trabalenguas. Estos ejercicios, sin duda alguna, favorecen el desarrollo del lenguaje.

• **Desarrollo de habilidades motoras finas**

Las actividades manuales ejercitan la motricidad fina, permitiendo al niño que tenga mayor habilidad en el movimiento de las manos, las cuales al momento de ponerlas en práctica le permiten al niño interpretar lo que hace, aspecto que es visto como un ejercicio lingüístico de lectura.

• **Comprensión narrativa y secuencial**



El uso del juego dramático le da la oportunidad al niño de ejercitar sus habilidades narrativas.



Actividad de aprendizaje recomendada

Continuemos con el aprendizaje mediante su participación en la actividad que se describe a continuación:

Estimado estudiante, le exhorto a leer cuidadosamente el siguiente texto: el [anexo 2](#) (**Estrategias para motivar la lectura**) en donde se encuentra información importante acerca de la temática. Después de la lectura, elabora un organizador gráfico que resuma las ideas principales del texto.

Nota: por favor, complete la actividad en un cuaderno o documento Word.





Semana 7

Unidad 2. El juego y la infancia

2.10. Metodología de juego de trabajo



Nota: Tomado de *EL JUEGO – TRABAJO EN EDUCACIÓN INICIAL. I PARTE*. [Fotografía], por Maestra sin fronteras, 2009, [maestrasinfronteras](https://maestrasinfronteras.com). CC BY 4.0.

La metodología de los rincones organiza el aula en espacios específicos de aprendizaje, los cuales ayudan promoviendo un enfoque flexible e inclusivo. Estos rincones, denominados de juego-trabajo, permiten que los niños aprendan de manera espontánea y personalizada, reconociendo al juego como la actividad más auténtica y esencial durante la infancia temprana. Así, se fomenta el desarrollo integral al respetar el ritmo y las preferencias individuales, mientras se potencia su creatividad, autonomía y habilidades sociales.



Esta metodología de juego se pone en práctica como una estrategia pedagógica que fomenta el aprendizaje activo y autónomo de los niños. Consiste en organizar el espacio en diferentes áreas o rincones temáticos, cada uno con actividades que permiten a los niños explorar y desarrollar habilidades cognitivas, motrices, sociales y emocionales.

Para ello es necesario mencionar que, al participar en estos rincones, los niños eligen las actividades que más les interesan, lo que promueve su creatividad, independencia y toma de decisiones, es aquí los docentes cumplen un papel específico al observar y guiar de manera más personalizada el proceso de aprendizaje de cada niño, favoreciendo su desarrollo integral de manera lúdica y divertida.

2.11. Instalaciones lúdicas o rincones de trabajo

Las instalaciones lúdicas o rincones de trabajo son espacios destinados para que los niños a más de jugar reafirmen el aprendizaje por medio del descubrimiento; es decir, ellos al jugar: observan, manipular y encuentran los recursos y materiales que de alguna manera él y la docente utiliza el momento de impartir las clases, por lo tanto, aquí se hace efectivo lo que a continuación se señala:



La concepción de estos espacios se refuerza tanto con la teoría psicogenética de Piaget, por la importancia que otorga al aprendizaje activo del niño, y con la teoría del aprendizaje sociocultural de Vygotsky, que se basa en la interacción en el aula, tanto entre compañeros como con el docente (Marín, 2014, como citó en Ministerio de Educación, 2020).

Por lo señalado, no cabe duda de que las instalaciones lúdicas son espacios que se pueden considerar como recursos de apoyo dentro del desarrollo de los niños.



2.12. Juego de trabajo en los rincones de aprendizaje

(Ministerio de Educación, 2020).

El uso de los rincones determina el juego de trabajo que realizan los niños en los espacios determinados, para este fin. Los docentes debemos estar conscientes de que los estudiantes deben acudir a los diferentes rincones, ya que esto les dará variadas oportunidades de aprendizaje.

Los rincones de juego y trabajo son recursos valiosos, que les da a los niños la oportunidad, permitiendo que los niños y niñas aprendan de forma natural, aflorando sus necesidades e intereses.

2.13. Los rincones de trabajo como recursos mediadores para las actividades lúdicas

El uso de los rincones presenta muchas ventajas, puesto que permiten atender la diversidad del aula, potenciar las capacidades e intereses de los niños y niñas, y ofrecerles la oportunidad de aprender de forma espontánea mientras juega. Además, promueven la cooperación y la experimentación de roles cotidianos en un entorno democrático y atractivo, favoreciendo un aprendizaje significativo en espacios adaptados tanto interiores como exteriores, según los recursos disponibles.

La idea central de los rincones radica en que el niño o niña pueda enunciar con libertad y espontaneidad sus sentimientos e ideas, pero sobre todo que ponga de manifiesto sus vivencias.

Tomando en cuenta lo que señala el MINEDUC, el trabajo en rincones es esencial en la Educación Inicial, ya que el juego es clave para el desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos intelectuales, sociales, físicos y emocionales. Según el Currículo de Educación Inicial (2014), todos los centros deben contar con espacios dedicados a los rincones, los cuales deben ser organizados y gestionados adecuadamente por los docentes. En estos espacios, los niños tienen la libertad de elegir actividades que les interesen,



promoviendo su autonomía, creatividad e imaginación. Este enfoque permite que los docentes comprendan mejor los intereses de los niños y favorezcan su desarrollo en un ambiente menos rígido y más participativo.



Actividad de aprendizaje recomendada

Continuemos con el aprendizaje mediante su participación en la actividad que se describe a continuación:

Estimado estudiante, para fortalecer su aprendizaje, le invito a observar el Webinar titulado “[Rincones de Aprendizaje en el Nivel Inicial](#)”, un aporte del Ministerio de Educación del Ecuador. Después de la observación, realice un análisis reflexivo en el que considere los siguientes aspectos:

- Características principales de la metodología de los rincones de aprendizaje.
- Beneficios que esta metodología aporta al desarrollo infantil.
- El papel del docente en la organización y supervisión de los rincones.
- Cómo se pueden aplicar estas estrategias en el entorno educativo.

(Ministerio de Educación del Ecuador, 2020).

Nota: por favor, complete la actividad en un cuaderno o documento Word.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 8

Unidad 2. El juego y la infancia

2.14. El rol del docente en los rincones o ambientes de aprendizaje

Los docentes cumplen un papel específico dentro del aula, y el manejo de los rincones no es la excepción, ya que la actividad fundamental es guiar y potenciar el proceso de aprendizaje autónomo y activo de los niños.



El docente, en su papel de observador, percibe cuando los niños exploran, manipulan y experimentan de manera segura. Aunque los rincones permiten que los niños exploren y aprendan de manera libre, para que esto sea posible, el docente debe percatarse que los espacios sean seguros y adecuados a la edad de los niños. Es necesario tomar en cuenta que el profesor, debe ser un modelo a seguir, estimulando la interacción social y promoviendo la resolución de problemas, permitiendo que cada niño se exprese y aprenda a su propio ritmo.

2.15. El rol del docente en la actividad simbólica

La actividad simbólica es una oportunidad que el niño tiene para dar a conocer sus vivencias, manifestar sus ideas. Es aquí en donde el docente cumple un papel predominante, ya que deben aprovechar esta diligencia para inducir a los pequeños al aprendizaje, es decir, gracias a su direccionamiento, los niños afloran: el arte, la habilidad, la creatividad y la imaginación a través del juego.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Es hora de reforzar los conocimientos adquiridos resolviendo las siguientes actividades:

1. Estimado estudiante, es momento de poner en práctica lo aprendido, por ello le invito a realizar los siguientes, quiz, los cuales le permitirán tener un acercamiento con los temas estudiados.

El primer quiz se enfoca en una serie de preguntas relacionadas con el ambiente de aprendizaje, permitiéndole reflexionar sobre los elementos que influyen en la construcción del conocimiento y el desarrollo del proceso educativo.

[Ambiente de Aprendizaje](#)



A continuación, en el segundo quiz, encontrará interrogantes vinculados al arte en el aprendizaje, a través de los cuales podrá explorar cómo las manifestaciones artísticas contribuyen al desarrollo integral del estudiante y enriquecen la experiencia educativa.

[El arte en el aprendizaje](#)

2. Estimado estudiante, para evaluar los aprendizajes adquiridos sobre esta temática, le invito a desarrollar la autoevaluación que a continuación se presenta.



[Autoevaluación 2](#)

1. **El rol del adulto en el niño debe adaptarse a las diferentes etapas y tipos de juego, proporcionando:**
 - a. Apoyo sin habilitar la creatividad, la autonomía o el carácter indirecto de la actividad.
 - b. Apoyo sin inhibir la dejadez, la dependencia o el carácter espontáneo de la actividad.
 - c. Apoyo sin inhibir la creatividad, la autonomía o el carácter espontáneo de la actividad.
 - d. Apoyo sin inhibir la dejadez, la dependencia o el carácter espontáneo de la actividad.
2. **El rol del adulto en la evolución del juego es esencial, ya que su participación puede:**
 - a. Incluir los beneficios que el juego ofrece para el desarrollo parcial del niño.
 - b. Potenciar los beneficios que el juego ofrece para el desarrollo parcial del adulto.
 - c. Potenciar los beneficios que el juego ofrece para el desarrollo sistémico del niño.



d. Potenciar los beneficios que el juego ofrece para el desarrollo integral del niño.

3. El acompañamiento como un proceso sistemático mediante el cual el acompañante interactúa durante la práctica de su tarea, proporcionándole:

- a. La crítica y la metacognición y situar a través de la reparación.
- b. La autorreflexión y la metacognición y orientándole a través de la retroalimentación.
- c. La actividad y la metacognición e instalándole a través del resarcimiento.
- d. La dinámica y la metacognición y colocándole a través de la expiación.

4. El acompañamiento de los padres en el proceso de aprendizaje de los niños en educación inicial es esencial, ya que:

- a. Fortalece el vínculo inactivo y potencia su desarrollo imparcial.
- b. Fortalece el vínculo indiferente y potencia su desarrollo imparcial.
- c. Fortalece el vínculo afectivo y potencia su desarrollo integral.
- d. Fortalece el parentesco inactivo y potencia su desarrollo imparcial.

5. El juego desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades de lectura en los niños, especialmente:

- a. Durante las primeras etapas de su formación.
- b. Durante las últimas etapas de su formación.
- c. Durante las modernas etapas de su formación.
- d. Durante las posteriores etapas de su formación.

6. Es evidente que el juego es esencial para fomentar el aprendizaje de la lectura en los niños pequeños, ya que les permite desarrollar de manera integral:

- a. Sus competencias lisonjas, cognitivas y socioeconómicas.



- b. Sus competencias exaltadas, cognitivas y socioeconómicas.
- c. Sus competencias lingüísticas, cognitivas y socioemocionales.
- d. Sus competencias lisonjadas, cognitivas y socioelogiadas.

7. Al integrar actividades lúdicas, los niños adquieren habilidades de lectura de forma:

- a. Naturales, desmotivadora y acorde con su etapa de subdesarrollo.
- b. Naturales, desmotivadora y acorde con su etapa de riqueza.
- c. Naturales, motivadora y acorde con su etapa de miseria.
- d. Naturales, motivadora y acorde con su etapa de desarrollo.

8. Al ser la lectura una actividad voluntaria y placentera, la familia y los docentes juegan un rol fundamental en la creación de:

- a. Un clima inexperto.
- b. Un clima afectivo.
- c. Un clima incauto.
- d. Un clima ingenuo.

9. Los niños deben desarrollar el gusto por la lectura porque esta actividad no solo enriquece su vocabulario y habilidades lingüísticas, sino que también estimula:

- a. Su imagen, permanencia crítica y capacidad de conmemoración.
- b. Su imagen, persistencia crítica y desplazamiento de memoria.
- c. Su retrato, persistencia crítica y capacidad de recordación.
- d. Su imaginación, pensamiento crítico y capacidad de concentración.

