



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

INFORME DE TRABAJO

EN TIEMPOS DE COVID, JUGAR EN FAMILIA FORTALECE HABILIADES SOCIEMOCIONALES

**AUTOR: MARISOL LIMA SALDAÑA C.C.T.
15EJN0100G**

ZONA ESCOLAR J118

INTRODUCCION

Actualmente la escuela se ha visto transformada en su totalidad, de ser una educación de contacto físico y directo donde el docente y el alumno convergen en un espacio en el cual se da la construcción del aprendizaje y relaciones sociales entre todos los involucrados, aspectos que se nutren de la interacción entre pares, vínculos afectivos y la guía de un docente cuya presencia completa el círculo del aprendizaje, ha tenido que evolucionar a una educación llamada a distancia, es decir, ante la premisa de garantizar el bien superior de los alumnos, ahora el proceso de enseñanza se hace de manera remota, con el uso de tecnologías de la comunicación.

Ante esta situación, provocada por la crisis sanitaria por el Covid-19, la educación ha sufrido una metamorfosis, es decir, docentes, alumnos y padres de familia, estamos en una situación difícil para el logro de aprendizajes de los alumnos; pues aunado a los problemas de conectividad, carencia de recursos económicos y dispositivos tecnológicos; se encuentra también el desconocimiento de los padres sobre como guiar a los niños en el aprendizaje en casa.

Lo expuesto anteriormente es ya muy conocido, más en esta ocasión voy a enfocar este trabajo a fortalecer el aspecto emocional del alumno a través de fomentar la convivencia familiar mediante una serie de juegos y actividades que se han propuesto como actividades de aprendizaje. Cabe mencionar que en la educación preescolar el juego es una fuente inagotable de conocimiento para el niño, es el medio por el cual desarrolla habilidades, actitudes y establece relaciones.

Esta propuesta surge del interés y la preocupación por generar un ambiente de bienestar en el hogar, a través de los juegos se pretende propiciar un clima socioemocional sano para padres y alumnos; así como fortalecer el trabajo docente al considerar alguna de estas sugerencias para el logro de los aprendizajes prioritarios y al mismo tiempo apoyar a los padres de familia durante este tiempo de distanciamiento social, en la tarea de apoyar el aprendizaje en casa.

INDICE

MARCO TEORICO	Pág.
	4
1. Definición del juego	5
2. Características del juego	6
3. Beneficios del juego	7
4. Aplicación pedagógica del juego	
JUEGOS	
1. Juegos a pleno sol	8
2. Pistas en el patio	9
3. Mas arte en el patio	10
4. Comunicarnos por teléfono	11
5. Buscadores de tesoros naturales	12
6. Poesía para disfrutar	13
7. Descubre quien es	14
8. Juega a construir	15
9. Poesía para disfrutar	16
10. Quieres armar un refugio	17
CONCLUSIONES	18
BIBLIOGRAFIA	19

|

|

|

MARCO TEORICO

En este apartado, hare una breve remembranza de la importancia del juego en la educación preescolar, que debido a las características propias de los niños de 4 y 5 años, el juego simbólico se convierte en la herramienta principal mediante la cual el niño crea, transforma, inventa, se relaciona, conoce, aprende y se comunica.

1.CONCEPCION DEL JUEGO DE DIFERENTES AUTORES

Piaget (1986), "vincula la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar, lo cual ocurre en el primer año de vida y se desarrolla durante el segundo y tercer año. Esta etapa se caracteriza por el "imaginar o fingir" y es la base del desarrollo del juego social".

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla.

De esta manera lo planteado por Piaget, refuerza el hecho de que el juego permite la enseñanza al niño de saberes que van a permitirle alcanzar de manera satisfactoria su desarrollo óptimo en las diferentes áreas de aprendizaje, especialmente en la que comprende la motricidad fina.

Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget).

Flinchum (1988) el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad

El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos.

