



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DEL ESTADO DE MÉXICO

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA
FORTALECER LOS PROCESOS ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE EN NIVEL INICIAL CON EL
MODELO DE EDUCACIÓN VIRTUAL”**

PRESENTA: MORALES GARCÍA MARLEN JESSICA

CEDULA PROFESIONAL: 8987696

TOLUCA, MÉXICO A JUNIO DE 2020

INDÍCE

Tema	Página
Portada	
Índice	1
Resumen	2
Introducción	3
Planteamiento del problema	5
Objetivos	6
Marco referencial	7
Marco teórico	8
Conclusiones	15
Recomendaciones	16
Anexos	17
Bibliografía	21



El proceso de investigación formativa del presente documento, se desarrolló en el Jardín de niños Liceo Mexiquense ubicado en el municipio de Toluca, Estado de México y describe los elementos metodológicos y conceptuales aplicados a un grupo de niños del grado preescolar específicamente primero de “educación inicial” conformado por cinco niñas y cinco niños de edades de entre 3 y 4 años de edad, apoyado en la aplicación de estrategias pedagógicas centradas en el juego que facilitan el aprendizaje de los niños y niñas menores de seis años haciendo uso del modelo de educación virtual.

En un primer momento del proceso de investigación llevado a cabo se identificó como problemática los escasos de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños, y la rutina de acciones para dar clases a través de clases virtuales como, por ejemplo, saludos, pase de lista y dejar de lado las explicaciones claras y muy extensas de diversos temas. Una vez identificada la problemática, se inició la fase de intervención que determinó las acciones a través de Proyectos Pedagógicos dentro del modelo de educación virtual, que propone actividades orientadas a un aprendizaje específico planteado en el programa de educación preescolar aprendizajes clave (SEP 2017) con el uso del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el nivel preescolar; determinando la participación de los diferentes agentes educativos como docentes, padres de familia, y niños del grado preescolar de la institución.

Es importante destacar que la aplicación de estrategias enfocadas en el juego permite cambiar el proceso metodológico y formalizar acciones planeadas, que responden a los intereses y necesidades del niño de educación inicial, para contribuir con acciones concretas y pertinentes al mejoramiento de la calidad de la educación infantil en el municipio de Toluca haciendo uso de las aulas virtuales.

Palabras claves: Juego, aprendizaje, desarrollo cognitivo, estimulación, motivación, educación virtual.

INTRODUCCIÓN

La educación dentro de un proceso virtual es de gran diversidad y complejidad, posiciona a la tecnología y al ser humano como ejes centrales que permiten establecer diferentes relaciones entre las personas y las Tecnologías de la información y la comunicación.

Quienes están a cargo de este proceso, deberán tener presente, que la educación enmarca unas características singulares dentro del modelo de educación virtual, que relacionan varios aspectos fundamentales:

- Un aspecto corresponde a los espacios, tiempos, plataformas, programas y responsables que la desarrollan.
- Otro que representa la educación como una necesidad y obligación social establecidas en la Ley General de Educación y en la Constitución política de los Estados Unidos Mexicanos, que permite a los niños, niñas y adolescentes reconocer y apropiarse las normas necesarias para un aprendizaje eficaz y significativos que le permitan desarrollarse en sociedad.

Educar para la vida, es, aprender a vivir y a convivir y esto implica fundamentar la educación en los cuatro pilares básicos según lo plantea Delors (1996) para que el individuo logre aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a vivir juntos se deben generar ambientes de aprendizaje basados en la propia realidad de los alumnos. Para justificar mi investigación propongo el diseño de un modelo de educación virtual basado en el juego, en donde la meta es que todos los niños y niñas aprendan a aprender, esto es darle al alumno el poder de desarrollar su propia educación, él poder desarrollar todo su potencial intelectual, liberarlo de las restricciones de tiempo y lugar de la educación tradicional haciendo uso de las diversas tecnologías que se encuentran a su alcance.

Es importante reflexionar sobre los elementos que la educación ha de ofrecer a los individuos para transformar su formación y transmisión de conocimientos por nuevas alternativas es en esta transformación, en la cual el ser humano da muestra de su capacidad creativa, para lograr de manera acertada y activa, modificar su entorno en relación con el mundo que le rodea, a partir de la capacidad de niños, niñas y adolescentes para el aprendizaje, la exploración, el descubrimiento, el asombro, la creatividad y curiosidad que le son propias, y que han de promoverse desde los ámbitos en los cuales es educado.



Dado que todo proceso de aprendizaje es activo, es necesario reconocer que los individuos requieren desde sus primeros años de edad, escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas con ello, el juego hace parte inherente a este proceso de aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo con sí mismo y con los otros.

El proceso de investigación formativa a través del uso de aulas virtuales llevado a cabo en la Institución Educativa Jardín de niños Liceo Mexiquense, en el municipio de Toluca, parte del supuesto para llevar a reconocer que el juego constituye una estrategia fundamental para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje de los niños en general, y de manera particular de los niños del nivel inicial, dado que están en proceso de construcción de las principales habilidades que relacionan el conocimiento, el aprendizaje y la inteligencia.

Este proceso de investigación aplica técnicas como la observación directa de los niños del grado preescolar a través de clases virtuales con la plataforma de nombre Zoom, la cual permite reconocer la necesidad de favorecer acciones desde el aula virtual para que el niño logre el desarrollo adecuado de su proceso de aprendizaje, sin tenerlo que atiborrar de tareas extensas o de limitarlo a tareas como colorear y transcribir, plantear un Proyecto Pedagógico de Aula virtual que permita orientar las acciones formativas de los niños hacia el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje.