10. La lectura les abre las puertas a nuevos mundos, les permite explorar emociones y comprender:

- a. Diferentes perspectivas, fomentando su empatía y curiosidad por aprender.



- b. Iguales perspectivas, fomentando su empatía y curiosidad por aprender.
- c. Perspectivas similares, que fomentan su empatía y curiosidad por olvidar.
- d. Parecidas perspectivas, fomentando su empatía y curiosidad por recordar.

11. Emparejar el siguiente enunciado acerca de la lectura.

Resulta evidente que corresponde a _____ y _____, indagar y plantear planes para instituir lectores autónomos con estrategias interesantes que se desarrollen en lugares acogedores.

- a. A los ancianos, a las instituciones financieras.
- b. A los docentes y a las instituciones educativas.
- c. A los longevos, a las instituciones mercantiles.
- d. A los octogenarios, a las instituciones monetarias.

12. La búsqueda de los libros constituye la clave para que se logre la experiencia de leer juntos (docente y niños) y esta sea:

- a. Una actividad generadora.
- b. Una actividad escueta.
- c. Una actividad inventora.
- d. Una actividad enriquecedora.

13. Dentro de la motivación para la lectura en los niños, el predominio de representaciones gráficas grandes y expresivas, coloreadas, que ayuden a alcanzar una óptima fantasía de los estudiantes les permite:

- a. Seguir el hilo de la historia.
- b. Perder el hilo de la historia.
- c. Seguir el hilo de la receta.
- d. Desaprovechar el hilo de la tradición.



14. Es recomendable que los docentes tengan presentes los recursos con los que se trabaja, por lo tanto, es conveniente que cuando se usen libros, estos sean adecuados a la edad de los niños.

- a. Manipularlos y conforme avanzan en tamaño, se puede ir sustituyéndolos con textos en formatos más convencionales con cantidades de letras adecuadas.
- b. Dañarlos y conforme avanzan en edad, se puede ir a cambiarlos con textos en formatos más forzosos con tamaños de letras adecuados.
- c. Manipularlos y conforme avanzan en edad, se puede ir sustituyéndolos con textos en formatos más convencionales con tamaños de letras adecuados.
- d. Manipularlos y conforme avanzan en edad, se puede ir cambiándolos con textos en formatos más forzosos con tamaños de letras diminutas.

15. Lo significativo es realizar lectura, no es necesario que el docente asigne los textos; es mejor que se lean textos llamativos. Por lo tanto:

- a. Es importante que los profesores impongan los libros que quieren escuchar.
- b. Es importante que los niños pierdan los libros que quieren escuchar.
- c. Es importante que los niños dañen los libros que quieren escuchar.
- d. Es importante que los niños escojan los libros que quieren escuchar.

16. Cuando en las actividades lúdicas se usan rimas, sonidos, aliteraciones y trabalenguas, se está ayudando al reconocimiento de las unidades sonoras del lenguaje, como sílabas y fonemas. Estas



diligencias resultan útiles a la hora de poner en práctica la decodificación de palabras escritas; todo esto es parte de:

- a. Conciencia lingüística.
- b. Conciencia fonológica.
- c. Conciencia léxica.
- d. Conciencia silábica.

17. ¿Reconocer qué diligencia favorece al dominio de la conciencia fonológica en los niños, las cuales les permitirán identificar las unidades sonoras del lenguaje como sílabas y fonemas?

- a. Jugar con rompecabezas.
- b. Realizar juegos de rimas y trabalenguas.
- c. Leer cuentos con imágenes.
- d. Dibujar letras y números.

18. La metodología de los rincones organiza el aula en espacios específicos de aprendizaje que se adaptan a las necesidades e intereses de cada niño, promoviendo:

- a. Un enfoque inflexible y exclusivo.
- b. Un enfoque inflexible y encarcelado.
- c. Un enfoque flexible e inclusivo.
- d. Un enfoque rígido y especial.

19. Cuando en las clases se utilizan rincones de lucubración, los pequeños practican la cooperación y la experimentación, aspectos necesarios en la vida cotidiana, lo cual ayuda a lograr:

- a. Un aprendizaje usual en espacios adecuados, tanto pequeños como grandes.
- b. Un aprendizaje habitual en espacios adaptados tanto reducidos como alargados.
- c. Un aprendizaje normal en espacios adaptados tanto menores como principales.



d. Un aprendizaje significativo en espacios adaptados tanto interiores como exteriores.

20. Las actividades en rincones son fundamentales en la Educación Inicial, puesto que con ellas se alcanza un desarrollo integral en los niños, determinando aspectos:

- a. Indiferentes, secuenciales, falacios y encomendables.
- b. Intelectuales, sociales, físicos y emocionales.
- c. Impasibles, secuenciales, falacios y encomendables.
- d. Indiferentes, seriales, fantásticos y encomendables.

[Ir al solucionario](#)





Segundo bimestre

Resultado de aprendizaje 1:

Identifica y relaciona los elementos que estructuran la metodología general de enseñanza: método, estructura didáctica del proceso de enseñanza, relación métodos y medios de enseñanza, a través de un ejercicio práctico.

Mediante este resultado de aprendizaje, usted diseñará y pondrá en práctica estrategias didácticas que integren el arte y el juego como herramientas pedagógicas. A través de la planificación y ejecución de actividades creativas, fomentará la expresión individual y colectiva, desarrollando ambientes de aprendizaje dinámicos que estimulen la imaginación y la participación activa.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 9

Estimados estudiantes, para este segundo bimestre tendremos, al igual que el anterior, 2 unidades fundamentales denominadas: **El desarrollo Infantil y Las experiencias de aprendizaje a través del juego.**

Unidad 3. El desarrollo infantil

Este es un proceso continuo y dinámico mediante el cual los niños adquieren habilidades, conocimientos y capacidades en diferentes áreas, desde el nacimiento hasta la adolescencia. Este desarrollo incluye cambios físicos, cognitivos, emocionales, sociales y lingüísticos, mismos que están interrelacionados y se producen a lo largo del tiempo.





Nota. Tomado de *¿Por qué no recordamos los primeros años de vida?* [Fotografía], por Neurofeedback Pro, s.f., [Neurofeedback](#). CC BY 4.0.

Es evidente que cuando el niño crece experimenta una serie de cambios, los cuales son conocidos como etapas, las cuales también se identifican por los gustos de nuevos juegos.



Tabla 1
Etapas y tipos de juego

ETAPA	TIPO DE JUEGO	CARACTERÍSTICA
Etapasensorio motora (0-2 años):	Juego exploratorio y sensorial	Los niños interactúan físicamente con el entorno a través de sus sentidos y acciones motoras. Juegan para satisfacer sus necesidades centradas en sí mismos.
Etapapre operacional (2-7 años):	Juego simbólico e imaginativo	Emprenden y amplían la capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes, empieza esta etapa. Con el uso de símbolos se identifican con su entorno más cercano.
Etapade operaciones concretas (7-11 años):	Juegos de normas y estrategia	Los niños logran pensamientos concretos y son idóneos de usar la razón para llegar a conclusiones,
Etapade operaciones formales (12 años en adelante)	Juegos abstractos y creativos.	Los pequeños están actos para usar el entendimiento y de esta manera estipular conclusiones abstractas.

Nota. A medida que crece el niño juega de diferente manera (McGraw- Hill Interamericana de España, s.a)

3.1. El juego durante el desarrollo Infantil

El juego es una acción básica en el desarrollo infantil, ya que constituye una de las primordiales representaciones en que los niños exploran, comprenden y se relacionan con el mundo que los rodea. Con el juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas, emocionales, físicas y sociales esenciales para su crecimiento integral.



No hay edad para que los niños jueguen, estas siempre van a estimular, la imaginación y la creatividad, consintiendo a los niños experimentar con roles, resolver problemas y expresar sus emociones de manera segura. Por lo tanto no cabe ninguna duda que el proceso del lenguaje y la comunicación, favorece la construcción de vínculos sociales sólidos.

Existen diferentes tipos de juego, como el juego libre, simbólico, estructurado y cooperativo, cada uno con beneficios específicos que potencian áreas como la coordinación motora, la autorregulación, la empatía y la resiliencia. El juego también permite a los niños enfrentar desafíos, tomar decisiones y aprender de sus errores en un entorno lúdico y no amenazante.

Por lo tanto se puede afirmar que el juego no es solo una actividad recreativa, sino una herramienta educativa indispensable que nutre todas las dimensiones del desarrollo infantil, formando la base para una vida saludable y equilibrada.

3.2. Las actividades cotidianas y el desarrollo infantil

Existen muchos factores que son los aspectos básicos en el desarrollo infantil, es decir el crecimiento integral de un niño siempre dependerá de diferentes factores entre ellos: la alimentación, el entorno (hogar y escuela), el afecto, el juego entre otros.

En efecto, las actividades cotidianas de un niño son elementos contribuyen de manera significativa a los cambios y avances que se producen diariamente en su vida.

Una dieta alimentación nutritiva influyen en el crecimiento físico adecuado, así como para fortalecer el sistema inmunológico y potenciar el desarrollo cognitivo. La carencia de nutrientes esenciales durante la infancia puede tener consecuencias a corto y largo plazo, afectando tanto el rendimiento escolar como la salud general del niño.





El entorno (hogar y escuela) en el que se desarrolla un niño tiene un impacto significativo en su formación. Por lo tanto el afecto y las relaciones interpersonales son fundamentales para el desarrollo emocional. Los niños que reciben cariño y atención de parte de sus cuidadores amplían una autoestima saludable, habilidades sociales y una mayor capacidad para afrontar los desafíos de la vida. El vínculo afectivo fomenta la resiliencia y el bienestar emocional.

3.3. Diferentes tipos de actividades como recursos mediadores para el desarrollo infantil.

- (MinEduc, 2014)
- Juego simbólico (rincón del hogar) En este ambiente los infantes comienzan sus primeras experiencias de juego simbólico al recrear las actividades e interacciones. Asimismo el uso de este rincón permite afianzar la imaginación, el lenguaje, la socialización, el esquema corporal, la percepción sensorial y la motricidad. (p.25)
- Juego de reglas. Corrientemente se cree que solo existen reglas en los juegos colectivos, como es el caso de los deportes o los juegos de mesa. Siendo evidente su aparición mucho antes de que el niño llegue al período de las operaciones concretas a partir de los 6 o 7 años.
- Juego de construcción, este tipo de juego inicia desde el primer año y se realiza juntamente 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).





Unidad 3. El desarrollo infantil

3.4. La observación directa como recurso evaluador



Nota. siempre es necesario observar a los niños mientras juego. Tomado de *Centre-based daycare vs. Home daycare – Let's weigh the pros and cons* [Fotografía], por Leslie Street Daycare, s.f., [Pinterest](#). CC BY 4.0.

¿Por qué es necesario observar?

Siempre que se realiza una evaluación, es fundamental considerar las técnicas e instrumentos adecuados. En el caso de la educación inicial, la lista de cotejo es una herramienta clave, ya que facilita la organización de la evaluación, permite definir claramente qué se va a evaluar y establece los alcances que se pueden lograr.

Es importante reconocer que la evaluación en los niños de educación inicial, se las aplica a diario, como una actividad de rutina; es decir, con los niños de este nivel no se tienen un tiempo estipulado para aplicar la evaluación, puesto que se la hace por observación directa. Seguidamente, estimados estudiantes, les



invito a leer lo que señala el Currículo de Educación Inicial para entender más acerca de las orientaciones para el proceso de evaluación (Ministerio de Educación, 2014).

La evaluación se concibe como un proceso de juicio de valor que permite determinar la eficacia del papel del docente en la formación de los niños, reconocen el nivel de desarrollo y aprendizaje en el que se encuentran, y proporcionar información a quienes la requieran. Este enfoque entiende la evaluación no como una herramienta para medir o discriminar, si no como un referente para implementar nuevas estrategias que mejoren el trabajo diario del docente.



