

ESCUELA NORMAL DE IXTLAHUACA



TESIS DE INVESTIGACIÓN

“EL JUEGO EDUCATIVO Y EL IMPACTO EN LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EDUCACIÓN PREESCOLAR”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

ANA KAREN CARDOSO MARTÍNEZ
ASESOR

MAD. JANUARIO VÍCTOR MANUEL GARDUÑO BASTIDA

IXTLAHUACA, MÉXICO, JULIO DE 2020

AGRADECIMIENTOS

Le agradezco a dios por permitirme seguir con vida y cumplir mi sueño.

A mis padres por el apoyo que me brindaron en este proceso y que, a pesar de los tropiezos y malos momentos, siempre estuvieron ahí como muestra de lucha y superación.

Le agradezco a mi asesor por siempre apoyarnos y ser un guía durante este proceso de formación

ÍNDICE

Resumen	
Introducción.....	8
CAPÍTULO 1: EL PROBLEMA	10
1. Planteamiento del problema	11
1.2. Formulación del problema	13
1.3. Objetivos.....	14
1.4. Justificación de la investigación.....	15
1.5. Limitaciones.....	16
CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO.....	17
2.1. Antecedentes de la investigación (estado del arte)	18
2.2. Definición de términos	20
2.3. Bases teóricas	21
2.3.1 La trascendencia del juego	21
2.3.2 Concepto del juego.....	22
2.3.3 Parámetros de la personalidad.....	23
2.3.4 Características del juego	24
2.3.5 Aportaciones al desarrollo del juego.....	25
2.3.5.1 Aportaciones al desarrollo cognitivo	25
2.3.5.2 Aportaciones al desarrollo social	25
2.3.5.3 Aportaciones al desarrollo emocional	26
2.3.5.4 Aportaciones al desarrollo motor	27
2.3.6 Teorías sobre el juego	28
2.3.6.1 Teoría del excedente energético de Herbert Spencer	28
2.3.6.2 Teoría de la relajación de Lazarus.....	29
2.3.6.3 Teoría del preejercicio de Karl Gross.....	29
2.3.6.4 Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall.....	29
2.3.6.5 Teoría de Sigmund Freud	30
2.3.6.6 Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède	30
2.3.6.7 Teoría de la dinámica de Frederic J.J Buytendijk	31
2.3.7 Clasificación del juego	31
2.3.8 Biografía de Ovide Decroly	34

2.3.9 Aportes de Decroly	35
2.4 Centros de interés	36
2.4.1 Los juegos educativos	39
2.4.2 Materiales	43
2.4.3 Materiales didácticos	44
2.4.5 Recursos lúdicos	48
2.4.6 Tipos de aprendizaje.....	52
2.4.7 Biografía de Jean Piaget.....	58
<u>2.4.7.1</u> Etapas de desarrollo según Piaget	59
2.4.8 Motivación.....	63
<u>2.4.8.1</u> Tipos de motivación	64
2.4.9 Propuestas para mejorar la motivación.....	65
2.5 La mediación docente.....	70
2.5.1 El papel del docente en la intervención	72
2.5.2 La educación preescolar.....	73
2.5.3 Sugerencias didácticas	75
2.5.4 El papel de las familias dentro del juego.....	78
2.5.5 La pertinencia de formar familias en la educación de los niños.....	81
2.5.6 Las ludotecas.....	82
<u>2.5.6.1</u> Funciones de las ludotecas	83
<u>2.5.6.2</u> Objetivos que deben perseguirlas ludotecas:	84
<u>2.5.6.3</u> Beneficios que proporciona la ludoteca	86
<u>2.5.6.4</u> Tipos de ludotecas.....	86
<u>2.5.6.7</u> Criterios de selección de materiales	87
2.6. Hipótesis.....	90
CAPÍTULO 3: MARCO METODOLÓGICO.....	91
3.1. Tipo de investigación	92
3.2. Diseño de investigación	96
3.3. Población y muestra	98
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	108
3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	112
RESULTADOS.....	120

CONCLUSIONES..... 133
ANEXOS 142



Resumen

El juego es una herramienta que se utiliza en educación infantil a partir de dos perspectivas; la primera se relaciona con la acción de entretener a los niños y la segunda se inclina a un enfoque educativo, el cual pretende desarrollar habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes a partir de actividades que tienen determinadas finalidades u objetivos. Sin embargo, existen diversas opiniones que muestran variaciones en las teorías y sus aplicaciones en las aulas.

En la siguiente investigación se pretende dar a conocer el impacto que tiene el juego educativo dentro de los aprendizajes significativos en el nivel preescolar, así como indagar sobre la importancia que tiene para los docentes y padres de familia su implementación dentro y fuera del aula de clases.

Para conocer las perspectivas de los sujetos educativos, sobre la pertinencia de implementar el juego en el contexto escolar y familiar se utilizaron entrevistas que ayudaron a obtener información para sustentar la investigación.

Finalmente, en la investigación se integran actividades que se diseñaron para aplicarlas, con la intención de conocer su impacto en el aprendizaje. Sin embargo, debido a la pandemia fue complicado ponerlas en práctica.

Palabras clave: juego, juego educativo, aprendizajes, aprendizajes significativos, motivación, recursos didácticos



Introducción

El siguiente trabajo pretende investigar sobre el juego educativo y el impacto en los aprendizajes significativos en educación preescolar. Además, se analizarán las perspectivas que los docentes y padres tienen sobre el juego y su posible implementación.

El tema de investigación surge a través de dos elementos; el primero se enfoca a la observación de clase que se realiza a una docente del nivel preescolar, con la finalidad de analizar la planeación, intervención y adecuación del aula, y la segunda; reside en el escaso uso del juego como medio para promover aprendizajes significativos, ya que se utiliza como elemento para favorecer contenidos actitudinales o fines recreativos.

Por consiguiente, a partir de estas experiencias se pretende conocer la influencia que ejerce el juego educativo en el aprendizaje significativo de los alumnos, donde se utiliza un enfoque cualitativo, ya que se trata de recoger información basada en la observación de los sujetos de análisis, así como en sus comportamientos, por tanto, se hizo uso de la etnometodología para diseñar un instrumento que da cuenta de los elementos antes mencionados.

Es por esto, que se considera relevante analizar el juego, para reorientar el uso que se le da en la vida cotidiana, teniendo en cuenta que se puede utilizar como estrategia o metodología para favorecer aprendizajes.

A fin de conocer más elementos sobre el tema, se realizó esta investigación, la cual se estructura de la siguiente manera.

En el primer capítulo, se describe el contexto donde se llevará a cabo la investigación y los fundamentos oficiales que apoyan la investigación; preguntas que surgieron durante



el proceso, objetivos que se pretenden alcanzar, justificación y limitaciones que se presentaron a lo largo de la investigación.

En el segundo capítulo se integran los antecedentes de la investigación (estado del arte), la definición de términos, las bases teóricas y la hipótesis o supuestos que se generaron al inicio. En síntesis, este capítulo permite recuperar información teórica o conceptual para fundamentar la investigación con base en la problemática planteada.

Dentro del tercer capítulo se determina el tipo de investigación que se utiliza para estudiar la problemática; se construye el diseño de la investigación, la cual permitirá visualizar de manera general el inicio y finalización de esta. Además, se incluye la población y muestra que se utilizará para llevar a cabo el estudio. En concreto, se explican los componentes y procedimientos que se utilizaron para llevar a cabo el estudio.

Finalmente se muestra una sección de conclusiones donde se analiza y sintetiza los datos obtenidos durante la investigación.



CAPÍTULO 1: EL PROBLEMA



1. Planteamiento del problema

El 5 de marzo del 2019 se aplicó una propuesta establecida por la docente titular, en un preescolar del municipio de Ixtlahuaca, con el fin de atender las necesidades del grupo de segundo grado, en donde se ve reflejado la aplicación del juego y algunas implicaciones como manipulación, exploración y establecimiento de relaciones interpersonales entre los alumnos.

Dentro de la participación en las prácticas de intervención, se ha observado que los niños buscan diversas áreas para socializar y relacionarse con sus pares a través del juego, por ello Herrera (2017) menciona que los niños por naturaleza siempre se la pasan jugando en diferentes espacios. Sin embargo, hay aspectos que son evidentes como, por ejemplo: se establecen acuerdos para llevar a cabo sus juegos, seleccionan la integración de los participantes, establecen reglas de convivencia, desarrollan sus juegos en diferentes contextos y utilizan diferentes materiales.

Los documentos que fundamentan el juego son los siguientes: Artículo 3° constitucional de la educación, plan y programas de aprendizajes clave, Acuerdo 650 y Ley general de la educación.

De acuerdo con las prácticas de intervención se ha observado que las docentes consideran el juego como un elemento necesario en el desarrollo del niño, sin embargo, solo se promueve por periodos cortos (en el recreo) o como medio para favorecer la convivencia e integración, ya que se prioriza abordar contenidos plasmados en el plan y programa de estudio para dar cuenta de lo que aprendió cada alumno. De modo que para aprender el sujeto debe estar sentado, poniendo atención y realizando las actividades, ya que si se levanta de su lugar y juega es considerado indisciplina o desobediencia.



Además, los juegos que se promueven solo implican actividades, por lo que existen áreas de oportunidad para transformar la manera de enseñar. De manera que no sólo se utilicen como medio para desarrollar habilidades de convivencia, sino para promover aprendizajes significativos.

Por ello surge la necesidad de conocer el impacto que tendría el juego educativo dentro del proceso de aprendizaje del alumno, con el fin de evitar la costumbre de estar en espacios limitados, así como realizar actividades mecanizadas como colorear, pintar y dibujar, en donde el alumno actúa como un sujeto pasivo frente al aprendizaje.

El Plan y Programa de Aprendizajes Clave SEP (2017) se basa en una concepción constructivista y sociocultural de la enseñanza, según el cual el aprendizaje consiste en un proceso activo en la construcción del conocimiento y la atribución del sentido a los contenidos y experiencias por parte de la persona que aprende. En donde una de las características que destacan este enfoque, es la importancia de la utilización de estrategias para favorecer el aprendizaje, en el cual el docente tiene la oportunidad de integrar el trabajo en diferentes áreas o lugares.

Teniendo en cuenta, que el juego puede utilizarse como una estrategia para promover aprendizajes (SEP 2017) alude al juego como una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. Por consiguiente, se necesita conocer los elementos e implicaciones que tiene el juego educativo en el aprendizaje, lo que nos lleva a plantear la siguiente pregunta:

¿Cómo influye el juego educativo en el aprendizaje significativo de los alumnos?



1.2. Formulación del problema

La formulación del problema es el primer paso del procedimiento de la investigación y consiste en formular un problema para tratar de resolverlo (Candil, 2015). En contraste con lo anterior, un problema es un cuestionamiento, pregunta o situación que se plantea en una investigación, para encontrar datos desconocidos y así obtener una explicación o solución a este. Por consiguiente, se construyeron las siguientes preguntas, las cuales serán insumos para orientar la investigación:

Pregunta principal:

¿Cómo influye el juego educativo en el aprendizaje significativo de los alumnos?

¿Cómo promover aprendizajes significativos a través del juego educativo?

Preguntas secundarias

- ¿Qué es el juego educativo?
- ¿Qué es el aprendizaje significativo?



1.3. Objetivos

Son los señalamientos que guían el desarrollo de la investigación con el propósito de alcanzarlos al término de esta, los cuales deben formularse en forma clara y precisa (Soriano, 1988).

General

- Conocer como el juego educativo influye en los aprendizajes significativos

Específicos

- EL juego educativo y sus implicaciones en el aula
- Observar cuáles son las estrategias que implementan las docentes en el aula
- Describir los beneficios del juego educativo



1.4. Justificación de la investigación

Al investigar sobre el juego y su influencia en el aprendizaje se pretende difundir los beneficios, dado que es una estrategia que se encuentra fundamentada en el documento de aprendizajes clave. En donde los alumnos son los principales beneficiados porque aprenderán de un modo más divertido y fácil, lo que permitirá que los contenidos abordados en una clase dejen de ser tediosos y aburridos para ellos.

Al utilizar el juego como estrategia para promover el aprendizaje, se prevé cambiar las estrategias tradicionalistas que se utilizan en muchas escuelas por metodologías que suelen ser interesantes para los niños, pero que además tienen la intención de favorecer el aprendizaje.

El plan y programa de aprendizajes clave menciona que el proceso de aprendizaje y lo que se aprende dependen del ambiente del aula, la organización y desarrollo de las actividades. Los niños requieren un ambiente en el que puedan intervenir con interés y curiosidad en las actividades, buscar y desarrollar alternativas de solución, defender, cuestionar sus ideas o a los resultados que lleguen. Se debe hacer posible que los alumnos vivan experiencias en las que se asuman como sujetos activos, capaces de encontrar soluciones y explicaciones.

Como se ha dicho, una de las estrategias para favorecer el aprendizaje es el “juego”, el cual permite establecer interacción con los objetos y con otras personas para propiciar el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Sin embargo, el juego es un tema complejo y amplio, ya que incluye diversas teorías, autores, características y finalidades. Por ello, esta investigación se centra en una variable del juego, llamado “juego educativo” la cual se le atribuye a Decroly, ya que fue un pedagogo, psicólogo, médico y docente que presentaba las actividades en el aula de forma atractiva (Bermejo & Blázquez, 2016). De modo que, a través de los juegos pretendía promover el interés y curiosidad de los niños, para favorecer el desarrollo integral del alumno.



Por consiguiente, resulta relevante investigar el juego educativo aplicado al nivel preescolar, para conocer el impacto que este genera en los aprendizajes de los niños, a través de actividades enfocadas a esta metodología, que servirán como medios de comprobación para determinar la pertinencia de su aplicación. De modo que, si los resultados son satisfactorios, esta se pueda utilizar como una estrategia o metodología para generar aprendizajes significativos dentro y fuera del aula. Sin embargo, es necesario recalcar el rol importante que desempeña el adulto en el proceso de aprendizaje, con la intención de promover la participación, interés y motivación para que el alumno siga aprendiendo, mientras juega.

1.5. Limitaciones

Durante el proceso de investigación se presentaron diversas limitaciones las cuales se describen a continuación:

1.- Aplicación de actividades. Debido a la situación actual que presenta México, fue imposible ejecutar las estrategias enfocadas al juego educativo, ya que es necesaria la interacción de alumnos, padres y docentes. Sin embargo, aunque no fue posible su aplicación se anexan en el tercer capítulo para que se visualicen de manera general.



CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO



2.1. Antecedentes de la investigación

(estado del arte)

A continuación, se describen investigaciones cuyos autores abordan un tema similar al que se está investigando, en donde se aprecian diversas perspectivas según el objeto de estudio.

1. Tesis de Maestría "El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación infantil"

La primera investigación por utilizar la realizó la licenciada Martha Ruíz Gutiérrez el 3 de junio del 2017, en la Universidad de Cantabria, para obtener el grado en educación infantil, donde se pretende analizar la forma de utilizar el juego en el aula de educación infantil y comprender su importancia dentro del aula. Los instrumentos que se utilizaron para recabar información fueron la observación participante y la entrevista en profundidad. Sin embargo, considera que de acuerdo con los resultados obtenidos dentro de las orientaciones de Cheng y Stimpson muestran que hay un gran número de docentes que se basan en una metodología que apenas considera el juego.

2. Trabajo de fin de grado "¿Aprender jugando? El juego como recurso didáctico"

La segunda investigación la realizó la autora Marta Ma Gómez Álvarez en el mes de junio del 2016, en la universidad de Sevilla, para obtener el grado en educación primaria en el área de educación física, donde se pretende analizar el juego desde diversas perspectivas, para después aplicarlo en la práctica. Los instrumentos que se utilizaron para recabar información fueron cuestionarios que se aplicaron a docentes de la misma institución. Con los resultados obtenidos se construyó un fichero que incluye diversos juegos que se aplicaron a diferentes asignaturas pertenecientes a la institución.



3. Trabajo de grado “El juego como estrategia para favorecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”

La tercera investigación a utilizar la realizó la autora María del Pilar Ospina Medina en la institución educativa Félix Tiberio Guzmán-sede María auxiliadora del municipio de Espinal- Tolima el 31 de Julio del 2015, para obtener el título como licenciada en Pedagogía Infantil , donde a partir de las prácticas y discurso se identifica como problemática la escasas de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños y la rutinización de acciones dentro del aula, por ello se propone la aplicación de estrategias enfocadas que permitan cambiar el proceso metodológico, así como contribuir con acciones concretas y pertinentes al mejoramiento de la calidad de la educación infantil de este municipio.

4. Trabajo de grado “El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil”

La cuarta investigación por utilizar la realizó Mireia P. Rios Quiles en la Universidad Internacional de la Rioja, facultad de educación en donde se proponen estrategias basadas en el juego. Este trabajo es de tipo descriptivo y se desarrolló en el aula para proponer al juego como estrategia de aprendizaje a través de actividades breves.

5. Trabajo de maestro “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos

La última investigación por utilizar la realizaron Melissa Arévalo Berrio y Yonelys Carreazo Torres en la Universidad de Cartagena en el 2016, para obtener el título de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Este proyecto pretende demostrar la importancia y lo primordial que es juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como estrategia para lograr un verdadero aprendizaje significativo.



2.2. Definición de términos

Aprendizaje: es un cambio duradero en los mecanismos de conducta que implica estímulos y/o respuestas específicas y que es resultado de una experiencia previa con estos estímulos” (...) (Domjan, 2009)

Para Pozo (2006) el aprendizaje significativo es aquel que se produce cuando se relaciona o asimila información nueva con algún concepto incluso ya existente en la estructura cognitiva del individuo que resulte relevante para el material que se intenta aprender.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes (...) o como herramienta educativa” (Neira R. V., 2011)

Juego educativo: son aquellos que se caracterizan por tener objetivos específicos y ligados al aprendizaje de alguna destreza de índole motriz, socioafectiva, cognoscitiva o una mezcla de ellas (Ramírez, 2005).

Palmero, Guerrero, Gómez, Carpi y Goyareb (2011) se refieren a la motivación como aquellas fuerzas que permiten la ejecución de conductas destinadas a modificar o conservar el curso de la vida de un organismo, mediante la obtención de objetivos que incrementan la posibilidad de supervivencia, tanto en el plano biológico como social.



2.3. Bases teóricas

2.3.1 La trascendencia del juego

El juego ha existido a lo largo de la vida del ser humano, en donde la necesidad de interactuar con otras personas, lo condujo a crear sus propios juegos, reglas, y recursos didácticos. A continuación, García (2011) describe específicamente cómo fue la trascendencia en la época clásica, medieval y moderna:

En la época clásica tanto en Grecia como en Roma, el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños. Mientras que en la época medieval los juegos representaban figuras de animales o humanas. Por otra parte en la etapa moderna en el siglo XVII surge un pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje, sin embargo en el siglo XVIII cambia la perspectiva al considerar el juego como un instrumento pedagógico que se impone con fuerza entre los pensadores, provocando que continuará la búsqueda de un sistema educativo, útil y agradable”, de modo que la educación se convirtió en un perjuicio, ya que se procuraba que los individuos fueran hombres y mujeres de bien, en la cual a través de los juegos educativos se daba la oportunidad de recibir una educación agradable, considerando las reglas y normas que conservaba el santuario.

Es así como, según García (2011) el juego a partir del siglo XIX con la revolución industrial los niños y las niñas tienen poco tiempo para jugar, ya que su participación en el mundo laboral era normal en esa época, por lo cual tenían la responsabilidad de trabajar en el campo o en oficios que no correspondían a su fuerza física, dejando a un lado la posibilidad de recibir educación o dedicar tiempo para jugar. Es decir; a partir de la evolución que tuvo la industrialización, los menores dejaron de ser niños para adoptar roles que les correspondían a los adultos, haciendo notable la explotación que sufrían,



debido a las excesivas horas de trabajo, para obtener ingresos adicionales y así ayudar a la familia.

2.3.2 Concepto del juego

La palabra juego se alude a una acción voluntaria, que se realiza dentro de ciertos límites relacionados con el tiempo y espacio, con base en una regla que va provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría (Garza, 1971)

La palabra jugar se remite a la actividad que se realiza con el fin de entretenerse o divertirse. Por otra parte, Neira (2011) menciona que la palabra juego, procede de los vocablos en latín “iocum y ludus- ludere” que aluden a conceptos como broma, diversión o chiste. En otras palabras, el juego es una actividad que se realiza por diversión por parte de los participantes y que en la actualidad es utilizada como una herramienta educativa.

En relación con estos conceptos se puede describir el juego como la acción voluntaria que realizan los participantes, con el fin de entretenerse y divertirse, es decir, el juego es toda actividad que realizan los niños dentro de espacios y tiempos determinados, con base en reglas establecidas, con la finalidad de provocar sentimientos.

El juego es una herramienta que permite desarrollar habilidades, conocimientos y aptitudes, ya que al jugar se produce cierta satisfacción a los participantes y brinda la oportunidad de aprender de manera continua. De acuerdo con lo anterior Chamorro (2010) afirma que el juego consistía en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. Sin embargo, cabe destacar que el juego va a depender de los participantes y de la intención o propósito.

Por otra parte, Vygotsky (citado en Chamorro, 2010) dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da inicio al comportamiento conceptual o guiado por las ideas, en donde el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer las cosas y estar con otros. Es decir; a través del juego los niños aprenden a regular



comportamientos, respetar la toma de turnos, resolver conflictos y aprender a convivir con sus compañeros, ya que si se respetan los acuerdos establecidos, se da la oportunidad de crear un ambiente favorable que ayuda a relacionarse con sus iguales.

2.3.3 Parámetros de la personalidad

Según Chamorro (2010) 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, los cuales se describen a continuación:

- La afectividad: el juego favorece el desarrollo afectivo y emocional, ya que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento, alegría de vivir, permite expresarse libremente y encauzar las energías.
- La motricidad: mediante la actividad psicomotriz va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio.
- La inteligencia: el modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.
- La creatividad: el juego conduce de modo natural a la creatividad porque en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, producción y la invención.



2.3.4 Características del juego

Para Murillo (2009) es preciso considerar las siguientes peculiaridades del juego:

- A través del juego el niño y la niña se comunica con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje.
- A través de él, los niños reflejan su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que les rodea.
- Estimula los sentidos, y enriquece la creatividad y la imaginación.
- Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas
- Facilita diversos aprendizajes como:
 - El desarrollo de las actividades físicas como agarrar, sujetar, balancearse, correr, trepar...
 - El desarrollo del habla y el lenguaje, desde el balbuceo hasta contar cuentos.
 - El desarrollo de la inteligencia emocional como la autoestima y compartir sentimientos con el otro.
 - La resolución de problemas, a través de efectuar y considerar estrategias
 - La toma de decisiones, al reconocer opciones, recoger, y lidiar con las consecuencias.

El lenguaje es una actividad comunicativa que permite la interacción con otras personas, para expresar ideas, sentimientos y puntos de vista. Por otra parte, Cárdenas & Gómez (2014) mencionan que el juego es un lenguaje natural, porque es precisamente en estos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos. Así que, tanto la escuela como la familia deben favorecerlo, a través de experiencias variadas que promuevan la expresión como medio de interacción y comunicación con otros sujetos.



2.3.5 Aportaciones al desarrollo del juego

El juego brinda la oportunidad de promover experiencias y desarrollar capacidades en aspectos físicos, afectivos, cognitivos y sociales, de modo que el ser humano podrá desempeñarse de acuerdo a sus posibilidades. A continuación, se describen las aportaciones que tiene el juego en los diversos ámbitos de la vida según Moyles (1999):

2.3.5.1 Aportaciones al desarrollo cognitivo

El juego pone en marcha las habilidades cognitivas del niño, en cuanto que le permiten comprender el entorno y desarrollar sus pensamientos. Como menciona Piaget (citado en Moyles , 1999) los niños poseen una comprensión real sólo de aquello que inventan por sí mismos y, cada vez que se trata de enseñarles algo con una rapidez excesiva, se les impide que lo reinventen. Por ejemplo, si una niña inventa que una lata de atún es un sartén, esta simbolizando el uso real de este. En primer lugar, porque reconoce sus características; es decir, que está elaborado de metal, ya que al exponerlo al fuego evita derretirse o fundirse. En último lugar, porque identifica y reconoce su utilidad; puesto que sirve para preparar y calentar alimentos para su posterior consumo.

2.3.5.2 Aportaciones al desarrollo social

El juego con sus iguales y con los adultos es un potente instrumento que facilita su desarrollo social, en cuanto que aprende los rudimentos de la reciprocidad – dar y recibir- y de la empatía. En concreto, se promueve la participación activa, como un modo para regular comportamientos y actitudes que son socialmente aceptados por los demás. Sin embargo, no hay que olvidar que los niños repiten patrones de conducta que



observan a través de los adultos y en determinado momento lo implementan en el juego. De acuerdo con lo anterior, Venegas, Ortega, & Venegas (2018) afirman lo siguiente:

“En el juego simbólico, el niño desarrolla conocimientos sobre los roles sociales y aprende a controlar sus emociones , es así como los niños pueden jugar solos y en grupo”.

Sin embargo, para que esto suceda el niño debe tener experiencias previas que le permitan ejecutar la conducta que ha observado. Es decir; a partir de las actitudes y comportamientos que observen de los padres, tíos, abuelos y amigos, ellos construirán su concepto de las cosas o de diversas situaciones de la vida cotidiana.

Por ejemplo, una niña que juega a ser maestra primeramente usará objetos, animales o cosas que suplan a los alumnos, pero después tendrá la necesidad de establecer relaciones interpersonales con niños de su edad o características similares, para promover la interacción y el diálogo y así desempeñe su rol como docente.

2.3.5.3 Aportaciones al desarrollo emocional

El niño decide la historia de los personajes de su juego: lo que hacen, durante cuánto tiempo, de qué manera y quién está implicado, de modo que presten sus sentimientos y sus emociones a otros sujetos.

Los juegos de representación de escenas de la vida cotidiana, de reproducción de cuentos y situaciones imaginarias, implican la reconstrucción y la puesta en acto de los conocimientos. Por consiguiente, el niño o niña podrá desempeñarse de acuerdo al rol que esté utilizando, un claro ejemplo se remite al juego simbólico, en el cual una niña que tiene miedo a una enfermera, puede trasladar sus emociones y sentimientos a un muñeco, de manera que pueda consolarlo o motivarlo, como en determinado momento lo hicieron con ella.



2.3.5.4 Aportaciones al desarrollo motor

El juego estimula el desarrollo motor del niño, ya que constituye la fuerza impulsora para que realice la acción deseada. La pretensión de alcanzar el objeto deseado lo lleva a practicar distintos modos de sujeción, planificar y coordinar sus movimientos, así como desarrollar sus reacciones de protección. Por lo tanto, la psicomotricidad se irá desarrollando de acuerdo con las necesidades que el niño presente en determinado momento, ya que cuando necesite algún objeto, animal o cosa y no se lo proporcionen, el niño buscará sus estrategias para conseguir su objetivo o lograr su meta.

Por otro lado, Vargas (2007) distingue dos tipos de psicomotricidad que se desarrollan durante el juego:

- 1.- Motricidad fina: es el tipo de movimiento que es posible realizar en un “espacio reducido” a través de la activación de pequeños grupos musculares que poseen unidades motoras pequeñas, en el que participan el deseo o la voluntad para desencadenarla.
- 2.- Motricidad gruesa: este tipo de motricidad es observable en miembros, tronco y cabeza.

En contraste con lo anterior, se proponen algunas actividades que se pueden aplicar con los niños, para desarrollar los tipos de psicomotricidad:



Figura 1. Actividades para desarrollar tipos de motricidad. Elaboración propia.

2.3.6 Teorías sobre el juego

A continuación, se describirán las diversas teorías que se ven implicadas en el juego, según Gallardo & Gallardo (2018):

2.3.6.1 Teoría del excedente energético de Herbert Spencer

La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son dos etapas del desarrollo en la que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de congéneres adultos, que eliminan el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres.



Además, este autor también expone que el juego no sólo sirve para liberar el excedente de energía, sino también ayuda a recuperar, descansar y liberar tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías en actividades serias y útiles. Un claro ejemplo de lo anterior se remite al jugar peces y tiburones, donde los niños tienen que atrapar a los del otro equipo, lo que implica correr y consigo liberar energía. Sin embargo, al paso de un tiempo los niños se cansan y deciden jugar a la “casita”, en la cual demuestran el rol que desempeñan los integrantes de la familia. No obstante, después de un exhausto juego viene un pequeño descanso para recuperar las energías consumidas.

2.3.6.2 Teoría de la relajación de Lazarus

Esta teoría propuesta por Lazarus señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, relajarse y restablecer energías consumidas en otras actividades más serias.

2.3.6.3 Teoría del preejercicio de Karl Gross

Esta teoría destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y habilidades, que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego, como un ejercicio de preparación en el que el niño juega, prefigurando la futura actividad del adulto, en donde el juego es una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos.

2.3.6.4 Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall

En 1904, Hall formuló esta teoría según la cual el desarrollo del niño “es una recapitulación breve de la evolución de la especie”.



Para este autor el juego es una característica del comportamiento ontogenético, que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El juego, desde este planteamiento reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas.

2.3.6.5 Teoría de Sigmund Freud

Freud elaboró una teoría de la psique y un método revolucionario que en conjunto denominó “psicoanálisis”. Según este autor el infante y el niño pequeño se encuentran impotentes frente a las poderosas fuerzas biológicas y sociales sobre las que se ejerce mucho dominio, entre las cuales se encuentran la energía de los instintos, de origen biológico y las experiencias sociales con los niños.

Además, postuló que cada individuo nace con una cantidad fija de energía biológica, que es la fuente de todos los impulsos fundamentales y es la base de su conducta, sus pensamientos y motivos futuros.

Freud vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer, que representa las exigencias de las pulsiones de vida o tendencia compulsiva al gozo.

2.3.6.6 Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède

Este autor considera que el juego es una actitud abierta a la ficción que puede ser modificable a partir de situarse en el “cómo sí” y lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica.

Para este autor, el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida diaria, aunque este error lo tiene perdido en favor del adulto. Así, a través del juego el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para favorecer su autoestima y para autoafirmarse.



2.3.6.7 Teoría de la dinámica de Frederic J.J Buytendijk

Este autor señala que el juego depende de la dinámica infantil y que un niño juega porque es niño; es decir, que los caracteres propios de su dinámica le impulsan a no hacer cosas otra cosa que jugar.

Además, considera relevante desarrollar la dinámica del juego en 5 puntos:

- *Jugar es siempre jugar con algo
- *Todo juego debe desarrollarse
- *Hay un elemento sorpresa
- *Existe una demarcación, un campo de juego y unas reglas.
- *Tiene que haber una alternativa entre tensión y relajación.