Gimeno y Pérez (2003), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Bruner (1986) quien describe el juego como: “Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo

Wallon a través del juego se lleva a cabo el desarrollo armónico del niño, este dice que los juegos y las actividades que no lo son (las que otros autores suelen denominar serias, de trabajo, de aprendizaje...) tienen la misma “materia”, con la única diferencia de la actitud que la persona le pone la acción. Wallon, apoya también la idea de que el juego ayuda al niño a conocer el mundo externo a través de la imitación de las personas más cercanas a él y aquellas a las que imita. Considera que cualquier actividad que se haga libremente puede llegar a ser un juego, y al mismo tiempo afirma que un juego puede dejar de serlo si es obligado.

2.-CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONES DEL JUEGO

El juego es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano: El juego es una actividad necesaria no sólo para los más pequeños, sino también para los adultos. Esto se debe a que a través del juego no solamente aprendes a desenvolverte en el mundo que te rodea, sino que además las personas aprendemos a través de la actividad lúdica a identificar nuestras capacidades y limitaciones, es decir, qué cosas somos capaces de hacer y cuales no y, aprendemos a manejarnos ante otras personas. La actividad lúdica es además algo que surge en todas las culturas. Al mismo tiempo, el juego es un gran elemento de

socialización, cuestión imprescindible para el ser humano. No menos importante es el hecho de que a través del juego las personas eliminamos el estrés que tenemos y nos deshacemos por un momento de todas nuestras preocupaciones.

El juego es además un fin en sí mismo: es decir, se juega por el placer de jugar. Lo importante no es lo que conseguimos con el juego, no buscamos un fin, sino que lo realmente importante es el proceso.

El juego implica actividad: En muchas ocasiones cuando jugamos estamos en movimiento, nos comunicamos, nos expresamos, imitamos, etc. Pero incluso cuando los juegos no son motores también estamos activos (psíquicamente). Por ello cabe destacar que implica cierto esfuerzo. Al mismo tiempo debemos considerar el juego como una actividad seria: Para los niños el juego es tan importante como para los adultos lo puede ser el trabajo. El juego, si se utiliza bien puede considerarse una herramienta más del aprendizaje.

Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje: A través del juego y debido a las características de este, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él las personas encuentran una motivación para aprender, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo debido a que el aprendizaje a través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del individuo. El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil Marta Ruiz Gutiérrez 16 y por tanto debemos aplicar nuestros conocimientos y habilidades previas y al mismo tiempo ponerlo en común con aquellos conocimientos y habilidades que estamos desarrollando o aprendiendo en el momento.

El juego tiene una función de adaptación afectivo-emocional: Los niños, sobre todo los más pequeños, se enfrentan continuamente a cambios tanto sentimentales como emocionales. Algunos de estos cambios les producen inseguridad y ansiedad y debido a sus pocos recursos, los niños no son tan capaces de superar estos problemas como los adultos. Por tanto, para ellos el juego es un buen modo de expresarse y exteriorizar sus sentimientos y preocupaciones. A través de la imitación los niños van comprendiendo y asimilando estas preocupaciones, pues el juego les ayuda a rebajar la ansiedad, les facilita la comprensión de diferentes roles y favorece la incorporación de las normas sociales de su entorno y de este modo irán superando esas preocupaciones y sintiéndose más poderosos, con lo que probablemente mejorarán su autoestima.

La actividad lúdica favorece la comunicación y la socialización: El juego les proporciona a los niños una herramienta fundamental para entrar en contacto tanto con sus iguales como con los adultos, en muchas ocasiones es a través del juego como los niños tienen el primer contacto con los adultos. El juego ayuda a los niños a establecer relaciones de comunicación y mediante la actividad lúdica los maestros pueden enseñar a los alumnos, así como conocer el nivel de descubrimiento o aprendizaje que tienen o que han alcanzado mediante cierta actividad sus alumnos. Además, se puede afirmar también que es una actividad socializadora porque en muchas ocasiones es a través de la relación de los niños con los adultos como estos aprenden a jugar.