Es importante que reconozcamos que la evaluación no solo es un conexo de aprendizaje para los estudiantes, sino que más bien es un referente evaluador de la actividad docente. Con ella se sabe si el docente está fallando, si es necesario cambiar de estrategia o simplemente continuar.

3.5. La evaluación en educación inicial

La valoración en campo formativo inicial debe ser apreciada como un asunto primordial que consiente lograr y conducir el desarrollo integral de los estudiantes en sus primeras etapas de vida. Más que obtener una valoración, la evaluación trata de equiparar las necesidades, intereses y beneficios de cada estudiante para guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin duda alguna, la evaluación en educación inicial es la antesala para saber los alcances de las experiencias de aprendizaje y diligencias que se pueden lograr a través de la aplicación de la evaluación en tres momentos muy bien identificados.



Evaluación diagnóstica

Después de un tiempo estimado para adaptación escolar, los niños comienzan con el primer momento de evaluación, la misma tiene lugar al inicio del ciclo escolar o de una nueva etapa de aprendizaje. Su objetivo principal es identificar las características, habilidades y necesidades individuales de cada niño, así como su contexto familiar y social.

Evaluación formativa

Con la aplicación de las diferentes estrategias, sin duda alguna, los niños día a día van adquiriendo nuevas experiencias de aprendizaje, las cuales deben ser evaluadas a diario por medio de observación directa. Este momento ocurre de manera continua a lo largo del proceso educativo.

La evaluación formativa permite monitorear y registrar el progreso de los niños, así como el desempeño docente, pues gracias a esta se puede identificar áreas de mejora y realizar ajustes en las estrategias pedagógicas.

Evaluación final o sumativa

Este momento se lleva a cabo al concluir un periodo, una actividad o un proyecto. Su finalidad es valorar los aprendizajes alcanzados por los niños en relación con los objetivos planteados al inicio.

Por lo regular, esta actividad se efectúa por medio de eventos o programas en donde los niños, con la presencia de los padres, dan a conocer todo lo que han aprendido.

En conclusión, la actividad de evaluación, en cualquier momento que se le aplica a un niño, siempre será la oportunidad de conocer más de ellos. Teniendo claro que, al ser un proceso dinámico y constante, que garantiza una enseñanza significativa y respetuosa con los ritmos y particularidades de cada niño.





Actividad de aprendizaje recomendada

Continuemos con el aprendizaje mediante su participación en la actividad que se describe a continuación:

Estimado estudiante, para fomentar la comprensión crítica y el análisis reflexivo sobre la importancia, los momentos y las formas de la evaluación en la educación inicial. Le invito a leer detenidamente los textos proporcionados desde la página 6 a la 10. Aquí encontrará información acerca de la evaluación en educación inicial. Subraye las ideas principales y anote conceptos clave relacionados con el tema.

- [Lineamientos para la evaluación en el nivel de educación inicial y el subnivel de preparatoria en el contexto de la emergencia sanitaria.](#)
- [Instructivo de evaluación estudiantil 2024.](#)





Unidad 3. El desarrollo infantil

3.6. La importancia del material didáctico en el juego, el arte y la creatividad



Nota. Tomado de Preschool teacher with children playing with colorful wooden didactic toys at kindergarten [Fotografía], por Lordn, s.f., [Shutterstock](#). CC BY 4.0.

Según el Ministerio de educación del Ecuador, los materiales didácticos hechos con recursos del medio facilitan experiencias que los estudiantes pueden beneficiarse de, para emparejar propiedades, clasificar, instaurar semejanzas y diferencias, solucionar problemas, entre otras y, a la par que, sirve para que los profesores se interrelacionen de mejor manera con sus estudiantes, siendo entonces la ocasión perfecta para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más profundo.

El buen uso de un material en específico, hace que el estudiante tenga posibilidad de operar, indagar, descubrir, observar, a la par que se hace una práctica de normas de relación y desarrollo de valores como: cooperación, solidaridad, respeto, etc.



Por lo tanto, utilizar recursos ambientales para desarrollar materiales didácticos tangibles aumenta la eficacia de la enseñanza y pone estos recursos a disposición de todos los estudiantes. Debido a diferentes contextos sociales, culturales y geográficos, el medioambiente puede proporcionar diferentes recursos para la producción de diferentes materiales.

Los materiales concretos deben ser funcionales, visualmente atractivos, de fácil uso, seguros (no peligrosos), útiles para el trabajo grupal e individual, acordes a los intereses y la edad de los estudiantes.

3.7. Relación entre el material didáctico y el desarrollo del juego

El juego es una actividad esencial en la infancia, no solo como medio de entretenimiento, sino como una herramienta clave para el aprendizaje y el desarrollo integral. En este contexto, el material didáctico juega un papel fundamental, ya que actúa como un mediador que potencia y enriquece las experiencias lúdicas de los niños.

En este sentido (Alfonzo, 2015), en su artículo el uso de materiales didácticos favorece el aprendizaje significativo de los alumnos, señala:



El uso de los materiales didácticos en las escuelas primarias, es de suma importancia, ya que es un recurso que facilita a los alumnos la adquisición de nuevos conocimientos y el desarrollo de habilidades que le permitirán al ser humano el pleno desenvolvimiento en la sociedad. Para poder valorar la importancia que tienen los materiales didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario conocer las ideas que rodean este concepto.

Piaget confirmó que los niños son curiosos por naturaleza y constantemente se esfuerzan por comprender el mundo que los rodea; para motivar esta curiosidad, es necesario el uso de los materiales que despierten en el niño el interés y deseo de aprender, aquí recae la labor del docente de presentar gran



variedad de experiencias a los alumnos, generar situaciones en las que se estimule la curiosidad, el descubrimiento de nuevas situaciones, la creatividad, la innovación, la experimentación y la toma de decisiones.

Se sabe que los niños tienen una gran recepción del material didáctico en los primeros años de edad. Por consiguiente, su empleo se incrementa debido a su importancia como una etapa crucial, relevante para el transcurso de los años venideros.

3.8. Beneficios del juego mediado por material didáctico para el desarrollo cognitivo, social y emocional

No se puede determinar con exactitud qué estrategias utilizar, ya que siempre dependerá del grupo, la realidad y las necesidades de los pequeños, pero lo más cercano es tratar de integrar al juego y arte en el aula creando actividades dinámicas, como talleres de creación con materiales reciclados, donde los estudiantes elaboren personajes o escenarios de historias que inventen juntos. Combina esto con juegos de roles en los que puedan usar sus creaciones, fomentando el trabajo en equipo y la expresión creativa. Añade un elemento lúdico, como desafíos o temporizadores, para mantener el entusiasmo, y permite que los resultados sean evaluados de forma colaborativa, destacando la originalidad y el esfuerzo. Así, el aprendizaje se vuelve significativo, divertido y lleno de creatividad.

Cabe mencionar que para los recursos didácticos del (MINEDUC, s.a) existen algunas estrategias que se deberían tomar en cuenta.

- Aprovechar los recursos que ofrecen los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del país.
- Que posibilite que el niño realice una serie de combinaciones, que le diviertan y favorezca su desarrollo físico, cognoscitivo y afectivo.
- Que esté directamente vinculado con las tareas concretas del proceso educativo.
- Que se ajuste al nivel del desarrollo evolutivo del niño.



- Que en la elaboración participen todos los sujetos que intervienen en el proceso educativo, inclusive los padres.
- Que los niños disfruten el proceso de construcción y que al mismo tiempo que les permita innovar.
- Que desarrolle la creatividad y el desarrollo de la actitud investigativa a partir de la curiosidad de los niños. (párr. 4).
- Aprovechar los recursos que se ofrecen en los diversos contextos sociales, culturales y geográficos del país.
- Esto permite a los niños realizar diferentes combinaciones que favorecen el desarrollo físico, cognitivo y emocional mientras se divierten y juegan.
- Esto está directamente relacionado con el trabajo específico del curso de formación.
- El programa se adapta al nivel de desarrollo del niño.
- Todos los actores que participan en el curso educativo, incluidos los padres, deben participar en la preparación.
- Deje que los niños disfruten del proceso de montaje e innoven al mismo tiempo.
- Cultivar la creatividad basada en la curiosidad de los niños y fomentar el espíritu de exploración.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Es hora de reforzar los conocimientos adquiridos resolviendo las siguientes actividades:

1. Explorando la importancia del uso de materiales didácticos en la Educación Inicial.

Estimado estudiante, le invito a leer el texto "[Importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial](#)" y, posteriormente, elaborar un mapa conceptual que resuma las ideas principales del contenido.

Sin duda, este ejercicio permitirá reflexionar sobre los beneficios y aplicaciones del material didáctico en el aula.

Nota: por favor, complete la actividad en un cuaderno o documento Word.



2. Una vez revisado el texto mencionado anteriormente, le invito a realizar el siguiente quiz:

[Importancia y Uso del Material Didáctico en la Educación Inicial](#)

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 12

Unidad 3. El desarrollo infantil

3.9. El material concreto y la experiencia de aprendizaje



Nota. Los niños exploran y manipulan material concreto Tomado de *El espacio en el Subnivel Inicial 2* [Fotografía], por Jessenia Moyolema, 2020, [Blogeducativoaprendizaje](#). CC BY 4.0.

Basándose en los documentos proporcionados por el Ministerio de Educación en relación del uso de material didáctico y su papel en general, experiencias de aprendizaje en los niños de educación inicial, es necesario apoyarse en las señales (MINEDUC, s.a).

En el plan de estudios de educación primaria, el objetivo del Ministerio de Educación es proporcionar entornos, experiencias de aprendizaje e interacciones humanas positivas que mejoren el recorrido educativo de



los niños de 0 a 5 años. Por ello, uno de los aspectos importantes del programa es la utilización de materiales específicos como soporte importante para el correcto desarrollo de los cursos de formación.

Desde que son muy pequeños, los niños operan objetos, se mueven, emiten diversos sonidos y solventan problemas naturales. Estas actividades, que a veces parecen no ser importantes, terminan siendo signos de pensamiento creativo para ellos.

Durante el nivel inicial, el medioambiente y la naturaleza, por lo general, forman principales puntos de apoyo para el progreso de un trabajo de eficacia; por tanto, la creatividad del profesor juega un papel clave en la concreción del currículo.

3.10. El uso del material concreto en el juego y el arte como recurso para lograr experiencias de aprendizaje

El material concreto es ampliamente utilizado como recurso didáctico con niños de educación inicial. Este tipo de material permite que los niños exploren, manipulen y experimenten con objetos reales para comprender conceptos de manera más efectiva.

Ahora bien, tomando en cuenta el material concreto dentro del juego y el arte.

El uso de materiales concretos en el juego y el arte es un recurso fundamental para generar experiencias de aprendizaje significativas, ya que permite a los niños explorar, crear y aprender de manera activa y lúdica. Se conoce que los materiales de uso cotidiano como bloques, plastilina, pinturas o elementos reciclados, entre otros, son manipulables; por ello, reciben el nombre de concretos, los cuales estimulan no solo la creatividad, sino también el pensamiento crítico y la resolución de problemas, al tiempo que desarrollan habilidades motoras y sensoriales. Su integración en actividades artísticas, juegos estructurados o juego libre promueve conexiones entre teoría y práctica y promueve un aprendizaje inclusivo que promueve la curiosidad, la colaboración y la autonomía de los estudiantes.



En consecuencia, el material concreto no solo facilita el aprendizaje, sino que también hace que las actividades sean más lúdicas, dinámicas y adaptadas al desarrollo cognitivo y emocional de los niños en esta etapa, puesto que este se refiere a objetos físicos que los estudiantes pueden manipular y explorar directamente para facilitar el aprendizaje de conceptos abstractos. Estos recursos didácticos, como bloques, cuentas, fichas, figuras geométricas, o materiales naturales, son herramientas clave en la educación inicial, ya que permiten a los niños aprender de manera activa, sensorial y significativa.



Definitivamente, a través del uso de materiales concretos, los niños desarrollan habilidades cognitivas, motoras y sociales al conectar experiencias tangibles con ideas abstractas, fomentando la construcción de su propio conocimiento.