2.3.7 Clasificación del juego

Russell (citado en Chamorro, 2010) clasifica el juego en 4 grandes modalidades, las cuales se exponen a continuación:

Modalidad	Descripción
Juego configurativo	La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante depende más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo más concreto. El niño goza mientras da forma a la acción que realiza.
Juego de entrega	En estos juegos siempre hay una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo, en el juego de pelota por lado el niño, se ve arrastrado a jugar de modo determinado por las condiciones del objeto



	(rebota) pero por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire y otra al suelo)
Juego de representación de personajes	Mediante este juego el niño representa un personaje animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Por otra parte, en representación de personajes se produce una asimilación de estos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia.
Juego reglado	Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas que limiten ciertamente la acción.

Tabla 1. Tipos de juego construido a partir de Russell (citado en Chamorro, 2010)

Por otra parte, Piaget (citado en Chamorro, 2010) establece una clasificación dirigida al desarrollo de los comportamientos que se presentan en el juego, la cual se describe a continuación:

Tipo de juego	Descripción
Juegos de ejercicio	Son característicos del periodo sensorio motor (0 a dos años) Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidarlo adquirido. la actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la



	<p>satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.</p>
Juegos simbólicos	<p>Son característicos de la etapa preconceptual (2 a 4 años) implica la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia esta edad ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Además, las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto</p>
Juegos de construcción o montaje	<p>Marcan una posición intermedia del puente de transición entre los diferentes niveles del juego y las conductas adaptadas, El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas.</p>
Juegos de reglas	<p>Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los 4 y los 7 años. En estos juegos los niños o niñas desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.</p>

Tabla 2. Tipos de juego construido a partir de Piaget (citado en Chamorro, 2010)



Como se puede observar, existen diversas clasificaciones del juego, debido a que cada autor lo orienta desde una perspectiva diferente. Sin embargo, al analizar la descripción de cada uno, se encuentran algunas similitudes, las cuales se describen a continuación:

*Juego configurativo es similar al juego simbólico. Ambos proponen la transformación o configuración de objetos para simbolizar otros que no están presentes.

*Juego simbólico es similar al juego de roles, ya que ambos pretenden la representación de personajes, animales o personas humanas mediante la adopción de roles y situaciones que estos interpretan.

Es así, como el juego tiene diversas implicaciones dentro del desarrollo del niño, ya que al inicio se utiliza para descubrir, divertirse, conocer, relacionarse y posteriormente se canaliza para aplicarlo en el aula, con fines educativos.

2.3.8 Biografía de Ovide Decroly

Fue un pedagogo y médico belga que nació un 23 de julio de 1871, el cual su lema era “preparar al niño para la vida por la vida misma” inició su labor como un experto pedagogo teniendo un gran auge en el tiempo, aunque cabe destacar que en la actualidad aún sigue brindando un nuevo rostro en la educación (contributors, 2019)

Según Trilla, Cano, Fairstein, Fernández, Molins, González, Puig, Gros, Imbernon, Lorenzo & Carretero (2007) Decroly murió de una enfermedad en el año de 1932 un 12 de septiembre a los sesenta y un años.



Trayectoria

En 1899 al trabajar como auxiliar del policlínico del Dr. Glorieux, se dio cuenta de la urgente necesidad de crear un centro de atención para niños con necesidades especiales, por ello, en 1901 fundó un instituto para niños discapacitados, que instaló en su propia casa donde recibía niños con deficiencias mentales. A instancias de amigos, entusiasmados por los nuevos métodos, abrió, en 1907, otro llamado la “escuela de la Ermita” en donde la dirección de ambos institutos estuvo a cargo de este pedagogo (contributors, 2019).

2.3.9 Aportes de Decroly

Decroly (citado en Decroly & Monchamp, 2002) proponía los medios para ofrecer realmente al niño, antes de la edad de la lectura y la escritura, un acervo intelectual preciso y adquirido en el marco de métodos activos, de manera que, denuncia el perfeccionamiento aislado de los ejercicios sensoriales y su especialización y los convierte en medios globales de observación, de atención y de asociación.

Para Decroly & Monchamp (2002) el juego educativo es una obra fundamental de la que derivan la forma actual de la enseñanza preescolar y la concepción del material educativo moderno, que es casi en su totalidad de inspiración decrolyana. Es entonces, que este autor crea la enseñanza global, la cual se refiere a la totalidad del individuo que percibe, piensa y crea, la cual se basa en el descubrimiento de la percepción sincrética del niño.

Decroly (citado en Zapata, 1989) apoya su método en la teoría psicológica de la Gestalt, por ello surge la idea de la globalización de la enseñanza, por lo que es necesario partir de lo sincrético; es decir del todo, hacia sus partes. Si al niño se le presenta un objeto, primero lo capta como totalidad y luego percibe las partes por medio del análisis. Además, a Decroly no se le escapa el alto valor educativo y motivacional del juego por



ello, este método cuenta con juegos educativos que favorecen habilidades y capacidades específicas.

Decroly (2002) establece que las manipulaciones efectuadas con el material educativo permiten al niño poner en juego grandes esquemas de pensamiento que podrá transferir más tarde una esfera simbólica. La enseñanza decrolyana descansa en la actividad espontánea, que atestigua el verdadero interés del niño y sitúa a su nivel de comprensión la educación que se propone.

Además, este autor se preocupa de la noción del número y de la iniciación de los primeros mecanismos de las operaciones ya que él fue uno de los primeros en introducir mediante juegos de relaciones especiales las ideas pedagógicas relativas al esquema corporal, a la lateralización, a la orientación a la situación y el análisis del fenómeno temporal.

2.4 Centros de interés

De acuerdo con Dolores & Sainz (2009) los centros de interés son un método para trabajar con los niños el conocimiento del medio, estos deben partir del ambiente que le rodea y sustentarse en el mismo. En relación con lo anterior, Decroly pretendía utilizar el entorno de los niños para generar aprendizaje a través de sus intereses y necesidades, de modo que estas atrajeran su atención, propiciando el aprendizaje por descubrimiento.

Los centros de interés se plantean como unos objetivos a conseguir a partir de aquellas cosas que le interesan a los niños, considerando que el interés es uno de los medios rentables para el aprendizaje (Dolores & Sainz, 2009).



A continuación, Dolores & Sainz (2009) describen las actividades que se pueden desarrollar en un centro de interés:

Ejercicios de observación	Ejercicios de asociación	Ejercicios de expresión
Basados en la experiencia personal y directa que dará lugar a conocer las características y cualidades de los objetos	Establecimiento de relaciones lógicas entre lo que ha observado y los otros conocimientos que tiene.	Su finalidad es comunicar los conocimientos adquiridos. La forma de comunicación se adecuará a las posibilidades de los niños: oral, corporal, musical etc.

Tabla 3. Actividades de los centros de interés construido a partir de Dolores & Sainz (2009)

Por otra parte, Martín (2000) establece los objetivos que deben promover los centros de interés, los cuales se muestran a continuación:

Observar y experimentar	Asociar lo observado con otros elementos que se sitúan	Expresar lo observado mediante
<ul style="list-style-type: none">• Objetos• El entorno natural• Los acontecimientos	<ul style="list-style-type: none">• El espacio• El tiempo• En fuentes culturales	<ul style="list-style-type: none">• La palabra• El gesto• El movimiento• El modelado• El dibujo• La pintura• El color

Figura 2. Objetivos de los centros de interés, construido a partir Martín (2000).

De acuerdo con Decroly (citado en Zapata, 1989) hay cuatro necesidades básicas en las cuales se pueden desarrollar los centros de interés:



Figura 3. Implementación de necesidades básicas en los centros de interés construido a partir de Zapata (1989)

En síntesis, los centros de interés son una herramienta educativa, que facilitan el tratamiento de contenidos, los cuales se eligen en función de necesidades, intereses y entorno del alumno. Es así, como el docente tendrá la oportunidad de determinar los objetivos, tópicos, materiales y actividades que serán insumos para propiciar un aprendizaje eficaz.



2.4.1 Los juegos educativos

Los juegos educativos no son un fin en sí, sino una etapa que se inscribe en el conjunto de los procedimientos de pedagogía activa, que son utilizados como medio de demostración (Decroly & Monchamp, 2002).

Por otro lado, Decroly (citado en Bernal 2007) afirma que:

“Los juegos educativos irán precedidos de la experiencia verdadera espontánea y natural, irán acompañados y luego seguidos, de actividades dirigidas a las cosas reales practicadas dentro del medio ambiente del niño, y apoyadas en el dibujo que permite una apropiación de los descubrimientos”. (p.100)

Para ello Decroly (citado en León, 1998) considera al juego educativo, como aquel que se emplea en un ambiente de disciplina y confianza porque los niños eligen las ocupaciones y participan activamente, dentro y fuera del aula.

En cambio (Copyright, 2015) son las actividades que se desarrollan para que los alumnos adquieran y refuercen el aprendizaje de cualquier área, de manera que se pueden utilizar en el aula y en la casa como un método de aprendizaje.

Características

A continuación, Decroly & Monchamp (2002) describen las características que deben contemplar los juegos educativos:

- Tienen por finalidad, ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales.
- Permiten la iniciación en ciertos conocimientos.



- Permiten repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño.
- Se ejecutan individualmente, pero algunos de ellos sirven para grupos grandes o pequeños.
- Suelen realizarse en posición sentada y en el interior, es decir, en las condiciones ordinarias de la vida escolar y familiar.
- El material debe ser ligero, poco voluminoso y sencillo; es decir, debe ordenarse con facilidad.
- No debe ser costoso, para que se pueda renovar sin grandes gastos.

Los juegos educativos varían con arreglo a su destino principalmente por lo siguiente:

- Por las funciones y los conocimientos con los que se relacionan
- Por la edad de los niños
- Por su destino a ocupaciones individuales de pequeños o grandes grupos
- Por la técnica de ejecución y de corrección

Decroly (citado en León, 1998) clasifica los juegos con base en sus funciones y finalidades, las cuales se muestran a continuación:



Figura 4. Clasificación de los juegos, construido a partir de León (1998).



Con base a la clasificación realizada anteriormente, se describen algunos juegos retomados de Decroly & Monchamp (2002). Sin embargo, debido a la falta de bibliografía, solo se retomarán los que se encuentran estructurados completamente.

1.- Cubos: consiste en clasificar cubos en una pequeña caja que contiene un número exacto de ellos. Estos cubos de diversos colores en sus seis caras se colocan al principio sin distinción de colores; luego se induce al niño a formar pequeños dibujos de mosaicos.

2.- La clasificación: consiste en hacer clasificar pequeños objetos en las cajas de madera, cada una de ellas de cuatro a seis compartimentos. Luego la clasificación podrá realizarse de acuerdo con la diferencia de tamaño, aspecto, detalle etc.

Juegos de clasificación	
Cajas de clasificación de objetos	CAJA 1: contiene objetos de diferentes formas y color: broches, botones, abalorios, clavos, tornillos y plumas CAJA 2: encierra diversos granos: huesos de fruta, maíz, guisantes, granos de café verde. CAJA 3: alubias coloreadas en rojo, azul, amarillo, blanco, verde y morado. CAJA 4: objetos que se distinguen por sus detalles de forma CAJA 5: contiene clavos de diferentes longitudes CAJA 6: se pueden clasificar cuatro especies de bellotas, que difieren sólo en pequeños detalles de forma. CAJA 7: contiene huesos de diferentes frutas: cerezas, ciruelas, albaricoques, melocotones
Clasificación de objetos por forma	Se utilizan cajas idénticas, pero los objetos, en lugar de ser reales, son reducciones de objetos reales u objetos de forma geométrica, de dos o tres dimensiones.



convencional o abstracta	Así se pueden clasificar: lunas, estrellas, tazas, jarros, regaderas, flores, frutos, animales, personales recortados en cartón o madera.
---------------------------------	---

Tabla 4. Ejemplos de juegos de clasificación construido a partir de Decroly & Monchamp (2002)

Así mismo, este autor plantea otros juegos que, aunque se desconoce su clasificación, se puede deducir que favorecen al desarrollo de capacidades motrices y visuales, ya que en los dos primeros se hace énfasis en utilizar coordinaciones ojo-mano o coordinaciones musculares. Mientras que, en los tres últimos se desarrollan capacidades visuales, que implican la identificación de símbolos o fonemas a través de la visión o visualización. Dicho lo anterior, se describen los siguientes juegos propuestos por Decroly:

- 1.- El encaje: consiste en encajar, una en otra, cajas cúbicas de tamaños decrecientes y a las que falta una cara. El cubo de la base tiene alrededor de 30 cm de lado. Esta torre ha sido pintada de rojo.
- 2.- Los bastidores: estos juegos fueron tomados de Itard y Seguin, los cuales han servido para enseñar a los niños a vestirse por sí mismos, se componen de bastidores contruidos de madera sobre los que se fijan dos bandas de tela, en donde el niño debe atar con lazos o anudar. Sin embargo, se recomienda utilizar vestidos o confecciones en tela que incluyan cierres.
- 3.- Juego de pares: se exponen las cartas en la mesa y después el niño debe construir los pares, mediante la comparación entre cartas o la memorización del conjunto de variables del juego.
- 4.- Juego de familias: se distribuyen las cartas a varios niños, en donde cada uno debe mirar si la carta recibida le permite formar un par, que después se deja en la mesa.



5.- Juego de emparejamientos: las cartas se colocan al revés, cada participante mira la carta para verificar si ha encontrado la pareja. En caso contrario, vuelve a colocarlas al revés. Finalmente gana el que recuerda mayor número de cartas y forma más parejas.

2.4.2 Materiales

Además, Decroly recomienda el uso de los trabajos manuales, collage, pintura, modelado, gimnasia, juegos educativos, dibujo, elocución, canto, lectura, escritura y excursiones (León, 1998). De modo, que los materiales que utiliza este autor, se enfocan a desarrollar habilidades cognitivas, físicas, sociales y emocionales a través de actividades que se realizan en el entorno del niño, con la finalidad de promover la participación como sujetos activos y la construcción de su propio conocimiento.

En consonancia con lo anterior, Decroly (citado en León, 1998) afirma que:

“Los materiales adoptan formas vivas que recuerdan al niño actos u objetos conocidos como loterías, puertas-jardín, rincón de animales domésticos, imprenta, sala de dados etc.” (p.47)

Según Decroly (citado en Herrera, 2002) el material didáctico con el que se cuenta es la materia, las cosas presentes en el mundo natural, orgánicas e inorgánicas. Objetos sin valor económico llevados a la escuela por los niños, materiales para la construcción de diversas formas educativas.

Decroly consideraba que los materiales que utilizan los niños en la escuela deben ser cercanos a su mundo: piedrecitas, botones, plumas o conchas que ellos mismos pueden recoger, aportar y evitar los materiales con formas abstractas. Así mismo, valoraba los juegos con materias primas como arena, agua, arcilla, cuerdas, alubias, tacos de madera de diferentes tamaños, cubos de colores, pizarra con tizas que sirven para crear, modificar y experimentar nuevas formas y estructuras (Dolores & Vicuña, 2009).



2.4.3 Materiales didácticos

De acuerdo con las aportaciones anteriores, es necesario conocer las implicaciones que tienen los materiales didácticos, ya que estas serán insumo para desarrollar las actividades propuestas.

Según Armas (2009) define el material didáctico como:

“Aquellos materiales y equipos que ayudan a preparar y desarrollar los contenidos y a las que los/as alumnos/as trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos”. (p.1)

Por otro lado, se encuentra la definición emitida por EcuRed (2016) la cual afirma que:

“El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas”.

En pocas palabras, el material didáctico alude a aquellas herramientas que utiliza el docente para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de alcanzar objetivos propuestos y generar conocimientos en los alumnos.

Una vez analizada la definición de materiales didácticos, se propone indagar sobre las implicaciones que estos tienen en la práctica docente, por ello, EcuRed (2016) establece los objetivos y ventajas que promueve su utilización:



MATERIAL DIDÁCTICO	
Objetivos	Ventajas
<ul style="list-style-type: none">-Lograr un aprendizaje significativo en el alumno-Contribuir a la creación de nuevas metodologías, materiales y técnicas que haga más sencillo a los alumnos la adquisición de conocimientos, habilidades que serán útiles y aplicables en la vida cotidiana.-Fungir como facilitadores y potencializadores de la enseñanza que se quiere significar	<ul style="list-style-type: none">-Proporcionan información y guían el aprendizaje-Desarrollan la continuidad del pensamiento y brinda una experiencia real que estimula-Proporcionan experiencias que se obtienen de diversos materiales y medios-Evalúan conocimientos y habilidades-Proveen entornos para la expresión y la creación

Tabla 5. Características del material didáctico, construido a partir de EcuRed (2016)

Por otra parte, es indispensable contemplar algunos criterios que permitan seleccionar los materiales, de modo que se adecuen a lo que se pretende lograr. Es así, como Marqués (citado en Lozano, Cerezo & Alcaraz, 2015) plantea los discernimientos de selección, los cuales se describen a continuación:

- Es necesario considerar la calidad objetiva y en qué medida sus características específicas están en consonancia con determinados aspectos curriculares.
- Los objetivos educativos que se pretenden lograr.
- Los contenidos que se van a tratar utilizando el material, considerando la sincronía entre ambos.

- Las características de los estudiantes que los utilizarán: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para el uso de estos materiales.
- Las características del contexto (físico, curricular) en el que se desarrolla la docencia, así como el lugar que se tiene pensado para utilizar el material.
- Las estrategias didácticas que se diseñan considerando el uso del material. Estas estrategias deben contemplar: la secuencia de contenidos, el conjunto de actividades que se proponen para los alumnos, la metodología y los recursos educativos que se pueden emplear.

Una vez expuestas las implicaciones que tiene el uso del material didáctico, se delimitará a seleccionar aquellos que sea adecuados para llevar a cabo los juegos. Para ello, Gómez (2015) los clasifica de la siguiente manera:



Figura 5. Clasificación de materiales didácticos construido a partir de Gómez (2015)



Se pueden utilizar otro tipo de materiales, como los productos de desecho (hueveras, rollos de cartón, vasos de plástico, latas de refrescos, tapones, etc.) para la elaboración de otros reciclados, como el papel reciclado, jabón, monederos, o accesorios con trozos de telas de modo que se reutilice el material de unos juegos para realizar otros nuevos. (Gómez, 2015).

Dicho lo anterior, Decroly (citado en Trilla et al , 2007) establece lo siguiente:

“La premisa de educar por la vida implica la entrada en el centro escolar de los materiales más diversos, que fruto, del coleccionismo espontáneo del niño, van llegando sin cesar y se encuentran en medio vital del alumno (...) este conjunto de materiales naturales diversos es el material didáctico y sirve para observar, clasificar, sistematizar y ordenar” (p.113)

De manera que, Decroly alude al concepto de materiales didácticos como aquellos objetos o cosas, con los cuales el alumno puede interactuar, por el simple hecho de que se encuentran en su entorno. Es decir, este autor promovía el aprendizaje a través del contexto y los elementos de la naturaleza.

A pesar de que la metodología implementada por este autor ha sido muy reconocida y eficaz, solo se retomarán algunos aspectos para el desarrollo de esta investigación, ya que Decroly da pauta a la flexibilidad de su método, de modo que el material didáctico se adecuará a un objetivo establecido en las actividades propuestas.



2.4.5 Recursos lúdicos

Otro rasgo que es relevante destacar, son los materiales que ayudan a promover el juego, los cuales como ya vimos, van a depender de la perspectiva de cada autor.

De acuerdo con Gómez (2015) “Los recursos lúdicos son todos aquellos materiales que, usados de forma adecuada, generan juegos, los cuales clasifica de siguiente manera:

1.- Juguetes

Según el diccionario de la lengua española (2014) un juguete “es el objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades”. Por tanto, los juguetes son aquellos objetos que se utilizan en la educación infantil para promover el juego, los cuales presentan diversas características que se enfocan al; material con el que están elaborados, resistencia, función y durabilidad a los cambios.

2.- Los objetos que se convierten en juguetes no son creados específicamente para jugar, pero se emplean para ello, siempre cumpliendo las condiciones de seguridad. Como por ejemplo cajas, cartones, botellas, botes de aluminio, taparroscas, cajas de madera, piedras etc.

3.- Los recursos materiales son muebles u objetos pequeños, de uso personal, que permiten su utilización lúdica para desarrollar la psicomotricidad, habilidades manuales etc. Un claro ejemplo son los cojines, alfombras, tapetes, colchonetas, cobijas, cobertores, pizarrones, cuerdas, aros, pelotas entre otros.

4.- El mobiliario está formado por aquellos utensilios que forman parte del espacio de las aulas, pero no se emplean para jugar, aunque si constituyen soportes del juego. Por ejemplo, estantes, cajas de plástico y huacales de madera.

En pocas palabras los recursos lúdicos permiten brindar apoyo al juego, mediante actividades que implican la manipulación, experimentación, la observación, diversión y entretenimiento. En definitiva, la variedad de recursos lúdicos facilita la vivencia del



juego en la infancia y favorece el desarrollo de la creatividad y el cumplimiento de aprender jugando (Gómez, 2015). Sin embargo, hay que considerar que, por el simple hecho de estar en contacto con personas, estos necesitan ser revisados y supervisados para garantizar la seguridad y calidad, pero lo más importante que no sea un peligro para los niños. Además, se deben implementar medidas de higiene que ayuden a evitar la propagación de virus o bacterias, mediante la limpieza diaria de recursos lúdicos.

De igual modo los recursos lúdicos se deben trabajar de diferente manera, ya sea por equipos, parejas, tríos o grupalmente. Sin embargo, estos tendrán variación dependiendo de los objetivos o propósitos que se pretenden favorecer en los niños y niñas.

Es necesario recalcar que, los recursos lúdicos permiten desarrollar diversas actividades, de manera que estas sean atractivas y motivadoras para los niños. Por ello, Gómez (2015) considera que el uso de recursos lúdicos permite desarrollar actividades variadas y creativas, las cuales se describen a continuación:

Plásticas	Culinarias	Físico-deportivas	De presentación o dramatización
Algunos ejemplos de ellas son la realización de murales grupales con distintos materiales de uso cotidiano, pintura o cualquier elemento de la naturaleza, así como la construcción de	Se pueden utilizar diversos utensilios de cocina e ingredientes para la elaboración de macedonias, batidos, zumos o sencillas recetas de cocina.	Se pueden realizar circuitos de psicomotricidad con los más pequeños mediante colchonetas, aros, rampas, pelotas etc.	El uso de un baúl de disfraces con una variedad de prendas de vestir (pañuelos, gorros, camisetas, vestidos o pantalones) permite desarrollar actividades de representación de personajes de



escenarios, juguetes y decoración del aula			cuentos, historias inventadas etc.
--	--	--	---------------------------------------

Tabla 6. Actividades que desarrollan los recursos lúdicos construido a partir de Gómez (2015)

De acuerdo con las actividades antes mencionadas, se puede identificar la relación que establece Gómez (2015) con Decroly sobre la selección de materiales, los cuales coinciden en utilizar; recursos de la naturaleza, juguetes, elementos de ambientación para el aula y elementos para desarrollar la psicomotricidad.

Sin embargo, ante las ideas previamente expuestas surge la necesidad de conocer la relación que existe entre juegos y juguetes, ya que las palabras se estructuran de manera similar. Por ello, se recurre a los aportes de Gómez (2015) el cual establece afirma que:

“El uso de los juguetes tiene varias funciones: desde familiarizarse con los objetos de los adultos hasta desarrollar sentimientos de afecto. En definitiva, sirven para establecer conexiones entre la vida real y el mundo imaginario de los menores (...) por tanto los juegos y juguetes se encuentran interrelacionados, ya que el juguete facilita la inmersión en el universo del juego a partir de la realización de la acción deseada, que produce placer y permite expresar el mundo interior de los menores: el miedo, deseos e ilusiones” (p.135)

A continuación, se expone la clasificación de los juguetes según Gómez (2015)

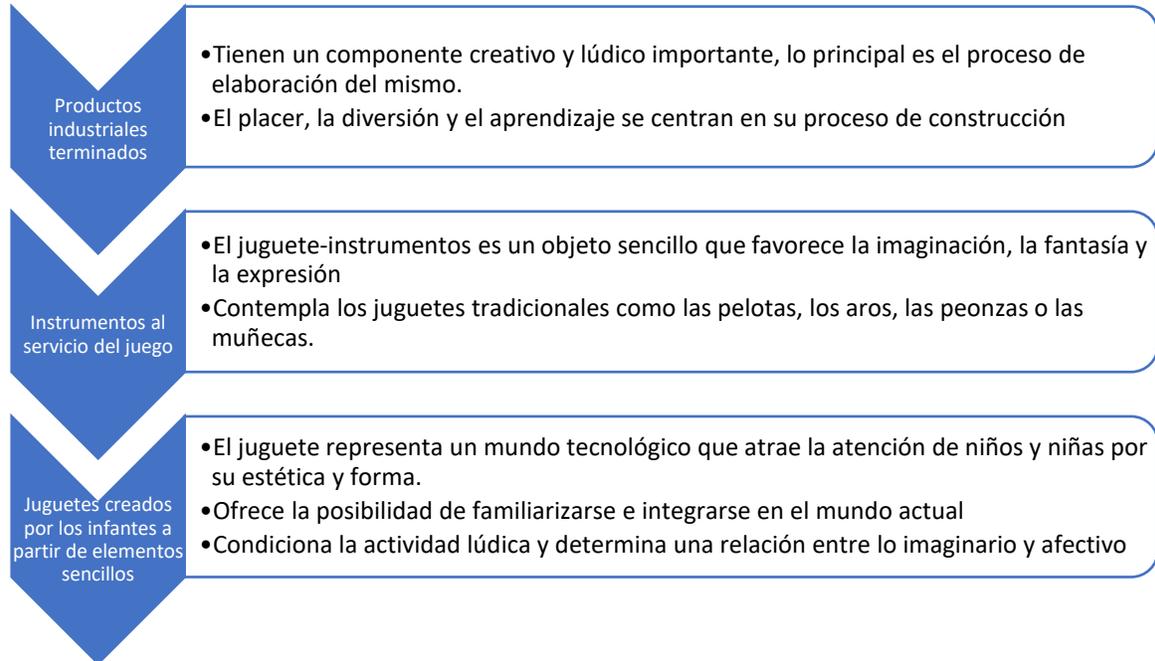


Figura 6. Clasificación de los juguetes, construido a partir de Gómez (2015)

En definitiva, cada tipología difiere de acuerdo con sus funciones, finalidades, características y beneficios, es por ello, que se deben utilizar no solo para entretener a los niños, sino como un medio para favorecer capacidades, habilidades y aptitudes. De modo, que al adquirir o comprar un juguete se deben considerar los siguientes elementos: instrucciones de uso, edad aconsejada, características, material de elaboración y que sean acordes con fines educativos.

Por otra parte, es importante evitar el consumismo de juguetes que promueven la agresión y la violencia en los niños, ya que provocan actitudes irrespetuosas e intolerantes, las cuales ponen en práctica al interactuar con otros. Es por ello, que debemos enseñar a los niños a convivir en un ambiente favorable para establecer relaciones interpersonales, donde todos muestran respeto tanto por las personas con las que interactúan, como por los materiales o juguetes que utilizan.



2.4.6 Tipos de aprendizaje

A través de las actividades lúdicas que se proponen en los juegos, se promueven aprendizajes para el desarrollo integral del niño, los cuales difieren de acuerdo con su categoría, procedimiento, características, beneficios e intención. A continuación, se hace referencia la clasificación propuesta por Tamorri (2004):

Tipo de aprendizaje	¿En qué consiste?	Características
Aprendizaje no asociativo	El organismo modifica su respuesta cuando se ve expuesto varias veces al mismo tipo de estímulo.	Entre las formas más comunes de este aprendizaje se encuentran las siguientes: <ul style="list-style-type: none">➤ Representadas por el hábito: se asiste a una reducción de la respuesta comportamental y refleja que sigue a la presentación repetida del mismo estímulo (se ha producido en varias ocasiones) en donde el organismo aprende a seleccionar estímulos más significativos. Un ejemplo lo constituye la desaparición de la respuesta de sobresalto causado por un fuerte ruido, si este se ha producido varias ocasiones.➤ Representadas por la sensibilización: se asiste a una acentuación de la reacción fisiológica en respuesta a una vasta gama de estímulos, después de que individuos se hayan sometido a un estímulo especialmente intenso o nocivo. Por ejemplo, un individuo responde con mayor intensidad a un leve estímulo táctil si ha recibido con anterioridad



		un fuerte estímulo doloroso. (Tamorri, 2004, pág. 93)
Aprendizaje asociativo	El individuo aprende a relacionar los estímulos de distinto tipo entre sí, o un estímulo con un comportamiento del propio organismo.	Se distinguen dos tipos de procesos: <ul style="list-style-type: none">➤ El condicionamiento clásico: un estímulo condicionado es capaz de inducir una reacción innata (estímulo incondicionado) y provocar la misma respuesta. Así pues, el estímulo condicionado funciona como señal anticipadora de la próxima llegada del estímulo incondicionado, de forma que el individuo reacciona al 1º como si estuviese preparando para responder al segundo.➤ En el condicionamiento operante se verifica la asociación entre un comportamiento del organismo y un determinado acontecimiento en el exterior. Esto se comprueba cuando a la emisión espontánea de un comportamiento le sigue con regularidad un acontecimiento exterior específico, que actúa como recompensa y que por tanto refuerza ese mismo comportamiento (Tamorri, 2004, pág. 94)
Aprendizaje cognitivo	Implica una serie de operaciones mentales como	➤ El estudio del aprendizaje cognitivo ha demostrado que la memoria es un fenómeno dinámico, en el cual la información adquirida que se conserva, varía con el paso del tiempo.



	<p>el análisis del estímulo, su confrontación con información ya presente en la memoria o la asignación a una determinada categoría.</p>	
--	--	--

Tabla 7. Tipos de aprendizaje construido a partir de Tamorri (2004)

A continuación, se presenta la siguiente clasificación propuesta por García (2020), la cual contempla diversos tipos de aprendizaje enfocados a la intención u objetivo:

Tipos de aprendizaje	Descripción
Aprendizaje implícito	<p>Hace referencia a un tipo de aprendizaje que se constituye en un aprendizaje generalmente no- intencional y donde el aprendiz no es consciente sobre lo que aprende. El resultado de este aprendizaje es la ejecución automática de una conducta motora, es decir, que pueden aprender cosas sin darse cuenta.</p>
Aprendizaje explícito	<p>Se caracteriza porque el aprendiz tiene intención de aprender y es consciente de lo que aprende. Sin embargo, esta forma de aprender exige la activación de los glóbulos prefrontales.</p>



Aprendizaje asociativo	Este es un proceso por el cual un individuo aprende la asociación entre dos estímulos o un estímulo y un comportamiento. Uno de los grandes teóricos ese tipo de aprendizaje fue Iván Pávlov que dedicó parte de su vida al estudio del condicionamiento clásico un tipo de aprendizaje asociativo
Aprendizaje no asociativo habituación y sensibilización	El aprendizaje no asociativo es un tipo de aprendizaje que se basa en un cambio en la respuesta, ante un estímulo que se presenta de forma continua y repetida. Por ejemplo, cuando alguien vive cerca de una herrería al principio puede estar molesto por el ruido, pero después del tiempo, no lo notará, porque estará habituado a él. En cuanto a la habituación, se refiere al decremento de la respuesta de un organismo a un estímulo, es decir, es el proceso por el cual se deja de responder a aquello que no es relevante.
Aprendizaje significativo	Este tipo de aprendizaje se caracteriza porque el individuo recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente.
Aprendizaje cooperativo	Es un tipo de aprendizaje que permite que cada alumno aprenda, pero no solo, sino junto a sus compañeros.
Aprendizaje colaborativo	En este tipo de aprendizaje son los profesores o educadores quienes proponen un tema o problema y los alumnos deciden como abordarlo.



