



Juegos interactivos de pensamiento matemático, para preescolar vol.1

Lizbeth Zaira López García

Paola Cecilia Mora González

“Josefa Ortiz de Domínguez A.E.P.” 15EJN3359Y

Nezahualcóyotl, México.

1 de diciembre del 2022



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	2
EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO.....	4
TIC: TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.....	7
LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS PARA EL PROCESO DE APRENDIZAJE.	9
CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS.....	11
BENEFICIOS EDUCATIVOS DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS PARA NIÑOS.....	12
VENTAJAS:.....	14
DESVENTAJAS:	15
PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN PREESCOLAR	16
BIBLIOGRAFÍA	18

INTRODUCCIÓN

La tecnología avanza a pasos agigantados en cuanto a la forma de acceder, aprender e interactuar con la información, provocando así cambios radicales en el proceso de aprendizaje en las décadas venideras. La tecnología es un medio, no un fin, su gran difusión en la sociedad actual no excluye a la escuela; por el contrario, el egresado de educación básica ha de mostrar habilidades digitales. Por ello la escuela debe crear las condiciones para que los alumnos desarrollen las habilidades de pensamiento cruciales para el manejo y el procesamiento de la información, así como para el uso consciente y responsable de las TIC.

El currículo considera el uso de las TIC no solo desde la destreza técnica que implica su manejo con solvencia, sino, más importante que eso, su utilización con fines educativos. En este sentido, el profesor ha de aprovechar las TIC disponibles como medio para trascender las fronteras del aula, potenciar el trabajo colaborativo, vincularlo con la realidad local, nacional y mundial, promover la generación de soluciones creativas a problemas diversos y participar en comunidades colaborativas. Para ello, los estudiantes deberán aprender habilidades para el manejo de la información y el aprendizaje permanente. En definitiva, facilitar el aprendizaje y propiciar entornos variados. Para lograr este cambio, se insta a los niños y niñas a aprender a través de la estimulación de la vista, el oído, el tacto y mente; combinando texto, imágenes, sonido, animaciones y videos con la ayuda de la multimedia (Poole, 1999).

Sabemos que los niños de hoy, están realmente muy capacitados para manejar las herramientas digitales. Dicho esto, no es de extrañar que los niños conozcan a la perfección los juegos interactivos y que se diviertan con ellos. El propósito fundamental del uso de los juegos interactivos, es fomentar entornos de aprendizaje y enseñanza más dinámicos y activos para complementar el proceso de los niños y niñas en formación enriqueciendo las prácticas pedagógicas y utilizando todas las herramientas tecnológicas que están al alcance de los alumnos usando los juegos interactivos como método de enseñanza escolar y propiciando que estos sean participes en la construcción del aprendizaje, los cuales han influenciado los procesos de enseñanza-aprendizaje en los diferentes entornos escolares, en un mundo donde las nuevas tecnologías están

inmersas en los procesos de educación actual. Por lo anterior surge la necesidad de crear juegos interactivos que favorezcan el aprendizaje de los alumnos, siendo la lúdica un eje articulador y fundamental en el desarrollo de estos, con la finalidad de propiciar el desarrollo del razonamiento y favorecer las habilidades de pensamiento crítico, pensamiento creativo, manejo de información, comunicación colaboración y el uso de la tecnología siendo este el primer volumen de cuatro orientados a pensamiento matemático de educación preescolar.

EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años nos han enseñado que el período más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad. Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta. Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia se produce con una rapidez que luego nunca se igualará. Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen la parte central del período de la primera infancia y son los que fundamentan el éxito tanto en la escuela como después de esta.

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces.

Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico.

El juego es provechoso. Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias.

El juego es divertido. Cuando vemos jugar a los niños o a los adultos a menudo observamos que sonríen o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus retos y sus frustraciones, pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y

placer. El juego invita a la participación activa, si observamos cómo juegan los niños, normalmente veremos que se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal. El juego es interactivo, ni el juego ni el aprendizaje son estáticos, los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo. El juego es socialmente interactivo, les permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas.

Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave cuando los niños deciden jugar, no piensan: "Voy a aprender algo de esta actividad", pero su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo. El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias.

Las actividades de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico. Por ejemplo, mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes). Los niños aprenden de una manera "práctica": adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas, necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos. En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento y nos ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora. De hecho, las aptitudes esenciales que adquieren los niños a través del juego en el período preescolar forman parte de lo que en el futuro serán los elementos

constitutivos fundamentales de las complejas “competencias del siglo XXI”.

Para los niños, el juego es mucho más que un simple pasatiempo, el juego tiene una función didáctica pero también tiene una función de aprendizaje, de incorporación o asimilación de la realidad. Mediante el juego el niño aprende, reconoce, se relaciona e interactúa con otros niños, lo que le ayuda a conocer su entorno, sus gustos, preferencias y limitaciones. Entonces, es importante remarcar que el juego debe ser la principal función/tarea de los niños. No obstante, también los niños necesitan aprender aquello que se enseña en la escuela.