Actividad de aprendizaje recomendada

Continuemos con el aprendizaje mediante su participación en la actividad que se describe a continuación:

Estimado estudiante, para evaluar los aprendizajes adquiridos sobre esta temática, le invito a desarrollar la autoevaluación que a continuación se presenta.



Autoevaluación 3

1. Reconozca cuáles actividades son detonantes en el desarrollo infantil:

- La alimentación, el entorno (hogar y escuela), la emanación, el juego.
- La alimentación, el entorno (hogar y escuela), el efecto, el juego.
- La alimentación, el entorno (hogar y escuela), el afecto, el juego.
- La alteración, el entorno (hogar y escuela), el afecto, el juego.



2. Una dieta y alimentación nutritiva influyen en el crecimiento físico adecuado, así como en el fortalecimiento de:

- a. Sistema inmunitario y potenciación del desarrollo cognitivo.
- b. Sistema circulatorio y potenciación del desarrollo cognitivo.
- c. Sistema somático y potenciación del desarrollo cognitivo.
- d. Sistema endocrino y potenciación del desarrollo cognitivo.

3. El juego es un recurso fundamental en la educación inicial, ya que promueve:

- a. El aprendizaje de manera artificial y demostrativa.
- b. El aprendizaje de manera compuesta y evidente.
- c. El aprendizaje de manera natural y significativa.
- d. El aprendizaje de manera falsificada y expresiva.

4. El juego fomenta la interacción social, el trabajo en equipo y la expresión de emociones, creando un entorno propicio para aprender mediante:

- a. La expresión y la discrepancia.
- b. La dicción y la discordancia.
- c. La locución y la oposición.
- d. La experiencia y la diversión.

5. El juego es un instrumento fundamental en la formación de la identidad, ya que permite a los niños:

- a. Explorar quiénes son, cómo extrapolan con los demás y cómo perciben el mundo.
- b. Explorar quiénes son, cómo se relacionan con los demás y cómo perciben el mundo.
- c. Explorar quiénes son, cómo se subrayan con los demás y cómo perciben el mundo.
- d. Explorar quiénes son, cómo se relacionan con los demás y cómo perciben el mundo.





6. Gracias al juego, los niños expresan sus emociones, desarrollan su imaginación y ensayan roles sociales, lo que contribuye:

- a. La autoformación y su autoestima.
- b. La autoformación y el quebranto de su autoestima.
- c. Al autoconocimiento y al fortalecimiento de su autoestima.
- d. A la autoformación y el desgaste de su autoestima.

7. El juego fomenta en el niño la construcción de valores, la toma de decisiones y la resolución de conflictos, aspectos esenciales en:

- a. El desarrollo de una identidad sólida.
- b. El desarrollo de una estructura resultante.
- c. El desarrollo de una estructura efectiva.
- d. El desarrollo de una estructura consiguiente.

8. Es importante reconocer que la evaluación en los niños de educación de inicial se las aplica a diario, como:

- a. Una actividad fortuita.
- b. Una actividad accidental.
- c. Una actividad de rutina.
- d. Una actividad de ocasional.

9. Con los niños de educación inicial no se tiene un tiempo estipulado para aplicar la evaluación, puesto que se la hace por:

- a. Observación indirecta.
- b. Observación compartida.
- c. Observación parcial.
- d. Observación directa.

10. La evaluación se concibe como un proceso de juicio de valor que permite determinar la eficacia del trabajo del docente en la

formación de los estudiantes, equiparar el nivel de desarrollo y aprendizaje en el que:

- a. Se encuentran, y proporcionan información a quienes la requieran.
- b. Se dispersan, y proporcionan resguardo a quienes la requieran.
- c. Se desperdigan, y facilitan resguardo a quienes la requieran.
- d. Se irradian, y aportan resguardo a quienes la requieran.

11. Es importante que reconozcamos que la evaluación no solo es un conexo de aprendizaje para los estudiantes, sino que más bien es:

- a. Un referente evaluador de la actividad gubernamental.
- b. Un referente evaluador de la actividad docente.
- c. Un concerniente evaluador de la actividad distrital.
- d. Un referido castigador de la actividad docente.

12. Identificar esta realidad, en torno a la observación:

“Es importante que reconozcamos que la evaluación no solo es un conexo de aprendizaje para los estudiantes, sino que más bien es un referente evaluador de la actividad docente. Con ella se sabe si el docente está fallando, si es necesario cambiar de estrategia o simplemente continuar”.

- a. Observación indirecta.
- b. Observación compartida.
- c. Observación directa.
- d. Observación parcial.

13. La observación directa como metodología favorece una comprensión integral de aspectos como el lenguaje, la socialización, las emociones y las habilidades motoras, ofreciendo:

- a. Evidencias auténticas para ajustar estrategias pedagógicas.
- b. Evidencias ilegítimas para ajustar estrategias médicas.
- c. Evidencias ilegítimas para ajustar estrategias practicantes.



d. Evidencias supuestas para ajustar estrategias periciales.

14. La evaluación formativa permite monitorear y registrar el progreso de los niños, así como el desempeño docente, pues gracias a esta se puede identificar áreas de:

- a. Mejora y realiza ajustes en las estrategias pedagógicas.
- b. Diseño y realizar ajustes en las estrategias pedagógicas.
- c. Conocimiento para realizar ajustes en las estrategias pedagógicas.
- d. Espontaneidad y realizar ajustes en las estrategias pedagógicas.

15. La evaluación es un proceso dinámico y constante, que garantiza una enseñanza significativa; por tanto, esta es:

- a. Respetuosa con los ritmos e incidentes de cada niño.
- b. Respetuosa con los ritmos y particularidades de cada niño.
- c. Respetuosa con los ritmos y comparecencias de cada niño.
- d. Respetuosa con los ritmos y apariciones de cada niño.

16. De acuerdo con el Ministerio de Educación de Ecuador, los materiales concretos creados a partir de recursos del entorno permiten a los niños:

- a. Reconocer paradigmas, organizar por categorías, distinguir similitudes y diferencias, y profundizar en problemas.
- b. Identificar muestras, organizar por categorías, distinguir similitudes y diferencias, y profundizar en problemas.
- c. Identificar propiedades, organizar por categorías, distinguir similitudes y diferencias, y resolver problemas.
- d. Reconocer prototipos, organizar por categorías, distinguir similitudes y diferencias, y profundizar en dificultades.



17. La utilización de un material en concreto desde sus inicios ofrece a los estudiantes la posibilidad de maniobrar, investigar, descubrir, observar, al mismo tiempo que se prepara:

- a. La práctica de normas de convivencia y el desarrollo de valores.
- b. La práctica de normas de convergencia y el desarrollo de valores.
- c. La práctica de normas de correlación y el desarrollo de valores.
- d. La práctica de normas de concomitancia y el desarrollo de valores.

18. Tomando en cuenta las ideas de Piaget al confirmar que los niños son curiosos naturalmente, además de que constantemente se esfuerzan por entender el mundo que los rodea; para motivar su interés, es necesario:

- a. El uso de los materiales que desprenden en el niño el interés y deseo de aprender.
- b. El uso de los materiales que deshaga en el niño el interés y deseo de aprender.
- c. El uso de los materiales que deforme en el niño el interés y deseo de aprender.
- d. El uso de materiales que ayuden al niño a despertar su interés y deseo por aprender.

19. El uso de materiales concretos en el juego y el arte es un recurso fundamental para generar experiencias de aprendizaje significativas, ya que permite a los niños:

- a. Explorar, crear y aprender de manera activa y lúdica.
- b. Exportar, crear y aprender de manera activa y lúdica.
- c. Expedir, crear y aprender de manera activa y lúdica.
- d. Explorar, crear y aprender de manera accionada y lúdica.



20. Al momento del nivel inicial, el medioambiente y la naturaleza, en general, constituyen puntos de apoyo claves para el desarrollo de un trabajo de calidad, por tanto:

- a. La creatividad del docente juega un papel muy importante en la creación del currículo.
- b. La creatividad del docente juega un papel muy importante en la concreción del currículo.
- c. La creatividad del docente juega un papel muy importante en la conformación del currículo.
- d. La creatividad del docente juega un papel muy importante en la colocación del currículo.

[Ir al solucionario](#)

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 13

Unidad 4. Las experiencias de aprendizaje a través del juego

El Currículo de Educación Inicial está definido por experiencias de aprendizaje, las cuales son un conjunto de experiencias y actividades estimulantes, cuidadosamente diseñadas por el docente con intención pedagógica. Estas experiencias surgen a partir del interés natural de los niños, generándoles alegría y asombro, con el propósito de fomentar el desarrollo de las destrezas establecidas en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.

4.1. Particularidades de una experiencia de aprendizaje

El sistema educativo en los subniveles de inicial y preparatoria se fundamenta específicamente en las experiencias de aprendizaje, las mismas que los estudiantes las alcanzan en el día a día, del accionar educativo; estas en sí tienen algunas particularidades que a continuación se analizan.



(Ministerio de Educación, 2014). Garantizar un aprendizaje significativo en los niños implica respetar su diversidad, estilos y ritmos de aprendizaje, promoviendo la participación activa de todos en un entorno inclusivo y estimulante. Es fundamental que las actividades sean culturalmente pertinentes y contextualizadas, de modo que respondan a sus realidades y despierten su interés. Además, debe fomentarse una interacción positiva y libre de tensiones entre los niños y con los adultos, creando un espacio donde puedan expresar sus ideas y sentimientos, respetando normas claras y valorando la diversidad. También es crucial plantear actividades que les permitan explorar problemas cotidianos, promoviendo la indagación, reflexión y curiosidad como medios para desarrollar su pensamiento crítico. Finalmente, el entorno debe ser enriquecedor y adaptado a sus condiciones socioculturales, propiciando experiencias variadas que despierten su creatividad y conduzcan a aprendizajes autónomos y significativos (p.45).

4.2. El rol del docente dentro de la experiencia de aprendizaje



Para crear experiencias y actividades estimulantes, los maestros alientan a los niños a explorar por su cuenta, usar sus conocimientos y habilidades en diferentes situaciones, probar hipótesis que ayuden a organizar nuevas ideas y recibir apoyo de compañeros y adultos que los alientan a ser competentes y seguros cuando enfrentan desafíos. Es necesario monitorear continuamente habilidades y capacidades, sugerir nuevas actividades, apoyar y orientar desafíos.

Es necesario resaltar que el progreso de una experiencia o vivencia de aprendizaje puede convertirse en una utilidad invaluable para fomentar la participación de la familia y la comunidad. Esto puede lograrse a través de actividades como la recolección, adaptación o creación de materiales; la colaboración en la organización y realización de salidas pedagógicas; o la convivencia con el grupo de niños para compartir actividades, tareas y experiencias de los miembros de la familia. Todo ello tiene como propósito promover el compromiso y la corresponsabilidad familiar.



Estimado estudiante, a continuación le comparto una serie de aspectos en los cuales se pone de manifiesto el accionar de un maestro, el cual a su vez cumple su función pedagógica usando como recurso al juego.

Con base en esta realidad se dice que todo docente debe ser un mediador de eficacia y asumir distintas formas de convivencia:

- **Los profesores deben ser “observadores”.** Para ayudar al niño a resolver las dificultades que surgen durante el juego y mantener el comportamiento dentro de límites fijos, el niño puede actuar al azar mientras juega. Alternativamente, se pueden hacer observaciones sistemáticas y registrar los aspectos que tu hijo necesita para desarrollarse mejor. A los niños les gusta que sus maestros sean parte del público cuando juegan y piden a los adultos que se sienten en un rincón y los observen jugar. Esto es especialmente cierto para las personas a las que les gusta el teatro. Les hace sentir importantes y que su juego es valioso.
- **Los profesores deben ser “sinógrafos”** que creen y proporcionen a los niños un entorno propicio para el aprendizaje. Los profesores planifican y diseñan rincones para que sean espacios seguros y estimulantes para el juego libre y creativo de los niños. La selección, el mantenimiento y la sustitución de equipos son funciones importantes que deben ser realizadas por profesionales, y esto se puede hacer involucrando a los niños en las decisiones.
- **Los profesores también pueden convertirse en “jugadores”** e interactuar con los niños de diversas formas. En ocasiones los niños invitan a la maestra a jugar con ellos como si fueran amigos de la misma clase. En algunos casos, los profesores deben intervenir en el juego para redirigir conductas inapropiadas. En algunos casos, el maestro debe tomar la iniciativa al iniciar el juego e invitar a los niños a participar en la actividad. Los adultos simplemente se paran en un rincón y piden a los niños que les digan lo que están haciendo.