Aprendizaje emocional	Significa aprender a conocer y gestionar las emociones de manera más eficiente, ya que favorece el desarrollo personal y empodera a las personas.
Aprendizaje observacional	También conocido como aprendizaje vicario por imitación o modelado, el cual se basa en una situación social en la que al menos participan dos individuos: el modelo (la persona de la que se aprende) y el sujeto que realiza la observación de dicha conducta, y la aprende.
Aprendizaje experiencial	Es el aprendizaje que se produce como fruto de la experiencia, como su nombre lo indica. Y esta experiencia se genera al involucrarse en situaciones y actividades de la vida cotidiana.
Aprendizaje por descubrimiento	Hace referencia al aprendizaje activo, en el que la persona en vez de aprender los contenidos de forma pasiva descubre, relaciona y ordena los conceptos para adaptarlos a su esquema cognitivo. Uno de los grandes teóricos de este tipo de aprendizaje es Jerome Bruner.
Aprendizaje memorístico	Significa aprender y fijar en la memoria distintos conceptos sin entender lo que significan, por lo que no se realiza un proceso de significación, ya que solo es un proceso mecánico y repetitivo.
Aprendizaje receptivo	En ese tipo de aprendizaje la persona recibe el contenido que ha de internalizar. Este es un tipo de aprendizaje impuesto y pasivo.

Tabla 8. Tipos de aprendizaje, construido a partir de García (2020)



En contraste con lo anterior, se pueden identificar diversas clasificaciones según el autor y su perspectiva. No obstante, ambos coinciden en algunas categorías como aprendizaje asociativo y no asociativo, así como sus respectivas implicaciones. Una vez expuestos los tipos de aprendizaje, se considera relevante enfatizar en el “aprendizaje significativo” ya que se utilizará en esta investigación, para conocer su impacto en el juego educativo.

Según Díaz Barriga y Hernández (citado en Ruiz, Sánchez, Bárcenas & Domínguez, 2018) el aprendizaje significativo es:

“El proceso de relación de la nueva información con los conocimientos previos, para ello se requiere de la plena disposición del estudiante a fin de extraer lo significativo, los conocimientos previos adecuados y material con significado lógico para los estudiantes” (p.997)

Así mismo, Ontoria, Gómez & Molina (2000) destacan los siguientes aspectos del aprendizaje significativo:

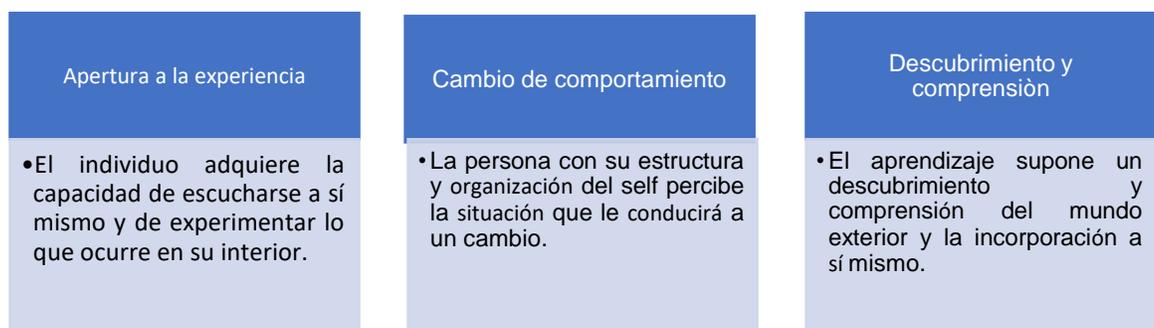


Figura 7. Aspectos del aprendizaje significativo construido a partir de Ontoria, Gómez & Molina (2000)



Rogers (citado en Ontoria, Gómez & Molina, 2000) menciona que a través del aprendizaje significativo se:

“Pretende liberar su curiosidad, permitir que las personas evolucionen según sus propios intereses, desatar el sentido de la indagación, abrir todo a la pregunta y a la exploración, reconocer que todo está en proceso de cambio, aunque no lo logre de manera total” (p.53)

Es así, como a través de actividades lúdicas se pretende conocer el impacto que tiene el aprendizaje significativo en estas, de modo, que se proponga como un aprendizaje que contempla al alumno y lo coloca en el centro.

2.4.7 Biografía de Jean Piaget

Por otro lado, es relevante identificar los aportes fundamentales del trabajo de Jean Piaget. Para ello, Alpízar (2007) describe lo siguiente:

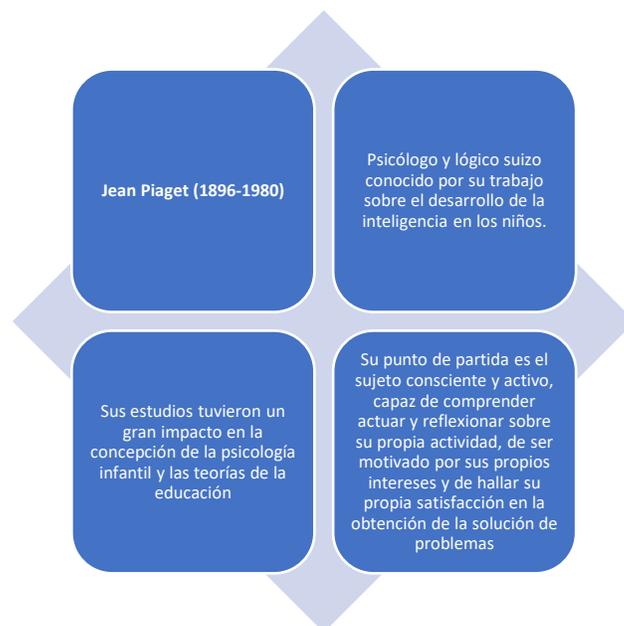


Figura 8. Generalidades del trabajo de Piaget construido a partir de Alpízar (2007)



Por otro lado, es relevante conocer a Jean Piaget, ya que fue un gran psicólogo que realizó varias aportaciones enfocadas a diversas temáticas o áreas. Sin embargo, en esta ocasión se utilizaron algunas ideas sobre las etapas de desarrollo del niño, para planificar las actividades propuestas en esta investigación.

2.4.7.1 Etapas de desarrollo según Piaget

Cada ser humano tiene diferentes características y personalidades. Por ello, Alpízar (2007) menciona que es importante no identificar una determinada etapa de desarrollo en cierta edad cronológica, pues unos niños (as) alcanzarán esa etapa antes y otros después. De manera, que cada niño manifestará características similares o diferentes a su etapa de desarrollo, ya que todo ser humano es único e irrepetible.

Piaget (citado en Alpízar, 2007) establece cuatro etapas de desarrollo del niño, las cuales se describen a continuación:

Etapas de desarrollo	Definición	Características
Sensomotora:	“Es el periodo anterior a la adquisición del lenguaje verbal, durante el cual el niño/a tiene la necesidad de su cuerpo para comunicarse y expresarse”	Para estos niños, no hay más tiempo que el presente y no existe más lugar que donde esta” *Sus reflejos se convierten en respuestas controladas * A través de sus movimientos diarios y sensaciones, aprende a tratar con objetos y acontecimientos externos. Los bebés desarrollan ciertas conductas que no tenían al nacer: a) Comienzan a comprender que los objetos existen, aunque no los vean.



		<p>b) Inician el desarrollo de su lenguaje verbal.</p> <p>c) Al observar un objeto pueden mover su cuerpo coordinadamente en dirección a este.</p> <p>d) Pueden observar y manipular simultáneamente un objeto.</p> <p>e) Repiten un acto.</p> <p>*El niño se mueve a través de estímulos externos, ya que no puede pensar un acto sin antes realizarlo.</p>
Preoperacional	<p>“Es un periodo de mayor desarrollo verbal, donde el niño adquiere una determinada comprensión de las palabras y conceptos (...) Estas palabras pueden describir su mundo exterior, sus pensamientos y sentimientos”</p>	<p>a) El niño investiga continuamente: a medida que explora el medio que le rodea, aprende palabras para comunicarse</p> <p>b) Utilizan sus propias palabras para designar los objetos.</p> <p>c) No pueden desempeñar el papel de otra persona (es egocéntrico).</p> <p>d) Centra su atención en una sola propiedad de un objeto.</p> <p>e) Sus explicaciones pueden ser mágicas o animistas.</p> <p>f) Sus acciones precisan con frecuencia el método de ensayo y error</p> <p>g) No pueden seguir una serie de operaciones o cambios y volver después en</p>



		sentido contrario hasta el comienzo (irreversibilidad)
Operaciones concretas	En esta etapa el niño desarrolla internamente una serie de acciones de manera, que puede realizar mentalmente algo previo que haya efectuado, mediante acciones físicas.	Sus operaciones mentales se limitan a sus experiencias directas. Cuando no posee experiencia directa de un fenómeno, razona por analogía con alguna experiencia anterior. Además, puede presentar las siguientes conductas: a) Proyecta mentalmente una serie de acontecimientos o acciones relevantes para una determinada meta. b) Puede invertir las acciones volviendo mentalmente al punto de partida (irreversibilidad). Es decir; puede pensar en una acción desde su comienzo hasta el final y viceversa. c) Percibe que los objetos no cambian de peso, volumen o forma (conservación). d) Se da cuenta de que las partes de un todo están relacionadas. Por ello puede clasificar y ordenar los objetos. e) Comprende el espacio geográfico y el tiempo histórico.
Operaciones formales	“Es aquella en la que el niño/a puede pensar en algo más que en sus propias	*Antes de actuar, analiza y trata de desarrollar las posibles hipótesis de solución de un problema.



concepciones y creencias. Sin embargo, se le dificulta tratar con situaciones, fenómenos y cosas que nunca ha experimentado”	a) Puede pensar en términos abstractos y depender menos del apoyo empírico. b) Analiza sistemáticamente un problema y considera varias posibles soluciones. c) Puede aislar y controlar las variables de un problema dado. d) Formula y comprueba hipótesis e interpreta sus efectos. e) Analiza y evalúa críticamente el proceso utilizado para resolver un problema.
--	--

Tabla 9. Etapas de desarrollo del niño construido a partir de Alpízar (2007)

Una vez presentadas las etapas de desarrollo del niño propuestas por Piaget, es conveniente mencionar que, de acuerdo con las características del grupo de análisis, estos se encuentran en la etapa preoperacional, la cual se caracteriza por los siguientes aspectos: egocentrismo, utilización del juego, representación simbólica, animismo y expresión de ideas por medio del lenguaje. Es así, como esta etapa se utiliza para orientar las actividades que van enfocadas a desarrollar el concepto de número. Para ello, Piaget (citado en inauthor, 2016) sostiene lo siguiente:

“Los niños no adquieren un concepto verdadero del número antes de la etapa de operaciones concretas, cuando comienzan a entender las relaciones seriales y jerárquicas” (p.208)

De manera que las actividades propuestas en esta investigación estarán enfocadas en desarrollar el concepto de número, a través del conteo de colecciones, el cual implica principios que se deben favorecer en los niños para adquirir la noción del número. Sin embargo, dentro del proceso los niños cometerán errores de conteo, los cuales serán resueltos mediante el método de ensayo y error que nuevamente propone Piaget.



2.4.8 Motivación

Por otra parte, es crucial conocer las implicaciones que tiene la motivación en la actitud de las personas, como medio para satisfacer una necesidad o lograr un fin. Por ello, de acuerdo con Borod (citado en Elizondo, Rodríguez & Rodríguez, 2018) la motivación es la fuerza o acción resultante de los componentes emocionales, porque refleja hasta qué punto un organismo está preparado para actuar física y mentalmente de una manera focalizada, en donde la respuesta emocional constituye la forma en que el cerebro evalúa si actuar o no.

Por tanto, la motivación es un estímulo que proviene del interior de una persona, el cual impulsa a realizar determinadas acciones o actividades, para lograr una finalidad que ha sido impuesta o que se realiza por iniciativa propia de la persona.

Por otra parte, Gerena (2003) establece las características de la motivación:

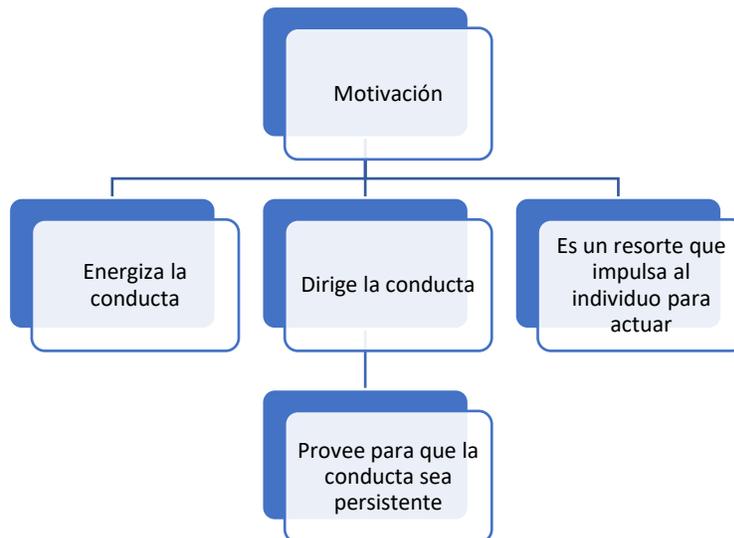


Figura 9. Características de la motivación construido a partir de Gerena (2003)



2.4.8.1 Tipos de motivación

La motivación se puede promover por medio de factores internos (proviene del interior de la persona) o externos (se utiliza un estímulo para realizar una determinada actividad). Es así como, Rodríguez (2001) clasifica la motivación de la siguiente manera:

➤ **Motivación intrínseca:**

Es el móvil para realizar una tarea, porque causa satisfacción o despierta el interés.

➤ **Motivación extrínseca**

Es aquella que se mueve a la consecución de algo, por las ventajas que aportan a la persona.

Un ejemplo de esta se remite al utilizar incentivos, para controlar una conducta o motivar al alumno a realizar una determinada actividad.

➤ **Motivación Intrínseco- extrínseca:**

Se presenta cuando el sujeto combina ambas, dependiendo de la intensificación, del momento y las circunstancias.

Otro aspecto, que debe tomarse en cuenta es la influencia que ejerce la motivación en el aprendizaje del alumno, ya que el docente juega un papel fundamental al fungir como guía en el proceso enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, cabe destacar que se puede promover más de una motivación en una persona, no obstante, en esta ocasión se alude a la estimulación escolar la cual se describe a continuación.

Según Márquez (1993) *la motivación escolar*, es un proceso general por el cual se inicia y dirige una conducta hacia el logro de una meta.



En síntesis, la motivación escolar es aquella que utiliza el docente, para guiar la práctica educativa y así promover aprendizajes. Es entonces, que el éxito o fracaso de esta, dependerá de la intervención docente, la organización de las actividades y recursos.

Así mismo, Kelly (citado en Valhondo, 1995) organiza los factores que intervienen en la motivación escolar, los cuales se describen a continuación:

- ✚ El alumno, cuyo desarrollo, aprendizaje y conducta son los objetivos de la educación.
- ✚ El profesor, cuya tarea es guiar y dirigir los intereses y esfuerzos del alumno hacia la realización de propósitos adecuados y el logro de fines definidos.
- ✚ Los sistemas y métodos que el profesor utiliza para estimular, guiar y dirigir la voluntad del aprendizaje.

Como se afirmó arriba, la motivación escolar implica la triangulación de alumno, profesor y método, donde en conjunto tienen un impacto que será reflejado en el aprendizaje del educando. Además, servirá como herramienta para analizar la práctica docente con la intención de mejorar.

2.4.9 Propuestas para mejorar la motivación

A continuación, se plantean algunas propuestas que ayudan a estimular la motivación de los alumnos, las cuales según Elizondo et. (2018) están encaminadas a mejorar la experiencia de enseñanza -aprendizaje en un entorno docente.

1.- Aprovechar la expectación del primer día de clase. En algunas ocasiones no se aprovecha el primer acercamiento que se tiene con los alumnos, lo cual puede repercutir en el ambiente escolar y actitud que se manifieste durante todo el curso. “Se trata de lo que se podría denominar “el minuto de oro” y lo cierto es que en ese momento puede



marcar el tono de cómo se desarrollará el resto del curso”. En pocas palabras, el docente desempeña un papel fundamental al promover la convivencia escolar, como medio para propiciar el desarrollo integral de los educandos.

Algunas propuestas que convendría incorporar el primer día de clases:

*Presentarse revelando algún tipo de información personal. En este apartado se pueden incluir aspectos sobre por qué decidió dedicarse a dar clase, cómo consiguió acceder a esa institución docente, qué profesor le gustaría llegar a ser, alguna anécdota graciosa que le ocurrió en su primer año de enseñanza o incluso cuáles son sus hobbies más allá de su faceta como profesor. Con esta conversación, el profesor conseguirá que los alumnos lo vean como un ser humano que tiene cualidades, necesidades, logros, fortalezas y debilidades, de modo que se propiciará un clima de confianza y respeto para fortalecer la interacción y comunicación en el aula.

*Comenzar a conocer a sus estudiantes. Para ello, es importante preguntar sobre sus conocimientos previos relacionados con la asignatura, sus ilusiones respecto a lo que esperan aprender, sus intereses en esta materia, si tienen alguna pasión que tenga que ver con ella, sus dificultades o miedos con relación a si serán capaces de superar los contenidos, dejando que hablen y se expresen. De este modo, no sólo se obtendrá información realmente valiosa para encauzar debidamente el curso, sino que se promoverá la participación y protagonismo en los alumnos de manera activa.

*Trasladar la importancia de su asignatura. Los alumnos deben conocer los motivos y razones por los cuales hay que aprender determinado curso. En este sentido, se trata de presentarles de manera atractiva la asignatura, como si se tratará de un comercial (...) en donde se trasmite la idea que realmente es importante para su formación profesional.



*Brindar los últimos minutos de la clase para que se expresen. Es necesario transmitir la idea sobre cómo se han sentido en este primer contacto, mediante el uso de cuestionamientos.

2.- Entusiásmese. El docente se debe transformar en un comunicador apasionado que le guste contemplar una charla de un tema de su agrado. En este sentido, dicho fenómeno de contagio emocional puede producirse tanto en su vertiente negativa, si lo perciben apático o desganado, como en su versión más positiva, si logra embarcarlos en su entusiasta aventura hacia el conocimiento.

3.- Variar constantemente la metodología de enseñanza. Se debe contemplar la asistencia de clase como una experiencia enriquecedora, sorpresiva y variada, ya que la rutina puede ser el comienzo de la desmotivación. Es por ello, que se recomienda utilizar diversos recursos didácticos que promuevan el interés de los alumnos, evitando caer en clases monótonas y repetidas que solo provocan apatía.

4.- Estimular la participación activa de los alumnos. Es conveniente promover la curiosidad a través de preguntas sugerentes, que anime a generar un clima participativo y de protagonismo por parte de los estudiantes, que dé lugar a todo tipo de reflexiones que aborden tanto aspectos estrictamente relacionados con la materia como de otra índole.

5.- Propiciar que el estudiante descubra por sí mismo el conocimiento. El docente debe plantear retos en forma de resolución de problemas, casos prácticos o proyectos que estimulen la construcción autónoma del saber motivado, por el propio deseo de alcanzar una meta. En pocas palabras, se debe aplicar el aprendizaje por descubrimiento propuesto por Bruner, el cual exige presentar al alumno los materiales con los que se trabajará, establecerá relaciones, resolverá problemas y transferirá lo aprendido, de modo que el descubrimiento convierte al alumno en un sujeto independiente y autónomo, que desarrolla la motivación intrínseca” (Quesada, García, Jiménez, 2003).



6.- Utilizar el humor. El hecho de establecer un ambiente escolar permitirá establecer relaciones interpersonales y con ello amistades, que ayudarán a cambiar el concepto de una clase como un lugar divertido y potenciador de aprendizaje. Sin embargo, no se trata de contar chistes, sino relatar alguna anécdota graciosa que rompa con el ritmo de la clase, incorporar cierto toque de ironía en alguna reflexión o simplemente reírse de uno mismo si se ha cometido un error.

7.- Realizar experimentos o ejemplos prácticos que ilustren la teoría impartida. Resulta especialmente motivador para el alumno poder comprobar cómo los conocimientos recibidos de manera teórica pueden ser constatados a través de su vertiente experimental o práctica. De esta manera, los alumnos pueden comprender fácilmente conceptos, términos y definiciones que en comparación con la teoría hubiera sido complejo abordar. Como indica Majó & Baqueró (2014) es necesario que el alumno aprenda a construir sus respuestas a partir de la observación, búsqueda de información, manipulación y diálogo con la intención de comprender.

8.- Enriquecer las clases con todo tipo de recursos. Más allá de los contenidos específicamente relacionados con el programa de la asignatura, pueden utilizar toda la plétora de recursos que los enriquezcan y completen, ayudando a crear un clima ameno y predispuesto al aprendizaje. En síntesis, el docente es el responsable de seleccionar los recursos que consideré pertinentes o interesantes para lograr el objetivo del curso.

9.- Utilizar siempre el refuerzo positivo. Mediante su utilización, se traslada a los estudiantes la confianza que tiene en su capacidad de aprender, incrementando su autoestima y motivando así su deseo de continuar progresando. En este caso los incentivos, elogios y reconocimientos pueden implementarse como elementos motivadores que favorezcan la participación en el aula, así como la realización de las actividades.



10.- Desarrollar actividades fuera del aula. Esto con la finalidad de estimular el interés y desterrar la monotonía, dando pauta a cambiar el escenario de la clase por entornos de la propia institución como la biblioteca, laboratorios, patios etc.

11.- Terminar las clases con interrogantes que estimulen la curiosidad. De esta manera, se conseguirá motivar a los alumnos para que acudan expectantes a la siguiente clase o mejor aún, se estimulará el hecho de que ellos mismos, movidos por la curiosidad, realicen una búsqueda de información. Es decir; las dudas que surjan durante la actividad promoverán la investigación de diversas fuentes para obtener respuestas a los cuestionamientos o simplemente incitará el deseo de conocer más sobre el tema.

12.-Organizar charlas o conferencias por parte de personal externo. La finalidad de las charlas o conferencias es transmitir información a un grupo determinado de personas, para informar o comunicar su experiencia sobre un tema en específico. Teniendo en cuenta lo anterior, la actividad puede estar orientada a la impartición de una conferencia por parte de un experto en la materia, con el fin de enriquecer, complementar o profundizar el aprendizaje de forma que comparta su experiencia.

13.- Estar siempre dispuesto a evolucionar como profesor. Es necesaria la disposición para progresar como docente, presentando una apertura mental que permita la modificación de inercias que se encuentran fuertemente establecidas, en donde la preparación, organización e inclusión de los nuevos enfoques didácticos y actividades supondrá, un esfuerzo añadido a la labor docente realizada hasta ese momento. De este modo, desempeñarse como profesores, docentes y maestros implica un arduo trabajo, tanto dentro del aula como fuera de ella, ya que la actualización debe ser el primer elemento para que el docente cuente con herramientas para enfrentar las posibles necesidades que ocurran en la praxis.



14.- Guiar a los alumnos hacia la búsqueda de su propia motivación intrínseca. Es conveniente ayudar a los estudiantes a generar ese impulso, mediante el simple descubrimiento de la sensación placentera que subyace a través del planteamiento de la posible consecución de atractivas metas derivadas de un proceso formativo. En pocas palabras, el rol del docente consiste en promover el interés de los alumnos para realizar las actividades o tareas que generan satisfacción y agrado.

15.- ¡Sonreír! La sonrisa es algo que se percibe a simple vista de una persona, además de que es un arma poderosa para identificar a un sujeto agradable y amable que transmite aceptación, confianza y comodidad. Es por ello, que todas las iniciativas encaminadas a mejorar la motivación de los alumnos, adquieren un efecto multiplicador si se realizan con una sonrisa en el rostro.

2.5 La mediación docente

La mediación es la acción educativa que incide en la actividad mental del niño, lo cual significa que la docente debe ser responsable de crear condiciones que favorezcan los aprendizajes de manera que sean significativos (Delgado, 2007).

Con base al rol que desempeña la docente de preescolar, el programa de estudio de 1996 (citado en Delgado, 2007) señala lo siguiente:

“La docente como mediadora debe de asumir un papel dinámico, reflexivo y analítico en la práctica pedagógica tomando en cuenta las características, necesidades, experiencias e intereses del niño y la niña” (p.19)

Así mismo, Delgado (2007) propone los requisitos que necesita la docente de educación preescolar para ser una persona crítica y creativa:



- Conocer la realidad del niño. Esto implica cuestionarse los siguientes aspectos: cómo adquiere el conocimiento, cuál es el estilo cognoscitivo de aprendizaje, qué habilidades posee y cómo comprende el mundo en el que vive. Es decir, a partir del diagnóstico inicial que se realiza al inicio del ciclo escolar, se puede determinar las actividades, metodología y formas de intervención más apropiadas de acuerdo con las características del grupo.
- Utilizar esta información para ayudar a reflexionar al alumno sobre su forma de pensamiento y la manera en que construye el conocimiento. Es decir, la docente debe potenciar las habilidades, conocimientos y aptitudes que cada niño posee, de modo, que en un futuro las adapte a las diversas situaciones de la vida cotidiana. Además, se parte del principio de que las concepciones de los pequeños son válidas, y no únicamente lo que la maestra dice y piensa.
- Permitir interactuar con sus iguales, el medio que les rodea y con otras personas, ya que estas relaciones proveerán de elementos para enriquecer su sistema de creencias y concepciones.
- Comprender que son creativos, curiosos y con capacidad para desarrollar su pensamiento crítico.
- Contribuir a que los niños descubran por sí mismos su entorno y el significado de este, sin ser indiferentes al concepto de hombre y de mundo que ella como maestra tenga.



2.5.1 El papel del docente en la intervención

Por otro lado, Pecci, Herrera, López & Mazos (2010) plantean el papel que desempeña la docente en la intervención, el cual se describe a continuación:

✚ **Configura el escenario de sus juegos.**

La clave es sugerir nuevas tareas o variantes del juego, mejorar su desarrollo y ofrecer posibilidades de ampliación o conexión con otras actividades que contribuyan a afianzar los aprendizajes.

✚ **Favorece en los niños la expresión y la comunicación en el desarrollo de sus juegos.**

El educador fomenta el lenguaje, le dice a qué juega, con qué, le incita a expresarse y refuerza las expresiones corporales del niño.

✚ **Crea un ambiente relajado, acogedor y de libertad.**

El educador debe mostrar una actitud de ayuda, pero sin sobreprotección, dando pauta a la experimentación.

✚ **Ajusta los tipos de juegos a las posibilidades de los niños.**

Comenzando por juegos que impliquen tareas más sencillas y que el niño sienta que puede realizarlas, con el objetivo de promover el interés por seguir descubriendo.

✚ **Organiza el juego.**

Partiendo de situaciones de la vida real y de los requerimientos de su entorno; a los niños les gusta encontrar semejanzas entre la fantasía de sus juegos y la relación enriquecida por su imaginación simbólica.

✚ **Observa (y además registra) el proceso de juego del niño en el aula: su estructura, sus contenidos, la actitud en los distintos juegos y el grado de satisfacción al realizarlos; es decir, una actitud interesada, creativa, participativa, investigadora, inhibida o violenta.**



Así mismo, de acuerdo con Pecci, et. (2010) la intervención docente, debe contener un elemento fundamental:

“Su actitud ha de servir para estimular y guiar al niño en los procesos que su actividad lúdica conlleva: procesos emocionales, afectivos y cognitivos” (p.42)

Por tanto, el docente debe incluirse en los juegos, para motivar a los niños, y así ellos sientan su entusiasmo, creatividad, disponibilidad, imaginación e interés para ejecutar el juego, de modo que los contemplan como sujetos participantes, que se involucran por gusto y no por obligación.

2.5.2 La educación preescolar

La educación preescolar está dirigida a la formación integral de los niños y niñas desde el punto de vista físico, estético, intelectual, moral y laboral, así como lograr una preparación adecuada para el futuro aprendizaje (EcuRed, 2019)

Además, Araújo, Haddad, Rodríguez & Osorio (2013) establecen los lineamientos que debe cumplir la educación preescolar, los cuales se organizan a continuación:

Lineamientos curriculares del preescolar	
Consolidación como derecho	A partir de la Constitución Política de 1991 se reconoció que uno de los derechos fundamentales de los niños y niñas era la educación y que el grado cero se constituía como curso obligatorio.
Meta formativa	Se enfoca en una educación integral que permite el progreso de la condición



	<p>humana y forme hombres conscientes y capaces de interactuar en convivencia, participar en la preservación de los recursos y actuar como seres justos y equitativos con sus derechos y de los demás.</p>
Finalidad de la educación preescolar	<p>Busca educar a los niñas y niños para que pasen a ser miembros de un nuevo colectivo, en donde comparten actividades, objetos, intereses y se relacionan con otras personas y compañeros distintos a su entorno familiar.</p>
El rol docente	<p>Implica ser un guía, en la cual el sujeto “orienta, anima y facilita la acción del niño y del grupo, así como la participación de familias y comunidad en procesos educativos.</p>
Idea pedagógica (aprendizajes)	<p>Jacques Delors menciona que la educación preescolar le corresponde propiciar los pilares del conocimiento, los cuales se describen a continuación: Aprender a conocer: Adquirir los instrumentos de la comprensión Aprender a vivir juntos: Es aprender a interactuar con los demás para aprender</p>



	a solucionar los conflictos. Este aprendizaje requiere que los alumnos sean capaces de reconocer la diversidad de seres humanos, aceptando sus similitudes y diferencias
--	--

Tabla 10. Lineamientos curriculares construido a partir de Araújo, Haddad, Rodríguez & Osorio (2013)

Por otro lado, SEP (2017) establece que la educación preescolar en México necesitaba ser obligatoria, por ello se empezó a discutir en el Congreso en el año 2001 y se aplicó en el ciclo escolar 2004-2005. Además, este cambio generó un importante crecimiento de la matrícula en un 28.5% en doce años.