3.-BENEFICIOS DEL JUEGO

- ✚ Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- ✚ Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- ✚ La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas. - Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- ✚ Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.
- ✚ Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- ✚ El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- ✚ Es muy importante participar en el juego con ellos y ellas.
- ✚ La psicomotricidad es un elemento muy importante en el desarrollo de los niños y niñas ya que sienta las bases para la adquisición de posteriores aprendizajes

- ✚ Aprenden a respetar normas.

- ✚ Dan rienda suelta a su curiosidad.

- ✚ Ganan autoconfianza.

- ✚ Mejoran su manejo del lenguaje.

- ✚ Aprenden a organizar y tomar decisiones

4.- APLICACIÓN PEDAGOGICA DEL JUEGO

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad. El juego tomado

como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia.

“Como herramienta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal. El valor del juego en la educación infantil es reconocido desde los orígenes mismos del jardín de niños; sin embargo, es necesario distinguir su carácter recreativo (libre, como actividad de descanso y relajación) y su función como recurso potenciador de procesos de razonamiento y de aprendizajes importantes. Usted puede utilizarlo con una intención clara, congruente con los propósitos educativos (creación de estrategias para resolver un problema, enriquecimiento del lenguaje, desarrollo de la imaginación, empatía, trabajo en colaboración)” (pág. 163. PEP 2017.)

JUEGOS

JUEGOS A PLENO SOL

¿Alguna vez jugaron con sus sombras? ¿intentaron bailar con ellas o hacer figuras raras? ¿y probaron unir sus sombras con las de otra persona para hacer siluetas combinadas? ¿se disfrazaron con sombreros o trajes para ver cómo Cambian?

¡El sol del patio es ideal para jugar y divertirse!

Hay que elegir el momento del día: sombras chiquitas al mediodía y largas al atardecer.

También, como pueden ver en las fotos, es posible dibujar sobre las sombras e inventar caras divertidas



Evidencia de trabajo "sombras"

También es posible hacer sombras con distintos objetos que encuentren en casa y así lograr ¡efectos Asombrosos!

Pueden usar cajas, trapos, latas, juguetes, elementos de la cocina ¡y todo lo que se les ocurra!

Jugando con las sombras sobre las paredes pueden Inventar nuevos objetos, ciudades y animales.

¡PISTAS EN EL PATIO!

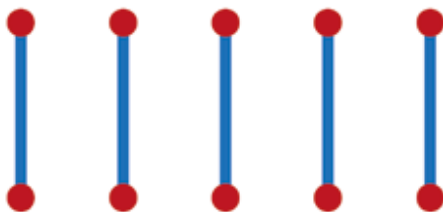
El patio se puede convertir en una gran pista. Pueden armar estos circuitos para jugar en familia.



A saltar con los dos pies juntos



No solo se camina con los pies, las manos se ponen en marcha.



Y si colocan obstáculos para saltar



Los caminos no siempre son rectos, que otras formas pueden darles.

Atrévete a inventar otras formas de jugar

MÁS ARTE EN EL PATIO

Con piedras, ramitas secas de Algunas plantas, los frutos de la jacarandá y los frutos del fresno ¡se pueden hacer muchas Creaciones!



Evidencias de trabajo "creando"

¿Qué nombres les pondrían a esas obras?

Ahora, ¡les toca a ustedes!

Busquen sus materiales en el patio, en las macetas, en las plantas y armen obras de arte natural.

COMUNICARSE POR TELÉFONO

Les proponemos construir y jugar con teléfonos De lata. Este juego es, además, una oportunidad para percibir cómo el sonido produce vibraciones.

Materiales

Clavos y martillos.
Fósforos.
Latas chicas y grandes.
Recipientes plásticos.
Estambre

¿cómo se fabrica?

En el fondo de la lata hagan Un agujerito y pasen el estambre (unos 10 metros aproximadamente). Para que el estambre no se escape hagan un nudo doble alrededor de un clavo.

Se pueden construir Teléfonos con latas grandes, Pequeñas o con recipientes Plásticos

¿cómo se juega?