Ser organizador, facilitador y sobre todo árbitro es fundamental en el rol del docente, despertando alegría y asombro en niños y niñas y logrando que su aprendizaje sea de calidad y calidez.



- **“El docente como mediador”** Construye normas de convivencia. No juzga. Guarda confidencialidad es confidencial. Siempre está dispuesto y es neutral. Es imprescindible hacer una adaptación creativa de aquellos juegos con los que estemos familiarizados, o que sean de manifiesta utilidad para su salón de clases. Dentro de la experiencia educativa, el docente tiene la responsabilidad de diseñar, pensar y desarrollar propuestas educativas significativas que aporten en los procesos de desarrollo y aprendizaje a través del juego. Priorizar el respeto de cada niño o niña, valorando su diversidad, sustentando sus actitudes en el afecto y cuidado.
- **El juego es parte de la experiencia de aprendizaje.** Existen infinitas oportunidades educativas que ayudan a niñas y niños a convertirse en seres humanos positivos. Se hace en un solo paso.

El niño necesita jugar no solo para tener placer y entretenerse, sino también para aprender, aportando a revelar la personalidad del niño de manera natural. Por lo tanto, es necesario asegurar un ambiente propicio en la clase, y promoverlo dentro del entorno familiar. Un ambiente propicio requiere espacios, tiempos, material (no solo juguetes, sino otros recursos como canciones, medios audiovisuales y juegos interactivos); y la presencia de un docente o de un adulto conocedor de su papel.

Estimado estudiante, al abordar estos tópicos, es evidente que el rol del docente es esencial en las eventualidades diarias de un niño de educación inicial.

4.3. Características del Juego en la experiencia de aprendizaje

Los juegos que los equipos de docentes se planeen dentro de la programación de una vivencia de aprendizaje deben poseer las siguientes características:

Provocar alegría y satisfacción

- Voluntario e incondicional, incluye actividad física, mental y emocional.
- Desarrollar la fantasía, la imaginación y la creatividad.
- Facilitar el proceso de socialización.



- El juego integra y realiza funciones reeducativas.
- Se puede usar el cuerpo, gestos y diferentes cosas en el juego.

En este sentido, es necesario que se aclare que el docente tiene un papel central en la experiencia de aprendizaje, actuando como mediador, observador, facilitador y creador de ambientes propicios que potencien el juego como herramienta educativa. Su intervención debe ser flexible y adaptada a las necesidades de los niños, fomentando su creatividad, imaginación y socialización. Al diseñar experiencias de juego, el docente debe priorizar actividades que generen placer, espontaneidad y que favorezcan el desarrollo integral, respetando la diversidad y promoviendo la participación activa de los niños. De esta manera, el juego se convierte en un medio para el aprendizaje significativo y el fortalecimiento del desarrollo emocional, físico y cognitivo.



Actividad de aprendizaje recomendada

Continuemos con el aprendizaje mediante su participación en la actividad que se describe a continuación:

Estimado estudiante, mediante este documento y a partir de la información, planifique una experiencia para cualquier ámbito de desarrollo y aprendizaje.

Ficha de la experiencia de aprendizaje: [También puedo ser...](#)

Para ello, es importante que identifique un objetivo, haga la descripción y determine qué recursos se van a utilizar para llevar a cabo la actividad.

Tengamos presente que las experiencias de aprendizaje son los resultados de las actividades diarias de un niño.

Nota: por favor, complete la actividad en un cuaderno o documento Word.





Unidad 4. Las experiencias de aprendizaje a través del juego

4.4. Clases de juego

No existe una clase de juego específico para determinar el aprendizaje, por lo tanto, se puede decir que el niño juega por naturaleza, ya que lo hace de manera innata. En este sentido, se hace evidente en los niños el juego libre.

4.5. Aprendizaje a través del juego libre



Nota. Importancia del juego libre. Tomado de *Preposiciones en inglés con divertidas actividades para niños* [Fotografía], por Lingokids, 2023, [Lingokids](https://www.lingokids.com). CC BY 4.0.

El aprendizaje a través del juego libre es una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que les permite explorar su entorno, expresar sus ideas y descubrir soluciones de manera espontánea y creativa. Durante el juego libre, los niños toman decisiones, resuelven conflictos, desarrollan habilidades sociales y estimulan su imaginación sin la intervención directa de un adulto, lo que refuerza su autonomía y confianza. Además, esta



forma de aprendizaje fomenta la experimentación y el pensamiento crítico, mientras se desarrollan áreas clave como la motricidad, el lenguaje y la regulación emocional, en un ambiente relajado y significativo.

4.6. El juego libre y los beneficios en los niños

Las docentes de educación inicial saben mejor que cualquier otro profesional los beneficios del juego en la primera infancia, porque ellas lo aplican cotidianamente. A continuación, se señalan algunas de las áreas que se benefician en el desarrollo del niño y niña a partir del juego.

Cognitivos:

Para Piaget (2016), las diversas formas de juego que se dan durante el desarrollo del niño son resultado directo de cambios en la estructura cognitiva del resto del niño y de la niña. Por tanto, no cabe duda de que los juegos ofrecen los siguientes beneficios en el ámbito cognitivo:

- Desarrollar el pensamiento simbólico.
- Facilitar la comprensión de las relaciones de causa y efecto.
- Fomentar la libre exploración del entorno.

Dominio psicomotor

Físico y psicomotriz: Este juego promueve el movimiento, especialmente cuando se juega al aire libre, y domina patrones psicomotores (equipamiento, material, caminar, correr, saltar, etc.) necesarios para el desarrollo de niños y niñas.

- Fortalecimiento muscular.
- Coordinación mano-ojo, pie-ojo.
- Movimiento coordinado.

Socioemocionales:



El juego permite una interacción entre los niños y niñas que requiere de habilidades sociales y emocionales. Aprenden a respetar turnos, a imaginar, crear personajes, relacionarse, etc.



Es importante que las docentes presten especial atención a las interacciones que surgen en el juego simbólico, ya que los niños y niñas proyectan su realidad del hogar en las interacciones con los otros.

Incrementa el vocabulario:

El juego en los niños es una herramienta esencial para el desarrollo del lenguaje, ya que fomenta la interacción, la exploración y el uso de nuevas palabras en contextos significativos.

A través de actividades lúdicas, los niños amplían su vocabulario mientras experimentan, imitan y se comunican con sus pares y adultos, fortaleciendo así su capacidad de expresión y comprensión.

Desarrollo de valor:

Respeto: A través de este juego experimentarás el respeto hacia tu pareja, ya que debes tratar a los demás como te gustaría que te trataran a ti, respetar el orden de todos, respetar el espacio y estar atento.

Convivencia: A través del juego, los niños y niñas desarrollan el compañerismo y aprenden a compartir no solo juguetes y espacio físico, sino también sonrisas y abrazos.

Trabajo en equipo: Es importante que se fomenten juegos cooperativos donde se necesite el aporte de todos: construir juntos con bloques, dramatizar un cuento, rondas, avanzar por circuitos, etc.

Amistad: El Centro de Educación Inicial es el primer ambiente de socialización ajeno al hogar y muchos niños y niñas tendrán en este espacio sus mejores amigos. El juego permite que vayan desarrollando lazos afectivos por sus compañeros y formando así una amistad.



Trabajo en equipo: Es importante fomentar juegos cooperativos que requieran la contribución de todos. Esto significa que puedes combinar bloques para construir, polarizar la historia, progresar a través de rondas, circuitos y más.

Amistad: Los centros de educación infantil son el principal entorno social fuera del hogar, y muchos niños y niñas pueden entablar buenas amistades en este espacio. Este juego permite a los estudiantes formar vínculos emocionales y entablar amistades con sus compañeros.

Liderazgo: Muchas actividades de ocio que se llevan a cabo en los hogares infantiles promueven el liderazgo, la capacidad de influir en las actitudes y el comportamiento de los demás. Los líderes aparecen a lo largo del juego y los maestros pueden fomentar el liderazgo asignando tareas específicas, por ejemplo, designando a un niño para que distribuya los materiales del juego, a otro para que recoja los materiales de sus compañeros de clase y a otro niño para que sea el “capitán” de un juego en particular. Es importante alternar estos roles para que todos los niños puedan asumir alguna responsabilidad en algún momento.

Empatía: A través del juego, los niños y niñas pueden crear la experiencia de ponerse en el lugar del otro.

Autoconfianza: En los juegos, niños o niñas ponen a prueba sus habilidades y adquieren confianza en lo que pueden hacer.





Unidad 4. Las experiencias de aprendizaje a través del juego

4.7. La tecnología como recurso mediador en la actividad lúdica y artística

A ciencia cierta se conoce que las actividades lúdicas y artísticas son el motor para el aprendizaje de los niños, los cuales se convierten en recursos mediadores para este fin. En este sentido, se puede considerar que todos los recursos que ayudan a este fin, son valiosos en el momento de ponerlos en práctica; por lo tanto, la tecnología no podría estar apartada de esta realidad.

4.8. La tecnología y los juegos en la primera infancia



Nota. ¡los niños tienen un apego directo con la tecnología! Tomado de *Aprender jugando en casa con Osmo* [Fotografía], por Robots para niños, s.f., [Robots para niños](#). CC BY 4.0.

La tecnología y los juegos en la primera infancia representan una oportunidad para mejorar la progresión del aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes cuando se usan de manera adecuada. Los recursos tecnológicos, combinados con el juego, pueden estimular la creatividad, la resolución de



problemas y las habilidades comunicativas, además de ofrecer experiencias interactivas y significativas. Sin embargo, su uso debe ser equilibrado y supervisado, priorizando siempre el juego físico y social para garantizar un desarrollo saludable y armonioso.

Considerando lo anterior, se puede decir que, lamentablemente, cada vez son más los niños y niñas que presentan dificultades con el lenguaje, la coordinación y las habilidades sociales, a pesar de que sus padres saben utilizar el teléfono celular. Aunque existen juegos educativos para desarrollar habilidades, es mejor preferir juegos que utilicen materiales específicos que los niños y niñas puedan manipular libremente, materiales reciclados o naturales que estimulen la creatividad.

En muchos países de Latinoamérica han aparecido problemas de salud infantil como la obesidad, y por eso existen autores que promueven el juego como estrategia de salud (Harten, 2008). Pero no cualquier tipo de juego, sino aquel donde exista interacción real con los compañeros, el juego que implica correr, gritar, reír o ensuciarse. Es necesario tener en cuenta que los niños y niñas de entre 2 y 7 años se encuentran en la etapa preoperacional de su desarrollo cognitivo, donde el pensamiento es mágico y el juego de roles, de imitación o juego simbólico son de vital importancia (Piaget, 1959).

4.9. La gamificación en educación inicial

(Liberio, 2019).

La gamificación es una estrategia didáctica y motivacional que utiliza elementos del juego, como puntuaciones, retos y medallas, para fomentar el compromiso y la participación de los estudiantes en actividades de aprendizaje. Según Borrás (2015), el juego es esencial para gamificar las dinámicas en el aula, especialmente en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial. A través de los juegos, estos niños no solo desarrollan inteligencia emocional, sino que también crean y experimentan situaciones prácticas, lo que contribuye a su aprendizaje.