2.5.3 Sugerencias didácticas

Así mismo, Delgado (2007) propone algunas recomendaciones que debe considerar el docente para desempeñarse en el aula:

- ❖ Las actividades que se propongan al niño deben fomentar su actuación y manipulación directa, responder a un interés y tener un objetivo identificable.
- ❖ Desarrollar actividades que requieren de materiales variados, interesantes, con cualidades para ser manipulados, transformados y utilizados en distintas creaciones.
- ❖ Al plantear y desarrollar las actividades tener en cuenta que el proceso es tan importante como el producto y los pasos por seguir en las actividades deben ser flexibles.
- ❖ Conocer las características del niño, el proceso de desarrollo operativo según la teoría de Piaget.



- ❖ Utilizar las situaciones cotidianas que se realizan en el aula: ordenar material, ubicar las pertenencias, quitar y poner materiales en las mesas, colocar dibujos en los folders, los cuales le permiten al niño clasificar, ordenar, establecer correspondencias, contar, medir etc.
- ❖ Orientar al niño mediante el uso de consignas evitando indicar los criterios. Por ejemplo, poner junto lo que puede ir junto (agrupar) u ordenar los elementos (seriar).
- ❖ Plantear actividades en las que el niño:
 - Despierte el interés, curiosidad y observación; de manera que descubra las posibilidades de los objetos, estableciendo semejanzas y diferencias entre ellos.
 - Compruebe el acierto o desacierto de las hipótesis.
 - Interactúe intencionalmente con el medio, para producir determinados efectos.
 - Experimente y describa posiciones, direcciones y distancias.
- ❖ Los materiales que se ofrezcan deben poseer las siguientes condiciones:
 - Que se puedan manipular, transportar, combinar, comparar, desarrollar velocidad.
 - Que estimulen la investigación, que sean interesantes, intrigantes y retadores.

Decroly propuso otras actividades de utilidad práctica y que se pueden plantear como descanso tales como hacer colecciones con los objetos que recogen los niños, coser botones, limpiar el calzado, limpiar el polvo, cuidar el jardín o cuidar de los animales. (María Dolores Requena; Paloma Sainz de Vicuña Barroso, 2009).

Es así como, el docente debe planear actividades contemplando los siguientes elementos; establecer un objetivo, utilizar materiales variados que impliquen la manipulación, la observación y experimentación. De manera que las actividades propuestas deben influir para promover un interés, a través de la motivación intrínseca que nace del gusto por hacer las cosas, y extrínseca que es ofrecida por el docente mediante el reconocimiento y valoración de su trabajo.



Por otra parte, Martín (2000) establece los criterios para elaborar las actividades:

- Las actividades son los caminos que conducen al aprendizaje y deben poner en funcionamiento las capacidades de acción-reflexión de los niños
- Respetar y planificar un proceso pedagógico que tiene tres etapas: antes de la actividad, durante la actividad y después de la actividad
- La transición de una actividad a otra debe ser llevada con cuidado y sin cortes bruscos y con un profundo respeto de tiempo individual
- Cada actividad debe de disponer del espacio y tiempo requeridos, de modo que una tarea no invada otra y los niños aprendan a ubicarse dentro de ciertos límites
- Los espacios tienen que estar organizados de tal manera que se puedan hacer, junto a una actividad individual, actividades cooperativas
- El ritmo de las actividades tiene que estar en relación directa con las necesidades de los niños pequeños: necesidad de actividad física, de relajación, de descanso, de experiencias directas con los objetos, de relación, de comunicación.
- Se debe respetar el ritmo biológico de los niños que sienten momentos de fatiga en los que necesitan descanso y tranquilidad, mientras que otros son adecuados para actividades intensas y de movimiento

Por tanto, la planeación didáctica es una herramienta que utiliza el docente para sistematizar los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los cuales deben responder a las siguientes preguntas ¿Qué voy a enseñar? (tema o línea de análisis) ¿Cómo? (a través de los contenidos: conceptual, procedimental y actitudinal) ¿Para qué? (lo que quiero favorecer) ¿Por qué? (beneficios o aportes) ¿Qué materiales voy a utilizar? ¿Cuándo? (momentos de secuencia) ¿Dónde? (lugares que se utilizarán para desarrollar las actividades)



2.5.4 El papel de las familias dentro del juego

El juego puede provocar algunos cuestionamientos sobre su implementación, por ello Pecci, Herrera, López & Mazos (2010) mencionan que los padres con el afán de ser compañeros de juego de sus hijos llevan la dirección del juego y coartan la iniciativa del niño; otros, no juegan o no saben cómo jugar o tienen la falsa creencia de que “jugar por jugar es una pérdida de tiempo”. Muchos padres se olvidan de una tarea fundamental en donde deben dar apertura para jugar libremente y posibilitar actividades lúdicas. Por tanto, jugar en familia promueve la socialización, la confianza, la comunicación, la diversión, el desarrollo de destrezas y habilidades, la seguridad y el desarrollo de la imaginación. Sin embargo, en muchas ocasiones la situación económica de algunas familias, no les permite pasar tiempo juntos, ya que muchos padres tienen que salir a trabajar para cubrir sus necesidades básicas, otros casos se incluye la falta de interés por jugar con los hijos y mirar por el bienestar propio, dejando a un lado la curiosidad y bienestar del niño como objetivo prioritario de los padres de familia. En pocas palabras, la actitud de los padres será el detonante para considerar el juego como una actividad lúdica o como una pérdida de tiempo.

De acuerdo con Pecci et al., (2010):

“Darse tiempo para estar juntos y, sobre todo, darse un buen tiempo, es el regalo más extraordinario que se le puede hacer a un niño (...) organizar juegos y actividades familiares agradables para todos crea momentos mágicos en la familia, que dejarán un recuerdo imperecedero”. (p.43)

Es probable que estar en casa resulte algo aburrido, sin embargo, es todo lo contrario, ya que se pueden realizar diversidad de juegos los cuales se describen a continuación:



- **Escondidos:** este juego consiste en seleccionar a un participante y pedirle que cuente en voz alta un determinado número y cuando este se cumpla tendrá que buscar a sus demás compañeros que se encuentran escondidos.
- **Karaoke canta:** consiste en seguir la secuencia de una canción, la cual se encuentra en un aparato electrónico.
- **Juego de las sillas:** este juego consiste en formar un círculo con sillas. Para ello se debe considerar el número de integrantes y colocar una silla menos: es decir; si son 10 personas, debe haber 9 sillas para que cuando suene la música comiencen a bailar alrededor de ellas y cuando se pause se sienten en una silla. El participante que no se siente queda fuera del juego y así sucesivamente se va quitando una silla cada vez que los integrantes se sientan.
- **El gallito:** para llevar a cabo este juego es necesario tener a la mano algunos materiales como un listón y un globo. Primeramente, se debe colocar el globo en el pie derecho o izquierdo y sujetarlo con el listón. Posteriormente organizar a los participantes por pareja para defender su globo y evitar que la otra persona lo truene, sin embargo, los que pierdan su globo tendrán que salir del juego y esperar a que los participantes sigan compitiendo para obtener un ganador.
- **Adivina, adivina:** este juego radica en colocar objetos, juguetes o frutas dentro de una bolsa, para que la persona que introduzca su mano dentro de esta pueda adivinar de que se trata. Nota: la persona deberá tener los ojos vendados para evitar que haga trampa o que simplemente vea lo que está tocando.
- **No te rías porque pierdo:** este consiste en la interacción de dos personas, las cuales deben estar sentadas frente a frente y mirarse fijamente evitando reírse, ya que si lo hace pierde el juego.
- **Twister:** para llevarlo a cabo, es necesario tener una alfombra de plástico con círculos de 4 colores diferentes y una ruleta la cual indica el color y la parte del



cuerpo que se debe colocar en ella. Sin embargo, para algunos niños puede resultar complejo, ya que implica el conocimiento de la direccionalidad que puede tomar el cuerpo, es decir; coloca la mano derecha en el círculo azul. Tal vez para el niño sea fácil colocar la mano en el círculo azul, pero al mencionarle mano derecha, lo colocamos en un conflicto cognitivo debido a que desconoce cuál es su lado izquierdo o derecho. En vista de que, para algunos niños puede resultar complejo, se podría adecuar a sus características, dando la instrucción y que el niño decida qué mano o que pie colocar.

- **Bolos:** para este juego se necesitan materiales como botellas vacías y una pelota. Primeramente, se deben acomodar las botellas en una sola línea horizontal, de modo que al lanzar la pelota estos sean derribados. Gana el participante que derribe todas las botellas, sin dejar una sola.
- **Buscando el tesoro:** este juego es muy divertido porque al mencionarles a los niños que deben buscar el tesoro, les provoca mucha emoción, ya que su imaginación es tan impresionante que ellos se plasman imágenes de un cofre con muchas monedas y joyas. No obstante, hay que considerar que a los niños les emocionan los dulces o juguetes, por lo que se puede dar de una temática de piratas donde se busca el tesoro y se encuentran los elementos antes mencionados. Además, hay que considerar que los niños pueden ser minuciosos, impredecibles e inteligentes, lo que los lleva a encontrar cosas o resolver problemas de forma simple.
- **Teléfono descompuesto:** este juego consiste en formar una fila, el último integrante deberá de aprenderse una frase, la cual se dirá en el oído del compañero que se encuentra enfrente, evitando que sea escuchado por otra persona. Al final la persona que se encuentra al frente deberá decir la frase que escucho, contrastando y verificando la validez de la frase.



2.5.5 La pertinencia de formar familias en la educación de los niños

Ser padres es una tarea difícil para la cual no se “nace sabiendo”. Para ello, en la actualidad se está dando mucha importancia a la formación de padres para resolver dudas, cuestiones, problemáticas que les surjan en su tarea de educadores (Pecci, Herrera, López & Mazos, 2010). Empezaré por considerar que la formación que recibimos desde pequeños influye en el papel que desempeñemos como padres en un futuro, sin embargo, también cabe destacar que, si no se quieren repetir los mismos patrones de conducta, se realizan modificaciones que pueden favorecer o perjudicar el bienestar de la familia. Por tanto, la frase no se “nace sabiendo” es acorde, ya que las mismas situaciones de la vida van formando a cada individuo a pesar de sus necesidades, errores, fortalezas y oportunidades, cada uno actúa y se comporta como cree conveniente.

Por otro lado, cada cabeza es un mundo, en el cual el docente podrá dar sus puntos de vista acerca de los beneficios que tiene el juego dentro del proceso de aprendizaje de los alumnos, sin embargo, que el docente promueva el juego, no quiere decir que todos los padres lo ejecutarán, ya que esto dependerá de la perspectiva que tengan, así como la disponibilidad de tiempo. Además, para que las palabras del docente no solo queden en la teoría se podría aplicar un caso práctico para que sean los mismos padres quienes se den cuenta de la diferencia entre una clase donde se ven implícitos contenidos y la otra donde se ven inmersos, pero a través del juego.

La educación infantil es una tarea compartida de padres y educadores con el fin de llevar acciones conjuntas intencionadamente educativas. Las relaciones entre padres y maestros tienen que ser cordiales y amistosas para poder llegar a un acuerdo en cuanto a objetivos, criterios de educación y trato con los niños, con el fin de que disfruten de su infancia y construyan una personalidad equilibrada (Sandín, 2010). De manera, que las



relaciones que se establezcan entre padres y docentes deben incluir el respeto, la tolerancia y la empatía.

Por ello, la institución será la responsable de promover la participación de los padres de familia, a través de actividades que impliquen su involucramiento tanto en aspectos administrativos como personales, que los asuma como sujetos responsables del proceso educativo de sus hijos.

Los programas de formación para padres dedican atención al juego, por lo que parten de que jugar con los niños es la mejor forma de educar en valores, prevenir el consumo de drogas y tener una mejor relación con los adultos. Los recursos de formación como las ludotecas, las escuelas para padres ayudan a trabajar con los adultos sobre la importancia del juego y el fomento de las relaciones con sus hijos a través de las actividades lúdicas (Pecci et al, 2010).

2.5.6 Ludotecas

“La palabra ludoteca se deriva del latín ludus (juego) y theke (caja) entonces significa caja o colección de objetos para jugar. Las ludotecas son espacios abiertos especialmente en las horas libres de que disponen los niños para utilizar las instalaciones, recursos materiales y humanos los cuales están contemplados desde una programación para desarrollar el juego”

Según Guevara (2018) una ludoteca es un espacio destinado al depósito, archivo y uso de juegos de diversa índole, y fundamentalmente de carácter educativo y creativo (...) es un ámbito adecuado para desarrollar algunas modalidades de tiempo libre, a través del juego.



2.5.6.1 Funciones de las ludotecas

Las ludotecas deben tener ciertas funciones enfocadas a su implementación, para ello se aludirá a Requena (2003):

- ✚ **Función educativa en el tiempo libre:** Se trata de un conjunto de funciones a cumplir por los educadores, referidas a la educación en el tiempo libre y al desarrollo de una metodología lúdica.
- ✚ **Función de planificación:** engloba la planificación y programación de la acción en la ludoteca: objetivos, metas, metodología, actividades y evaluación.
- ✚ **Función administrativa y de préstamo:** consiste en redactar el conjunto de fichas, registros y documentos, llevar la contabilidad y gestión financiera, así como el control del préstamo interior y exterior de juguetes.
- ✚ **Función de investigación y documentación:** consiste en la realización de las investigaciones programadas para el mejor desarrollo de la ludoteca. Dichos estudios pueden ser de carácter cuantitativo-estadístico (juguetes más usados, por edades o sexos) o cualitativo (calidad y variedad del juego)
- ✚ **Función de coordinación, información y publicidad:** Implica el mantenimiento de relaciones y la coordinación con otras ludotecas, grupos, entidades y/o agentes de la comunidad en que se la ludoteca esté inserta.
- ✚ **Función de mantenimiento y control:** Esta función abarca aspectos de diferente índole:
 - a) Administración: presupuestos, facturación etc.
 - b) Higiene: Limpieza del local y los aseos, desinfección de los juguetes.
 - c) Almacenamiento y protección del material: necesidad de forrar los juguetes y reforzar las cajas, repuestos etc.
 - d) Reparación y/o sustitución de los desperfectos: del local, del mobiliario y de los juguetes.
 - e) Pedagógico: Selección del material y los juguetes, distribución de los espacios, clasificación del material y establecimiento del reglamento interno.



2.5.6.2 Objetivos que deben perseguirlas ludotecas:

A continuación, Guevara (2018) establece los objetivos que debe cumplir una ludoteca, los cuales se describen a continuación:

Educación del tiempo libre

- Crear condiciones necesarias para favorecer el desarrollo personal y grupal de los participantes
- Realizar diferentes ofertas de juguetes y actividades, que favorecen la calidad y diversidad del uso del tiempo del ocio
- Introducir diversas técnicas a través de actividades lúdicas y ludiformes que permitan al niño la iniciación a otras actividades de tiempo libre
- Favorecer la autogestión del tiempo de juego, aprendiendo a ser consciente de las limitaciones y posibilidades y a elegir y seleccionar juegos y juguetes.
- Proporcionar actividades de animación infantil relacionadas con el juego y el juguete, que ofrezcan diversidad de recursos y posibilidades educativo-culturales en el tiempo libre.

Hacer accesible al juego y al juguete al conjunto de la población:

- Posibilitar el acceso a una alternativa de desarrollo de tiempo para aquellos con menos capacidad adquisitiva y cultural.
- Integrar y normalizar para las personas con deficiencias de cualquier tipo en la dinámica de la ludoteca.
- Prestar a los usuarios los juguetes que ellos mismos elijan en función de sus gustos y aptitudes.
- Iniciar a los participantes en cada juego, haciendo uso del ejemplo o andamiaje.
- Practicar juegos grupales, favoreciendo la socialización, hábitos de convivencia y la diversión compartida.
- Crear y construir juguetes, favoreciendo el conocimiento y uso de materiales, así como el desarrollo de la creatividad y a la autonomía personal.



Favorecer el establecimiento de una visión nueva del juguete y de la actividad lúdica en el conjunto de la población:

- Difundir la importancia y necesidad del juego, así como las nuevas posibilidades que ofrece la ludoteca como recurso libre a todos los niveles.
- Realizar actividades conjuntas padres-hijos, maestros-alumnos basadas en el juego.
- Ofertar recursos, material, documentación y asesoramiento al conjunto de la población referida.
- Ampliar el concepto de juguete comercializado y selección de materiales lúdicos y diversificados.

Iniciar un proceso de investigación que oriente en la promoción de la actividad, el equipamiento y el material más apropiado para el óptimo desarrollo del juego:

- Realizar investigaciones de carácter pedagógico, psicológico y sociológico, cuantitativas y cualitativas.
- Estudiar el uso y aceptación de los juguetes y otros materiales, su influencia en el desarrollo, así como su aptitud material, formal, estética y pedagógica.
- Seleccionar bibliografía y material de apoyo.

La ludoteca debe pretender no solo el préstamo de juguetes, sino la animación al juego y la comunicación entre niños y niñas con los adultos, así como mejorar la actitud de los padres y educadores de la zona (María Dolores Ribes Antuña, Rocío Clavijo Gamero, Concepción Fernández González, Jerónimo Armadio Toro, Francesc Vicente Nogales Sancho, Jasome Mondragón Lasagabaster y Isabel Trigueros Guardiola, 2006).

2.5.6.3 Beneficios que proporciona la ludoteca

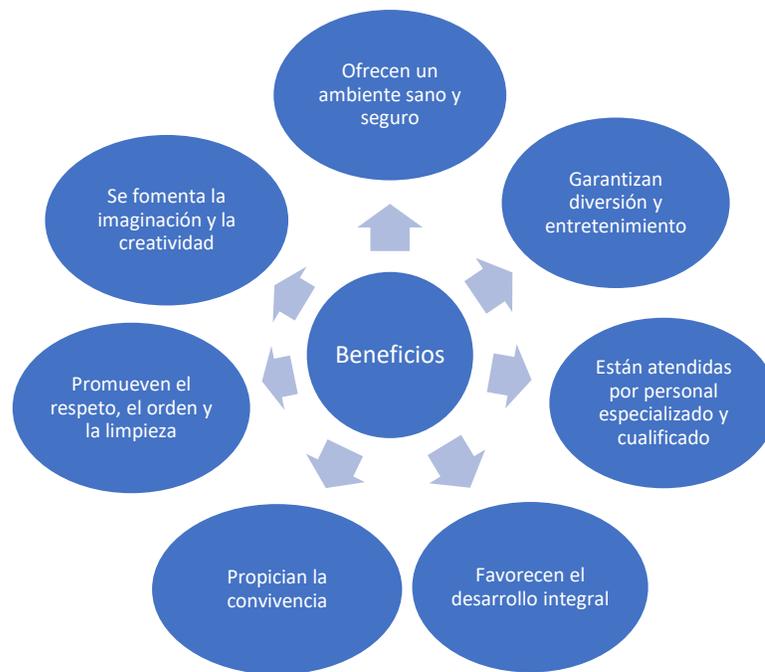


Figura 10. Beneficios de la ludoteca construido a partir de Guevara (2018)

2.5.6.4 Tipos de ludotecas

De acuerdo con Guevara (2018) una ludoteca se puede dividir en varios ciclos según la edad de los participantes, sin embargo, en esta ocasión se centrará de acuerdo con la función por la cual ha sido creada:

- Ludotecas circulantes o móviles: utilizan Iodobuses que permiten llevar a varios lugares alejados o carentes de espacios recreativos el préstamo de materiales lúdicos.
- Públicas: están ubicadas en instituciones como casas de cultura, museos, bibliotecas centros recreativos o círculos sociales.



- Escolares: se encuentran dentro de instituciones de enseñanza primaria y secundaria y poseen materiales lúdicos según el tipo de usuario y los objetivos que se persiguen.
- Hospitalarias: consisten en poner espacios habilitados para el juego a disposición de pacientes infanto-adolescentes.
- Laboratorios: son anexos de otras instituciones relacionadas con la actividad docente o lúdica para la experimentación o formación de especialistas. Por ejemplo, empresas productoras de juguetes, entidades de investigación psicológica o sociológica, en la cual poseen un carácter investigativo.
- Itinerantes; son las creadas por instituciones provinciales para acercar materiales lúdicos a núcleos rurales, generalmente se realizan dentro de las escuelas.
- Especializadas: para realizar trabajos con personas con discapacidad, exclusivamente para uso infantil.
- Judiciales: Son de tipo especializadas, situadas en instituciones relacionadas con el derecho para el abordaje de niños, niñas y adolescentes que se enfrentan en situaciones de violencia o maltrato.

2.5.6.7 Criterios de selección de materiales

Enseguida Pérez, Valero, Fernández (2003) establecen los criterios de selección de material de las ludotecas:

- El juguete o juego debe gustarles a los destinatarios. Es decir; se deben escoger formas y colores estimulantes y motivadores para los niños adaptándolos a sus gustos y necesidades.
- La seguridad.
- La solidez del material.



- Cada tipo de juguete debe estar indicado con una edad concreta y situado en un lugar que impida que los niños puedan aquellos que supongan un riesgo para su salud o seguridad.
- Debe ser fácil de ordenar y guardar.
- Debe ser polivalente; es decir, que se le pueda dar varios usos.
- Buscar, seleccionar, diseñar juegos que desarrollen situaciones de paz y de convivencia en todos los ámbitos del quehacer humano.
- Utilizar juguetes y materiales de forma no sexista
- Intentar que la mayor parte de los juguetes contribuyan al desarrollo de habilidades mentales y físicas del niño.
- Dedicar materiales para el juego considerando que deben existir grupos de participantes de diferentes tamaños. Considerando que es mejor el juguete que socializa que el que solo permite el juego individual.
- Desechar todos aquellos materiales y juguetes que inciten a la violencia o conductas incívicas.

2.5.8 La ludoteca y la escuela para padres

Las ludotecas son un medio para lograr que los padres entren en contacto con materiales de juego.

Las ludotecas son especialmente beneficiosas para los padres de diversas procedencias étnicas, ya que pueden estimular frecuentemente a los progenitores a jugar con sus hijos y relacionarse con otros padres. De manera que se puede

Las sesiones de “hacer y jugar” con los padres son un medio eficaz de estimular a estos a valorar el juego y jugar realmente. La idea consiste en crear un grupo de padres que orientado por el director o cualquier otro profesor organicen juegos interesantes y bien presentados para niños de distintas procedencias. En donde estos juegos se



incorporarán a la ludoteca para que los padres puedan llevárselos a casa o jugar con sus hijos (Moyles J. R., 1998)



2.6. Hipótesis

- El juego educativo influye de manera positiva para lograr aprendizajes significativos.



CAPÍTULO 3:

MARCO METODOLÓGICO



3.1. Tipo de investigación

La investigación es un proceso que, mediante la aplicación del método científico, procura obtener información relevante y fidedigna, para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento (contributors, 2019). Por su parte la metodología de la investigación es un conjunto de pasos ordenados, estructurados y sistematizados que se encuentran relacionados entre sí, para demostrar un conocimiento. De ahí la importancia de definir la metodología que tendrá un proyecto de investigación, ya que esta servirá para dirigir el proceso de manera objetiva y precisa.

En otras palabras, es aquella ciencia que provee al investigador de una serie de conceptos, principios y leyes que le permiten encauzar de un modo eficiente y tendiente a la excelencia el proceso de investigación científica (Manuel E. Cortés Cortés, Miriam Iglesias León, 2004). No obstante, al contar con una metodología, el investigador tendrá más herramientas para guiar su investigación de manera lógica y coherente.

En la actualidad se destacan diversos tipos de métodos de investigación que se realizan para resolver problemas o conflictos que se presentan en la sociedad. Sin embargo, los objetivos de la investigación son determinantes para definir la metodología, las características de dicho proceso, así como el enfoque metodológico que se pretende utilizar durante la investigación.

Los enfoques de una investigación pueden ser cualitativos o cuantitativos, no obstante, esta investigación se sustenta en el primer enfoque, ya que según Cortés y Iglesias (2004) el enfoque cualitativo es una vía de investigar sin mediciones numéricas, tomando encuestas, descripciones, puntos de vista de los investigadores, reconstrucciones de los hechos etc.

En cambio, el enfoque cuantitativo toma como centro de su proceso de investigación a las mediciones numéricas, utiliza la observación del proceso en forma de recolección de



datos y los analiza para llegar a responder sus preguntas de investigación. Utiliza la recolección, la medición de parámetros, la obtención de frecuencias y estadígrafos de la población que investiga para llegar a probar la hipótesis establecida previamente (Manuel E. Cortés Cortés, Miriam Iglesias León, 2004). En pocas palabras, ambos enfoques tienen ventajas y desventajas, ya que uno que puede ser más útil en algunos procesos que en otros, pero todo dependerá de lo que se quiere investigar, así como los objetivos propuestos.



Enfoque cualitativo

De acuerdo con los objetivos que pretende la investigación, se considera de índole cualitativo ya que tiene que integrar la significatividad subjetiva que aportan las personas que participan en ella, con las interpretaciones que realiza el investigador y que van más allá de los horizontes simbólicos de aquellas personas (Moya, 2006). Así que, a partir de las significaciones que ofrecen los individuos se profundiza a través de un análisis en donde según (Galeano, 2004) el investigador tiende a comprender la realidad social como fruto de un proceso histórico de construcción visto a partir de múltiples lógicas presentes en los diversos y heterogéneos actores sociales y por tanto de aspectos particulares y rescatando la interioridad (visiones, percepciones, valores, formas de ser, ideas, sentimientos y motivos internos) de los protagonistas” mediante técnicas e instrumentos de recolección de información que serán insumos para guiar la investigación.

Dicho lo anterior, el siguiente trabajo busca conocer el impacto que tiene el juego educativo en la construcción de aprendizajes significativos, de modo que es necesario utilizar métodos que ayuden a alcanzar los objetivos propuestos en la investigación, entre los que se encuentran la etnometodología, la cual en palabras de (ALSINA, 2001) es aquella que estudia de qué modo las personas crean y mantienen sus concepciones de un mundo real a través de sus interacciones sociales.

Características de los estudios etnometodológicos (ALSINA, 2001)

- La etnometodología estudia la sociedad desde dentro y toma el punto de vista del actor social.
- Su objeto de estudio básico es la vida cotidiana.

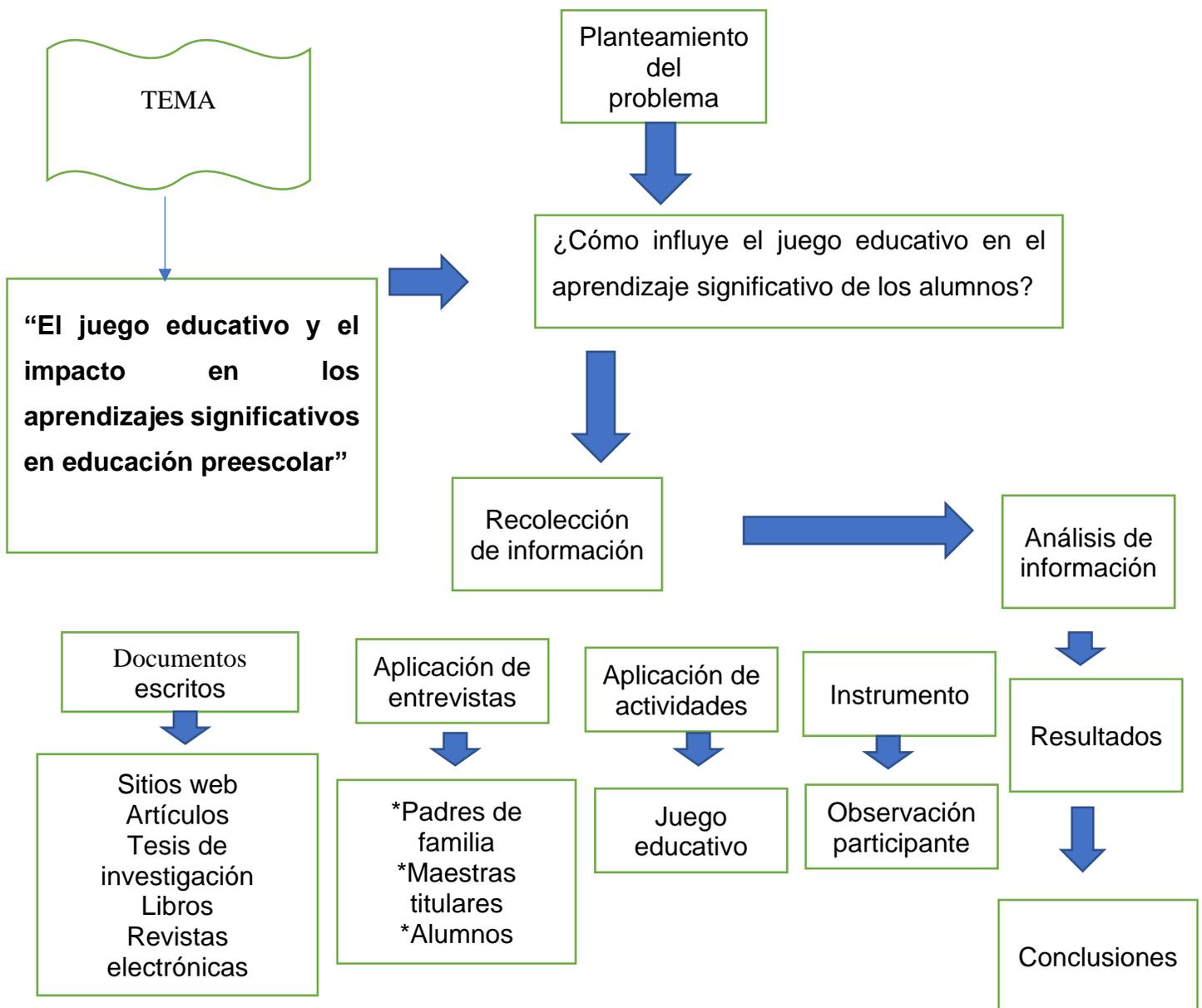


- Para la etnometodología los sujetos de un grupo social organizado están continuamente comprometidos a decidir, reconocer, evidenciar el carácter racional de su forma de actuar.
- Toda propiedad “racional” de la acción es considerada como una realización contingente de prácticas comunes organizadas socialmente.
- Propone la hipótesis de que toda situación organiza las actividades que la componen de modo que formen un contexto coherente de actividades



3.2. Diseño de investigación

El diseño de la investigación se refiere al plan general que se va a utilizar durante la investigación. (Nekane Balluerka, Ana Isabel Vergara, 2002) Lo definen como el conjunto de reglas a seguir para obtener observaciones sistemáticas y no contaminadas del fenómeno que constituye el objeto del estudio.