TIC: TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

La RIEB promueve el desarrollo de competencias para la vida entre ellas se contemplan las referidas al aprendizaje permanente y al manejo de la información. El uso de las TIC ocupa un lugar importante en el desarrollo de esas competencias incluso dentro del mapa curricular de la educación básica donde el desarrollo de las habilidades digitales está contemplado. En los últimos tiempos las TIC forman parte de la vida escolar en cada vez más centros escolares. (SEP 2011).

Dentro de las tecnologías de la información y la comunicación encontramos desde revistas periódicos, televisión, cine y vídeo hasta lo más innovador como la computadora, el software, el internet, el correo electrónico el chat y la educación a distancia (cursos y talleres en red o por vídeo conferencias). Así pues, las TIC constituyen un recurso con grandes posibilidades didácticas en el aula y un enorme atractivo para el alumno.

El currículo considera el uso de las TIC no solo desde la destreza técnica que implica su manejo con solvencia, sino, más importante que eso, su utilización con fines educativos. En este sentido, el profesor ha de aprovechar las TIC disponibles como medio para trascender las fronteras del aula, potenciar el trabajo colaborativo, vincularlo con la realidad local, nacional y mundial, promover la generación de soluciones creativas a problemas diversos y participar en comunidades colaborativas. Para ello, los estudiantes deberán aprender habilidades para el manejo de la información y el aprendizaje permanente, por medio de las TIC y para utilizarlas.

Las restricciones en el acceso a la tecnología en algunas escuelas o zonas del país no debe ser obstáculo para la implementación del currículo, donde las condiciones existan para potenciar el aprendizaje con estas herramientas será importante hacerlo. Al mismo tiempo, deberán asignarse los recursos para que cada vez más escuelas cuenten con la infraestructura y el equipamiento correspondiente. (SEP 2017).

Hay diversos tipos de equipamiento que permiten dos modelos de uso de la tecnología: Interacción mediada: el profesor o algunos estudiantes usan la tecnología para realizar actividades con todo el grupo. Usualmente hay un dispositivo y un proyector que les

permite participar a todos. Interacción directa con los dispositivos electrónicos: los estudiantes utilizan dispositivos electrónicos en actividades de aprendizaje individuales o colaborativas, dentro o fuera del aula como reforzamientos de los aprendizajes. Los modelos de uso no son excluyentes y abren oportunidades para:

- ✓ Buscar, seleccionar, evaluar, clasificar. e interpretar información.
- ✓ Presentar información multimedia.
- ✓ Comunicarse.
- ✓ Interactuar con otros.
- ✓ Representar información.
- ✓ Explorar y experimentar.
- ✓ Manipular representaciones dinámicas de conceptos y fenómenos.
- ✓ Crear productos.
- ✓ Evaluar los conocimientos y habilidades de los estudiantes.

Estas acciones pueden integrarse a una gran diversidad de secuencias y estrategias didácticas, posibilitan que los docentes y estudiantes accedan a ideas poderosas, tales como la formulación y verificación de hipótesis, la generalización, la noción de variación, el uso de algoritmos y los procesos infinitos, entre otras.

Lo anterior, además de favorecer los aprendizajes propuestos en este Plan, promoverá el desarrollo y evaluación de las siguientes habilidades:

- ✓ Pensamiento crítico.
- ✓ Pensamiento creativo.
- ✓ Manejo de información
- ✓ Comunicación.
- ✓ Colaboración.
- ✓ Uso de la tecnología.
- ✓ Ciudadanía digital.
- ✓ Automonitoreo.
- ✓ Pensamiento computacional

LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS PARA EL PROCESO DE APRENDIZAJE.

Sabemos que los niños de hoy, están realmente muy capacitados para manejar las herramientas digitales, dicho esto, no es de extrañar que los niños conozcan a la perfección los juegos interactivos y que se diviertan con ellos. Entonces, tal vez ha llegado la hora de usar los juegos interactivos como método de enseñanza escolar.

El aprendizaje basado en juegos es un fenómeno que conjuga el aprendizaje con los recursos digitales para mejorar la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación. potencia la capacidad para aprender. Es un enfoque de enseñanza en donde los estudiantes desarrollan aspectos relevantes de los juegos, favoreciendo el aprendizaje significativo. Hoy en día nos enfrentamos a una forma de aprender distinta; en efecto, los niños y adolescentes de hoy son nativos digitales y, ante tal realidad, los métodos didácticos para que aprendan deben ceñirse a la forma cómo estos nativos del mundo digital entienden la realidad, dado que si nos quedamos en las estrategias del pasado, nos enfrentamos a un riesgo significativo de desmotivación, desconcentración, que el alumno pierda el sentido al estudio y que finalmente los niños y adolescentes opten por cualquier otra actividad que no sea estudiar.