Es importante que los juegos sean cuidadosamente planificados para alinearse con los objetivos de aprendizaje deseados, y que posteriormente se realice una retroalimentación para consolidar los conocimientos adquiridos. Para el docente, la gamificación es una herramienta eficaz para motivar y gestionar a su grupo de estudiantes, promoviendo la socialización y la mejora del comportamiento de manera positiva. Asimismo, permite rediseñar contenidos educativos de manera atractiva, aprovechando el potencial de los niños y fomentando aprendizajes cooperativos en un ambiente cómodo y estimulante.

El **juego sin reglas (por descubrimiento)** Esto estimula la flexibilidad y motiva a los niños a probar diferentes formas de trabajar. Jugar con otros niños estimula el lenguaje y la cognición social. (Sin reglas).

El **juego estructurado** desarrolla y fomenta la creatividad en cuanto a las estrategias que permiten resolver problemas y adaptarse a las diversas posibilidades del juego. (Con reglas).

Hay una diversidad muy grande en cuanto a los juegos estructurados, como por ejemplo: el avioncito, saltar la cuerda y escondidas, juegos de destreza mental como acertijos, juegos de memoria, asociación de palabras, rompecabezas, sudokus y laberintos.

Los videojuegos educativos se consideran juegos estructurados, que se basan en los videojuegos tradicionales y añaden elementos educativos, permitiendo a los niños adquirir conocimientos y desarrollar habilidades. Para diseñar su aula utilizando juegos, debe seleccionar juegos en función de los resultados del aprendizaje. Algunos ejemplos de aplicaciones que ayudan a obtener todo el potencial en la gamificación inicial, tenemos: Kahoot, Cerebriti. Estos son algunos ejemplos de recursos que se pueden utilizar con los niños, entre otros.





Unidad 4. Las experiencias de aprendizaje a través del juego

4.10. El uso de la tecnología como actividad lúdica en la primera infancia

Las intervenciones tecnológicas en niños pequeños pueden ser una herramienta valiosa para mejorar el desarrollo infantil, pero es fundamental que se realicen de forma segura y responsable de acuerdo con las recomendaciones y pautas establecidas por los expertos. Al mismo tiempo, es fundamental que continúen los esfuerzos para evaluar la efectividad de estas innovaciones, ya que este es un campo que continúa desarrollándose y creciendo (Ministerio de Salud Pública de Uruguay, 2024).

El uso de la tecnología como actividad lúdica en la primera infancia puede ser una herramienta poderosa cuando se utiliza de manera adecuada y equilibrada, complementando el desarrollo integral de los niños. A través de aplicaciones educativas, juegos interactivos y recursos digitales diseñados para su edad, los niños pueden explorar conceptos básicos como números, letras, colores y formas de manera divertida y atractiva. Además, estas actividades estimulan habilidades como la coordinación ojo-mano, la resolución de problemas y la creatividad. Sin embargo, es fundamental garantizar que las experiencias sean supervisadas, limitadas en tiempo, y enriquecidas con actividades físicas y sociales que promuevan la interacción humana y el desarrollo emocional, evitando el exceso o el aislamiento digital. De esta forma, la tecnología puede integrarse como un recurso lúdico y significativo en esta etapa temprana.





Actividades de aprendizaje recomendadas

Continuemos con el aprendizaje mediante su participación en las actividades que se describen a continuación:

1. Estimado estudiante, es momento de poner en práctica lo aprendido, por ello le invito a revisar los siguientes, quiz, los cuales le permitirán tener un acercamiento con los temas estudiados.

Juego y Arte

2. Estimado estudiante, para evaluar los aprendizajes adquiridos sobre esta temática, le invito a desarrollar la autoevaluación que a continuación se presenta.



Autoevaluación 4

1. **¿Cómo define el Currículo de Educación Inicial las experiencias de aprendizaje?**

- a. Un conjunto de vivencias y actividades estimulantes, cuidadosamente diseñadas por el docente con intención pedagógica.
- b. Un conjunto de operaciones y actividades estimulantes, esporádicamente por el docente con intención médica.
- c. Un conjunto de labores y actividades estimulantes, esporádicamente por el docente con intención hogareña.
- d. Un conjunto de faenas y actividades estimulantes, esporádicamente por el docente con intención agrícola.

2. **Identificar los siguientes aspectos:**

- Asegurar la participación activa de todos los niños.
 - Respetar los tiempos y estilos de aprendizaje de cada niño, reconociendo y valorando su diversidad.
 - Ser adecuado desde una perspectiva cultural y contextual.
- a. Experiencia nutritiva.



- b. Experiencia mercantil.
- c. Experiencias de aprendizaje.
- d. Experiencia clínica.

3. ¿Qué debe asegurar el docente al ofrecer un ambiente estructurado para el aprendizaje, donde el niño pueda experimentar y participar en actividades retadoras?

- a. Que se sienta motivado a explorar por iniciativa propia.
- b. Que se sienta temeroso de explorar por iniciativa propia.
- c. Que se sienta angustiado al intentar explorar por iniciativa propia.
- d. Que se sienta intimidado al explorar por iniciativa propia.

4. ¿Cuál es el papel del docente como mediador al observar permanentemente las habilidades y capacidades del niño?

- a. Proponiendo antiguas actividades, brindando oposición y generando retos.
- b. Proponiendo nuevas actividades, brindando apoyo y generando retos.
- c. Proponiendo futuras actividades, brindando obstáculos y generando retos.
- d. Proponiendo viejas actividades, brindando dificultad y generando retos.

5. ¿Por qué es fundamental destacar que el desarrollo de una experiencia de aprendizaje puede convertirse en una herramienta invaluable?

- a. Fomentar la desvinculación de la familia y la comunidad.
- b. Fomentar la desunión de la familia y la comunidad.
- c. Fomentar la participación de la familia y la comunidad.
- d. Fomentar el nudo de la familia y la comunidad.



6. ¿Qué propósito tienen las actividades como crear materiales, organizar salidas pedagógicas o convivir con el grupo de niños?

- a. Promover el compromiso y la corresponsabilidad familiar.
- b. Promover la dificultad y la corresponsabilidad familiar.
- c. Promover el aprieto y la corresponsabilidad familiar.
- d. Promover el riesgo y la corresponsabilidad familiar.

7. Generar retos y brindar apoyo son actitudes propias de

- a. El médico en su rol de inflexiones.
- b. El practicante en su rol de Tornillos.
- c. El jardinero en su rol de Dejes.
- d. El docente en su rol de mediador.

8. Asignar el término correcto para reconocer las actitudes del docente en:

El docente debe ser un “.....”; podría ser casual durante el juego de los niños, esto asegura que ellos consigan solventar las dificultades que ocurran en el juego y mantengan su comportamiento dentro de los límites establecidos; o puede conducir una observación sistemática para registrar los aspectos que los niños requieran desarrollar mejor.

- a. Observador.
- b. Escritor.
- c. Escenógrafo.
- d. Mediador.

9. El docente organiza los rincones para que sean espacios seguros y estimulantes con el fin de:

- a. El juego dirigido y creativo de los adultos.
- b. El juego encaminado y creativo de los adolescentes.
- c. El juego gobernado y creativo de los ancianos.
- d. El juego libre y creativo de los niños.



10. El docente como mediador y facilitador busca lograr que:

- a. Su aprendizaje sea de baja categoría con discrepancia.
- b. Su aprendizaje sea de calidad y con calidez.
- c. Su aprendizaje sea de mala categoría con hostilidad.
- d. Su aprendizaje no sea de categoría y no goce de calidez.

11. El docente diseña propuestas educativas significativas para aportar:

- a. En los métodos de desarrollo y aprendizaje a través de las compras.
- b. En los términos de desarrollo y aprendizaje a través de la dieta.
- c. En los procesos de desarrollo y aprendizaje a través del juego.
- d. En los métodos de desarrollo y aprendizaje a través del descanso.

12. Reconozca esta cualidad

Prevalecer el respeto de cada niño o niña, apreciando su diversidad, manteniendo sus actitudes en el afecto y cuidado.

- a. El docente como activador.
- b. El docente como opositor.
- c. El docente como antagonista.
- d. El docente como mediador.

13. Asignar el término correcto a esta máxima.

El juego... ¡Es parte de una _____! ¡Se presentan múltiples posibilidades educativas que ayudan a la de niñas y niños como seres humanos auténticos!

- a. Experiencia de aprendizaje.
- b. Experiencia de desconocimiento.
- c. Experiencia de olvido.
- d. Experiencia de impericia.



14. El docente, como mediador y facilitador, crea ambientes que potencian:

- a. El juego como herramienta mediada.
- b. El juego como herramienta influida.
- c. El juego como herramienta educativa.
- d. El juego como herramienta intervenida.

15. Al diseñar experiencias de juego, el docente prioriza el desarrollo integral, respetando:

- a. La analogía y promoviendo la participación inactiva de los niños.
- b. La uniformidad y truncando la participación activa de los niños.
- c. La homogeneidad y originando la intervención ágil de los niños.
- d. La diversidad y promoviendo la participación activa de los niños.

16. Los aprendizajes surgen cuando hay emociones positivas en la actividad de:

- a. Alboroto, desafección, desmoralización, tranquilidad.
- b. Alegría, curiosidad, entusiasmo, sorpresa.
- c. Bullicio, antipatía, pesimismo, silencio.
- d. Bulla, animosidad, abatimiento, serenidad.

17. Dentro de las clases en el subnivel Inicial, el juego nace en un contexto de confianza, relajación y libertad, y por eso genera:

- a. Emociones desfavorables.
- b. Emociones pesimistas.
- c. Emociones positivas.
- d. Emociones adversas.

18. Aprovechar el ambiente distendido de los niños favorece verdaderos aprendizajes porque:

- a. El cerebro aprende si hay indiferencia.
- b. El cerebro aprende si hay apatía.



- c. El cerebro aprende si hay abandono.
- d. El cerebro aprende si hay emoción.

19. **Reconocer aspectos como el fortalecimiento muscular, la coordinación ojo-mano y ojo-pie, y los movimientos coordinados contribuyen a:**

- a. Dominio psicomotor.
- b. Domino lingüístico.
- c. Domino cognitivo.
- d. Domino emocional.

20. **Relacione el siguiente concepto con la acción correspondiente:**

"A través de actividades lúdicas, los niños amplían su vocabulario mientras experimentan, imitan y se comunican, fortaleciendo su capacidad de expresión y comprensión".

- a. Incremento socioemocional.
- b. Incremento del vocabulario.
- c. Incremento cognoscitivo
- d. Incremento físico.

[Ir al solucionario](#)





4. Solucionario

Autoevaluación 1

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	a	Las metodologías activas son estrategias de enseñanza que involucran a los estudiantes como participantes activos en su aprendizaje.
2	c	Participación activa. Diseño estratégico. Aprendizaje colaborativo e individual: conexión entre teoría y práctica.
3	a	Los autores como Dewey y Montessori destacaron que el aprendizaje debe ser activo y centrado en el estudiante. En este contexto, el juego dejó de ser visto únicamente como recreación y se reconoció como una herramienta educativa clave para desarrollar habilidades cognitivas y sociales.
4	c	Vygotsky introduce la idea de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), donde el juego, mediado por la interacción social, habilita a los niños para realizar tareas que no podrían lograr de manera independiente.
5	a	Teóricos como Howard Gardner resaltan que el arte promueve habilidades en áreas como la espacialidad, la creatividad y la empatía.
6	c	Se puede aseverar que enseñar a través del juego es impartir con acciones que implican objetivos y actividades que estimulan a los pequeños a alcanzar estilos de cooperación.
7	d	Una genuina congruencia de aprender jugando; es una actividad natural e importante en la infancia temprana. Es fundamental para el desarrollo: emocional, social, físico y cognitivo.
8	c	La actividad psicomotriz suministra al niño efectos corporales agradables y contribuye al proceso de maduración, separación e independización motriz.
9	c	El juego en los niños representa múltiples beneficios que impactan su desarrollo integral.
10	c	El juego es la actividad que realizan los niños para lograr desarrollar habilidades como la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, mientras disfrutan.



Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
11	a	La motivación que surge durante el juego no solo impulsa el aprendizaje, sino que también genera emociones positivas que refuerzan la confianza y el entusiasmo de los niños.
12	c	Es indispensable analizar el nivel de interés y motivación de los niños de educación inicial al usar metodologías activas.
13	d	El juego es una poderosa herramienta para fomentar la motivación infantil, ya que convierte el aprendizaje en una experiencia divertida y significativa.
14	b	El papel del juego en el lenguaje infantil. Este cumple la función comunicativa, posibilita el desarrollo de las funciones mediatizadoras y reguladoras del lenguaje en el niño en el marco de una educación inclusiva.
15	c	A través del juego, los niños amplían su vocabulario, mejoran su pronunciación y aprenden estructuras gramaticales al escuchar y expresar ideas.
16	d	El currículo de educación Inicial señala: “El juego, como destreza en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una diligencia innata de los niños, que puede tomar variadas formas y que va cambiando con la edad.
17	b	El Desarrollo Físico mejora la coordinación motriz, salud y bienestar, y por supuesto la conciencia corporal.
18	a	El juego no es simplemente una actividad complementaria en la educación inicial, sino el eje central alrededor del cual se debe estructurar el proceso educativo.
19	b	El juego, como derecho fundamental de la infancia, exige un compromiso amplio que trascienda al sistema educativo.
20	c	A través de diversas formas de juego, los niños exploran, experimentan y construyen habilidades fundamentales que los preparan para enfrentar desafíos en la vida.

[Ir a la autoevaluación](#)



Autoevaluación 2

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	c	El rol del adulto en el niño debe adaptarse a las diferentes etapas y tipos de juego, proporcionando apoyo sin inhibir la creatividad, la autonomía o el carácter espontáneo de la actividad.
2	d	El rol del adulto en la evolución del juego es esencial, ya que su participación puede potenciar los beneficios que el juego ofrece para el desarrollo integral del niño.
3	b	El Ministerio de Educación plantea al acompañamiento como un asunto constante mediante el cual, el acompañante interactúa durante la experiencia de su tarea, proporcionándole la autorreflexión y la metacognición e indicaciones por medio de la retroalimentación.
4	c	El acompañamiento de los padres en el proceso de aprendizaje de los niños en educación inicial es esencial, ya que fortalece el vínculo afectivo y potencia su desarrollo integral.
5	a	El juego desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades de lectura en los niños, especialmente durante las primeras etapas de su formación.
6	c	Es evidente que el juego es esencial para fomentar el aprendizaje de la lectura en los niños pequeños, ya que les permite desarrollar de manera integral sus competencias lingüísticas, cognitivas y socioemocionales.
7	d	Al integrar actividades lúdicas, los niños adquieren habilidades de lectura de forma natural, motivadora y acorde con su etapa de desarrollo.
8	b	Al ser la lectura una actividad prudencial y gustosa, la familia y los docentes juegan un rol fundamental en la adecuación de: Un clima afectivo.
9	d	Los niños deben desarrollar el gusto por la lectura porque esta actividad no solo enriquece su vocabulario y habilidades lingüísticas, sino que también estimula su imaginación, pensamiento crítico y capacidad de concentración.
10	a	La lectura les abre las puertas a nuevos mundos, les permite explorar emociones y comprender diferentes perspectivas, fomentando su empatía y curiosidad por aprender.
11	b	Es evidente que corresponde a los docentes y a las IE, buscar y plantear proyectos para formar lectores independientes con estrategias atrayentes que se desarrollen en lugares placenteros.



Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
12	d	La elección de los textos es clave para que la experiencia de leer juntos (docente y niños) sea una actividad enriquecedora.
13	a	Dentro de la motivación para la lectura en los niños, el predominio de retratos grandes y claros, con muchos colores, les ayuda a abrir la imaginación.
14	c	Es recomendable el uso de texto acorde a la edad de los estudiantes.
15	d	Los libros no pueden en ningún momento ser impuestos por el docente, es ahí en donde se trunca la libertad de que los estudiantes demuestren sus gustos y apego por ciertas lecturas.
16	b	Los juegos que incluyen rimas, sonidos, aliteraciones y trabalenguas favorecen el reconocimiento de las unidades sonoras del lenguaje, como sílabas y fonemas. Esta habilidad es esencial para aprender a decodificar palabras escritas. Es parte de la conciencia fonológica.
17	b	Este tipo de juegos favorece el reconocimiento de las unidades sonoras del lenguaje, como sílabas y fonemas, lo cual es fundamental para desarrollar la conciencia fonológica.
18	c	La metodología de los rincones organiza el aula en espacios específicos de aprendizaje que se adaptan a las necesidades e intereses de cada niño, promoviendo un enfoque flexible e inclusivo.
19	d	El uso de los rincones de trabajo en los niños de educación inicial promueven la cooperación y la experimentación de roles cotidianos en un entorno democrático y atractivo, favoreciendo un aprendizaje significativo en espacios adaptados tanto interiores como exteriores.
20	b	El MINEDUC, señala que el trabajo en rincones es esencial en la Educación Inicial, ya que el juego es clave para el desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos como intelectuales, sociales, físicos y emocionales.

[Ir a la autoevaluación](#)



Autoevaluación 3

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	c	Las actividades diarias que realiza un niño son detonantes en su desarrollo.
2	a	Una dieta y alimentación nutritiva influyen en el crecimiento físico adecuado.
3	c	Sin duda, el juego es un recurso fundamental en la educación inicial, ya que este suscita el aprendizaje.
4	d	El juego fomenta la interacción social, el trabajo en equipo y la expresión de emociones, creando un entorno propicio para aprender mediante la experiencia y la diversión.
5	b	El juego es una herramienta fundamental en la formación de la identidad, ya que permite a los niños explorar quiénes son, cómo se relacionan con los demás y cómo perciben el mundo.
6	c	Gracias al juego, los niños expresan sus emociones, desarrollan su imaginación y ensayan roles sociales, lo que contribuye al autoconocimiento y al fortalecimiento de su autoestima.
7	a	El juego fomenta en el niño la construcción de valores, la toma de decisiones y la resolución de conflictos, aspectos esenciales en el desarrollo de una identidad sólida.
8	c	Es importante reconocer que la evaluación en los niños de educación inicial, se las aplica a diario, como una actividad de rutina.
9	d	Con los niños de educación inicial no se tiene un tiempo estipulado para aplicar la evaluación, puesto que se la hace por observación directa.
10	a	La evaluación se concibe como un proceso de juicio de valor que permite determinar la eficacia del trabajo del docente en la formación de los estudiantes, equiparar el nivel de desarrollo y aprendizaje en el que:
11	b	Es importante que reconozcamos que la evaluación no solo es un conexo de aprendizaje para los estudiantes, sino que más bien es un referente evaluador de la actividad docente.



Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
12	c	“Es importante que reconozcamos que la evaluación no solo es un conexo de aprendizaje para los estudiantes sino que más bien es un referente evaluador de la actividad docente, con ella se sabe si el docente está fallando, si es necesario cambiar de estrategia o simplemente continuar” observación directa.
13	a	La observación directa como metodología favorece una comprensión integral de aspectos como el lenguaje, la socialización, las emociones y las habilidades motoras, ofreciendo evidencias auténticas para ajustar estrategias pedagógicas.
14	a	La evaluación formativa permite monitorear y registrar el progreso de los niños, así como el desempeño docente, pues gracias a esta se puede identificar áreas.
15	b	La evaluación es un proceso dinámico y constante, que garantiza una enseñanza significativa.
16	c	De acuerdo con el Ministerio de Educación de Ecuador, los materiales concretos creados a partir de recursos del entorno permiten a los niños alcanzar buenos aprendizajes.
17	a	La utilización de un material en concreto, desde sus inicios, ofrece a los estudiantes la posibilidad de manipular, investigar, descubrir, observar, al mismo tiempo que se prepara.
18	d	Considerando el discernimiento Piagetiano al ratificar que los niños son curiosos naturalmente, además de que asiduamente se esfuerzan por concebir el mundo que los rodea; para motivar su utilidad, es preciso.
19	a	El uso de materiales concretos en el juego y el arte es un recurso fundamental para generar experiencias de aprendizaje significativas.
20	b	Dentro del nivel inicial, el medioambiente y la naturaleza, en frecuente, constituyen una fortaleza clave para el desarrollo de un compromiso de calidad.

[Ir a la autoevaluación](#)



Autoevaluación 4

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	a	El Currículo de Educación Inicial señala que las llamadas experiencias de aprendizaje son un bagaje de vivencias, cuidadosamente diseñadas por el docente con intención pedagógica.
2	c	La experiencia de aprendizaje garantiza la participación activa de todos los niños, sin presiones, respetando el tiempo que les conlleva aprender.
3	a	Con el fin de alcanzar vivencias enriquecedoras, todo docente debe manejar sus actividades en un espacio ordenado. Este aspecto es fundamental para motivar a un estudiante.
4	b	El docente, en su desempeño como mediador, no puede descuidar a sus estudiantes, es decir, la observación constituye su mejor aliado.
5	c	Al hablar del desarrollo de una experiencia de aprendizaje, es necesario señalar que esta, es una herramienta importante para provocar la participación de la familia y la comunidad.
6	a	Las actividades como la recolección, adaptación o reacción de materiales; la colaboración en la organización y realización de salidas pedagógicas; o la convivencia con el grupo de niños para compartir actividades, tareas y experiencias de los miembros de la familia. Todo ello tiene como propósito promover el compromiso y la corresponsabilidad familiar.
7	d	La actividad de remover nuevas actividades y brindar apoyo y generar retos son parte de las actitudes del docente en su rol de mediador.
8	a	El docente debe ser un “.....”; puede ser fortuito mientras los niños juegan, para asegurar que ellos logren solucionar los conflictos que surjan en el juego y mantengan su comportamiento dentro de los límites establecidos.
9	d	El docente se debe percatar que los rincones están adecuados de manera segura y creativa.
10	b	Entre los múltiples papeles que desempeña un docente está, en organizar, facilitar, planificar, mediar, niños y niñas, y así lograr que su aprendizaje sea de calidad con calidez.



Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
11	c	En el papel del docente, este también debe desarrollar y ejecutar experiencias, propuestas educativas de gran significancia que permitan alcanzar un aprendizaje eficaz con la ayuda de actividades lúdicas.
12	d	Prevalecer el respeto a los infantes apreciando su diversidad.
13	a	Una experiencia de aprendizaje se da en cualquier campo, es decir, acrecentar las posibilidades educativas que contribuyan positivamente a los niños.
14	c	El docente tiene un papel central en la experiencia de aprendizaje, actuando como mediador, observador, facilitador y creador de ambientes propicios que potencien el juego como herramienta educativa.
15	d	Al diseñar experiencias de juego, el docente debe priorizar actividades que generen placer, espontaneidad y que favorezcan el desarrollo integral, respetando la diversidad y promoviendo la participación activa de los niños.
16	b	Las emociones positivas dan paso a efectivos aprendizajes, los cuales irán acompañados de alegría, curiosidad, entusiasmo y sorpresa.
17	c	Las actividades lúdicas siempre serán representativas para los niños en el subnivel inicial. No hay excepción, pero estas naturalmente deben estar acompañadas de contexto confiable, relajado y libre. Aspectos necesarios para el alcance de emociones positivas.
18	d	Las emociones siempre serán las diligencias motivantes para que un niño aprenda en cualquier ambiente.
19	a	El dominio psicomotor se determina por: fortalecimiento muscular, coordinación ojo-mano, ojo-pie, movimientos coordinados.
20	b	A través de actividades lúdicas, los niños amplían su vocabulario mientras experimentan, imitan y se comunican con sus pares y adultos, fortaleciendo así su capacidad de expresión y comprensión, incremento del vocabulario.
Ir a la autoevaluación		





5. Glosario

Las **actividades innovadoras y creativas** son habilidades educativas diseñadas para fomentar el aprendizaje y la participación mediante enfoques.