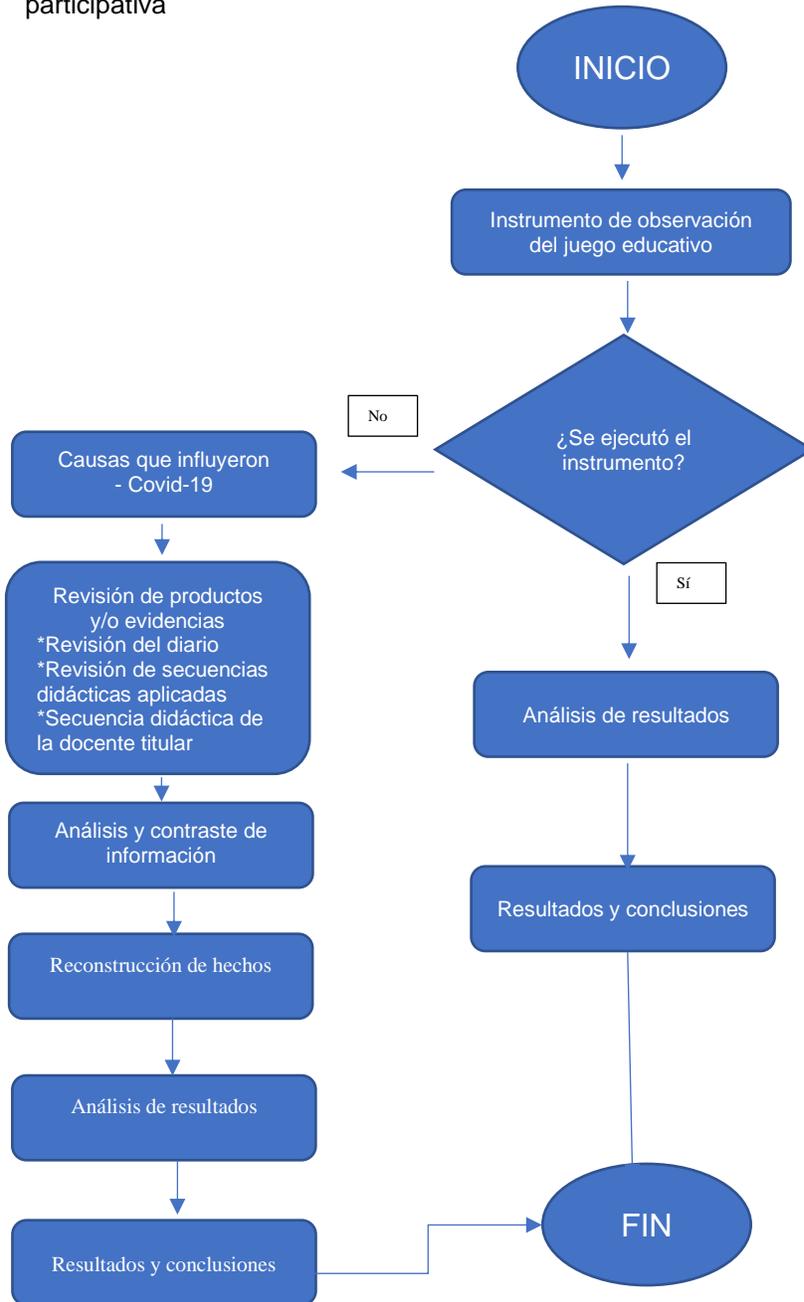




ENTRADAS

Revisión de guía de observación participativa

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES



SALIDAS

Instrumento de observación



3.3. Población y muestra

El estudio se realizó en el jardín de niños “José Carlos Becerra” ubicado en la comunidad de la Estación del Ferrocarril, municipio de Ixtlahuaca, el cual está conformado por 5 docentes titulares, 1 directivo, 3 promotores (educación física, educación artística y salud) y cuenta con una matrícula de 117 alumnos de los cuales 90 son niñas y 20 niños, los cuales tienen de 3 a 6 años respectivamente.

La escuela es de organización completa y cuenta con un grupo de primer grado, dos de segundo y dos de tercero.

La muestra se compone de 1 docente titular y 12 alumnos del jardín de niños “José Carlos Becerra” los cuales 7 son niñas y 5 son niños.



Campo de formación: Pensamiento matemático		Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación		Organizador curricular 2: Número	
Aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos				Fecha:	Grupo: 1°
Contenidos					
Conceptual ¿Alguien conoce los números? ¿En dónde los han visto? ¿Se puede contar con los números? ¿Qué podemos contar? ¿Cómo? ¿Para qué contamos?		Procedimental: Reconocer la utilidad del número para contar colecciones utilizando el principio de correspondencia uno a uno		Actitudinal: Participación activa, respeto	
Tiempo	Secuencia de actividades				
3 min	<p><i>Inicio</i> Responder ¿Alguna vez han observado los números? ¿En dónde? ¿Para qué utilizan el número? ¿Qué se puede contar? ¿Cómo podemos ir contando objetos?</p>				
2 min	<p>Con ayuda de la docente escribir las respuestas en el pizarrón, mediante una lluvia de ideas, para posteriormente contrastarlas con el video.</p>				
5 min	<p><i>Desarrollo</i> Observar y escuchar el video llamado “Los números” para conocer su utilidad en la vida cotidiana, como medio para organizar, ordenar y contar colecciones</p>				
10 min	<p>Nombrar lo que observó en el video mediante el juego llamado ¿Adivina quién? para clasificar imágenes de acuerdo a la utilidad</p>				
1 min	<p>La docente mencionará que el número se puede utilizar con diferentes intenciones, sin embargo, el día de hoy se utilizará para contar objetos.</p>				
10 min	<p>Hacer uso de los dedos para repetir la secuencia de los números del 1 al 10 mediante la canción llamada “Barney el camión: los números”</p>				
15 min	<p>Poner a prueba la memorización de los números mediante una serie numérica escrita que estará visible en el pizarrón, para seguir la secuencia y mencionar el nombre de cada uno</p>				
5 min					



10 min	<p>La docente mencionará ejemplos de repartición para contextualizar el concepto y así llegar a una definición corta, sencilla y entendible para los niños</p> <p>Responder ¿Alguien sabe qué hay en un circo? ¿Quiénes trabajan ahí? ¿Qué hace cada uno?</p> <p>Observar la actuación de la docente para identificar el personaje correcto, mencionando la función que realiza en el circo, así como los materiales que utiliza.</p>			
10 min	<p>Escuchar el problema que tienen las equilibristas para repartir una sombrilla a cada una, utilizando características de su vestuario</p>			
5 min	<p>Seleccionar las equilibristas que tienen sombrilla y las que no, utilizando el conteo, para responder ¿Sobraron o faltaron sombrillas? ¿Cuántas?</p>			
10 min	<p>Identificar el numeral que corresponde a cada categoría, utilizando el conteo para relacionar la cantidad con el número</p>			
20 min	<p>La docente mencionará que los payasos requieren ayuda para repartirse dos pelotas cada uno</p> <p>Responder ¿Cómo repartir las pelotas? utilizando la manipulación para realizar el procedimiento necesario</p>			
10 min	<p>Emplear el conteo utilizando los números para asignar la cantidad a cada conjunto</p>			
8 min	<p>Observar tapas y toppers para responder ¿Cuántas tapas hay? ¿Cuántos toppers? utilizando el subproceso de partición del principio de correspondencia uno a uno</p>			
20 min	<p>La docente mencionará que vendrán a comer 5 amigos, para ello tendrán que colocar la misma cantidad de cubiertos en la mesa</p> <p>Responder ¿Cuántos platos, vasos, cucharas y tenedores necesitamos?</p> <p>Seleccionar la cantidad que consideren pertinente para posteriormente corroborar sus respuestas</p> <p>Observar el numeral para asignar los elementos de un conjunto, utilizando el conteo como medio de comprobación</p> <p><i>Cierre</i></p>			
5 min	<p>Opinar sobre lo aprendido durante el día.</p> <p>Explicar ¿Les gustó la actividad? ¿Cómo supieron cuántos objetos tenía un conjunto? ¿Para qué utilizamos los números?</p>			
Materiales		Evaluación	Organiz...	Actividades de apoyo
Video "Los números" Canción llamada "Barney el camión: los números		Indicadores:	Equipos Grupal individual	1 diaria según Decroly



Tarjetas de números del 1 al 10 Plastos, vasos cucharas y tenedores Toppers y tapas Aros Pelotas Sombrilla Falda de equilibrista Cuerda gruesa Peluca de Payaso	Asigna el numeral correcto de acuerdo con la cantidad Utiliza la partición para dividir objetos de manera equitativa Manifiesta actitudes de respeto durante las actividades de manera suficiente		
---	---	--	--



Campo de formación: Pensamiento matemático	Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación	Organizador curricular 2: Número
Aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos		Fecha:
Contenidos		
Conceptual ¿Cómo contamos? ¿De qué número empezamos? ¿De qué nos sirve saber el orden de los números?	Procedimental: Usa el número para contar colecciones aplicando el principio de orden estable	Actitudinal: Participación, respeto
Tiempo	Secuencia de actividades	
	<i>Inicio</i>	
5 min	Responder ¿Recuerdan que vimos el día de ayer? ¿Los números deben estar ordenados? ¿De qué número empezamos? ¿De qué nos sirve saber el orden de los números?	
3 min	Con ayuda de la docente escribir las respuestas en el pizarrón, mediante una lluvia de ideas, para posteriormente contrastarlas.	
2 min	La docente invitará a los niños a cantar una canción relacionada con el conteo, para ello se requiere que estén atentos y participen activamente	
	<i>Desarrollo</i>	
5 min	Repetir la canción llamada “Un elefante se balanceaba” mediante el uso de un video para memorizar la secuencia de los números	
5 min	Manipular elefantes utilizando una red, para ir colocando la cantidad correspondiente de acuerdo con la canción	
15 min	Observar el gusanito para determinar los números faltantes utilizando la serie numérica	
	Ordenar los números utilizando el conteo, para determinar la secuencia numérica correcta	
10 min	Observar el rompecabezas para responder ¿Qué es? ¿Qué tiene? ¿Qué le falta?	
	Retomar la respuesta de los alumnos para mencionar que tendrán que completar el rompecabezas de los números siguiendo la secuencia correcta	
2 min	Repetir la secuencia del rompecabezas, haciendo uso del conteo para verificar que se lleve a cabo el principio de orden estable	
2 min		



5 min	La docente invitará a los alumnos a jugar a las escondidas, para ellos se requiere que escuchen las indicaciones y respeten a sus compañeros								
8 min	Encontrar números que están por toda la escuela para posteriormente reunirlos en el salón								
20 min	Usar la secuencia de los números para ordenarlos de menor a mayor, utilizando el conteo en voz alta Observar tendederos de flores y numerales, para responder ¿Qué son? ¿Cómo están agrupadas? ¿Son del mismo color o diferente?								
15 min	Relacionar la cantidad con el numeral utilizando el conteo, para nombrar el número en orden ascendente, empezando por el uno								
10 min	Encontrar el tesoro que se encuentra oculto en la escuela, para observar las huellas y ordenarlas de manera ascendente de acuerdo con el número que tiene en el centro								
10 min	Manipular tarjetas de números para seguir la secuencia correcta <i>Cierre</i>								
8 min	Opinar sobre lo aprendido durante el día. Explicar ¿Les gustaron las actividades? ¿Qué hicimos? ¿Para qué utilizamos los números? ¿Cuál es la secuencia que debemos utilizar cuando contamos? ¿De qué número debemos empezar? mediante el juego de peces y tiburones								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">Materiales</th> <th style="width: 33%;">Evaluación</th> <th style="width: 15%;">Organiz...</th> <th style="width: 19%;">Actividades de apoyo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> Elefantes Gusanito Números Video llamado "Un elefante se balanceaba" Rompecabezas de números Tendedero de flores </td> <td> Indicadores: Reconoce los números Cuenta de manera ascendente comenzando con el número 1 Manifiesta actitudes de respeto durante las actividades de manera suficiente </td> <td> Equipos Grupal individual </td> <td> 1 diaria según Decroly </td> </tr> </tbody> </table>		Materiales	Evaluación	Organiz...	Actividades de apoyo	Elefantes Gusanito Números Video llamado "Un elefante se balanceaba" Rompecabezas de números Tendedero de flores	Indicadores: Reconoce los números Cuenta de manera ascendente comenzando con el número 1 Manifiesta actitudes de respeto durante las actividades de manera suficiente	Equipos Grupal individual	1 diaria según Decroly
Materiales	Evaluación	Organiz...	Actividades de apoyo						
Elefantes Gusanito Números Video llamado "Un elefante se balanceaba" Rompecabezas de números Tendedero de flores	Indicadores: Reconoce los números Cuenta de manera ascendente comenzando con el número 1 Manifiesta actitudes de respeto durante las actividades de manera suficiente	Equipos Grupal individual	1 diaria según Decroly						



Campo de formación: Pensamiento matemático		Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación		Organizador curricular 2: Número	
Aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos				Fecha:	Grupo: 1°
Contenidos					
Conceptual ¿Alguien conoce los números? ¿En dónde los han visto? ¿Se puede contar con los números? ¿Qué podemos contar? ¿Cómo? ¿Para qué contamos?		Procedimental: Reconocer la utilidad del número para contar colecciones utilizando el principio de correspondencia uno a uno		Actitudinal: Participación, respeto	
Tiempo	Secuencia de actividades				
3 min	Responder ¿Alguna vez han observado los números? ¿En dónde? ¿Para qué utilizan el número? ¿Qué se puede contar? ¿Cómo podemos ir contando objetos?				
5 min	Con ayuda de la docente escribir las respuestas en el pizarrón, mediante una lluvia de ideas, para posteriormente contrastarlas con el video. <i>Desarrollo</i>				
10 min	Observar y escuchar el video llamado “Los números” para conocer su utilidad en la vida cotidiana, como medio para organizar, ordenar y contar colecciones				
1 min	Nombrar lo que observó en el video mediante el juego llamado “Cuestionando” para clasificar imágenes de acuerdo con la utilidad				
5 min	La docente mencionará que el número se puede utilizar con diferentes intenciones, sin embargo, el día de hoy se utilizará para contar objetos. Hacer uso de los dedos para repetir la secuencia de los números del 1 al 10 mediante la canción llamada “Los números”				
10 min	Poner a prueba la memorización de los números mediante una serie numérica escrita que estará visible en el pizarrón, para seguir la secuencia y mencionar el nombre de cada uno				
5 min	Responder ¿Alguien sabe qué hay en un huerto? ¿Qué se puede recolectar en él? ¿Cómo lo recolectan? ¿En dónde colocan lo recolectado?				



10 min	Escuchar el problema que tiene don Paco para repartir la cantidad de frutas en cada canasta, utilizando sus características Seleccionar las frutas para responder ¿Sobraron o faltaron canastas?, ¿Cuántas?		
10 min	Identificar el numeral que corresponde a cada categoría, utilizando el conteo para relacionar la cantidad con el numeral		
5 min	La docente mencionará que Don Paco requiere ayuda para agrupar sus manzanas, para ello tendrán que colocar el numeral de acuerdo a la cantidad		
10 min	Seleccionar el numeral que consideren pertinente para posteriormente comprobar sus respuestas mediante el conteo Elegir los conjuntos para ordenarlos de manera ascendente, mediante la manipulación		
20 min	Usar la etiquetación para asignar un cardinal a cada papalote de acuerdo con la cantidad de un conjunto		
5 min	Emplear el conteo para corroborar la cantidad de un conjunto apoyándose de la secuencia numérica <i>Cierre</i> Opinar sobre lo aprendido durante el día. Explicar ¿Les gustó la actividad? ¿Cómo supieron cuántos objetos tenía un conjunto? ¿Para qué utilizamos los números?		
	Materiales	Evaluación	Organiz...
	Productos de supermercado Canastas Números Árboles Frutas (Manzanas, mandarinas, peras y mangos) Papalotes	Indicadores: Reconoce los números Cuenta de manera ascendente comenzando con el número 1 Manifiesta actitudes de respeto durante las actividades de manera suficiente	Equipos Grupal individual
			Actividades de apoyo 1 diaria según Decroly



Campo de formación: Pensamiento matemático	Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación	Organizador curricular 2: Número
Aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos		Fecha:
Grupos: 1°		
Contenidos		
Conceptual ¿Cómo contamos? ¿De qué número empezamos? ¿De qué nos sirve saber el orden de los números?	Procedimental: Usa el número para contar colecciones aplicando el principio de orden estable	Actitudinal: Participación, respeto
Tiempo	Secuencia de actividades	
3 min	<i>Inicio</i> Responder ¿Recuerdan qué vimos el día de ayer? ¿Los números deben estar ordenados? ¿De qué número empezamos? ¿De qué nos sirve saber el orden de los números	
2 min	Con ayuda de la docente escribir las respuestas en el pizarrón, mediante una lluvia de ideas, para posteriormente contrastarlas. La docente invitará a cantar una canción relacionada con el conteo, para ello se requiere atención y participación activa	
5 min	<i>Desarrollo</i> Repetir la canción llamada “Los globos” mediante el uso de un video para memorizar la secuencia de los números	
10 min	Manipular los globos utilizando la secuencia numérica para ordenarlos de manera ascendente iniciando con el número 1	
1 min	Poner a prueba el conteo utilizando los globos para mencionar oralmente la secuencia	
10 min	Responder ¿Alguna vez han visto una granja? ¿Qué hay en ella? ¿Qué animales? ¿Cómo se encuentran distribuidos?	
15 min	Escuchar el problema que tiene Luis para ordenar sus animales de acuerdo con la cantidad de elementos de un conjunto, utilizando el conteo Seleccionar los conjuntos adecuados para responder ¿Cuál va primero? ¿Cuál después? ¿Con cuál finalizamos?	
10 min	Poner a prueba sus respuestas mediante el uso del conteo, para verificar la secuencia correcta La docente invitará a los alumnos a jugar a los piratas, para buscar el tesoro	



10 min	<p>Encontrar el tesoro oculto que se encuentra en el área de juegos, para observar las monedas y ordenarlas de manera ascendente de acuerdo al número que tiene en el centro.</p> <p>Observar la secuencia numérica para comprobar el orden de los números, apoyándose del tren numérico</p>			
5 min	<p>Escuchar el problema que tienen los piratas para ordenar los barcos de menor a mayor, de acuerdo con el número de piratas</p> <p>Dibujar los piratas, de acuerdo con el numeral</p>			
10 min	<p>Emplear el conteo en voz alta para demostrar la secuencia correcta</p> <p>La docente invitará a los niños a saltar en el gusanito, para recordar la secuencia del 1 al 10</p>			
10 min	<p>Manipular los círculos del gusanito, para ordenar los círculos de acuerdo con la secuencia</p>			
25 min	<p>Realizar actividades que implican el conteo, para ordenarlos de acuerdo con el numeral/cantidad utilizando pinzas, ropa y sandias</p> <p><i>Cierre</i></p>			
5 min	<p>Opinar sobre lo aprendido durante el día.</p> <p>Explicar ¿Les gustó la actividad? ¿Cómo supieron cuántos objetos tenía un conjunto? ¿Para qué utilizamos los números?</p>			
Materiales		Evaluación	Organiz...	Actividades de apoyo
<p>Video llamado "Aprende los números con la maquina saltarina de Plim Plim"</p> <p>Animales de granja</p> <p>Globos</p> <p>Números del 1 al 10</p> <p>Monedas con números</p> <p>Tren numérico</p>		<p>Indicadores:</p> <p>Reconoce los números</p> <p>Cuenta de manera ascendente comenzando con el número 1</p> <p>Manifiesta actitudes de respeto durante las actividades de manera suficiente</p>	<p>Equipos</p> <p>Grupal</p> <p>individual</p>	<p>1 diaria</p> <p>según</p> <p>Decroly</p>



3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos son aquellos que se utilizan para recabar información o elementos de un determinado tema, con base a un objetivo propuesto dentro de una investigación. La recolección de datos se puede realizar en diferentes contextos donde se encuentran inmersos los participantes o sujetos que serán analizados o estudiados.

En consonancia con Ernesto A. Rodríguez Moguel (2005) la recolección de datos es la parte operativa del diseño investigativo; hace relación al procedimiento, condiciones, lugar de recolección de datos. En pocas palabras las técnicas y instrumentos ayudan a obtener información sobre el contexto y sujetos que intervienen en la investigación.

A continuación, se describen los instrumentos que fueron seleccionados para recolectar datos de la investigación:

Observación se utiliza para obtener datos a través del sentido de vista y el oído con la intención de interpretar las acciones, actuaciones y comportamientos que presentan las unidades de análisis.

El término observación se refiere a las técnicas de captación sistemática, controlada y estructurada de los aspectos de un acontecimiento que son relevantes para el tema de estudio y para las suposiciones teóricas en que este se basa (Heinemann, 2003).

Análisis de documentos se utilizó para recuperar y recabar información relevante sobre diversos documentos relacionados con la investigación como por ejemplo libros, documentos de páginas web, artículos de internet.

El análisis de documentos o también llamado análisis documental consiste en analizar la información registrada en materiales duraderos que se denominan documentos. Se



consideran dos tipos básicos de documentos: escritos y visuales. Entre los escritos se encuentran las actas, circulares, cartas, diarios, discursos, periódicos, revistas, programas de cursos, horarios, materiales, políticas, leyes y decretos y en los últimos se encuentran películas, fotografías, dibujos y esculturas constituyen documentos visuales (Silva, 2006)

Las grabaciones de audio y video serán insumos para observar y escuchar a los sujetos de análisis, dentro del contexto educativo. A continuación (Ángel, 2000) menciona en qué consisten las grabaciones de audio y video:

*Grabaciones de audio permiten volver a escuchar lo que se ha dicho, tanto en los escenarios de la acción como en las reuniones del equipo de investigación.

*Grabaciones de video son una herramienta fundamental que nos permite visualizar las veces que sea necesario el escenario en acción, pudiéndolo visualizar con más detenimiento.

Las fotografías se usarán como evidencias para demostrar el trabajo realizado en el aula. En relación con lo anterior Ángel (2000) explica que una imagen vale más que mil palabras, en donde estas son fundamentales para explicar una situación que con palabras resultaría complicado.



Instrumento

¿Quién?	¿Qué grado cursan? ¿Cuál es la matrícula del grupo? ¿A qué se dedican sus padres? ¿Cuál es el lugar donde residen?
¿Qué?	¿Qué manifestaciones se observan durante la jornada diaria? a) ¿Qué conductas manifiestan los alumnos? ¿Cuáles son repetitivas? ¿Cuáles son irregulares? ¿Qué actividades llaman su atención? ¿En cuáles se involucran? ¿Cómo organizan las actividades? ¿Cómo justifican las actividades que se aplican en el aula? b) ¿Cómo se relacionan los alumnos en cada actividad? ¿Qué estrategias se utilizan para promover la participación? ¿Cómo se relacionan con sus compañeros de trabajo? ¿Qué hechos o acciones son evidentes de esta interacción? ¿Cómo interactúan con el resto del grupo? c) ¿De qué hablan los alumnos? ¿Qué temas incluyen en su conversación? ¿Con quién o quienes conversan los niños? ¿Qué tipo de lenguaje utilizan para comunicarse? ¿Qué se puede deducir sobre el contenido de la conversación? ¿Cómo es la conversación? ¿Quién desempeña el rol de remitente y receptor? ¿Cómo es el proceso para comunicar un mensaje?



¿Dónde?	¿En qué lugar se encuentra ubicada la escuela? ¿Cuál es el contexto al que pertenece? ¿Qué recursos utiliza para favorecer el aprendizaje? ¿Cómo se usa el espacio y los objetos físicos? ¿Con qué servicios cuenta la comunidad? ¿Qué ofrece el contexto para favorecer el aprendizaje de los alumnos?
¿Cuándo?	¿Cómo es la interacción con los alumnos? ¿Cuánto tiempo interactúa con los alumnos? ¿Cómo organiza la jornada diaria? ¿Cuánto tiempo dedica al aprendizaje de cada niño? ¿En qué espacios los alumnos pueden interactuar con sus compañeros? ¿Cuánto tiempo se destina?
¿Cómo?	¿Por qué se producen los cambios en el aula? ¿Cómo ejecutar los cambios? ¿Qué reglas, normas prevalecen en el aula? ¿Cuál es el papel del docente y del alumno? ¿Qué semejanzas y diferencias se establecen con otras instituciones o grupos?
¿Por qué?	¿Por qué el grupo actúa así? ¿Cuál es el impacto de las actividades? ¿Cuáles son las características del grupo? ¿Cuál es el objetivo de las actividades? ¿Qué tradiciones tienen en común? ¿Qué valores poseen o practican? ¿Qué actitud toma para resolver problemas?



3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

A continuación, se desarrollan cuadros de análisis que permiten dar cuenta de cómo se reconstruyeron los hechos:

Análisis de la planeación de la docente (observación participante)	
Nombre de la situación:	Contando aprendemos
Aprendizaje esperado	Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras incluida la convencional.
Actividades	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> *Recuperación de conocimientos previos sobre el número *Aplicación del número mediante dinámicas de agrupamiento <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> *Escritura del número utilizando apoyos visuales (video) *Circuito matemático compuesto por 4 estaciones (colocando maderas, formando torres, agregando objetos, los ganchos) *Planteamiento de situación problema denominada “el pastelero” *Construcción de un pastel aplicando el principio de correspondencia uno a uno <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> *Cuestionamientos sobre los aprendizajes adquiridos y las dificultades presentadas *Retroalimentación de la actividad
Organización	Equipos e individual
Materiales utilizados	Materiales didácticos Materiales Impresos Materiales mixtos Mobiliario



Interpretación y análisis

A través de la observación participante se identificó la aplicación del juego como metodología de enseñanza, ya que se promovieron diversas actividades lúdicas que influyeron en los aprendizajes de los alumnos, los cuales se determinaron con base en sus posibilidades e intereses.

Además, dentro de la participación de la docente se enfatiza que el juego le permitió conocer aspectos como el respeto, las manifestaciones de los alumnos al interactuar con sus iguales, sus miedos y temores, que con actividades implementadas no hubiera podido detectar, ya que en este espacio los niños son ellos mismos y inconscientemente realizan acciones que dan cuenta de sus actitudes y comportamientos.

Clases abiertas emitidas por los padres de familia

Nombre del juego	Aspectos observados	Evidencia
"Las traes"	<p>Mediante este juego se favorecieron elementos como escuchar, ejecutar consignas, controlar emociones, aprender a convivir.</p> <p>Después de cada juego se realizó una retroalimentación de la actividad, para sensibilizar y concientizar a los padres sobre el impacto que tiene el juego.</p>	

<p>“La papa caliente”</p>	<p>Se observaron algunas dificultades que implicaban las emociones, toma de turnos, temor al quedarse con la pelota etc. Además, se fortaleció el desarrollo de los niños, así como el nivel de autonomía.</p>	
<p>“El lobo”</p>	<p>Se reforzaron aspectos como escuchar indicaciones, aprender a convivir, ejecutar consignas, respeto, convivencia escolar.</p>	
<p>“Prevención de juegos”</p>	<p>Mediante este juego se conocieron diversos aspectos entre los cuales se encuentran:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Identificar señalamientos viales. *Reconocer señalamientos para evitar accidentes dentro de la institución como por ejemplo no correr, no gritar y no empujar. *Se reforzó la toma de turnos. *Se realizó el modelado por parte de los padres de familia, para usar correctamente los juegos. 	



	<p>*Los padres brindaron una explicación a sus hijos de los comportamientos y acciones que puedan ocasionar accidentes.</p>	
<p>Interpretación y análisis</p> <p>Esta estrategia se utilizó para promover la participación e involucramiento de los padres de familia en la educación de sus hijos. Es así que, a través de la ejecución de juegos se observaron ciertas manifestaciones, debilidades y fortalezas en los niños. En donde cada sujeto (padres) debía considerar el juego, los materiales y su implementación, dando pauta a reconocer los elementos implicados y las áreas de oportunidad para mejorar la intervención mediante la retroalimentación ofrecida por la evaluación.</p> <p>Igualmente se identificaron los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Influencia que ejerce la motivación del padre sobre su hijo *La confianza que se establece entre padre-hijo *La comunicación * Dificultad para establecer límites (padres permisivos) *La figura del padre ante su hijo *La influencia que ejerce la autoridad del padre en el comportamiento de los niños 		

Situaciones didácticas	Finalidad	Impacto de las actividades (aspectos que se favorecieron)	Materiales utilizados	1.Organización 2.-Espacio
“Frutas y verduras”	<i>Aprendizaje esperado:</i> Reconoce la importancia de una alimentación correcta y los	<ul style="list-style-type: none"> *Memoria *Lenguaje *Atención *Manipulación *Descripción *Clasificación *Creatividad 	Material didáctico Material mixto Mobiliario	1.-Individual, equipos. 2.-Aula y el patio



	beneficios que aporta al cuidado de la salud	*Pensamiento		
“Cereales”		*Memoria *Lenguaje *Manipulación *Clasificación *Pensamiento *Observación *Motricidad		1.-Individual y por equipos 2.-Patio y el aula.
“Leguminosas y alimentos de origen animal”		*Observación *Memoria *Manipulación *Pensamiento *Clasificación *Percepción	*Objetos *Material didáctico *Material mixto	1.-Grupal e individual 2.-Aula
“Contando ando”	<i>Aprendizaje esperado:</i> Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos	*Memoria *Pensamiento *Lenguaje *Motricidad *Manipulación *Clasificación	*Material auditivo *Material didáctico	1.-Equipos, grupal 2.-Patio
“Acuerdos”	<i>Aprendizaje esperado:</i> Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos	*Escucha *Percepción *Pensamiento *Motricidad *Lenguaje *Respeto de acuerdos *Empatía *Resolución de problemas *Inclusión *Relaciones interpersonales *Convivencia	*Material didáctico *Material mixto *Objetos *Material auditivo	1.Grupal, individual 2. Patio



		*Control de emociones *Realización de actividades de acuerdo con sus capacidades		
--	--	---	--	--

Interpretación y análisis

Las actividades antes mencionadas se enfocaron a diferentes campos de formación, los cuales difieren en el aprendizaje esperado, las actividades, los materiales utilizados, la organización, así como el desarrollo de capacidades y funciones mentales. De esta manera, se considera que cada niño adquirió conocimientos enfocados a la alimentación, conteo y establecimiento de acuerdos con base a sus capacidades, ya que cada uno mostro un nivel y desarrollo en cada temática trabajada.

De modo que, cada actividad trataba de recuperar sus conocimientos previos para después contrastarlos con la teoría de un modo lúdico (juegos), de modo que los niños adquirieran conocimientos nuevos y sólidos, a través de la transición de identificar, adquirir información, asimilarla, acomodarla y comprenderla para posteriormente aplicarla en alguna situación concreta.

La intervención docente influye en el desarrollo de las actividades, por tanto, su rol es ser un facilitador de contenidos a través de metodologías que sean interesantes para los niños, que permita establecer relación entre los conocimientos que ya posee, con los nuevos.

En conclusión, estas actividades permiten dar cuenta de la metodología propuesta por Decroly, ya que, aunque algunas contemplan pocos juegos, es visible su implementación e implicaciones.