De a dos, alternando los turnos para hablar y escuchar.

¿pueden oír un murmullo usando el teléfono? ¿escuchan lo que dicen? ¿funciona el teléfono con el hilo flojo? ¿qué pasa cuando el hilo está flojo? ¿y cuando está tenso sucede lo mismo? ¿cómo creen que viaja el sonido? ¿se escucha igual, mejor o peor con latas grandes? ¿y con recipientes plásticos?

Pueden guardar los teléfonos que armen para seguir jugando y platicar con sus familiares sobre lo que les interesa, o lo que sienten.



Evidencia de trabajo "comunicación"

BUSCADORES DE TESOROS NATURALES

Les proponemos que cuando hagan alguna salida, de las que se pueden realizar en este momento de pandemia, se conviertan en ¡buscadores de tesoros naturales!

Para observar detenidamente pueden fabricar sus propios Binoculares. Solo necesitan un cilindro de cartón, pueden decorarlo como más les guste.

¿Se animan a descubrir hojas secas, hojas verdes, frutos, flores, árboles, piedras y ramitas?

SI ES POSIBLE RECOLECTEN:

10 RAMITAS.

10 PIEDRAS PEQUEÑAS.

HOJAS DE ÁRBOL CON DISTINTAS FORMAS

Cuando vuelvan a sus casas, dibujen en un papel todo lo que vieron y, con ayuda, escriban el nombre de lo que encontraron

POESÍA PARA DISFRUTAR

EN UNA CAJITA DE FÓSFOROS

En una cajita de fósforos
Se pueden guardar muchas cosas.
Un rayo de sol, por ejemplo.
(pero hay que encerrarlo muy rápido,
Si no, se lo come la sombra.)

Un poco de copo de nieve,
Quizá una moneda de luna,
Botones del traje del viento,
Y mucho, muchísimo más.

Les voy a contar un secreto.
En una cajita de fósforos
Yo tengo guardada una lágrima,
Y nadie, por suerte, la ve.
Es claro que ya no me sirve.
Es cierto que está muy gastada.

Tal vez las personas mayores
No entiendan jamás de tesoros.
“basura”, dirán, “cachivaches”.

No importa, que ustedes y yo
Igual seguiremos guardando
Palitos, pelusas, botones.
Tachuelas, virutas de lápiz,
Carozos, tapitas, papeles,
Piolín, carreteles, trapitos,
Hilachas, cascotes y bichos.

¿QUÉ GUARDARÍAN EN SU CAJITA? ¿SONRISAS, BESOS, ABRAZOS, ALEGRIA? ¿A
QUIÉN SE LA QUISIERAN REGALAR?

Decora una cajita de fósforos y guarda ahí un tesoro para regalarlo a alguien muy
especial de tu familia.

¡DESCUBRAN QUIÉN ES!

¿QUÉ NECESITAN?

Hojas de igual tamaño y color. Lápices o marcadores.
Cinta adhesiva.

¿CÓMO SE JUEGA?

Cada integrante de la familia se dibuja en una hoja y escribe su Nombre. Una vez que todas y todos tengan su dibujo realizado, pónganlos boca abajo sobre la mesa para poder mezclarlos.

Una o un participante toma alguna de las hojas dibujadas y, sin mirarla, la pega en su espalda.

Para averiguar de quién se trata podrá hacer preguntas a las y los demás. Por ejemplo:

¿es alta o alto?

¿tiene ojos color marrón?

¿tiene rulos?

¿tiene nariz pequeña?

¿tiene pecas?

¿tiene pies grandes?

¿tiene barba?

El resto de las y los participantes pueden y deben ver el dibujo para responder Las preguntas, ¡pero solamente pueden Contestar “sí” o “no”!

1, 2, 3, ¿LISTAS Y LISTOS PARA DESCUBRIR QUIÉN ES?



Evidencia de trabajo Quién es?

JUGAR A CONSTRUIR

En el jardín de infantes muchas veces se juega a construir con bloques de madera, ladrillos de plástico y otros materiales.