Alternativas pedagógicas: se orientan a responder a las necesidades individuales, sociales y culturales de los estudiantes.

Aprendizaje colaborativo: En este enfoque, los participantes no solo adquieren conocimientos individuales, sino que también desarrollan habilidades sociales.

Aprendizaje significativo: Busca que el aprendizaje sea selecto y duradero, permitiendo que los estudiantes comprendan y apliquen lo aprendido en contextos reales.

Decodificar palabras escritas: Este proceso es esencial en la lectura, especialmente en las etapas iniciales del aprendizaje.

Desarrollo integral: Este concepto abarca no solo la adquisición de conocimientos, sino también la formación de habilidades, valores y actitudes necesarias, propicias para la sociedad.

Diálogo productivo: Es el intercambio de ideas, opiniones o información de manera respetuosa, constructiva y con un propósito claro.

Enfoque teórico: Talantes **conceptuales** que proporcionan una base para analizar, interpretar y comprender fenómenos, situaciones o problemas dentro de un campo de estudio.

Enfoque flexible e inclusivo: metodologías adaptadas a las necesidades, intereses y contextos diversos de los estudiantes, asegurando que todos tengan acceso equitativo al aprendizaje.

Estrategias educativas efectivas: Métodos, técnicas y enfoques utilizados por los docentes para facilitar el aprendizaje.

Fortalecimiento de su autoestima: Proceso educativo y personal que busca mejorar la percepción y valoración que una persona tiene de sí misma.

Funciones mediatizadoras: que desempeña una persona, herramienta o medio para conectar, transmitir y adaptar la comunicación.

Gamificación en educación inicial: son elementos dinámicos que ayudan a desarrollar competencias cognitivas, emocionales y sociales de manera natural.

Material concreto: se refiere a objetos físicos y manipulables que se utilizan en procesos de enseñanza-aprendizaje para facilitar la comprensión de conceptos abstractos.

Metodología docente: es el conjunto de estrategias, técnicas, enfoques y procedimientos que un docente utiliza para poner en práctica en la planificación.

Procesos de enseñanza-aprendizaje: Métodos, estrategias y recursos que se utilizan para facilitar el desarrollo de conocimientos, habilidades, valores y actitudes en los estudiantes.

Roles cotidianos: son las funciones, responsabilidades o comportamientos que una persona asume en su vida diaria en diferentes contextos sociales, laborales, familiares o personales.





6. Referencias bibliográficas

- Alfonzo, I. (2015). EL USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FAVORECEN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ALUMNOS. *Universidad Online VIU*.
- Aliaga, J. (25 de 05 de 2020). *Evolución del juego durante el desarrollo infantil*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=vi-U3Nr1XoY>
- Brooker, L. W. (2013). Derecho al juego. *Primera infancia en la perspectiva*.
- Consejo Nacional para la Igualdad Intergeneracional. (2021). *Plan nacional de protección integral de la niñez y adolescencia al 2030*. Quito: Consejo Nacional para la Igualdad Intergeneracional.
- Dany, R. y. (2025). *Robots para niños* . Obtenido de <https://www.robotsparaninos.com/tiempo-libre-ninos-aprender-en-casa/>
- Delgado, M. (2022). Tesis Motivación, interés y placer lector en Educación Infantil. *Dialnet*.
- Fundación Baltazar Nicolás. (13 de 07 de 2018). *Mis primeros tres*. Obtenido de <https://misprimerostres.org/categoria/2-anos/juego-cajas-desarrollo-bebes-dos-anos/>
- Gárate, M. (18 de 11 de 2009). *Maestras sin fronteras* . Obtenido de <http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2009/11/el-juego-trabajo-en-educacion-inicial-i.html>
- Gardner, H. (s.d de s.m de (1983).). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Obtenido de <https://revistaespacios.com/a16v37n08/16370803.html>

<https://bit.ly/4aG0leL>. (s.a). Obtenido de Caja de actividades para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

International Montessori Institute Barcelona. (06 de 03 de 2019). Educación Montessori / ¿Por qué es necesario observar? Obtenido de <https://montessorispace.com/blog/por-que-es-necesario-observar/>

Liberio, X. (2 de 12 de 2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula*. Obtenido de cielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20orienta%20para%20que,generando%20confort%20en%20las%20clases

López, N. (13 de 02 de 2019). *La importancia del juego en psicología infantil*. Obtenido de <https://www.ceac.es/blog/la-importancia-del-juego-en-psicologia-infantil>

Materiales Didácticos. (2025). *Taller de los cuentos*. Obtenido de <https://www.eltallerdeloscuentos.com/colegios/materiales-didacticos/>

McGraw- Hill Interamericana de España. (s.a). *El juego en el desarrollo infantil Unidad 2*. Obtenido de 8448171519_JI_02_029_050.indd: <https://www.mheducation.es>

Meneses, C. (07 de 10 de 2019). *Juguetes y juegos* . Obtenido de <https://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/342043-La-importancia-del-juego-libre-en-los-ninos.html>

MinEduc. (2014). *Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf>

Mineduc. (2014). *Importancia del Juego*. Quito: Mineduc.



- MinEduc. (2014). Juego simbólico. *Guía Metodológica para la Implementación del currículo de Educación Inicial*, 25.
- MinEduc. (2014). Valor del juego. *Guía Metodológica para la implementación del Currículo*.
- Mineduc. (2021). Aprendizaje basado en Proyectos. *Pasa la voz*, 8.
- Mineduc. (s.a). Importancia del juego. *Módulo de Juego trabajo*, 7 - 8 .
- Mineduc. (s.a). Importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial. *Recursos Didácticos* .
- MinEduc. (s.a). *Importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/#>
- Mineduc. (s.m de s.a). *Importancia del uso del Material didáctico en educación Inicial*. Obtenido de Recursos Didácticos: <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/>
- Mineduc. (s.a). Metodología de juego trabajo. *Módulo de juego trabajo*.
- Ministerio de Educación del Ecuador . (2017). Experiencias de Aprendizaje. *Pasa la voz Aprender jugando* , 14 - 26.
- Ministerio de Educación. (2014). Experiencias de aprendizaje. *Currículo de educación Inicial*.
- Ministerio de Educación. (2014). Juego Simbólico. *Guía Implementación del Currículo*.
- Ministerio de Educación. (2016). El rol del docente en los rincones de aprendizaje. *Revista pasa la voz Lineamiento para organizar los rincones de aprendizaje*, 6 - 7.
- Ministerio de Educación. (2019). Importancia de la motivación, sentido y significado del por qué y para qué leer. *GUÍA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR EL GUSTO POR LA LECTURA*, 13.



Ministerio de Educación. (04 de 2020). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/03/Inicial-Pasa-la-Voz-Marzo-Abril.pdf>

Ministerio de Educación. (2021). Metodologías Activas. *Pasa la voz* .

Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). Ventajas de los rincones. *Pasa la voz*, 5 - 6.

Ministerio de Salud Pública de Uruguay. (2024). Intervenciones tecnológicas en la primera infancia. *Dirección Nacional de Salud*.

Niños jugando. (s.f.). Obtenido de <https://n9.cl/wfpv5>

Ojeda, C. (2020). el juego y la motivación. *Revista Abierta Interdisciplinaria*, 431.

Piaget, J. (11 de 2015). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. Obtenido de <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

Pixabay. (s.a). *Ni y libro*. Obtenido de <https://pixabay.com/es/photos/person-ni%C3%B1o-book-sentado-hierba-5582976/>

PROEDUCA. (s.a). Obtenido de https://www.google.com/search?sca_esv=567ab18d067741e3&q=imagen+libre+Metodolog%C3%A1Da+Basada+en+Juego+y+Arte&udm=2&fbs=AEQNm0CbCVgAZ5mWEJDg6aoPVcBgWizR0-0aFOH11Sb5tINhdwTBRAFlvB_IDmZx89cGs2seX6PiZB2kyHkbjrZzaWjXcKxGOliuX6TYEdqk39c59ecUX43dBmZWj6HtGAGJE4o

Sarmiento, M. (2007). Enseñanza Aprendizaje . *UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI*.

tekman. (23 de 03 de 2022). *tekman*. Obtenido de <https://www.tekmaneducation.com/juegos-de-aprendizaje-para-ninos-de-8/>



Torres, L. L. (2024). El impacto del arte en el desarrollo cognitivo del niño en preescolar. *Ciencia latina internacional* .

Unicef. (2018). importancia del juego. *Unicef-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf*

Universidad internacional de Valencia / Equipo de expertos en educación . (2014). Campus virtual. *Relación del juego*, párrs. 1-7.





7. Anexos



Anexo 1. Caso de Luis Guillermo: Análisis y Estrategia de Intervención

(Semana 5) (Caso Práctico / Ficticio)

Descripción del caso:

Luis Guillermo es un niño que cursa el subnivel de educación inicial que muestra ciertas dificultades en su comportamiento, lo cual afecta su interacción social y su bienestar emocional. Las manifestaciones conductuales más visibles son: las siguientes:

- **Agresividad física:** Muerde a sus compañeros.
- **Falta de control emocional:** Grita y llora con frecuencia.
- **Problemas de autocontrol:** Tiene dificultades para controlar esfínteres.

El principal problema identificado es la ausencia de acompañamiento constante por parte de los padres, quienes trabajan fuera de la ciudad y no pueden asistir a reuniones escolares.

Solo una vez acudió la señora que lo cuida, quien explicó que los padres llegan a casa únicamente en las noches, lo que dificulta su participación en actividades escolares diurnas.

Anexo 2. Estrategias para motivar la lectura

El gusto por la lectura, está estrechamente ligado a la práctica narrativa. Desde que somos niños nos encanta escuchar historias que nos hablan de relatos tradicionales, de cuentos de hadas, fábulas, mitos, leyendas y fantasías que se transmiten de manera oral. Pero, para ser un buen narrador de historias hay que practicar algunas estrategias como las siguientes:

- Armonice la voz dando la entonación adecuada según la intencionalidad de cada una de las partes del cuento, con buena expresión, pronunciando de manera clara y comprensible, así podrá interpretar y dar vida a los personajes del cuento.
- Utilice recursos paralingüísticos, es decir, lenguaje extra verbal como mímicas y inclinaciones que acompañen la narración con el fin de aproximar al espectador a la idea que se quiere expresar.

Use títeres o disfrácese para que sus estudiantes se distraigan con la lectura.

- Use onomatopeyas, es decir palabras que reproducen el sonido de aquello que se describe, ya que en muchas ocasiones el cuento escrito no las trae; por ejemplo, el zumbido de abejas, el llanto de un bebé, el maullido del gato, etc.

Apóyese en fórmulas de comienzo que inviten a narrar y permitan remitirse a un tiempo pasado y lejano, haciendo uso de las ya conocidas, o inventadas; por ejemplo, «Había una vez...», «En cierto lugar...», «En aquel tiempo...», entre otros.

Utilice fórmulas de final, pues permiten hacer una conexión entre el mundo fantástico y el presente; dan la pauta al espectador para indicar que la narración ha terminado. De igual manera pueden ser las conocidas o inventadas por el narrador; por ejemplo, «y comieron perdices y a mí no me dieron porque no quisieron». «Colorín colorado este cuento se ha terminado y el que se queda sentado se queda pegado».

Recree el cuento usando los recursos lingüísticos:

- Voz flexible para modular, diferenciar y dar vida a los personajes.

- La entonación para determinar los estados de ánimo de los personajes que intervienen en nuestra narración: irritabilidad, cansancio, felicidad, enojo, tristeza, admiración, etc.
- Las pausas y los silencios para atraer la atención y crear en ciertas ocasiones momentos de suspenso. (Labrero, 1998, pp. 560-561).

Las estrategias para motivar a la lectura pueden originarse tanto de la narrativa oral como del acceso que se permita a los textos y actividades artísticas y culturales.