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La investigación formativa desde el método de educación virtual permite reconocer y apropiarse diversos elementos de orden conceptual y teórico, para aportar a la resolución de problemáticas educativas en este sentido, tomando como base la técnica de la observación directa con los niños del nivel inicial de la Institución antes mencionada, se logra identificar varios factores que inciden en la calidad y resultado de la educación allí impartida.

De los elementos observados se permite reconocer que dentro del aula virtual de preescolar son escasos los avances significativos que se logran en los procesos educativos, dado que todavía se encuentran docentes que aplican en el aula metodologías de corte tradicionalista, donde el estudiante es un sujeto pasivo del conocimiento, es quien recibe solo información y la memoriza, respondiendo y actuando sólo hasta donde el docente se lo permite; coartando de esta manera a los infantes de su capacidad innata para aprehender, curiosar, descubrir, recrear y explorar su entorno.

Teniendo en cuenta esto, se pretende saber si se está dando el uso correcto de las aulas virtuales y las plataformas que permiten el desarrollo de estas, de manera que se tenga un proceso de aprendizaje significativo de los diversos aprendizajes esperados que plantea el programa de Educación Preescolar, Aprendizajes Clave.

Al trabajar con niños de edad preescolar es muy importante saber de qué manera se tiene que dar el proceso enseñanza-aprendizaje para que el niño sea capaz de retenerlo y de esta forma tener un aprendizaje significativo, de igual forma, es importante saber qué tipo de material didáctico se utilizará para el cumplimiento de los objetivos, cuánto tiempo se tendrá que dedicar a él, entre otras.



OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos de enseñanza-aprendizaje en el nivel de la educación preescolar haciendo uso de las plataformas virtuales.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar herramientas metodológicas a la docente de preescolar para que aplique el juego como estrategia pedagógica de fundamental importancia en el aula virtual de preescolar.
- Implementar desde diversos Proyectos Pedagógicos de Aula virtual acciones innovadoras basadas en el juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar.
- Orientar a los padres de familia para que dediquen parte de su tiempo en practicar el juego como estrategia que facilita el aprendizaje de sus hijos.



Un referente a nivel internacional, es la investigación realizada por Castro, Cabrera y Trujeque (2014) el cual permitió reconocer que: “A través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños, mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética (p.128)”.

A partir de la convicción de que el mejoramiento de la educación es un desafío cuya solución requiere la participación de todos y de un modelo educativo tradicional o en este caso modelo de educación virtual centrado en el uso del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje parte de la necesidad de ofrecer a los niños preescolares del Jardín de Niños Liceo Mexiquense, un ambiente de aula virtual imaginativo y curioso, que les permitiera el desarrollo de competencias esenciales para el fortalecimiento del aprendizaje.

Con ello, se retomaron los campos de estimulación que relacionan diversas dimensiones como lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y comprensión del mundo natural y social así como áreas de desarrollo social cuyos aprendizajes orientan herramientas o medios para la ejecución de los juegos, se propone una plataforma denominada: zoom complemento de aprendizaje a nivel preescolar; de esta forma los niños logran el acercamiento a su realidad y entusiasmo por comprenderla, en la medida en que el juego los acerca de manera natural y motivante a los procesos de aprendizaje y construcción de conocimiento.

Con la experiencia, se concluye que el juego es “el lenguaje que mejor maneja, y al mismo tiempo aprende” (Castro, Cabrera & Trujeque, 2014, p.133), refiriéndose a los niños menores de 5 años participantes en el proceso de investigación; Las actividades de aprendizaje desde el aula virtual se pueden manejar empleando como estrategia pedagógica múltiples medios que tomen como marco de referencia el juego, toda vez que este proceso permite a los niños el desarrollo de habilidades y competencias para aprender.



MARCO TEORICO

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

Hay quienes coinciden con que es bueno retrasar el uso de las TIC en niños de preescolar, como es el caso de Cordes y Miller (2000) quienes indican que es mejor que el niño esté expuesto al mundo exterior, haciendo aviso de los peligros a los que están expuestos con el uso de la tecnología. Otro autor que sugiere que los pequeños estén un poco alejados de la tecnología a edad temprana es Minoura (2001) mencionando que es preocupante que los niños se alejen del contacto humano tan importante a edad inicial como consecuencia del uso de la tecnología.

Es importante también tener muy claro que las tecnologías y su uso, como lo mencionan Fernández, Server y Cepero (2001) si no se tiene una buena planeación, manejo y no están encaminados hacia el logro de objetivos, no sirven, ya que no se está transmitiendo ni creando un aprendizaje en los alumnos. Es por esto que se debe de saber todo lo relacionado a éstas, para lograr ese aprendizaje significativo que se requiere y se desea lograr con los alumnos antes mencionados.

El día de hoy, las tecnologías son una parte fundamental de la vida diaria dentro del ámbito laboral, social y en este caso, en el ámbito de la educación, se ha demostrado con la contingencia medica actual que es de momento el único medio posible con el cual se da continuidad al plan de estudios que si bien nunca sustituirán la pedagogía del afecto han servido de enlace entre alumnos y maestros.

Estas herramientas tecnológicas facilitan el trabajo del docente en su práctica diaria, pero es necesario saber qué son, en qué consisten, cuáles son sus ventajas y las desventajas de su uso esto con el fin de lograr el proceso enseñanza -aprendizaje y utilizarlas por sus beneficios y no sólo porque están de moda.