En casa, también se puede jugar a construir con algunos de esos materiales o con otros. Por ejemplo: cajas, botellas de plástico, envases que no se rompan, piedras pequeñas, bobinas de hilo, vasos de plástico, trozos de madera, palitos de helado, Broches y otros que a ustedes se les ocurran.

Con esos objetos pueden inventar distintas construcciones como casas, edificios, puentes, muñecos, animales. Luego pueden Utilizarlos en otros juegos.

POESÍA PARA DISFRUTAR

CANCIÓN DEL NIÑO QUE VUELA

El niño dormido está,
¡y qué sueño está soñando!
¿qué sueña? Sueña que vuela
¡qué bien se vuela soñando!

Abre los brazos, los mueve
Como un ave, y va volando...
¿qué sueña? Que no es un sueño.
¡qué bien se sueña volando!

En la cuna quieta está.
Pero sonrío, soñando.
¿qué sueña? Que vuela, vuela.
¡qué bien se vuela soñando!

Juan Sebastián tallón

Y USTEDES ¿SUEÑAN DESPIERTAS O DESPIERTOS?
¿QUÉ SUEÑAN? ¿A QUÉ MUNDO DESEARÍAN VOLAR?

EN UNA HOJA, SE PUEDEN DIBUJAR EN ESE MUNDO.

¿QUIEREN ARMAR UN REFUGIO?

Les proponemos que detrás de un mueble, debajo de una mesa o en algún rincón de la casa construyan un refugio.

Pueden usar telas, broches, cajas, mantas, alfombras, almohadas, almohadones, lanas, tiritas de tela largas, ropa vieja y todo lo que se les ocurra.

Busquen elementos para armar un camino que las y los lleve al refugio, por ejemplo, pueden colocar muebles para pasar por arriba, por abajo y saltar antes de llegar a la entrada.

Invita a tu refugio a tus familiares, ahí pueden leer un cuento, crear obras o los objetos que quieran. Pueden hacer una reunión con muñecas y muñecos, Y tomar la merienda con alguien de la familia.



Evidencia de trabajo "armando un refugio"

CONCLUSIONES

La actividad más importante de un niño en edad preescolar es el juego. Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida, en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo.

Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción.

El juego es garantía de salud física y emocional para los más pequeños, de ahí su importancia. Además, es fundamental para su correcto desarrollo, por lo que es mucho más que algo positivo y recomendable: es una necesidad. El esparcimiento, la despreocupación, la diversión... deben estar presentes en una infancia para que sea feliz y plena.

La aplicación de estos juegos en familia, ha propiciado que los padres de familia se liberen del estrés que sienten al tomar el papel de educador en su casa; además de que ha facilitado la convivencia entre padres e hijos y de manera muy especial ha contribuido a cambiar la idea de que el juego no genera aprendizaje.

Mientras que, para los niños, han resultado muy divertidos y en sus opiniones expresan que ahora se sienten más comprendidos por sus padres, estos juegos han favorecido que los padres pasen más tiempo de calidad con sus hijos. En tanto que en los pequeños se observa mayor seguridad al participar, mejor desenvolvimiento social, más autonomía y principalmente un estado emocional estable.

BIBLIOGRAFIA

Elkonin, D. B. (1972). *Psicología del juego*. La Habana: Pueblo y Educación

DELGADO, I (2011). *Juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.

ESPAÑOLA, R. R. A. (2010).

Minerva Torres, Carmen El juego: una estrategia importante Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela

Temas para la educación revista digital para profesionales de la enseñanza no. 7 marzo 2010 federación de la enseñanza cc oo de Andalucía

El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta, 16 (32-40). CHENG, D. y STIMPSON, P. (2004).

Ministerio de Educación de la Nación Educación Inicial 4 y 5 años: cuaderno 4 / 1a ed . - Ciudad Autónoma Jde Buenos Aires : Ministerio de Educación de la Nación, 2020.

Aprendizajes Clave para la educación integral. Educación preescolar. 2017. SEP