Diario

Diario		
Actividad y fecha	Observación	Intervención



<p>“Frutas y verduras”</p>	<p>22/10/2019</p>	<p>*Confusión al diferenciar frutas y verduras. *Algunos niños realizan una descripción detallada de su fruta favorita. * Muy pocos niños saben jugar lotería.</p>	<p>*Se adecuó el tiempo y lugar para aplicar las actividades, debido a la presencia de distractores. *Se utilizó el andamiaje para guiar al alumno.</p>
<p>“Cereales”</p>	<p>23/10/2019</p>	<p>Algunos niños confunden la comida chatarra de la comida saludable. * Conocen los cereales, ya que es algo que consumen en su contexto. *Diferencian cereales por su forma, color y sabor. Se les dificulta diferenciar los alimentos que pertenecen a este grupo.</p>	<p>Se hizo uso de material didáctico alusivo al tema a trabajar, de manera que pudieran adquirir los contenidos a través de las imágenes que observaban en él. *Cuando una respuesta era incorrecta, se utilizaba el método de ensayo y error. *Se brindo motivación a través de un estímulo externo (premios).</p>
<p>“Leguminosas y alimentos de origen animal”</p>	<p>24/10/2019</p>	<p>*Dificultad al identificar los alimentos que se deben consumir con frecuencia. *El video animado les ayudo a identificar los alimentos. * Reconocen algunas características de los alimentos que pertenecen a este grupo</p>	<p>*Se utilizó el método ensayo y error, para corroborar sus respuestas. * Se brindó motivación a los alumnos a través de las actividades que implicaban adivinar lo desconocido. *Se utilizó la atención individualizada para</p>



		(olor, textura, forma y sabor).	brindar apoyo a niños que requieren ayuda.
“Contando ando”	06/12/2019	<ul style="list-style-type: none"> *Les gusto producir sonidos utilizando el conteo. *Egocentrismo *Dificultad para compartir material *Se mostraban interesados. 	<ul style="list-style-type: none"> *Inducción del material didáctico para promover el interés. *Uso de ejemplos para entender y comprender el propósito de la actividad. *Modificación de la organización de las actividades, ya que entre menos integrantes eran, se podía observar de manera más precisa el proceso de cada niño.
“Acuerdos”	08/10/2019	<ul style="list-style-type: none"> *Algunos niños tienen una noción sobre los acuerdos. *La insuficiente práctica de acuerdos provoca que no se cumplan. *Relacionaron su experiencia con las actividades. *La adquisición y posesión de un acuerdo influye en enfatizar al otro su incumplimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> *Se modificó el tiempo de cada actividad, debido a actividades institucionales. *Se utilizó el modelado y andamiaje para guiar a los alumnos en la ejecución de las actividades. *Se mostró una actitud de entusiasmo al modelar las actividades, de modo que esta fuera reflejada al ejecutar las actividades.



RESULTADOS

Una vez recogidos los datos a través de las entrevistas aplicadas a docentes del aula, niños y padres de familia, se comienza el análisis de estos.

Preguntas de la entrevista	Análisis e interpretación de las respuestas
¿Qué actividades realiza en el aula para promover el aprendizaje?	<p>La mayoría de las maestras utiliza actividades lúdicas para favorecer la integración y el desarrollo de habilidades cognitivas. Además, consideran el juego como herramienta para generar aprendizajes dentro y fuera del aula, ya que, a través de este, se pueden trabajar las reglas y acuerdos favoreciendo la participación y respeto para establecer una convivencia escolar.</p> <p>Sin embargo, aunque consideran que el juego es un recurso funcional, también se deben atender otras actividades como la lectura de cuentos, experimentos, videos etc.</p> <p>En general, se da prioridad a favorecer los aprendizajes esperados, ya que el constante monitoreo por parte de autoridades requiere evidencias de los contenidos trabajados durante cada periodo. No obstante, se considera que el receso es un momento para que los alumnos puedan aplicar el juego libre o en algunos casos se utiliza como recompensa para aquellos niños que terminan su trabajo rápidamente, dando pauta a trabajar por rincones</p> <p>Definitivamente, el 75% de las docentes implementa actividades, dinámicas, juegos y estrategias para favorecer el aprendizaje, de manera que las combinan con los contenidos temáticos propuestos en la plan y programa de estudio, acordes con el objetivo se pretende favorecer. El otro 25% se inclina a actividades que favorecen la</p>



	integración y la adquisición de ciertos contenidos, dejando a un lado la implementación del juego.
¿Cómo organiza a los alumnos, al trabajar las actividades y por qué?	<p>La totalidad de las maestras organiza sus actividades en binas, tríos, equipos, grupal y de manera individual. De modo que la organización de las actividades va a depender del propósito u objetivo que se pretenda favorecer. Por ejemplo, si se pretende promover la colaboración, convivencia y socialización es conveniente organizarlos por equipo o grupalmente, pero si el objetivo es favorecer la comunicación, la toma de acuerdos y decisiones se opta por el trabajo en dinas o parejas. En cambio, si se pretende priorizar la autonomía, el control de conducta y emociones es conveniente trabajar individualmente.</p> <p>Por tanto, el 100% de las docentes considera que la organización va a depender de la finalidad de la actividad. Sin embargo, se recomienda evitar la integración de más de cuatro alumnos en un equipo, ya que puede provocar que la participación no sea equitativa y en consecuencia provocar desorden o indisciplina.</p>
¿Qué tipo de juego aplica con mayor frecuencia ¿Por qué?	<p>La mayoría de las docentes utiliza el juego libre, tradicional, de manipulación y simbólico. No obstante, cada docente lo aplica aquel que es acorde con las características de sus alumnos, por ejemplo, en los primeros años de nivel preescolar es conveniente aplicar el juego libre, ya que es placentero y espontaneo, en donde los niños pueden proponer las actividades, el espacio donde se llevaran a cabo, los participantes, así como los acuerdos y reglas. En cambio, los juegos de manipulación se utilizan para desarrollar habilidades motrices tales como lanzar, patear y rodar, promoviendo la noción del autoconocimiento; es decir, reconociendo sus características, cualidades, necesidades, limitaciones etc. En relación con los juegos tradicionales se utilizan para desarrollar la colaboración, comunicación y el respeto de reglas, en el cual los niños deben adaptarse al juego. En cambio, el juego simbólico,</p>



	<p>ayuda a desarrollar la imaginación y creatividad de los niños, de manera que imita situaciones de la vida real y lo traslada a un mundo imaginario.</p> <p>En resumen, el 50 % de las docentes utiliza juegos libres y tradicionales, mientras que el 25% se remite al juego libre y por último el 25% realiza una combinación de juego simbólico, juego tradicional y de manipulación.</p>
<p>¿Qué diferencia observa entre los momentos de trabajo y los momentos de juego?</p>	<p>La totalidad de las docentes considera que en el trabajo se favorecen conocimientos, capacidades y habilidades, el cual tiene más formalidad en el aprendizaje, ya que representa un proceso de desarrollo cognitivo y conceptual, en donde se espera un producto para dar cuenta del nivel de desempeño que se logró, con base al aprendizaje esperado. Por otra parte, el juego lo utilizan como medio de esparcimiento o recreativo para desarrollar valores, actitudes y aprendizajes básicos con la finalidad de promover la convivencia en el aula.</p> <p>Es así, el 25% de las docentes considera que el combinar momentos de trabajo y juego promueve contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Mientras que el otro 75% identifica más beneficios en el trabajo que en el juego, ya que este último se utiliza como medio recreativo; es decir, que está destinado para divertir o entretener a los niños.</p> <p>En definitiva, la mayoría de las docentes alude al juego como herramienta para favorecer contenidos actitudinales, mientras que con el trabajo se promueven conceptos y procedimientos que en conjunto son recursos eficaces para el aprendizaje, considerando que se deben plantear objetivos definidos enfocados a lo que se pretende lograr.</p>
<p>¿Cuál es la importancia de seleccionar los</p>	<p>Las docentes piensan que los juguetes se deben seleccionar de acuerdo con su edad, intereses, características, nivel de maduración y el objetivo a</p>



<p>juguetes que utilizan los niños?</p>	<p>favorecer. De modo que estos son un detonador que permiten potencializar o limitar el aprendizaje, es por ello, que los juguetes pueden favorecer aspectos emocionales, motores, cognitivos y sociales. Por otro lado, se considera que los juguetes se deben dejar al uso libre con la intención de manipularlos, explorarlos y compartirlos.</p> <p>Por tanto, el 75% de las docentes alude al rol que tiene y adulto para seleccionar los juguetes con base en los aspectos antes mencionados, en donde el adulto desempeña un rol de guía y orientador en el uso de estos. Por otra parte, el 25% menciona que los juguetes se deben dejar libremente con la intención de explorar, dando pauta a que el niño elija su juguete favorito. Sin embargo, hay que contemplar la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños, evitando o forzándolos a realizar cosas que ellos se oponen, considerando que, en esta etapa, ellos son egocéntricos por naturaleza.</p>
---	--

Tabla. Concentrado de respuestas de las docentes. Elaboración propia

Desde otro punto de vista, se contemplaron las aportaciones de los niños, las cuales se describen a continuación:

En la pregunta número 1 se realizó con el propósito de conocer la actividad que prefieren los niños de educación preescolar.

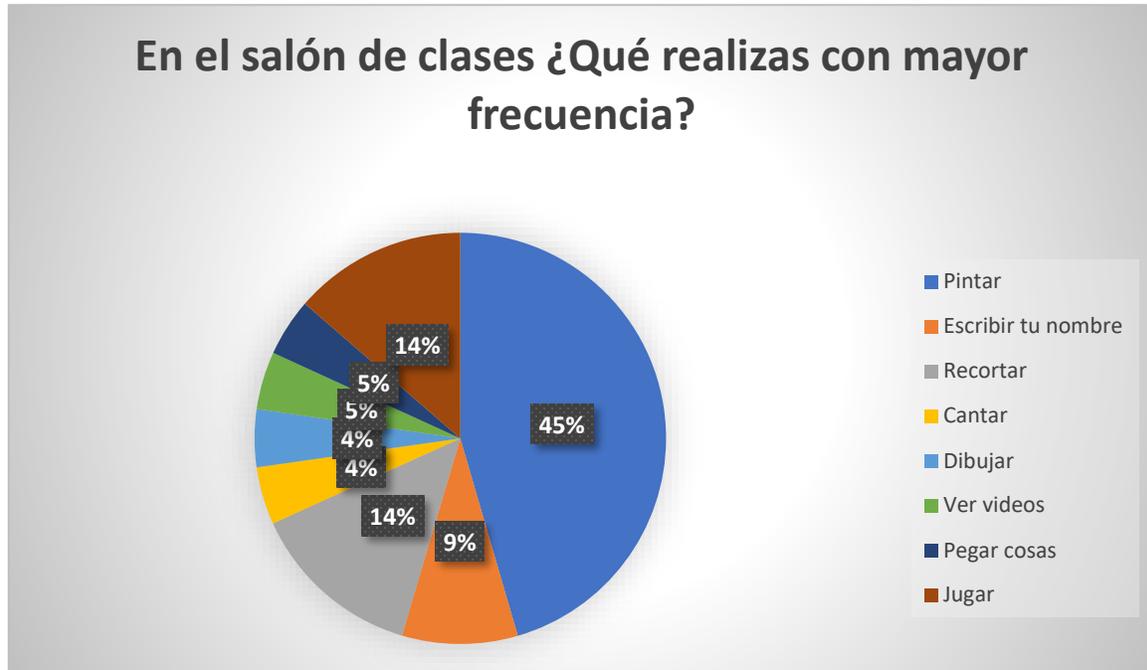
Gráfico 1. Actividades preferidas por los niños



Fuente. Elaboración propia.

En el gráfico 1 se revela que la actividad más recurrente es “jugar”, ya que representa el 25% de muestra, en segundo lugar se encuentran actividades como colorear y pintar con un 17%, donde los niños pueden utilizar su imaginación y creatividad para crear objetos, personas o lugares; en tercer lugar un 14% les gusta brincar, ya que es una actividad que implica el desarrollo de habilidades motrices; en cuarto lugar con un 11% se ubica el dibujo, el cual se utiliza para plasmar sus ideas sobre determinados contenidos y por último las actividades menos preferidas son leer cuentos y armar rompecabezas, que representan el 8% en el gráfico.

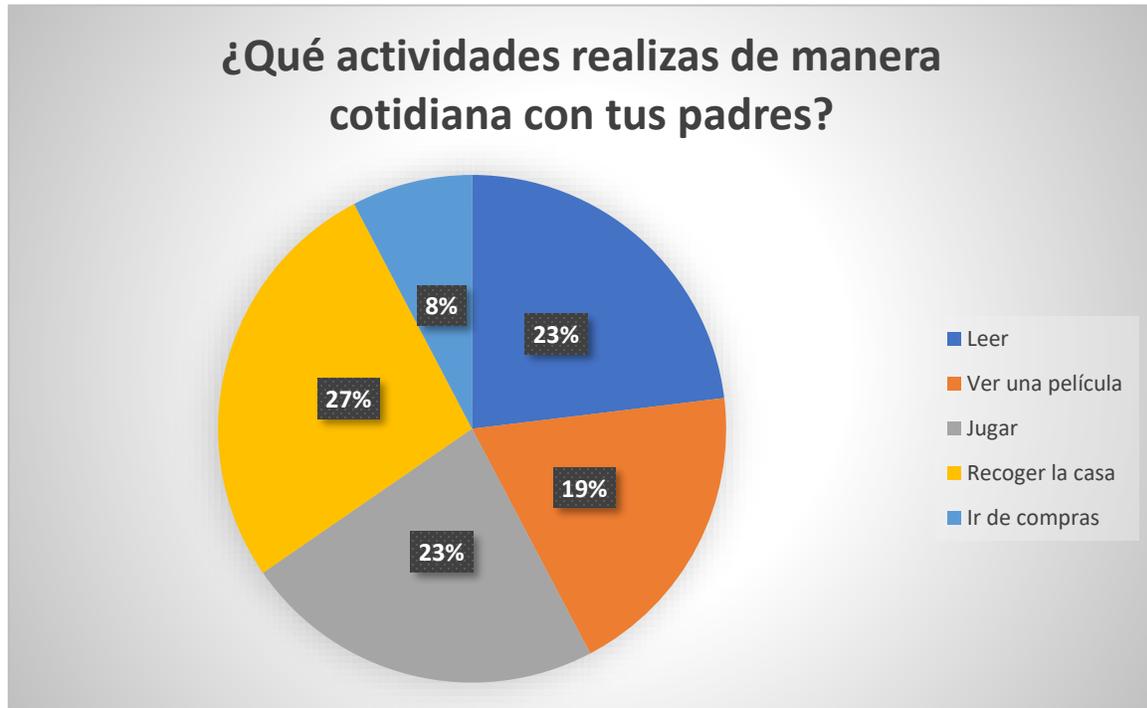
Gráfico 2. Actividades realizadas en el aula



Fuente. Elaboración propia

En el gráfico se puede observar que la actividad que realizan con mayor frecuencia es pintar, ya que representa el 45% de la muestra, en segunda instancia se encuentra jugar y recortar con un 14%, en tercera instancia esta escribir su nombre con un 9%, en cuarta instancia lo conforman pegar cosas y ver videos con un 5% y en última instancia se encuentran dibujar y cantar con un 4%. De acuerdo con los porcentajes antes mencionados, se puede decir que “pintar” es la actividad que se realiza con mayor frecuencia, ya que a través de esta los niños realizan construcciones para representar una idea que es solicitada por el docente. Es decir; se utilizan los recursos de la pintura para obtener el producto que da cuenta de contenidos conceptuales y procedimentales, acordes con el aprendizaje esperado, el cual sirve para evaluar el desempeño del alumno, dejando así al juego en un segundo plano o como una actividad complementaria.

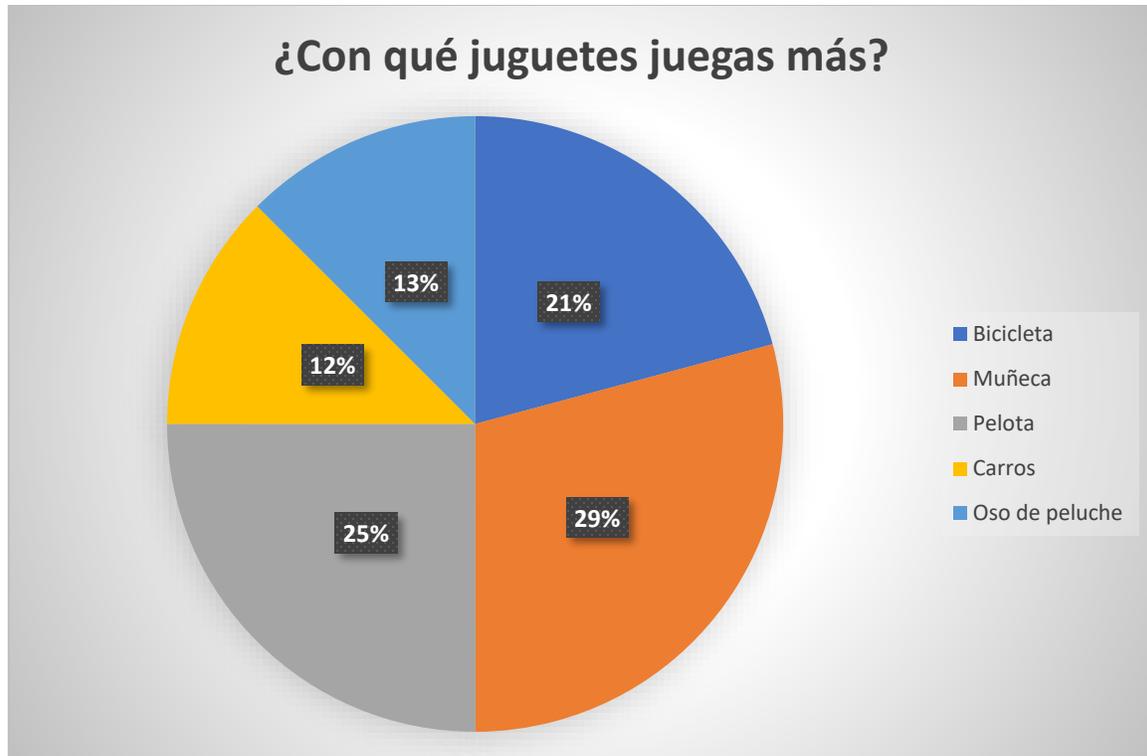
Gráfico 3. Actividades que realizan los niños con sus padres



Fuente. Elaboración propia.

En el gráfico 3 se muestra que la actividad que realizan cotidianamente es recoger la casa, ya que representa el 27% de la muestra, en segundo lugar, lo conforman actividades como jugar y leer con un 23%; mientras que en el tercer lugar realizan actividades como ver películas con un 19% y por último esta ir de compras con un 8%. En relación con los porcentajes antes mencionados, cabe destacar que los sujetos que están a cargo de los niños son sus mamás, por ello, las responsabilidades y ocupaciones del hogar favorecen la integración de los niños, de manera que colaboran en la limpieza para posteriormente jugar o realizar otras actividades. Además de que la docente titular ha promovido la realización de actividades cotidianas para favorecer la responsabilidad, autonomía y establecimiento de acuerdos y reglas. De modo, que los padres deben propiciar el andamiaje para ayudar y orientar al niño a realizar acciones de cuidado personal, así como ser responsable de sus pertenencias.

Gráfico 4. Juguetes que usualmente utilizan los niños



Fuente. Elaboración propia

En el gráfico 4 se muestra que la muñeca es el juguete que más se utiliza (29%); luego la pelota, la cual representa un 25%, posteriormente se encuentra la bicicleta con un 21% y por último los osos de peluche (13%) y carros (12%). Condensando los resultados anteriores se puede decir que la muñeca es el juguete que más se utiliza, debido a que la mayoría de la muestra son niñas, las cuales se ha observado que existe cierta tendencia a llevar muñecas al aula y jugar con ellas. El segundo lugar se remite a la pelota la cual es recurrida tanto por niñas como niños, de ahí los resultados antes cotejados; en tercer lugar, se encuentra la bicicleta, porque muy pocos niños tienen la posibilidad de tener una en casa, debido a las condiciones de cada familia; y en último lugar se encuentran los osos de peluche y carros los cuales de acuerdo con el gráfico son los menos utilizados.

A continuación se describen los datos obtenidos por los padres de familia:

Gráfico 5. Acciones para conocer a sus hijos

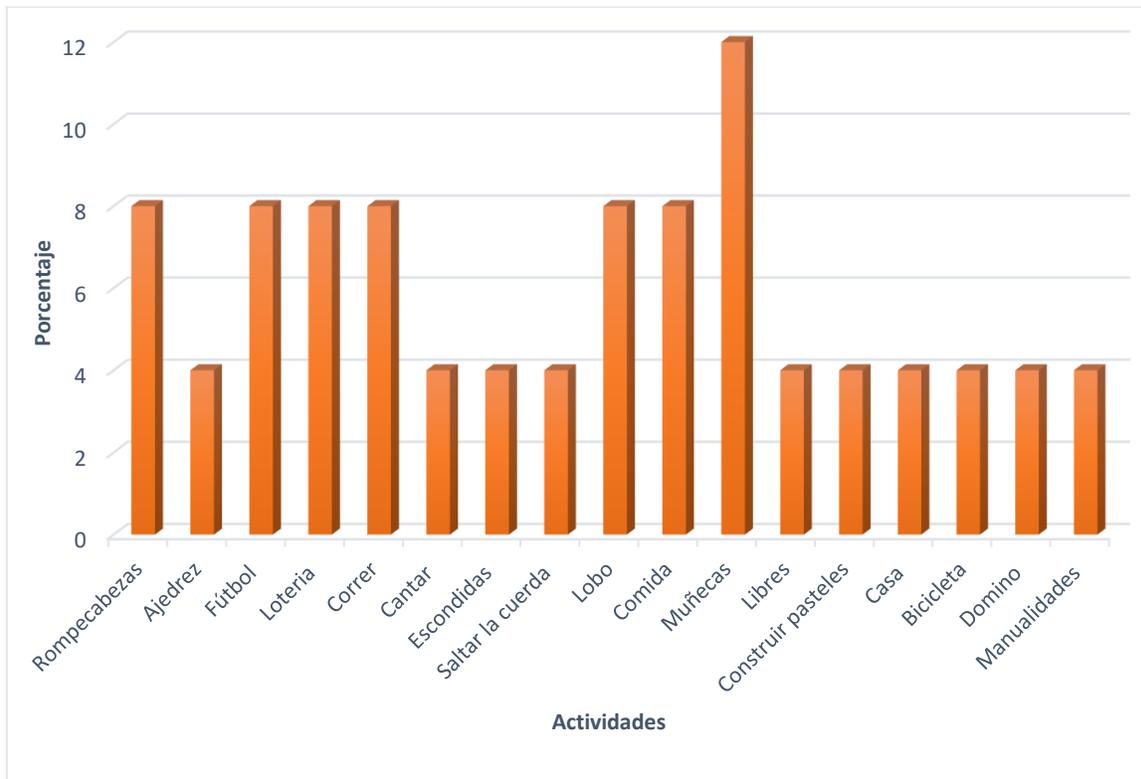


Fuente. Elaboración propia

En el gráfico 5 se observa que los padres de familia utilizan la interacción para conocer los aspectos personales de sus hijos, el cual representa el 50% del total de la muestra, por otra parte, el 40% usa la observación y uso de cuestionamientos y finalmente el 10% propone actividades de diversa índole, para conocer gustos y disgustos de los niños. De modo que, la interacción va a permitir socializar, conocer el papel de la familia, forjar su identidad, respetar las ideas de los demás etc. Así mismo, la observación de su comportamiento dará pauta a conocer la situación del niño y así brindar herramientas que ayuden a fortalecer las habilidades o debilidades.

Gráfico 6. Actividades lúdicas que realizan los padres con sus hijos

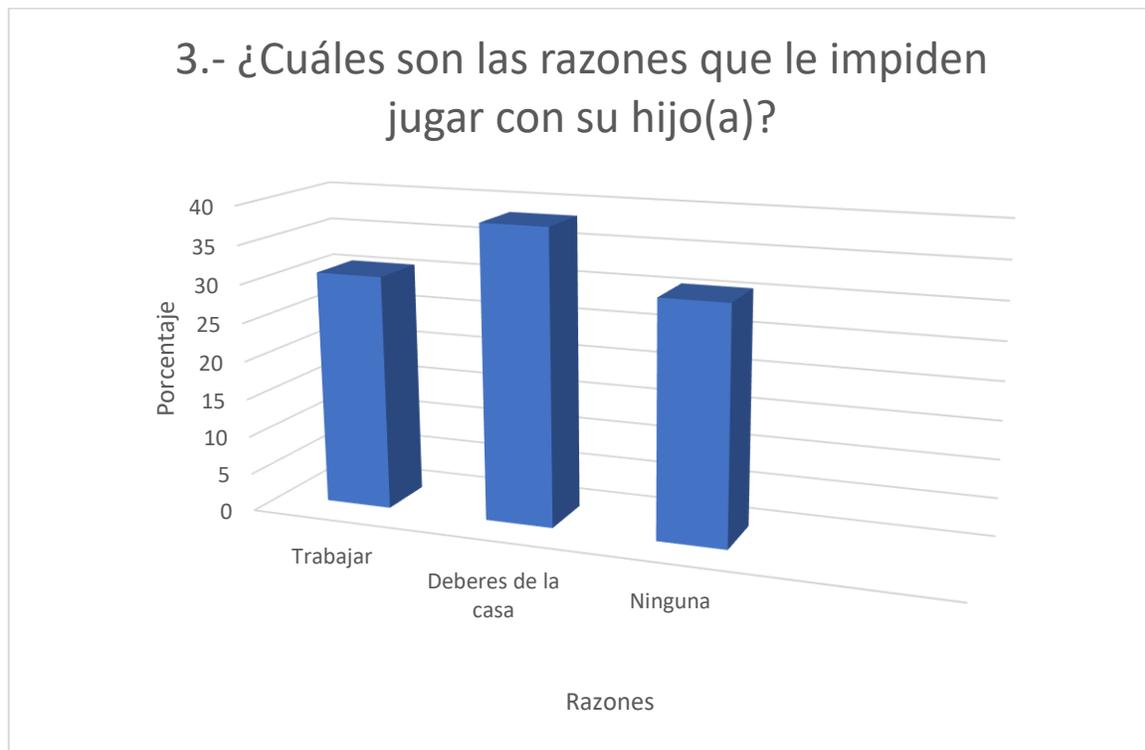
¿Qué actividades lúdicas juega con su hijo (a)?



Fuente. Elaboración propia

En el gráfico 6 se describen las diversas actividades que realizan los padres con sus hijos, las cuales han sido organizadas en categorías según su función. En primer lugar, se encuentran las que se enfocan en desarrollar capacidades motoras (correr, fútbol, escondidas, saltar la cuerda, usar la bicicleta, jugar al lobo) que representan el 36% del total de la muestra; en segundo lugar se encuentran aquellas que favorecen las capacidades cognitivas (Armar rompecabezas, jugar lotería, domino, ajedrez y realizar manualidades) con un 28%; en tercer lugar están aquellas que promueven habilidades sociales (jugar con muñecas, comida, a la casa y a construir pasteles) que representa el 28% y finalmente se encuentran aquellas que fomentan habilidades lingüísticas (canto) y las que se dejan libres con un 4% cada una.

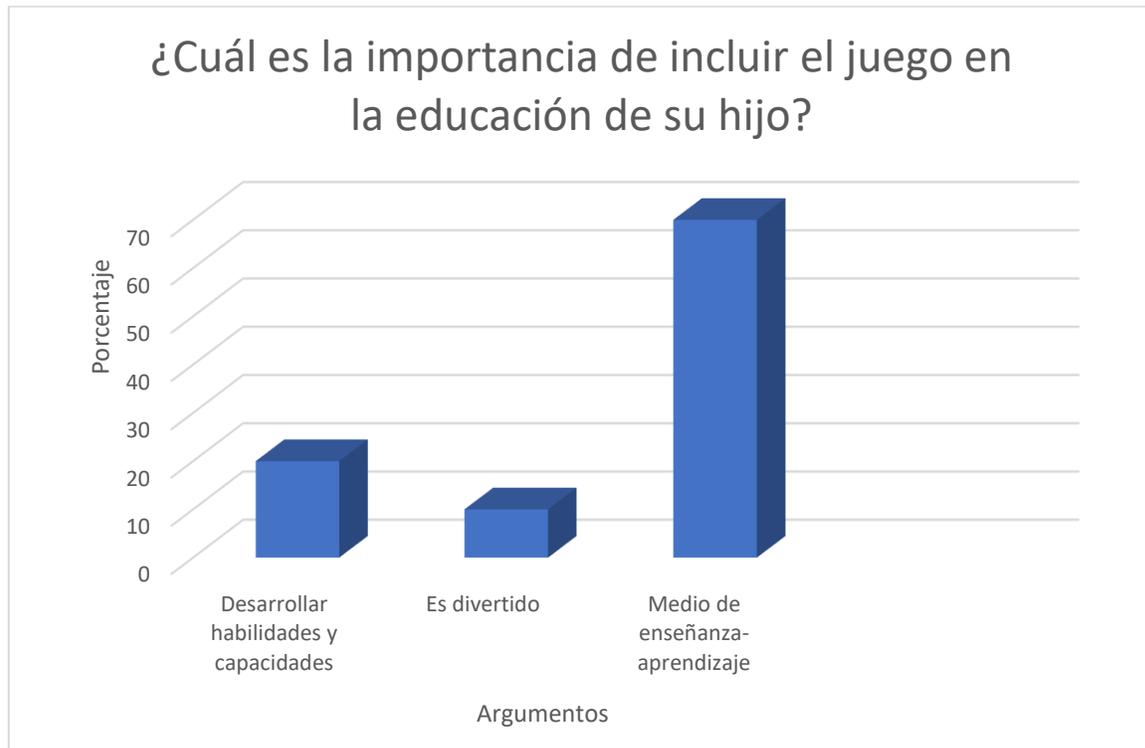
Gráfico 7. Dificultades para jugar con su hijo



Fuente. Elaboración propia

En el gráfico 7 se especifican las razones que impiden que los padres ejerzan el juego con sus hijos, en donde la que predomina es la relacionada con los deberes de la casa, la cual representa el 38% de la muestra total, mientras que 31% indica que es porque tienen que trabajar o porque no existen razones que jugar con sus hijos (31%). Como se puede observar la categoría que más predomina es la relacionada a los deberes del hogar, debido a que la mayoría son familias extensas, donde las tutoras de los niños se encargan de las responsabilidades del hogar y de la escuela. Por otra parte, el resto de las familias son nucleares, en las cuales trabaja algún progenitor o en su caso ambos; y por último se encuentran los padres que a pesar del trabajo dedican tiempo a estar con sus hijos, que por lo regular son en las tardes, noches o fines de semana.

Gráfico 8. Importancia de incluir el juego en la educación



Fuente. Elaboración propia

En el gráfico 8 se expresa que es importante utilizar el juego como medio de enseñanza-aprendizaje, ya que representa el 70% del total de la muestra, asimismo el 20% considera que permite desarrollar habilidades y capacidades; y el 10% lo usan como una herramienta para promover la diversión. Por tanto, los resultados anteriores se remiten a experiencias que han tenido los padres al identificar los beneficios que proporciona el juego, entre ellos se encuentran; el desarrollo de habilidades intelectuales y motrices, así como capacidades para convivir. De modo, que el juego puede adoptarse como un medio de enseñanza- aprendizaje para desarrollar esas capacidades y habilidades, dado que es una manera divertida de aprender.