Educación Preescolar

El origen de la educación preescolar es un tema interesante debido a que desde sus comienzos hasta el día de hoy tiene un mismo tema denominador: los niños y su bienestar. Se puede decir que la educación preescolar es el nivel escolar donde se permite y favorece el que el niño crezca y tenga desarrollo en todas sus áreas, logrando esto a través del juego y del trabajo colaborativo.

El día de hoy hay preocupación por la educación que recibe el pequeño de edad preescolar, así como en su desarrollo, ya que es dentro de esta educación cuando



el pequeño comienza a comprender sus sentimientos, emociones, su forma de aprender, así como su desarrollo social; aprendizajes que le servirán de base para su vida futura. La frase Educación preescolar es algo nueva, ya que su inicio viene desde el siglo XIX cuando se referían a ella como “escuelas maternas”. Mialaret (1976, p.8) menciona que “la educación preescolar, significa eso, antes de la escuela; así también entendiéndose como una escolaridad obligatoria” En estos tiempos actuales, la educación preescolar es la escuela que se tiene antes de la educación primaria y que comienza desde el nacimiento hasta los seis años de edad. Es algo así como una preparación para una escuela primaria

Educación preescolar en México. Uno de los temas que actualmente es de gran importancia para México es la educación preescolar. Su aparición de manera social fue a finales de los años sesenta, en los compromisos acordados por el bienestar de los niños. Cada vez, la educación preescolar se hace más fuerte en el país debido a que últimamente se sabe que el niño (a) que cursa este nivel tiene grandes beneficios como el poder tener una buena relación en su medio familiar, en el trabajo, en la escuela y en lo social. (Barrera, 2005)

La educación preescolar, como se ha mencionado anteriormente tiene como finalidad el preparar a los niños a la educación primaria. Así también tiene como objetivo el capacitarlos de la mejor manera para que puedan hacer frente a los distintos retos de diversas índoles, teniendo el juego y la creatividad como dos aspectos de gran valor dentro de ésta (SEP, 2017), de igual forma, estimular su desarrollo emocional, físico, mental y social. La Secretaría de Educación Pública (SEP) hace mención de que, si se cumple con el reto antes mencionado, el pequeño, por ende, podrá adquirir y desarrollar los retos que se citan a continuación:

a) Podrá desarrollar su libertad, soberanía e identidad propia, de manera que paulatinamente el niño investigue y acepte su igualdad cultural y nacional.

b) Desarrolle su sensibilidad y pueda relacionarse con la naturaleza para que esté capacitado y pueda cuidar de la vida en cualquiera de sus formas o manifestaciones.

c) Aprenda e incremente su manera de relacionarse o socializar con otros pequeños y/o adultos, a través del trabajo en equipo, así también que adquiera responsabilidad del medio en donde se desarrolla.

d) Utilizar el lenguaje, para que, por medio de éste, el niño pueda aumentar sus formas de expresarse, utilizando también su pensamiento y cuerpo para adquirir



nuevas formas de aprendizaje y tener como resultado un acercamiento por parte del niño a las artes y al gusto por la cultura.

Froebel (2003) quien fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego aplicado al ámbito del aula, logró con su enfoque pedagógico centrado en la realización de juegos, tomar en cuenta las diferencias individuales del niño, sus inclinaciones, necesidades e intereses. Planteaba “el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad” (p.9); considerando que por medio de éste el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él el juego y el aprendizaje.

Para Bruner (1984) citado por Ortega y Lozano (1996) el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontaneo de los individuos. El autor lo identifica como “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”. (p.37)

De esta manera, el aprendizaje a través del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas, considerado como un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos ayudando el equilibrio emocional. Algunas acciones como los juegos de imitación, juego de roles, identificación y expresión de sentimientos, narraciones, cuento, juegos imaginarios, juegos de interacción, trabajo en equipo, permite además el desarrollo de futuros hábitos y habilidades sociales.

Vivimos una época digital en la cual no debemos apartarnos de las tecnologías el contacto que tengan los estudiantes con las TIC se debe dar en las actividades educativas, pero no poner a estos dispositivos como centro, sino al proceso de enseñanza-aprendizaje en donde el fin es obtener nuevos conocimientos.

La presencia de las tecnologías hoy en día es de vital importancia, por eso los docentes deben promover una educación acorde a nuestros tiempos, realizando nuevas propuestas didácticas introduciendo en ellas a las tecnologías, pero no pensando en una habilidad, si no como la puerta para entrar al mundo digital, señala que las TIC por sí misma, no son suficientes para observar un cambio en la acción educativa si se utilizan de manera tradicional, debe mirarse más allá de que estén en el aula o actividades diarias, se debe visibilizar como el uso de estas tecnologías y el juego para cambiar la forma de enseñar y crear vínculos entre los docentes y estudiantes, éntrelos mismos estudiantes y éstos con los contenidos.



Con esto se da a entender que las TIC no pueden estar separados del desarrollo de los aprendizajes, ya que al integrarlas en las actividades pedagógicas ayudan a cambiar las prácticas educativas que faciliten la obtención de conocimientos en ambiente incluyente, pero buscando alternativas de estrategias en donde se pueda combinar programas virtuales con los diferentes contenidos que se busca fortalecer a través del juego.

Por esta razón Barrera (2005) indican que en la actualidad las TIC forman parte de los espacios en que los niños y niñas se desenvuelven, es por tal motivo que el colegio también se debe contar con un lugar y aprovecharlo para la formación integral de los estudiantes, haciendo un uso adecuado de las mismas.