Los juegos interactivos son Juegos de uso sencillo en donde existe interacción con una PC, pueden ayudar a desarrollar cualidades y habilidades, cognitivas, sociales y físicas, entre otras, por esta razón se han venido articulando con los currículos escolares de la educación inicial para facilitar el proceso integral de aprendizaje.

Los juegos interactivos son cada vez más utilizados por los niños como herramienta de diversión. En ocasiones, el uso de estos juegos se está convirtiendo en un mero instrumento de entretenimiento para los más pequeños, los cuales son capaces de pasar horas y horas delante de la tableta o el móvil. Para algunos padres los dispositivos móviles son la nueva caja tonta del siglo XXI. Lo que muchas familias no saben es que los juegos interactivos pueden utilizarse para el aprendizaje y la formación siempre que estos hayan sido desarrollados por expertos en educación y tecnología.

Los juegos interactivos tienen múltiples beneficios en el aprendizaje de los niños. Permiten reforzar la educación estimulando habilidades como la lingüística, visoespacial

o la psicomotriz. Mientras el niño aprende las reglas del juego, conseguiremos que se incremente su motivación por jugar y cada vez resuelva el juego de la mejor forma. También se puede destacar la gran mejora de los procesos de atención y comprensión. Otro de los beneficios de los juegos interactivos es el de juntar padres y niños en una misma actividad. Los juegos deben ser utilizados por adultos y niños, de esta manera, los padres podrán guiar a los niños en el aprendizaje. Es importante que se guíe y ayude al niño mientras este juega para que le pueda sacar al juego el máximo partido.

En la actualidad hay una gran variedad y cantidad de aplicaciones para niños. La dificultad para los padres es encontrar juegos interactivos realmente adaptados a los más pequeños y pensados para que aprendan mientras se divierten. Para poder saber cuáles son las mejores aplicaciones debe comprobarse que las aplicaciones no tienen publicidad, que no poseen compras en medio del juego o motiven a las mismas. También es importante que estos juegos puedan adaptarse a la edad o habilidades de cada niño.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS

- Creado para uso de cualquier edad.
- Herramienta de entretenimiento, aprendizaje y enseñanza.
- Empleados en los procesos de educación formal y No formal.
- Herramienta educativa en el aula e instrumento para la formación integral de la persona.
- Deben tener un objetivo educativo.
- Clasificación: Grado, materia y contenido.
- Intrínsecamente motivadores.
- Juegos serios o formativos, que tienen como objetivo de aprendizaje la educación.
- Constituyen auténticas herramientas cognitivas

BENEFICIOS EDUCATIVOS DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS PARA NIÑOS

Los juegos interactivos proveen un gran abanico de beneficios sensoriales que permitirá al niño agilizar el tiempo de aprendizaje eficaz. No obstante, son más los beneficios que estos juegos prometen:

- ✓ **Agiliza la mente del niño**

Al producir estímulos visuales y auditivos, el niño acelera su capacidad intelectual incorporando conocimiento en menos tiempo.

- ✓ **Estimula la memoria**

Dado que los niños precisan realizar una selección de su atención, el juego les favorece en cuanto al aumento en el nivel de concentración, llegando incluso a niveles nunca antes pensados para él.

- ✓ **El aprendizaje logra cruzar las fronteras de la escuela**

Esto ayuda a los niños a romper con el paradigma antiguo en donde se concebía a la enseñanza solamente dentro de un claustro de aprendizaje (la escuela) sino que, con los juegos interactivos, el aprendizaje se puede producir en cualquier horario, cualquier día y con forma de juego.

- ✓ **Permiten compartir tiempo en familia**

Los juegos didácticos interactivos permiten compartir tiempo en familia, haciendo parte del aprendizaje del niño a cualquier familiar que se encuentre en el hogar.

- ✓ **Favorecen la investigación personal del niño**

Ya desde la escuela de María Montessori se ha tenido en consideración la necesidad de que el cada niño investigue o indague respecto a aquello que le genere curiosidad. De este modo, los juegos de geografía para niños, permiten que ellos conozcan algo de cada continente pero que también, indaguen respecto a algún aspecto (flora, fauna, clima, relieve, etc.) de algún país o región del mundo en particular.

- ✓ **El aprendizaje resulta entretenido**

La enseñanza mayormente no se consideraba como un momento de diversión, pero, al incluir a los juegos interactivos como parte del aprendizaje (como sucede con los juegos de geografía, por ejemplo) esto permite que el niño realice actividades, desafíos

ye inviertasu tiempo jugando, pero también aprendiendo.