Gráfico 9. Juegos desarrollados por la familia



Fuente. Elaboración propia

En el gráfico 9 se revela que la mayoría de los padres realizan juegos motrices y cognitivos (brincar la cuerda, jugar futbol, al lobo, atrapados, bicicleta, avión, soy una serpiente, la papa caliente, carros, muñecas, trabalenguas y rompecabezas) ya que representa el 75% de la muestra total; mientras que el 22% promueve el juego de roles (mamá y papá, casa, y comida) y por último el 3% usa el juego simbólico (animales). Acorde con los resultados obtenidos se considera que estos se deben a que los padres consideran que los niños necesitan estar en movimiento y en interacción con personas, con la finalidad de desarrollar capacidades para convivir. Sin embargo, cada niño tiene diferentes motivaciones, intereses y gustos, los cuales van a influir en la elección de recursos, personas y lugares para llevarlos a cabo.



CONCLUSIONES

El juego educativo propuesto por Decroly es una metodología que promueve la movilización de conocimientos a partir de la escuela activa, en donde el alumno deja de ser un sujeto pasivo y receptivo para convertirse en un sujeto activo y participe de la construcción de su conocimiento.

Es así, que a través de las actividades propuestas se desarrollaron funciones mentales (percepción, memoria lenguaje etc.) y conocimientos referidos a la alimentación, conteo y acuerdos, en los cuales se realiza una combinación entre el juego y los materiales (didácticos, mixtos, auditivos entre otros) promoviendo la metodología de Decroly. Sin embargo, hay elementos que este autor no retoma, pero son fundamentales atenderlos, los cuales se describen a continuación:

*Dentro del proceso de enseñanza el docente debe promover la motivación, ya sea mediante el planteamiento de actividades interesantes, que inciten al alumno a seguir aprendiendo o a través de uso de estímulos externos que promuevan la participación e integración en las actividades.

*La actitud que posea el docente influye de manera determinada en el desarrollo de las actividades, ya que si se desempeña con desgano y apatía los niños lo perciben y se convierten en sujetos pasivos. En cambio, si se presenta con una sonrisa y una actitud positiva y activa, se transmite confianza y motivación al realizar las actividades.

*Los juegos deben tener un objetivo claro que indique lo que se pretende lograr, de manera que las actividades no se desvíen. Por tanto, el docente debe mediar su participación para que solo sea un guía en este proceso y sea el alumno quien pueda desarrollar habilidades, conocimientos y aptitudes enfocados al objetivo. En síntesis, se trata de utilizar el andamiaje, el uso de ejemplos y el modelado para que los alumnos



construyan su conocimiento. No obstante, cada niño va a aprender de acuerdo con sus capacidades, ya que habrá niños que podrán adquirir más rápido un conocimiento que otros.

De acuerdo con lo anterior, el juego educativo brinda la oportunidad de que cada niño se desarrolle a su manera y ritmo, por ello a través de los juegos se pondrán en práctica contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que servirán para crear aprendizajes significativos.

Pero ¿Cómo se llega al aprendizaje significativo?

Retomando los conocimientos previos de los alumnos para posteriormente contrastarlos con información nueva que es ofrecida a través de las actividades. De modo que al combinar ambos conocimientos puedan ser aplicados a alguna situación que se presente en su vida cotidiana considerando su utilidad y funcionalidad.

Por tanto, se determinó que la mayoría de las docentes utiliza el juego como apoyo para favorecer actitudes, habilidades y conocimientos. Sin embargo, solo contemplan el juego como ese conjunto de actividades lúdicas que ayudan a promover un aprendizaje, dejando a un lado el uso de material o recursos, el impacto de la motivación y el papel que ejercen los padres en la educación de sus hijos. Por otra parte, se considera como un medio recreativo o para entretener a los niños, el cual se observa al momento del recreo, cuando los niños comienzan a interactuar con sus pares o con sus juguetes.

Así que, a partir de la implementación del juego educativo en el aula, se observaron los siguientes beneficios:

- *Los alumnos comenzaron a regular sus emociones y conductas.
- *Adquirieron habilidades, conocimientos y aptitudes.
- *Se favoreció el cumplimiento de acuerdos.



- *Se promovió el trabajo fuera y dentro del aula, permitiendo aprovechar los diversos espacios de la institución.
- *Se utilizó material didáctico y recursos lúdicos para ejecutar los juegos, lo que permitió atraer la atención de los alumnos.
- *Se favoreció el trabajo individual y por equipos.
- *Influencia de la actitud de la docente en la realización de las actividades.

Este método transformó el estigma de que los niños deben ser sujetos pasivos y que si los niños comienzan a pararse de su lugar o a jugar en el aula se crea indisciplina. Por ello, se debe dejar a un lado la enseñanza tradicionalista, es momento de cambiar la mentalidad de los padres al considerar que solo los docentes tienen la responsabilidad de educar a sus hijos, cuando estos son los primeros que comienzan a interactuar para conocer el desarrollo de sus hijos. Se trata de convertir el aula en un espacio lúdico que tenga como objetivo la educación de los niños, en donde puedan aprender cosas que en determinado tengan que aplicarlas.

Un claro ejemplo se remite a la alimentación, en donde después de realizar ese contraste de información queda ponerla en práctica a través de la presentación de un platillo saludable, que dé cuenta de las porciones que debe consumir para tener una alimentación saludable.

Finalmente, el juego educativo tuvo un impacto positivo en los aprendizajes significativos de los alumnos, ya que a través de las actividades realizadas se pudieron observar los elementos antes mencionados. Sin embargo, cabe destacar que, al iniciar la implementación de éste, algunos alumnos mostraban comportamientos egocéntricos, lo que interfería en la realización de algunas actividades. Por ello, fue útil la intervención docente para poder mediar la situación y así seguir con las actividades propuestas. De manera, que se afirma la hipótesis establecida en esta investigación al considerar que el juego educativo influye de manera positiva para lograr aprendizajes significativos.



REFERENCIAS

- José Alberto Gallardo López & Pedro Gallardo Vázquez. (23 de Marzo de 2018). *TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO* . Obtenido de Línea temática 4. Educación y Sociedad: Innovaciones en el Siglo XXI:
https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Josefina Lozano Martínez, María del Carmen Cerezo Márquez Salvador Alcaraz García. (2015). *Plan de Atención a la Diversidad*. Editorial alianza .
- Alpízar, J. Q. (2007). *Didáctica de las ciencias experimentales*. San José, Costa Rica: EUNED.
- ALSINA, M. R. (2001). *TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN, ÁMBITOS MÉTODO Y PERSPECTIVAS* . Servei De Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona
- Ana Beatriz Cárdenas Restrepo & Claudia Milena Gómez Díaz. (2014). *El juego en educación inicial. Documento NO. 22*. Bogotá, Colombia.
- Ángel, J. B. (2000). *La investigación-acción: Un reto para el profesorado. Guía práctica para grupos de trabajo, seminarios y equipos de investigación*. España: INDE.
- Antonio Ontoria Peña, Juan Pedro R. Gómez, Ana Molina Rubio. (2000). *Potenciar la capacidad de aprender y pensar: Qué cambiar para aprender y pensar*. Madrid : NARCEA.
- Antonio Quesada García, Antonio Luis García Ruíz & Jose Antonio Jiménez López . (2003). *Profesores de enseñanza secundaria. Temario para la preparación de oposiciones. Geografía e Historia*. España: MAD, S.L.
- Aránzazu Elizondo Moreno, José Víctor Rodríguez Rodríguez, Ignacio Rodríguez Rodríguez. (2018). La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria* .
- Armas, A. G. (2009). LOS MATERIALES DIDÁCTICOS EN EL AULA . *Revista digital para profesionales de la enseñanza* .
- Bernal, C. I. (2007). *Metodología para la Planeación de la Educación Superior . Una aproximación desde la psicología Interconductual*. México : Editorial Mora Cantúa.
- Candil, P. I. (2015). *UF2121 - Programación del trabajo de campo de la investigación*. ELEARNING S.L.



- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *AUTODIDACTICA*, 19.
- Clark, L. (2003). *SOS Ayuda para los padres: Una guía práctica para manejar problemas de conducta comunes y corrientes*. Estados Unidos de América : Copyright.
- contributors, E. (11 de Marzo de 2016). *EcuRed*. Obtenido de Material didáctico: https://www.ecured.cu/index.php?title=Material_did%C3%A1ctico&oldid=2624633
- contributors, E. (18 de Noviembre de 2019). Obtenido de Ovide Decroly: https://www.ecured.cu/index.php?title=Ovide_Decroly&oldid=3581487
- contributors, E. (7 de agosto de 2019). *ECURED*. Obtenido de Educación preescolar: https://www.ecured.cu/index.php?title=Educaci%C3%B3n_preescolar&oldid=3491340
- contributors, E. (23 de Agosto de 2019). *Investigación*. Obtenido de <https://www.ecured.cu/index.php?title=Investigaci%C3%B3n&oldid=3521058>
- Copyright. (2015-2020). *Noé didácticos*. Obtenido de <https://www.noedidacticos.com/blog/que-son-los-juegos-educativos-0de1c230067b>
- Day, C. (2005). *FORMAR DOCENTES. Cómo cuándo y en qué condiciones aprende el profesorado*. Madrid: Narcea.
- Delgado, E. (2007). *Planteamiento didáctico en la Educación Preescolar*. San José, Costa Rica : EUNED.
- Domjan, M. (2009). *Principios de aprendizaje y conducta 5.a edición*. Madrid: Paraninfo .
- Enrique Ruiz-Velasco Sánchez, Josefina Bárcenas López, José Antonio Domínguez Hernández. (2018). *Construcción social de una cultura digital educativa: SOMECE 2018*.
- Ernesto A. Rodríguez Moguel. (2005). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesional de éxito*. México.
- Fco Manuel Venegas Rubiales, Ma del Pilar Ortega, Ana María Venegas Rubiales . (2018). *El juego infantil y su metodología*. IC Editorial .
- Francesca Majó Masferrer & Monserrat Baqueró Alós. (2014). *8 ideas clave. Los proyectos interdisciplinarios*. Barcelona : GRAÓ.



- Francisco Palmero Cantero, Cristina Guerrero Rodríguez, Consolación Gómez Inpiguez, Amparo Carpi Ballerter, Ricardo Goyareb. (2011). *Manual de teorías emocionales y motivacionales*. Obtenido de Universitat Jaume I: <http://hdl.handle.net/10234/25363>
- Galeano, M. E. (2004). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. FONDO EDITORIAL UNIVERSIDAD EAFIT.
- García, M. T. (2011). EL JUEGO EN LA ETAPA INFANTIL . *TEMAS PARA LA EDUCACIÓN. Revista para profesionales de la enseñanza* .
- García-Allen, J. (2020). Psicología educativa y del desarrollo. *Psicología y mente* . Obtenido de Los 13 tipos de aprendizaje ¿Cuales son?
- Garza, G. C. (1971). *La educación en los primeros años* . Novedades educativas .
- Gerena, G. C. (2003). LOS INTERESES COMO MOTIVACIÓN INTRINSECA EN LA SALA DE CLASES. *Revista electronica hispanoamericana de psicología* .
- Gilbert, J. (1997). *Introducción a la Sociología*. LOM Ediciones .
- Gómez, A. P. (2015). *Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre*. España: Ideaspropias.
- Gómez, A. P. (2015). *Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre: Valoración, análisis y aplicación*. España: Ideaspropias .
- Guevara, M. À. (2018). *Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre* . TUTOR FORMACIÓN .
- Heinemann, K. (2003). *INTRODUCCIÓN A LA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN EMPÍRICA*. España: Paidotribo.
- Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza . *experiencias docentes* .
- Herrera, K. C. (2002). *La didáctica hoy. Concepciones y aplicaciones* . EUNED.
- inauthor. (2016). *Enfermero/a del SAS. Temario Específico. Volumen 3*. Rodio, S. Coop. And.
- Junell Araújo Escobar, Isabel Haddad Larios, Danellis Rodríguez Vega , Margarita Osorio Villegas. (2013). *Ideas pedagógicas: Análisis de la normatividad sobre Educación Preescolar en Colombia* . Universidad del Norte .
- León, I. M. (1998). *PRINCIPIOS Y TÉCNICAS PARA LA ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL NIÑO DE 0 A 6 AÑOS* . San José, Costa Rica : EUNED.
- López, A. E. (2002). *Metodología de la investigación contable* . México : THOMSON .



- Manuel E. Cortés Cortés, Miriam Iglesias León. (2004). *Generalidades sobre Metodología*. México.
- María Cruz Pecci Garrido, Teresa Herrera Claizola, María López García, Alejandra Mazos Permas . (2010). *El juego infantil y su metodología* . Madrid, España: McGraw-Hill Interamericana De España S.I.
- María Dolores Requena; Paloma Sainz de Vicuña Barroso. (2009). *Didáctica de la Educación infantil*. Editex.
- María Dolores Ribes Antuña, Rocío Clavijo Gamero, Concepción Fernández González, Jerónimo Armadio Toro, Francesc Vicente Nogales Sancho, Jasome Mondragón Lasagabaster y Isabel Trigueros Guardiola. (2006). *Técnico de educación infantil*. Junta de Extremadura. Madrid, España: MAD.
- María Visitación Pérez Cano, Rosi Vélez Valero, María de los Llanos Fernández Garrido. (2003). *Temario de oposiciones al cuerpo de Profesores Técnicos de Formación Profesional. Servicios a la comunidad*. España: MAD.
- Marquez, A. M. (1993). Motivación escolar. Estudio de variables afectivas. *Perfiles educativos*.
- Martín, M. d. (2000). *Materiales curriculares para niños y niñas de tres a seis años* . España: MAD, S.L.
- Martín, M. d. (2000). *Materiales curriculares para niños y niñas de tres a seis años*. España: MAD, S. L.
- Miguelès, M. M. (2006). *Ciencia y Arte en la Metodología Cualitativa* . México : Trillas .
- Morrison, G. S. (2005). *Educación infantil*. Madrid : Pearson Prentice Hall.
- Moya, J. L. (2006). *Deseo de cuidar y voluntad de poder. La enseñanza de la enfermería*. Publicacions i Edicions.
- Moyles, J. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria* . Madrid, España: Morata, S. L.
- Moyles, J. R. (1998). *El juego en la educación infantil y primaria* . Madrid, España : Morata .
- Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas* .
- Neira, R. V. (2011). *El juego en la educación escolar*.
- Neira, R. V. (2011). *El juego en la educación escolar* .
- Nekane Balluerka, Ana Isabel Vergara. (2002). *DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL EN PSICOLOGIA* . Madrid : PEARSON EDUCACIÓN.



- Ovide Decroly Y & E Monchamp. (2002). *EL JUEGO EDUCATIVO. Iniciación a la actividad intelectual y motriz* . España : Morata .
- Ovide Decroly, E. Monchamp . (2002). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz* . Madrid: MORATA, S. L.
- Por Jaume Trilla Bernet, Elena Cano García, Gabriela Alejandra Fairstein, José A. Fernández Fernández, Maria Pla Molins, José González Monteagudo, Josep M. Puig Rovira, Begoña Gros Salvat, Francesc Imbernon Muñoz, Núria Lorenzo Ramírez, Mario Carretero Ro. (2007). *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI*. España : GRAÒ.
- Pozo, J. I. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje* . Madrid: MORATA,S.L.
- RAE. (2014). *DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA* . Obtenido de <https://dle.rae.es>>20/05/2020
- RAE. (2019). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <https://dle.rae.es>>
- Ramírez, M. E. (2005). *Educación física para niños con necesidades educativas especiales* . San José, Costa Rica : EUNED.
- Raúl Bermejo Cabezas, Tania Blázquez Contreras . (2016). *El juego infantil y su metodología* . España : Síntesis .
- Requena, M. D. (2003). *Metodología del juego: la observación del juego*. Ministerio de Educación.
- Rodríguez, M. E. (2001). *Estrategias didáctico-organizativas para mejorar los Centros Educativos*. Madrid : Narcea .
- Sandín, C. I. (2010). *El proyecto de Educación Infantil y su práctica en el aula*. Madrid: LA MURALLA,S.A.
- SEP. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral* . Ciudad de México .
- Silva, M. R. (2006). *Introducción a las técnicas cualitativas de investigación aplicadas en salud* . España.
- Soriano, R. R. (1988). *Investigación social: teoría y praxis*. México: Plaza y Valdés, S. A. de C. V.
- Tamorri, S. (2004). *NEUROCIENCIAS Y DEPORTE. Psicología deportiva. Procesos mentales del atleta*. PAIDOTRIBO.
- Valhondo, A. M. (1995). *Psicología del desarrollo y de la educación en la edad escolar*. Madrid, España: Antonio Mesonero Valhondo.
- Vargas, R. (2007). *DICCIONARIO DE TEORIA DEL ENTRENAMIENTO DEPORTIVO* . México .



TESIS DE INVESTIGACIÓN
EL JUEGO EDUCATIVO Y EL IMPACTO EN LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
ANA KAREN CARDOSO MARTÍNEZ



Zapata, O. A. (1989). *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética*. Colombia : PAX MÉXICO.

ANEXOS

Situaciones didácticas aplicadas

Campo de formación: Exploración y conocimiento del mundo natural y social	Organizador curricular 1: Mundo natural	Organizador curricular 2: Cuidado de la salud	
Aprendizaje esperado: Reconoce la importancia de una alimentación correcta y los beneficios que aporta al cuidado de la salud		Fecha: 22-24 de octubre del 2019	Grupo: 1°
Contenidos			
Conceptual ¿Qué es la alimentación? ¿Cuáles son los grupos alimenticios y en qué consiste cada uno de ellos?	Procedimental: Identificar y conocer los aportes que ofrecen los diferentes alimentos del plato del buen comer.	Actitudinal: Participación, respeto	
Tiempo	Secuencia de actividades		
	Martes 22 de octubre 2019		
	<i>Inicio</i>		
5 min	Observar y escuchar un video sobre frutas y verduras Responder ¿Qué frutas nos gustan? ¿por qué?		
	<i>Desarrollo</i>		
3 min	Observar el plato del buen comer, para nombrar los alimentos Describir las diferencias, entre cada grupo alimenticio		
5 min	Identificar las imágenes de alimentos para clasificarlos Identificar el color de cada grupo alimenticio de las frutas y verduras Nombrar las frutas y verduras que conocen		
15 min	Salir al patio e identificar imágenes de frutas y verduras que se encuentran distribuidas por la escuela Clasificar las frutas y verduras mediante un cuadro comparativo		
10 min	Mediante la observación directa identificar una fruta o verdura Con la manipulación, describir su olor, textura y sabor Construir la fruta con la ayuda de masa Exponer su fruta ante sus compañeros		
15 min	Observar y escuchar la presentación “los nutrientes de las frutas y verduras” Identificar los nutrientes de cada fruta o verdura y clasificarlos de acuerdo con los aportes.		

15 min	<p>Responder ¿Qué es? ¿Alguna vez la habían visto? ¿Saben cómo se juega?</p> <p>Hacer uso de la lotería de frutas y verduras</p>
5 min	<p><i>Cierre</i></p> <p>Explicar los beneficios de consumir frutas y verduras</p> <p>Con el apoyo de un cuerpo humano, mencionarán los aportes al cuerpo humano</p> <p>Miércoles 23 de octubre del 2019</p>
10 min	<p><i>Inicio</i></p> <p>Escuchar los acuerdos establecidos en el aula</p> <p>Responder ¿Quién les gustan los cereales? ¿Cada cuando los consumimos? ¿Con qué acompañamos los cereales?</p>
5 min	<p><i>Desarrollo</i></p> <p>Observar el siguiente apartado del buen comer</p> <p>Mencionar que alimentos conforman ese grupo</p> <p>Observar imágenes que serán entregadas de manera individual a cada niño</p>
20 min	<p>Seleccionar imágenes de los cereales y pegarlas en el plato</p> <p>Salir al patio y formarse en dos equipos</p> <p>Pasar por una estación de juegos</p> <p>Elegir una imagen y colocarla en el lugar correspondiente, dependiendo de su origen</p>
10 min	<p>Dialogar las características del cereal</p> <p>Observar un dado de cereales</p> <p>Mencionar características de cada uno</p>
15 min	<p>Observar dos cuerpos</p> <p>Clasificar los cereales en los cuerpos de manera que estén balanceados</p> <p>Comparar los dos cuerpos, para mencionar similitudes y diferencias</p>
8 min	<p>Observar y escuchar un video de los aportes de los cereales</p> <p>Clasificar imágenes de cereales de acuerdo a la cantidad que se debe consumir</p> <p>Mencionar los aportes del grupo de cereales</p> <p><i>Cierre</i></p> <p>Explicar la pertinencia de consumir cereales</p> <p>Jueves 24 de octubre del 2019</p>
10 min	<p><i>Inicio</i></p> <p>Observar el plato del buen comer</p>

10 min	<p>Responder ¿Qué grupo de alimentos vimos ayer? ¿Qué alimentos nos falta ver?</p> <p><i>Desarrollo</i></p> <p>Pasar por su plato y sus imágenes</p> <p>Seleccionar las leguminosas y alimentos de origen animal y pegarlas en el plato</p>
15 min	<p>Con la ayuda de la docente se formarán un círculo</p> <p>Jugar a “adivina quién”</p> <p>Seleccionar imágenes de las leguminosas y alimentos de origen animal</p>
20 min	<p>Jugar al bingo</p> <p>Observar y escuchar un video de las leguminosas y alimentos de origen animal</p> <p>Mencionar los aportes al cuerpo</p> <p>Observar un tren de la cantidad de los alimentos</p>
20 min	<p>Responder ¿Qué debemos de consumir más y cuál menos?</p> <p>Ordenar los alimentos de acuerdo con la cantidad consumida</p> <p>Explicar por qué acomodaron el tren así</p> <p>Jugar al memorama del plato del buen comer</p>
5 min	<p>Observar los alimentos</p> <p>Manipular los alimentos para conocer el olor, sabor y textura</p> <p>Clasificar los alimentos de acuerdo con sus características similares</p>
5 min	<p>Observar y escuchar un video de los beneficios de consumir leguminosas y alimentos de origen animal</p> <p><i>Cierre</i></p> <p>Mencionar en donde se compran los productos que consumimos</p> <p>Explicar los aportes que ayudan al cuerpo</p>

Materiales	Evaluación	Organización
Semáforo	Indicadores	Equipos
Imágenes de alimentos	Reconoce cuáles	Grupal
Imágenes de frutas y verduras	alimentos son saludables	individual
Imágenes de cereales	+ Identifica cuales son	
Imágenes de leguminosas y alimentos del buen comer	alimentos chatarra	
Aros	+ Señala qué alimentos nos ayuda a nuestro cuerpo	
Platos	Reconoce que su	
Semáforo	alimentación es	
Lotería	saludable	
Rompecabezas	Reconoce cuál de los	
	alimentos deben	
	corresponde a los	

	diversos grupos del plato del buen comer + Reconoce el plato del buen comer con sus elementos + Identifica qué alimento ayuda a cada parte del cuerpo. + Realiza el procedimiento correcto para elaborar platillos	
--	---	--

Campo de formación: Pensamiento matemático	Organizador curricular 1: Número, álgebra y variación	Organizador curricular 2: Número	
Aprendizaje esperado: Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos		Fecha: 06 de diciembre del 2019	Grupo: 1°
Contenidos			
Conceptual ¿Cuántos elementos hay en un conjunto? ¿Cómo podemos saber cuántos elementos hay en un conjunto? ¿De qué nos sirve saber la cantidad de un conjunto?	Procedimental: Emplear el número para contar colecciones utilizando el principio de cardinalidad	Actitudinal: Participación, respeto	
Tiempo	Secuencia de actividades		
3 min	<i>Inicio</i> Responder ¿Qué vimos ayer? ¿Cómo sabemos cuántos objetos hay en un recipiente? ¿Qué necesitamos hacer? Con ayuda de la docente escribir las respuestas en el pizarrón, mediante una lluvia de ideas, para posteriormente contrastarlas.		
2 min	Escuchar la canción llamada "Contando" para recordar los números haciendo uso del cuerpo para producir sonidos <i>Desarrollo</i>		

5 min	Observar el salón de clases para responder ¿Qué hay? ¿Para qué creen que los vamos a utilizar?						
10 min	Retomar las respuestas de los alumnos para mencionarles la actividad. La cual consiste en “estaciones” relacionadas con el número						
1 min	Invitar a los alumnos a escuchar los acuerdos, para llevar a cabo la actividad, mediante el uso de ejemplos						
10 min	Organizar equipos de 3 personas, utilizando el juego de pares y nones para asignarles una estación a cada uno						
15 min	*Estación 1 “Agrupa” Emplear juguetes para asignar la cantidad correcta de acuerdo con el numeral						
5 min	*Estación 2 “Construye tu juguete” Construir con bloques un juguete, para determinar el número y asignarles la cantidad						
10 min	*Estación 3 “Coloca” Seleccionar la cantidad correcta de fichas de acuerdo con el numeral						
10 min	*Estación 4” ¿Cuántos hay” Emplear el número utilizando el conteo para determinar la cantidad de elementos de un conjunto						
5 min	Manipular objetos para determinar la cantidad haciendo uso del numeral						
10 min	<i>Cierre</i> Opinar sobre lo aprendido durante el día. Explicar ¿Les gustaron las actividades? ¿Qué hicimos? ¿Para qué utilizamos los números? ¿De qué nos sirve saber la cantidad de un conjunto? mediante el juego de la cuerquita Realizar la actividad del valor del mes						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Materiales</th> <th>Evaluación</th> <th>Organización</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bloques Aros Juguetes Números Tarjetas Fichas de colores</td> <td>Indicadores: Reconoce el numeral correcto de acuerdo con la cantidad de elementos de un conjunto Cuenta oralmente la cantidad de elementos de un conjunto</td> <td>Equipos Grupal</td> </tr> </tbody> </table>		Materiales	Evaluación	Organización	Bloques Aros Juguetes Números Tarjetas Fichas de colores	Indicadores: Reconoce el numeral correcto de acuerdo con la cantidad de elementos de un conjunto Cuenta oralmente la cantidad de elementos de un conjunto	Equipos Grupal
Materiales	Evaluación	Organización					
Bloques Aros Juguetes Números Tarjetas Fichas de colores	Indicadores: Reconoce el numeral correcto de acuerdo con la cantidad de elementos de un conjunto Cuenta oralmente la cantidad de elementos de un conjunto	Equipos Grupal					

	Manifiesta actitudes de respeto durante las actividades de manera suficiente	
--	--	--

Área de desarrollo personal y social: Educación Socioemocional	Organizador curricular 1: Colaboración	Organizador curricular 2: Inclusión
Aprendizaje esperado: Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos		Fecha: 08 de octubre del 2019
Grupo: 1°		
Contenidos		
Conceptual ¿Qué es un acuerdo?, ¿Cuáles son los acuerdos dentro del aula?	Procedimental: Proponer acuerdos con base en situaciones que observa	Actitudinal: participación activa, respeto
Tiempo	Secuencia de actividades	
	<i>Inicio</i>	
3 min	Actividad 1. Escucha las indicaciones, para llevarlas a cabo Organizar 4 equipos, para formar un tren	
2 min	Escucha el silbato y desplazarse utilizando partes del cuerpo, gestos etc. Responde ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué necesitaron para avanzar?	
5 min		
10 min	Actividad 2. Manifestar el respeto del semáforo en los recorridos viales Responde ¿Alguien conoce los semáforos?, ¿Qué colores tiene? ¿Qué significa cada color? Ubicar los autos en una línea horizontal, para iniciar el recorrido. Identifica el color del semáforo, para realizar las acciones pertinentes.	
1 min	Responder ¿Qué pasaría si una persona no respeta el semáforo?, ¿Quiénes serían los afectados?	
2 min	Explicar la importancia de los semáforos en el recorrido vial	
	<i>Desarrollo</i>	
	Actividad 3. Describir situaciones de peligro	

10 min	<p>Observa imágenes de tiburones y peces Responde ¿Cuál imagen representa un tiburón?, ¿Cuál representa un pez?</p>
5 min	<p>Escucha el relato llamado “El tiburón tragón” Responde ¿Qué se comió el tiburón? ¿Por qué? ¿Qué tuvo que hacer el pez para que no fuera comido por el tiburón?</p>
3 min	<p>Describe situaciones donde se han lastimado por correr Responde ¿Qué podemos hacer para no lastimarnos? ¿Qué acuerdos podemos implementar en este juego?</p>
5 min	<p>Actividad 4. Reconoce los acuerdos del juego Responde ¿Conocen la lotería?, ¿Quién ha jugado lotería?, ¿Cómo se juega?</p>
3 min	<p>Observa y escucha un video llamado “juego de lotería” https://www.youtube.com/watch?v=Ysy-ORrFH_g</p>
4 min	<p>Responde ¿Cuáles son los acuerdos para jugar lotería? Explica los acuerdos ante el grupo, mediante una lluvia de ideas.</p>
10 min	<p>Actividad 5. Explica los acuerdos para manejar el auto de papá Observa y escuchar el video llamado “El auto de papá” Responde ¿Qué observaron en el video?, ¿Qué indicaba el semáforo?, ¿Qué hacer en las curvas?, ¿Qué debemos hacer para no provocar accidentes?</p>
5 min	<p>Explica los acuerdos para manejar un auto.</p>
5 min	<p>Organiza a los alumnos para jugar “al auto de papá.”</p>
5 min	<p>Actividad 6. Explica los acuerdos establecidos Observa y escucha la representación llamada “Quién se movió” Responde ¿Por qué Luis perdió en el juego?, ¿Quién lo empujó?, ¿Por qué lo empujó?, ¿Creen que sea correcto empujar a nuestros compañeros? ¿Por qué? ¿Cuáles serían los acuerdos, para jugar de manera respetuosa?</p>
3 min	<p>Explica los acuerdos establecidos ante el grupo</p>
5 min	<p>Organiza a los alumnos para jugar a las estatuas de marfil</p>
3 min	<p>Actividad 7. Propone acuerdos para la convivencia Observa y escucha la representación de “jugando a los encantados” Responde ¿Qué le paso al ratoncito?, ¿Por qué lo mojaron?, ¿Nos gustaría que nos hicieran lo mismo? ¿Qué debemos hacer para jugar todos?</p>
5 min	<p>Actividad 8. Propone medidas de seguridad, mediante el juego de las sillas, para evitar accidentes</p>

8 min	Responde ¿Quién conoce el juego de las sillas? ¿Cómo se juega? Observa una representación de juego de la silla	
5 min	Responde ¿Por qué Luis se cayó de la silla?, ¿Quién lo empujó?, ¿Es correcto empujar a las personas?, ¿Por qué?, ¿Qué se debe hacer para evitar accidentes entre compañeros?	
3 min		
Materiales	Evaluación	Organización
Semáforo Carros o bicicletas Cuerdas Loterías Video llamado “El auto de papá” Vestuario Sillas Canciones Bocina	Indicadores: Manifiesta actitudes de respeto durante los juegos o actividades de manera suficiente Demuestra tener nociones de los acuerdos de manera básica Reconoce cómo actuaron las personas que cumplen los acuerdos de manera suficiente Propone acuerdos ante situaciones que observa de manera básica	Grupal individual

Diario

NOMBRE: _____ DIA MES AÑO FOLIO
 22 10 19

El día de hoy vimos el grupo de frutas y verduras para ello se recuperaron los conocimientos previos mediante preguntas acerca de su fruta y verdura favorita. Posteriormente observaron y escucharon un video para reafirmar sus saberes. Sin embargo me pude percatar que hay algunos niños como Esterania, Monserat, Valeria, Esmeralda que aún confunden cuáles son las frutas o verduras. Cuando realizaron su fruta favorita como la manzana, niños como Diego y Fiedy, ya tenían una estructura más completa de la fruta o verdura. Tuve que modificar el tiempo de aplicación de las actividades, porque se iba a llevar a cabo fuera del aula, sin embargo había un grupo en el patio, lo que podía provocar que la actividad perdiera su sentido.