Es por lo tanto útil acoplar de manera certera y pertinente aquellos recursos y herramientas tecnológicas que, después de un estudio pedagógico por parte del docente, respondan de forma efectiva con las demandas formativas que los niños y niñas en etapa preescolar exigen. Es así que no solo se trata de usar a la tecnología como recurso, sino buscar la manera que forme parte del proceso de enseñanza – aprendizaje por medio de estrategias apropiadas e incluirlas en las unidades o proyectos, abordando temas que satisfagan las necesidades e intereses de los niños y niñas fortaleciendo los conocimientos obtenidos.

El juego

La inclusión digital se reduce en el ámbito escolar, en obtener el máximo uso de estos recursos, ya sea para atender a los estudiantes como para la normalización de las tecnologías de uso común, preparando a los docentes y contemplando la obtención y adaptación de hardware y software que serán útiles para los estudiantes.

El niño debe familiarizarse antes con estas herramientas tecnológicas, para lo cual se empezó por conocer el uso de la computadora y teniendo contacto, primero pueden usar el mouse para trabajar con programas como “Paint” donde realizaban formas, líneas y conocer colores; de igual manera, por medio del teclado y programas como “Word” fueron de reconocer los números y letras e ir poco a poco intentando escribir palabras como sus nombres, la de sus padres o compañeros, para finalmente trabajar directamente con la plataforma “Zoom” y “Mi jardín digital”.

Es importante que se construyan modos de enseñar haciendo uso de estos recursos tecnológicos como herramientas, espacios de juego e instrumentos de aprendizaje trabajar con las TIC en Educación inicial nos da una gran cantidad de recursos didácticos y tecnológicos para que los niños y niñas aprendan de una manera más



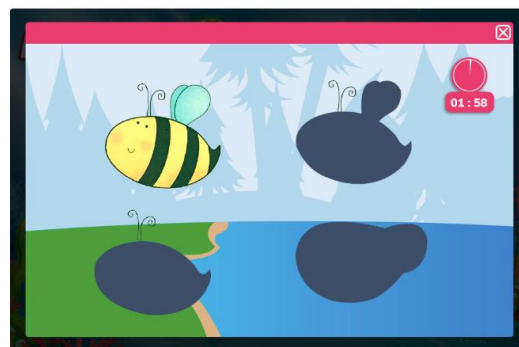
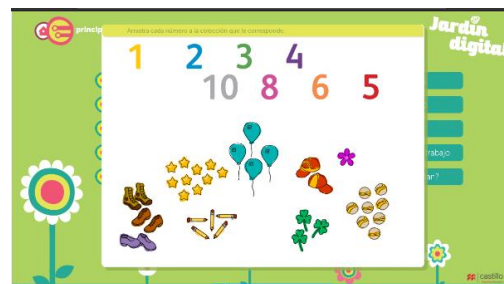
significativa y obtengan así habilidades y competencias en las diferentes áreas de desarrollo.

El juego como estrategia en la enseñanza de las matemáticas en clases virtuales:

El juego como estrategia de aprendizaje haciendo uso de las Tic en el área de matemáticas según el programa de aprendizajes clave (2017) en la educación básica, este campo formativo abarca la resolución de problemas que requieren el uso de conocimientos de aritmética, álgebra, geometría, estadística y probabilidad. Asimismo, mediante el trabajo individual y colaborativo en las actividades en clase se busca que los estudiantes utilicen el pensamiento matemático al formular explicaciones, aplicar métodos, poner en práctica algoritmos, desarrollar estrategias de generalización y particularización; pero sobre todo al afrontar la resolución de un problema hasta entonces desconocido para ellos.

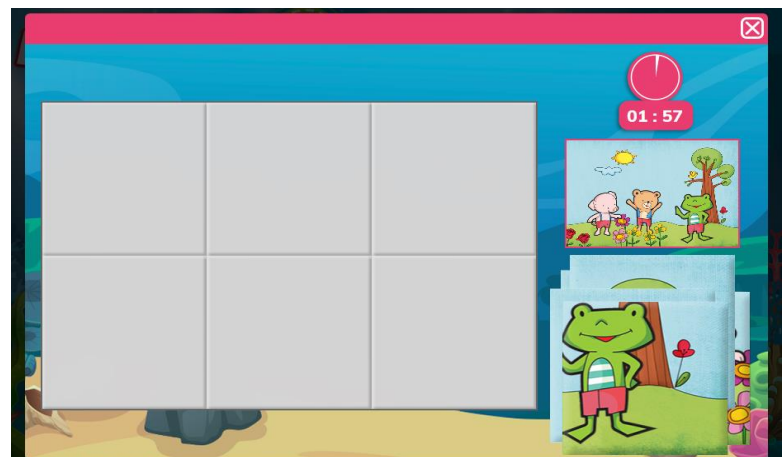
Además se busca que comprendan la necesidad de justificar y argumentar sus planteamientos y la importancia de identificar patrones y relaciones como medio para encontrar la solución a un problema, y que en ese hacer intervenga también un componente afectivo y actitudinal que requiere que los estudiantes aprendan a escuchar a los demás, identifiquen el error como fuente de aprendizaje; se interesen, se involucren y persistan en encontrar la resolución a los problemas; ganen confianza en sí mismos y se con-venzan de que las matemáticas son útiles e interesantes, no solo como contenido escolar, sino más allá de la escuela.