Se organizó a los niños para jugar lotería sin embargo me pude percatar que solo le dificultaba reconocer los acuerdos para jugar la lotería. Por ello se hizo hincapié que tenían que observar la tarjeta y posteriormente buscar en su tabla si tenía la imagen o no. y si estaba tenían que colocar una ficha en el lugar correspondiente.

NOMBRE: _____ DIA MES AÑO FOLIO
 23 10 19

Hoy se trabajó el grupo alimenticio de cereales para ello se recuperaron los conocimientos previos acerca de los cereales que se consumían y con qué frecuencia. Los niños reconocieron correctamente el nombre de cada alimento. Se les dificultó un poco clasificar los alimentos para tener un equilibrio en el cuerpo; Es decir, colocar alimentos erróneos en un cuerpo. Por ello la docente cuestionó a los niños acerca de la pertinencia de colocar los alimentos en cada cuerpo. La docente realiza una breve explicación acerca de las consecuencias que tiene consumir en exceso cereales. Los niños reconocen que los cereales son muy ricos y en especial la pasta y el arroz.

NOMBRE: _____ DIA MES AÑO FOLIO
 24 10 19

El día de hoy se trabajó con el tercer grupo alimenticio que corresponde a las leguminosas y alimentos de origen animal en el cual los niños pudieron identificar de dónde provienen algunos productos. Sin embargo presentaron dificultad cuando se les cuestionó acerca de los alimentos que debían de consumir más. Por ejemplo Fiedy menciona que toda la carne, mientras que Diego hacía hincapié en las semillas. Además cuando observaron el video, los niños iban mencionando los alimentos de acuerdo a lo que escuchaban. Reconocen la carne pero generalizan el término por ejemplo no dicen pollo sino que mencionan que pertenece a la carne. Bueno pero a fin de cuentas reconocen de dónde provienen.

08 10 19

El día de hoy se aplicaron acuerdos haciendo uso del juego, lo que permitió que los niños se divirtieran pero al mismo tiempo en algunos casos recordaban los acuerdos a sus compañeros o simplemente ellos mismos acataban.

Las actividades se realizaron dentro y fuera del aula, ya que el tiempo no permitió que saliéramos mucho tiempo afuera.

Sin embargo se adejó el aula para llevar a cabo las actividades, Angel, Tania utilizan un lenguaje más amplio en cuestión de los acuerdos, Tania menciona los acuerdos, sin embargo luego se le olvidan, lo que provoca que recaiga en el incumplimiento de los mismos.

La actividad del semaforo me encanto, porque primero se realizó un reposo de lo que significaba cada color y después lo acompañamos de la canción "El carro de papá"

NOMBRE: DIA MES AÑO 06 12 19

Cómo primera actividad trate de recuperar los conocimientos previos de los alumnos, mediante preguntas acerca de lo abordado en clases anteriores invitando así a cantar una pista relacionada con los números, donde tendrían que usar su cuerpo para producir sonidos.

Después retome sus respuestas para mencionarles acerca de las actividades a realizar y los acuerdos establecidos mediante el uso de ejemplos. Sin embargo la cantidad de niños, no favoreció por lo cual se tuvo que modificar la planeación en aspectos como la organización (equipos, parejas), y esto fue favorable porque entre menos niños eran me permitía observar detenidamente sus procesos, acuerdos y ejecución de consignas.

También me pude percatar que durante el desarrollo de las actividades los niños presentaban actitudes egocéntricas que impedían compartir el material asignado a cada equipo. Con relación a lo

anterior (Saunders, 1920) menciona que el egocentrismo se refiere a la incapacidad de los niños para tener en cuenta opiniones que no sean las propias

Entrevistas a las docentes

Sujeto 1

Objetivo: Recabar información para conocer la aplicación del juego en el aula, por parte de las docentes frente al grupo

1.- ¿Qué actividades realiza en el aula para promover el aprendizaje?

Una jornada diaria inicia con la bienvenida a los niños, el desarrollo de las actividades (inicio, desarrollo y cierre) entre las cuales se incluyen dinámicas, estrategias, juegos en el patio, reconociendo que el juego forma parte del aprendizaje del niño y también las pausas activas.

2.- ¿Cómo organiza a los alumnos, al trabajar las actividades? Considero intercambiar las mesas de trabajo, organizarlos por binas, tríos, equipos, de manera grupal y también individual. ¿Por qué? De esta manera el aprendizaje es colaborativo, los niños aprenden a convivir, a proponer, a debatir, a relacionarse con otros compañeros, dan su punto de vista, son democráticos, aprenden unos de otros.

En muchas ocasiones los niños no llegan a comprender las consignas que les damos a conocer, sin embargo, cuando están entre pares uno aprende del otro (monitores).

3.- ¿Qué tipo de juego aplica con mayor frecuencia? ¿Por qué?

Para los niños el juego es libre, placentero y espontáneo, al inicio del ciclo escolar yo proponía juegos en el patio y posteriormente los niños proponían las actividades que querían realizar, les gustan más las rondas.

4.- ¿Qué diferencia observa entre los momentos de trabajo y los momentos de juego?

El periodo de atención de los niños es un máximo de 20 minutos por ello es importante agilizar los tiempos efectivos para el aprendizaje y pasando este lapso realizamos dinámicas, juegos para favorecer valores y actitudes. Continuamos con el desarrollo de las actividades.

En este tiempo se refleja el agotamiento de los niños, el cual también influye por no desayunar temprano y solo piensan en el tiempo de comer.

5.- ¿Cuál es la importancia de seleccionar los juguetes que utilizan los niños?

Fomentar un juego sano y ampliar su desarrollo cognoscitivo, adecuado a la edad y características de los niños, evitando que los juguetes sean un riesgo para ellos.

Sujeto 2

Objetivo: Recabar información para conocer la aplicación del juego en el aula, por parte de las docentes frente al grupo

1.- ¿Qué actividades realiza en el aula para promover el aprendizaje?

Se plantean actividades lúdicas, de interacción, actividades guiadas actividades en equipo individuales y por parejas actividades que contengan un reto cognitivo y actividades dirigidas

2.- ¿Cómo organiza a los alumnos, al trabajar las actividades? ¿Por qué?

En equipo: favorecer la colaboración y convivencia

En parejas para favorecer la comunicación toma de acuerdos y decisiones

Individual favorecer la autonomía control de conducta y emociones, así como el esforzarse por empezar y terminar algo

3.- ¿Qué tipo de juego aplica con mayor frecuencia ¿Por qué?

En primer grado el juego simbólico, juegos tradicionales y toma de acuerdos para favorecer el auto cuidado y juegos de manipulación de materiales para que lo relacionen con el autoconocimiento

4.- ¿Qué diferencia observa entre los momentos de trabajo y los momentos de juego?

La diferencia es que en un trabajo esperas como resultado un producto que sea visible y que represente más un proceso de desarrollo cognitivo y conceptual y el juego favorece más lo actitudinal, lo colaborativo un desarrollo interior de valores convivencia.

5.- ¿Cuál es la importancia de seleccionar los juguetes que utilizan los niños?

Es indispensable ya que estos son el detonador que potencializa o limitan el aprendizaje dependen de los juegos para que favorezcan su imaginación la colaboración y la toma de acuerdos, así como se sientan identificados con ellos para regular sus emociones. Un niño sin un juguete no importando su valor no tendrá una infancia feliz. Un niño con cualquier juguete tiene más posibilidades.

Sujeto 3

Objetivo: Recabar información para conocer la aplicación del juego en el aula, por parte de las docentes frente al grupo

1.- ¿Qué actividades realiza en el aula para promover el aprendizaje?

1. Se implementan estrategias de integración. Pero el recurso más funcional es el juego solo que considero que conforme los niños van creciendo y teniendo más consciencia se debe plantear reglas y acuerdos que favorezcan la participación, el respeto y la convivencia.

2.- ¿Cómo organiza a los alumnos, al trabajar las actividades? ¿Por qué?

todo depende de la finalidad de la actividad, pues a veces se tiene que valorar de manera individual y si se quiere lograr una interacción más profunda favorezco el trabajo en binas y equipos de 4 para que se aprecie la participación. No soy partidario de hacer equipos grandes ya que no todos participan, provocando indisciplina.

3.- ¿Qué tipo de juego aplica con mayor frecuencia ¿Por qué?

Me gusta mucho que los niños tomen un juguete d manera libre y ellos creen sus propios juegos y decidan a que jugar y con quien jugar, así ellos de manera libre empiezan a convivir, compartir y entre todos se ayudan a recoger los juguetes. Recorro a juegos tradicionales que pueda realizar en el patio y que impliquen atención.

4.- ¿Qué diferencia observa entre los momentos de trabajo y los momentos de juego?

Que el juego es un momento donde ponen a prueba sus hábitos, valores, actitudes y aprendizajes básicos. Y en el trabajo hay más formalidad en el aprendizaje y en la secuencia. Sin embargo, considero que en el nivel preescolar en conjunto son recursos más eficaces para el aprendizaje y se pueden combinar con objetivos bien definidos.

5.- ¿Cuál es la importancia de seleccionar los juguetes que utilizan los niños?

Que sean acorde a su edad, intereses y nivel se maduración. Lo demás depende de su creatividad, ya que los niños aún hacen uso del juego simbólico.

Sujeto 4

Objetivo: Recabar información para conocer la aplicación del juego en el aula, por parte de las docentes frente al grupo

1.- ¿Qué actividades realiza en el aula para promover el aprendizaje?

Actividades lecturas de cuentos, juegos de mesa, experimentos, vídeos, juegos organizados depende de la situación didáctica.

2.- ¿Cómo organiza a los alumnos, al trabajar las actividades? ¿Por qué?

Individual y equipo para aumentar socialización

3.- ¿Qué tipo de juego aplica con mayor frecuencia ¿Por qué?

juego libre y Juegos tradicionales para que respeten reglas

4.- ¿Qué diferencia observa entre los momentos de trabajo y los momentos de juego?

El juego es recreativo y la actividad para favorecer conocimientos capacidades, habilidades etc.

5.- ¿Cuál es la importancia de seleccionar los juguetes que utilizan los niños?

Los juguetes se dejan al uso libre y se comparten

Entrevistas a los niños

Objetivo: Recabar información para conocer los juegos que utilizan, así como la relación que establecen con otros sujetos.

1.-De las siguientes actividades selecciona las que más te gusten:

*Pintar

*Dibujar

*Colorear

*Jugar _____

*Brincar

*Leer cuentos

*Armar rompecabezas

2.-En el salón de clases ¿Qué realizas con mayor frecuencia?

*Pintar

*Escribir tu nombre

*Recortar

Escribe otras actividades que realices

3.- ¿Qué actividades realizas de manera cotidiana con tus padres?

+ Leer

+ Ver una película

+ Jugar _____

+ Recoger la casa

+ Ir de compras

4.- ¿Con qué juguetes juegas más?

+Bicicleta

+ Muñeca

+Pelota

+Carros

+Oso de peluche

Otros juguetes _____

Entrevista a los niños

objetivo: Recabar información para conocer los juegos que utilizan así como la relación que establecen con otros sujetos

1.- De las siguientes actividades selecciona las que más te gusten

- * Pintar
- * Dibujar
- * Colorear
- * Jugar con mis carros
- * Brincar
- * Leer cuentos
- * Armar Rompecabezas

2.- En el salón de clases ¿Qué realizas con mayor frecuencia?

- * Pintar
- * Escribir tu nombre
- * Recortar

Escribe otras actividades que realices Bailar ver videos

3.- ¿Qué actividades realizas de manera cotidiana con tus padres?

- * Leer
- * Ver una película
- * Jugar _____
- * Recoger la casa
- * Ir de compras

4.- ¿Con qué juguetes juegas más?

- * Bicicleta
- * Muñeca
- * Pelota
- * Carros
- * Oso de peluche
- * Otros _____

Entrevista a los niños

Objetivo: Recabar información para conocer los juegos que utilizan, así como la relación que establecen con otros sujetos.

1.- De las siguientes actividades selecciona las que más te gusten:

- * Pintar
- * Dibujar
- * Colorear
- * Jugar _____
- * Brincar
- * Leer cuentos
- * Armar rompecabezas

2.- En el salón de clases ¿Qué realizas con mayor frecuencia?

- * Pintar
- * Escribir tu nombre
- * Recortar

Escribe otras actividades que realices Jugar con mis compañeros

3.- ¿Qué actividades realizas de manera cotidiana con tus padres?

- + Leer
- + Ver una película
- + Jugar _____
- + Recoger la casa
- + Ir de compras

4.- ¿Con qué juguetes juegas más?

- + Bicicleta
- + Muñeca
- + Pelota
- + Carros
- + Oso de peluche
- + Otros juguetes _____

Objetivo: Recabar información para conocer los juegos que utilizan así como la relación que establecen con otros sujetos

- 1.- De las siguientes actividades la que más te gustan
 - + Pintar + Dibujar + Jugar + Brincar
 - + Leer Cuentos + Armar Rompecabezas
- 2.- En el salón de clases ¿Qué realizas con frecuencia?
 - + Pintar + Escribir tu nombre + Recortar
- 3.- ¿Qué actividades realizas de manera cotidiana con tus padres?
 - + Leer + Ver una película + Jugar + Recoger la casa
 - + Ir de compras
- 4.- ¿Con que juguetes juegas más?
 - + Bicicleta + Pelota + Muñeca + Carros + Otros juguetes
 - + Osos de Peluche

1 De las sig. actividades: selecciona la que te gusta

- Pintar
- Dibujar
- Colorear
- Jugar
- Brincar
- Leer cuentos
- Armar rompecabezas

Me gusta todo

2 En el salón de clases ¿Qué realizas con mayor frecuencia?

- Pintar *
- Escribir tu nombre
- Recortar *

3 ¿Qué actividades realizas de manera cotidiana con tus padres?

- Leer
- Ver películas
- Recoger la casa

4 ¿Con que juegas más?

- Bicicleta
- Muñeca
- Pelota
- Carros
- Oso peluche

Con todo

ENTREVISTA A LOS NIÑOS

OBJETIVO: Recabar información para los juegos que utilizan como la relación que establecen con otros sujetos.

1. De las siguientes actividades selecciona las que más te gusten:

- Pintar
- Dibujar
- Colorear
- Jugar en el Corral y los Columpios
- Brincar
- Leer Cuentos
- Armar rompecabezas

2. En el Salón de Clases ¿Qué realizas con mayor frecuencia?

- Pintar
- Escribir tu nombre
- Recortar

Escribe otras actividades que realices ~~puede sus trabajos~~

3. ¿Qué actividades realizas de manera cotidiana con tus padres?

- Leer un cuento
- Ver una película
- Jugar
- Recoger la casa
- Ir de compras

4. ¿Con qué juguetes juegas más?

- Bicicleta
- Muñecas
- Pelota
- Carros
- Peluches
- Otros juguetes

Diagrama de I.V.

Entrevista a los niños

Objetivo: Recabar información para conocer los juegos que utilizan, así como la relación que establecen con otros sujetos.

1. De las siguientes actividades las que más te gusten?

- * Pintar
- * Dibujar
- * Colorear si
- * Jugar si al lobo
- * Brincar si
- * Leer Cuentos
- * Armar rompecabezas si

2. En el salón de clases ¿Qué realizas con mayor frecuencia?

- * Pintar si
- * Escribir tu nombre si
- * Recortar
- * Escribe otras actividades que realices si Jugar

3. ¿Qué actividades realizas de manera cotidiana con tus padres?

- * leer si
- * Ver una película
- * Jugar si al lobo
- * recoger la casa si
- * Ir de compras

4. ¿Con qué juguetes juegas más?

- * Bicicleta
- * muñeca si
- * Pelota si
- * Carros
- * osos de Peluche si
- * Otros juguetes

De las siguientes actividades selecciona las que más te gusten:

Valentina: jugar, colorear

Valeria: leer cuentos, jugar, colorear

En el salón de clases ¿Qué realizas con mayor frecuencia?

Valeria - pintar

Valentina - pintar

Escribe otras actividades que realices
jugar, pegar cosas

¿Qué actividades realizas de manera cotidiana con tus padres?

Valeria - jugar, leer cuentos

Valentina - jugar, lavar trastos

¿Con qué juguetes juegas más?

Valeria - muñecas

Valentina - bebes

Entrevista a los niños 28-04-2020

Objetivo: Recabar información para conocer los juegos que utilizan, así como la relación que establecen con otros juegos

1. De las siguientes actividades selecciona las que más te gustan:

- Pintar si
- Dibujar si
- Colorear si
- Jugar si - escondidas, jugar futbol
- Brincar si
- Leer cuentos si
- Armar Rompecabezas si

2. En el salón de clases ¿Qué realizas con mayor frecuencia?

- Pintar si
- Escribir tu nombre si
- Recortar si

Escribe otras actividades que realices en casa, dibujos

3. ¿Qué actividades realizas de manera cotidiana con tus padres?

- Leer si
- Ver una película con papa
- Jugar si
- Recoger la casa con mama
- ir de compras con mama

De las siguientes actividades selecciona las que más te gusten:

Valentina: jugar, colorear

Valeria: leer cuentos, jugar, colorear

En el salón de clases ¿Qué realizas con mayor frecuencia?

Valeria - pintar

Valentina - pintar

Escribe otras actividades que realices
jugar, pegar cosas

¿Qué actividades realizas de manera cotidiana con tus padres?

Valeria - jugar, leer cuentos

Valentina - jugar, lavar trastes

¿Con qué juguetes juegas más?

Valeria - muñecas

Valentina - bebes

Entrevista a los Niños

Objetivo: Recabar información para conocer los juegos que utilizan, así como la relación que establecen con otros sujetos.

1.- De las siguientes actividades selecciona las que más te gusten:

- Pintar
- Dibujar
- Colorear

- Jugar
- Leer cuentos
- Brincar
- Armar rompecabezas

2.- En el salón de clases ¿Qué realizas con mayor frecuencia?

- Pintar
- Escribir tu nombre
- Recortar
- Escribe otras actividades que realices. cantar

3.- ¿Qué actividades realizas de manera cotidiana con tus padres?

- Leer
- Ver una película
- Jugar
- Recoger la casa
- Ir de compras

4.- ¿Con qué juguetes juegas más?

- Bicicleta
- Muñecas
- Pelota
- Carros
- Oso de Peluche
- Otros juguetes

Entrevista a los padres

Objetivo: Recabar información para conocer la perspectiva de los padres de familia sobre la pertinencia de aplicar el juego en casa

1.- ¿Qué acciones realiza para conocer gustos, aficiones y miedos de su hijo?

2.- ¿Qué actividades lúdicas juega con su hijo (a)?

3.- ¿Cuáles son las razones que le impiden jugar con su hijo(a)?

4.- ¿Cuál es la importancia de incluir el juego en la educación de su hijo?

5.- ¿Cuáles son los juegos que realiza con su hijo?

En caso de desconocer la respuesta

6.- ¿Por qué desconoce los juegos que práctica?

Entrevista a mamá

1. ¿Qué acciones realiza para conocer gustos, aficiones y miedos de sus hijos?
Interactuamos con animales, le pregunto lo que le gusta o le gustaría probar.

2. ¿Qué actividades lúdicas juega con su hijo?
rompecabezas, dominó, ajedrez, fútbol, etc.

3. ¿Qué le impide jugar con su hijo?

En parte el trabajo

4. ¿Cuál es la importancia de incluir el juego en la educación de su hijo?
su desarrollo motor, inteligencia, convivencia, desenvolvimiento de su persona, interacción, viva su infancia.

5. ¿Cuáles son los juegos que realiza con su hijo? 2

Desarrollo motor, brincar la cuerda, fútbol, carrros, muñecas, trabalenguas etc.

Entrevista a los Padres

Objetivo: Recabar información para conocer la perspectiva de los padres de familia sobre la pertinencia de aplicar el juego en casa.

1. ¿Qué acciones realiza para conocer gustos, aficiones y miedos de su hijo?
- Pasar tiempo con él -

2. ¿Qué actividades lúdicas juega con su hijo?
- Jugar lotería - correr
- cantar canciones sobre las letras

3. ¿Cuáles son las razones que le impiden jugar con su hijo?
- a veces los quehaceres de la casa -

4. ¿Cuál es la importancia de incluir el juego en la educación de su hijo?
- mucha porque me e dado cuenta que todo lo que hace quiere que sea divertido

5. ¿Cuáles son los juegos que realiza con su hijo?
- a los carritos - a las traes
- fútbol

En caso de desconocer la respuesta.

6. ¿Por qué desconoce los juegos que practica?

Entrevista a los Padres

Objetivos: Recabar información para conocer la perspectiva de los ~~padres~~ padres de familia sobre la pertinencia de aplicar el juego en casa

1.- ¿Qué acciones realiza para conocer gustos, aficiones y miedos de su hijo? practicar algunos ejercicios para saber que que le gusta y que no o que cosas le dan miedo

2.- ¿Qué actividades lúdicas juega con su hijo? como a las escondidillas, bricar la cuerda

3.- ¿Cuáles son las razones que le impiden jugar con su hijo? ninguna

4.- ¿Cuál es la importancia de incluir el juego en la educación de su hijo? por que es una manera de enseñarles cosas nuevas o que aprenda como hacerlas cosas

5.- ¿Cuáles son los juegos que realiza con su hijo? jugar con coches, a la comidita, a la casita

En caso de desconocer la respuesta

6.- ¿Por que desconoce los juegos que practica?

¿Qué acciones realiza para conocer gustos, aficiones y miedos de su hijo?

Observar su comportamiento o preguntándoles

¿Qué actividades lúdicas juega con su hijo?

al lobo - a las muñecas - comidita

¿Cuáles son las razones que le impiden jugar con su hijo?

A veces el trabajo o los quehaceres de la casa

¿Cuál es la importancia de incluir el juego en la educación de su hijo?

Porque por medio del juego aprenden más.

¿Cuáles son los juegos que realiza con su hijo?

a cocinar, al lobo, a las correteadas

¿Qué acciones realiza para conocer gustos, aficiones y miedos de su hijo?

Observar su comportamiento o preguntándole

¿Qué actividades lúdicas juega con su hijo?

al lobo - a las muñecas - comidita

¿Cuáles son las razones que le impiden jugar con su hijo?

A veces el trabajo o los quehaceres de la casa

¿Cuál es la importancia de incluir el juego en la educación de su hijo?

Porque por medio del juego aprenden más.

¿Cuáles son los juegos que realiza con su hijo?

a cocinar, al lobo, a las correteadas

ENTREVISTA A LOS PADRES

OBJETIVO: Recabar información para conocer la perspectiva de los padres de familia sobre la pertinencia de aplicar el juego en casa

1. ¿Qué acciones realiza para conocer gustos aficiones y miedos de su hijo? Pasar más tiempo con ella y jugar con ella y platicar

2. ¿Qué actividades lúdica juega con sus hijo(a)?
Díario por las tardes Jugamos con los niños a lo que ellos quieren de 2 a 3 horas

3. ¿Cuáles son las razones que le impide jugar con su hijo(a)? ninguna

4. ¿Cuáles es la importancia de incluir el juego en la educación de su hijo(a)? Aprende más pronto Jugando y aprendiendo

5. ¿Cuáles son los juegos que realiza con su hijo?
Jugar al lobo, alas escondidos, con las Bicicletas, alas muñecas ala Comidita

6. ¿Por qué desconoce los juegos que practica? Si los conoce

Entrevista a los Padres

Objetivo Realizar información para conocer la perspectiva de los padres de familia sobre la aplicación del juego en casa.

- 1.- ¿Qué acciones realiza para conocer gustos, aficiones y miedos de sus hijos? - Le impulsa a observar para realizar cualquier actividad o reconocimiento y preguntar sobre algo que le gusta o le interesa
2. ¿Qué actividades lúdicas juega con su hijo(a)?
- Jugar a lo que le interesa, como por ejemplo hacer pasteles, a la casita, muñecas, jugar con su bicicleta o le gusta ayudarme en la cocina
- 3.- ¿Cuáles son las razones que le impiden jugar con su hijo(a)? - Por naturaleza, le doy su tiempo que ella requiere para jugar, para motivarla, así ella se siente querida y amada.
4. ¿Cuáles son los juegos que realiza con su hijo?
- Echar carreras con la bici
- Muñecas - Jugar a la ecumita.
- A Armar su rompecabezas

Entrevista a los padres

Objetivo: Recabar información para conocer la perspectiva de los padres de familia sobre la pertinencia de aplicar el juego en casa

1.- ¿Qué acciones realiza para conocer gustos, aficiones y miedos de su hijo?
Platicar y Jugar con ella

2.- ¿Qué actividades lúdicas juega con su hijo (a)?
Arma rompecabezas Jugar a la lotería y domino

3.- ¿Cuáles son las razones que le impiden jugar con su hijo(a)?
Los lunes trabajar todo el día y en tres semana las tareas con mis otras hijas

4.- ¿Cuál es la importancia de incluir el juego en la educación de su hijo?
Para que aprenda acuerdos y los respete

5.- ¿Cuáles son los juegos que realiza con su hijo?
a la comidita, pelota lotería, Papa y mamá

En caso de desconocer la respuesta

6.- ¿Por qué desconoce los juegos que práctica?

Entrevista a los Padres

Objetivos: Recabar información para conocer la perspectiva de los padres de familia sobre la pertinencia de aplicar el juego en casa.

- 1.- ¿Qué acciones para conocer gustos aficciones / miedos de su hijo? dialogar con mi hijo
- 2.- ¿Que actividades lúdicas juega con su hijo(a)?
Hacer manualidades, ejercicio físico y ayudar a cocinar
- 3.- ¿Cuáles son las razones que le impiden jugar con su hijo(a)? ninguna
- 4.- ¿Cual es la importancia de incluir el juego en la educación de su hijo? que aprende mejor y rápidamente si lo asen de forma divertida y sin estresarse y desarrollo en los niños
- 5.- ¿Cuales son los juegos que realiza con su hijo? al lobo, a las escondidas, hay una serpiente a la papa caliente y a la avion
En caso de desconocer la respuesta
- 6.- ¿Porque desconoce los juego que practica?

Entrevista a los Padres

Objetivos: Recabar información para conocer la perspectiva de los padres de familia sobre la pertinencia de aplicar el juego en casa.

- 1.- ¿Qué acciones realiza para conocer gustos aficciones y miedos de sus hijos? Lo impulso a realizar cosas nuevas para que el vaya conociendo y aprendiendo y así observo y le gustan o le dan miedo pero siempre impulsandolo aser las cosas
- 2.- ¿Que actividades lúdicas juega con su hijo(a)?
- Jugamos con sus juguetes
- Jugamos con su pelota
- 3.- ¿Cuáles son las razones que le impiden jugar con su hijo(a)?
no tengo razones para no jugar con el siempre hay un espacio aunque sea pequeño para jugar
- 4.- ¿Cual es la importancia de incluir el juego en la educación de sus hijos?
Para que el pueda interactuar con sus compañeros
- 5.- ¿Cual son los juegos que realiza con su hijo?
- Realizamos juegos con la pelota tambien jugamos a ser dinosaurios o animales de granja



ESCUELA NORMAL DE IXTLAHUACA
"2020. Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense"



ASUNTO: LIBERACIÓN DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN DEL POT 2019-2020.

Ixtlahuaca, Méx., a **10** de julio de 2020.

MTR. ALONSO GONZÁLEZ BASTIDA
ENCARGADO DEL DESPACHO DE LA ESCUELA NORMAL DE IXTLAHUACA
PRESENTE

Considerando los Lineamientos para organizar el Proceso Ordinario de Titulación (POT 2019-2020) de la Licenciatura en Educación **Preescolar**, Plan de estudios **2012**. En virtud de que el documento presentado para obtener el título de licenciado (a) cumple con los establecimientos de la normatividad vigente y habiendo colaborado como asesor, me permito liberar el documento del estudiante de la Escuela Normal de Ixtlahuaca: **ANA KAREN CARDOSO MARTINEZ**

Desarrollado en la modalidad de **TESIS DE INVESTIGACIÓN** con el título: **"EL JUEGO EDUCATIVO Y EL IMPACTO EN LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EDUCACIÓN PREESCOLAR"**

Por lo anterior se emite la respectiva liberación, para continuar con los trámites correspondientes para la presentación del examen profesional.

ATENTAMENTE


MAD. **JANUARIO VICTOR MANUEL GARDUÑO BASTIDA**
ASESOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN



ASUNTO: SE ASUME RESPONSABILIDAD
Ixtlahuaca México, 10 de julio de 2020.

MTRO. ALONSO GONZÁLEZ BASTIDA
ENCARGADO DEL DESPACHO DE LA
ESCUELA NORMAL DE IXTLAHUACA
PRESENTE

Quién suscribe **ANA KAREN CARDOSO MARTÍNEZ**, asume de manera total la responsabilidad de haber estructurado, conforme a los **LINEAMIENTOS DEL PROCESO ORDINARIO DE TITULACIÓN PARA EGRESADOS DE LAS ESCUELAS NORMALES PÚBLICAS DEL ESTADO DE MÉXICO** y bajo la Supervisión del Director de **TESIS DE INVESTIGACIÓN**, del documento profesional titulado: **"EL JUEGO EDUCATIVO Y EL IMPACTO EN LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EDUCACION PREESCOLAR"**

Así como de haberlo adecuado conforme a los dictámenes hechos por especialistas del área y finalmente, defenderlo suficiente y argumentadamente ante el Honorable Síndico, de tal forma que demuestre mis saberes categóricamente ante ellos, a través del diálogo académico que tenga lugar durante el desarrollo del Examen Profesional.

Agradece ampliamente el interés y el apoyo que siempre brinda a sus estudiantes y egresados.

ATENTAMENTE

ANA KAREN CARDOSO MARTÍNEZ