Es por eso que en el Jardín de niños Liceo mexiquense se fortaleció el campo de pensamiento matemático a través de “Mi jardín digital” con diversas herramientas que potenciaron el aprendizaje a través del juego los cuales pretenden desarrollar: conteo, correspondencia, identificar números. Etc.





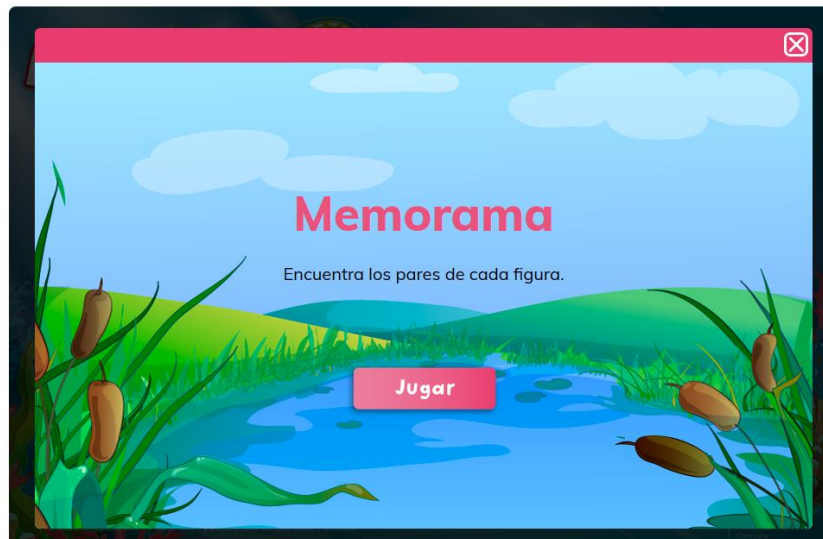
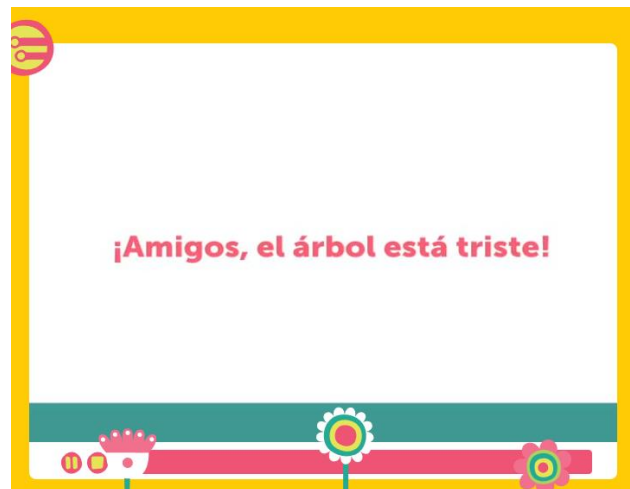
El programa de educación preescolar, aprendizajes clave sostiene la idea de que el lenguaje se adquiere y educa en la interacción social, mediante la participación en intercambios orales variados y en actos de lectura y escritura plenos de significación. Por eso, los contenidos de enseñanza se centran en modos socialmente relevantes de hacer uso de la lengua y de interactuar con los otros; en prácticas de lectura y escritura motivadas por la necesidad de comprender, expresar o compartir una perspectiva sobre el mundo, y en toda clase de interacción lingüística originada en la necesidad de entender o integrarse al entorno social, mi “jardín digital” permite que el uso de la plataforma sea compartido y con esto al participar dos o más estudiantes se desarrollan y potencian los aprendizajes esperados.





El juego como estrategia en la enseñanza del Desarrollo personal y social en clases virtuales

Las Áreas de Desarrollo Personal y Social contribuyen a que los estudiantes logren una formación integral de manera conjunta con los Campos de Formación Académica y los Ámbitos de Autonomía Curricular. En estos espacios curriculares se concentran los aprendizajes clave relacionados con aspectos artísticos, motrices y socioemocionales.





A través del proceso de intervención, durante nuestro trabajo profesional, se logró desarrollar actividades que contribuyeran a neutralizar la problemática encontrada y así dar estrategias innovadoras como lo es el juego para que favorecieran el desarrollo de los procesos básicos a nivel preescolar de la Institución Educativa, Jardín de Niños Liceo Mexiquense del municipio de Toluca

Las conclusiones que presenta este proceso son:

- Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende, los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional.
- El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

Teniendo en cuenta la relación que debe existir entre familia y escuela, el desarrollo del proyecto permitió que los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación y por ende ellos dedicaran un poco de su tiempo para que el aprendizaje de sus hijos se más divertido y significativo mientras se está jugando.

De igual forma, se concluye que por medio del uso de la plataforma Zoom y mi jardín digital los estudiantes descubrieron que se puede aprender mientras se juega y los directivos docentes comprendieron y adaptaron que estos son una forma de generar conocimientos significativos en los estudiantes sin tener la necesidad de atiborrarlos de actividades que no contribuyen al desarrollo cognitivo del niño



Para fortalecer los procesos de investigación e intervención educativa, es necesario continuar acciones al interior de las instituciones educativas, por lo cual, es necesario adquirir compromisos desde cada uno de los actores fundamentales del proceso de educación infantil.

Las siguientes son las recomendaciones que se espera sean asumidas por cada uno de los integrantes de la institución educativa:

- * A la institución educativa que ofrezca espacios donde los niños puedan jugar y aprender de manera activa desarrollando sus habilidades y destrezas propias de su edad, lo que contribuye al conocimiento de los conceptos básicos en el preescolar haciendo uso de las TIC.
- * A los docentes, la necesidad de innovar permanentemente su quehacer como orientadores, es decir, romper el rol de dirigir, y entender que la búsqueda de estrategias a través del juego, que el ambiente del aula virtual se vuelva más enriquecedor y motivante y por ende se logre mayor nivel en su desarrollo integral.
- * A los padres de familia, que cada día sientan más compromiso y se hagan partícipes del proceso de enseñanza y aprendizaje de sus hijos, más aun, cuando el juego además de facilitar el proceso, contribuyen en la búsqueda de fortalecer los lazos entre ellos y sus hijos porque, son ellos, el motor que impulsan el querer mejorar la calidad de vida cada uno de sus miembros de hoy, mañana y siempre.

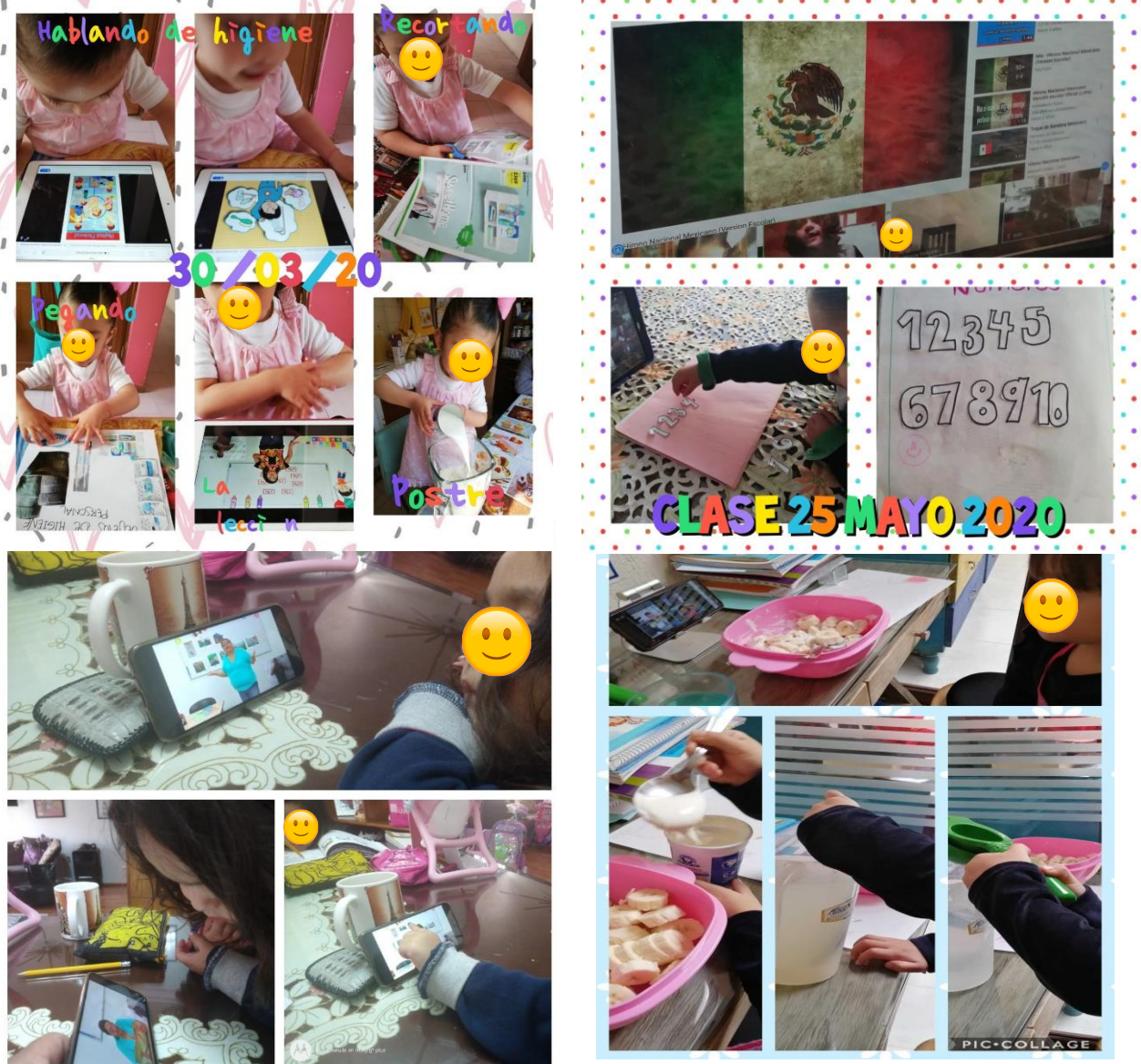


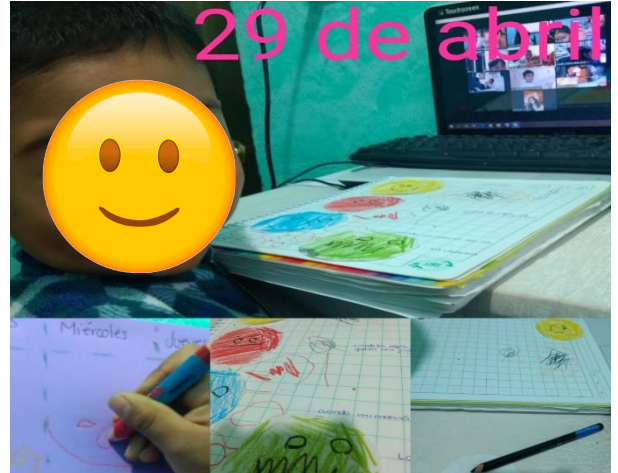
GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO

ANEXOS

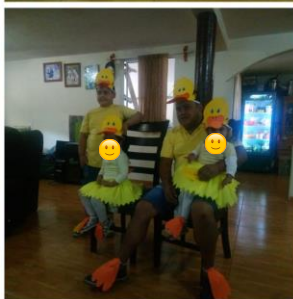


Alumnos de preescolar 1 haciendo uso del juego en clases virtuales para el desarrollo de aprendizajes.

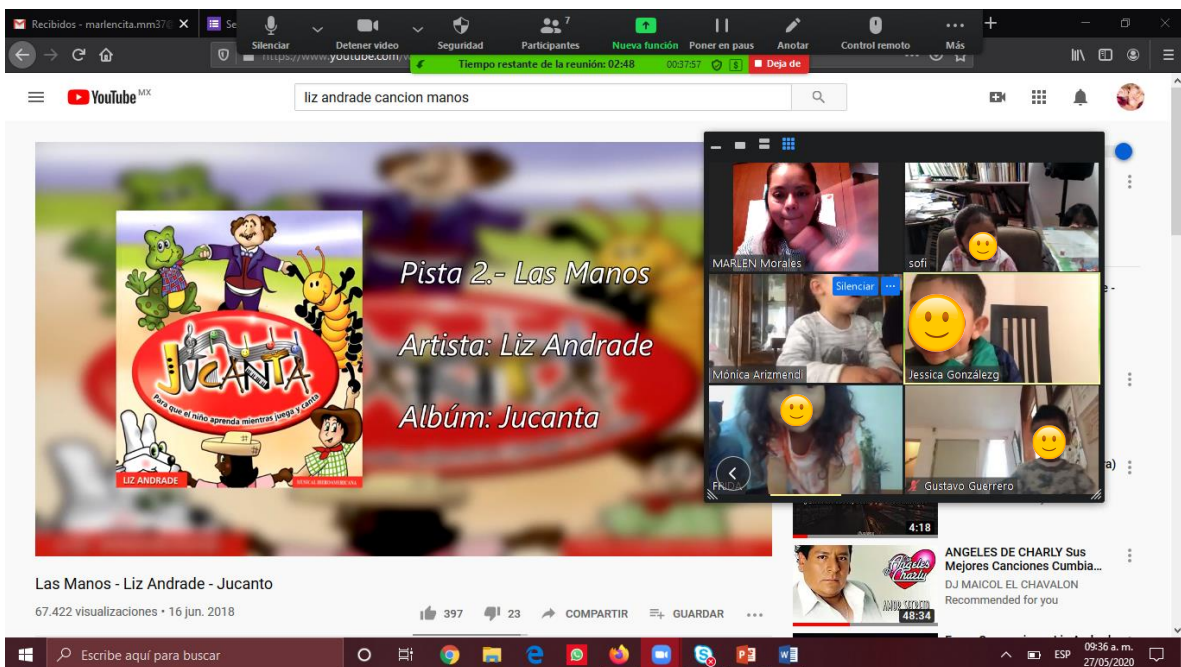
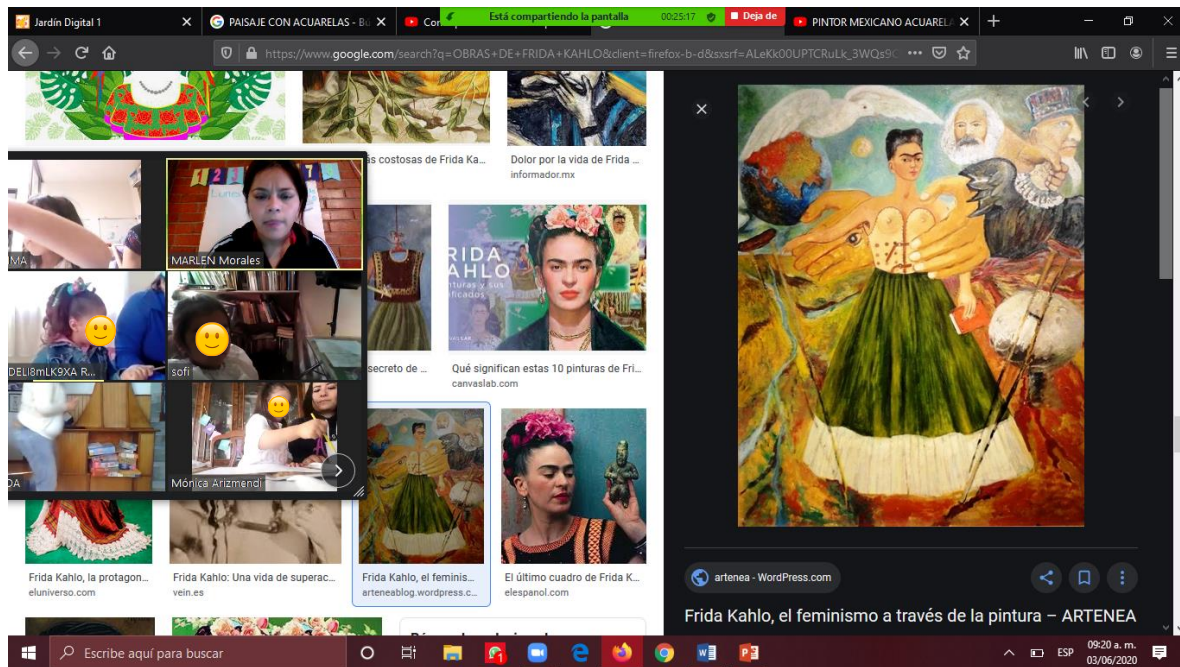




Laura Sofia Arellano Estrada
29 de mayo



Uso de estrategia de juego para desarrollo de clases virtuales:

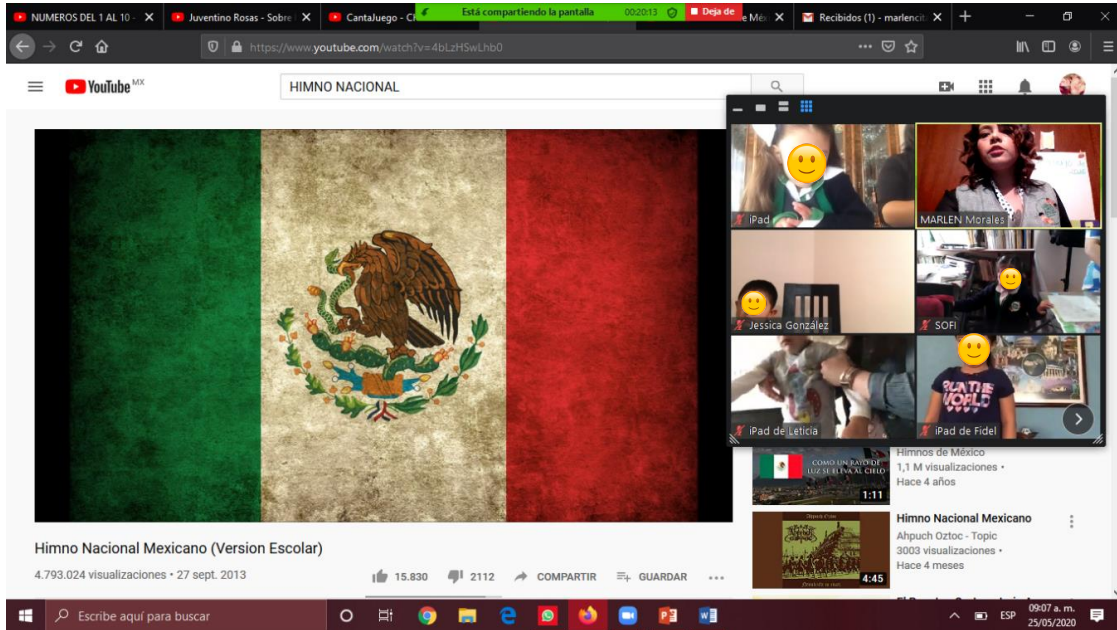




GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

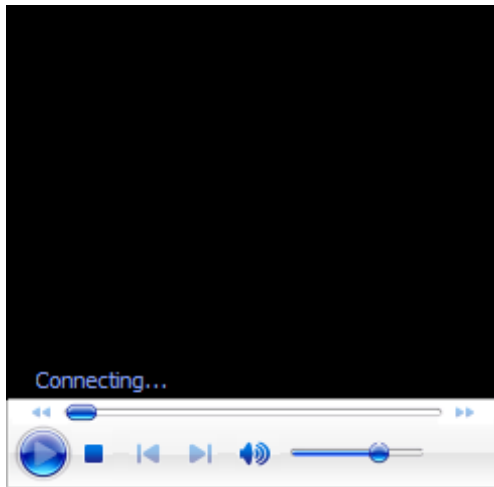


Alumnos de primero de preescolar haciendo honores a la bandera desde casa.

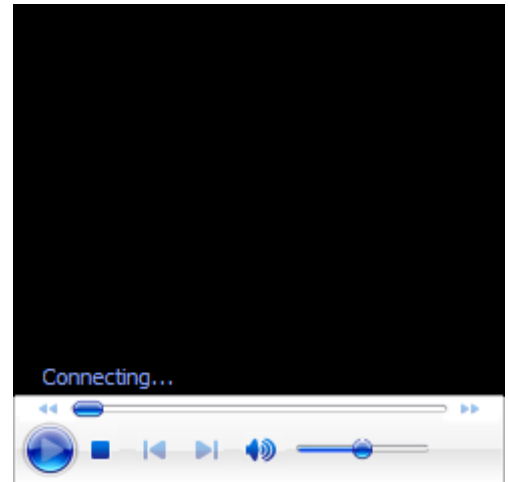


VIDEOS

Video de las emociones:



Video hábitos de higiene:



BIBLIOGRAFIA

Barrera, Ch. E. (2005). La Educación Preescolar en México (1970-2005). CESOP. México.

Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. Gran Bretaña: Preschool Playgroups.

Castro, M., Cabrera, M., & Trujeque, M. (2014). Prototipo Chicks Preschool Interactive como complemento de aprendizaje a nivel preescolar. In Educación Handbook TV: Congreso Interdisciplinario de Cuerpos Académicos (pp. 127-134). ECORFAN.

Cordes, C. & Miller, E. (2000). Fool's Gold: A critical look at computers in childhood. College Park, MD: Alliance for Childhood

Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Paris: UNESCO

Froebel, F. (2003). La educación del hombre. Biblioteca virtual. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>

Minoura, Y. (2001). Niños y medios de comunicación. Los lados brillantes y oscuros de la revolución de la información. Una perspectiva cultural. Tokio

Mialaret, G. (1976). La educación preescolar en el mundo. UNESCO. París: France.

SEP, Secretaria de Educación Pública, Aprendizajes Clave, Programa de Educación PREESCOLAR, 2017, México.