- ✓ **Ayuda a que los padres confíen en el aprendizaje, velocidad y ritmo necesarios para cada niño**

Los juegos interactivos no solamente ayudan a los niños, sino que también demuestran a los padres las capacidades (muchas veces ocultas) de sus hijos.

- ✓ **Estimula la memoria**

Dado que los niños precisan realizan una selección de su atención, el juego les favorece en cuanto al aumento en el nivel de concentración, llegando incluso a niveles nunca antespensados para él.

- ✓ **El aprendizaje logra cruzar las fronteras de la escuela**

Esto ayuda a los niños a romper con el paradigma antiguo en donde se concebía a la enseñanza solamente dentro de un claustro de aprendizaje (la escuela) sino que, con los juegos interactivos, el aprendizaje se puede producir en cualquier horario, cualquier día y con forma de juego.

VENTAJAS:

- ✓ Exigen de un cambio del rol tradicional del profesor. Este no solo es fuente de conocimientos, sino un mentor o animador del aprendizaje.
- ✓ Ayudan a los estudiantes a trabajar en diferentes niveles y contenidos según su grado de desarrollo y sus necesidades.
- ✓ Abren nuevas posibilidades para la enseñanza diferenciada, por lo que permiten atender mejor el aprendizaje y desarrollar las potencialidades individuales de cada uno de los alumnos.
- ✓ Ofrecen nuevas posibilidades para evaluar el aprendizaje de los alumnos. La evaluación se puede realizar en cualquier momento y lugar, proponiendo actividades de acuerdo a los logros que vayan alcanzando los estudiantes.
- ✓ Permiten integrar lo aprendido en la escuela con lo que se aprenda en otro lugar.
- ✓ Elevan la efectividad de los métodos de enseñanza, a la vez que imponen nuevas exigencias para su utilización.
- ✓ Para los sujetos que requieren atenciones educativas especiales proporcionan el acceso a los materiales más útiles y le permite expresar sus pensamientos de diversas maneras – en palabras, dibujos, etc.
- ✓ Reducen el tiempo que se dedica al desarrollo de algunas habilidades específicas, lo que permite al estudiante dedicarse más profundamente al desarrollo de conceptos e ideas sobre cómo resolver ejercicios.
- ✓ Permite, unido a un cambio en la metodología de cada asignatura, que los alumnos se involucren más en el desarrollo de los conceptos y realicen a través de la experimentación sus propios descubrimientos.

DESVENTAJAS:

- ✓ Pueden reemplazar una buena enseñanza por mala, por lo que es preciso usarlas con prudencia.
- ✓ Puede que no logren los objetivos para el cual han sido diseñados, ya que el propio atractivo del software desvía la atención del alumno.
- ✓ Pueden provocar la pérdida de habilidades básicas si no se utilizan en el momento adecuado.
- ✓ Pueden favorecer la pérdida del sentido crítico de los alumnos, si estos confían ciegamente en las capacidades del software.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN PREESCOLAR

La conexión entre las actividades matemáticas espontáneas informales de los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento, es el punto de partida de intervención educativa en este campo formativo.

Los fundamentos del pensamiento matemático están presentes en los niños desde edades muy tempranas como consecuencia de los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno desarrollan nociones numéricas espaciales y temporales que les permiten avanzar en la construcción de nociones matemáticas más complejas. (SEP 2004)

El ambiente natural cultural y social en el que viven cualquiera que sea provee a los niños de pequeñas experiencias que de manera espontánea los llevan a realizar actividades de conteo las cuales son una herramienta básica del pensamiento matemático. En sus juegos en otras actividades los niños se paran objetos reparten dulces de juguetes entre sus amigos cuando realizan estas acciones y aunque no son conscientes de ello empiezan a poner en juegos de manera implícita e incipiente los principios del conteo: Correspondencia uno a uno (contra todos los objetos de una colección una y sólo una vez estableciendo la correspondencia entre el objeto y el número que le corresponde en la secuencia numérica).

Elabora de revisar su propio trabajo y darse cuenta de lo que logran o descubren durante sus experiencias de aprendizaje ella contribuye además a la formación de actitudes positivas hacia la opinión del otro en relación con la propia justo hace el aprendizaje autoestima y confianza en las propias capacidades por estas razones es importante propiciar el trabajo en pequeños grupos según la intención educativa y las necesidades que vayan presentando los pequeños.

El pensamiento matemático es deductivo, desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos. Para su desarrollo es necesario que los alumnos realicen diversas actividades y resolver numerosas situaciones que representen un problema o un reto. En la búsqueda de solución se adquiere el conocimiento matemático implicado en dichas situaciones. En este proceso se posibilita también que los niños desarrollen formas de pensar para formular conjeturas

y procedimientos. Esta perspectiva se basa en el planteamiento y la resolución de problemas también conocido como aprender resolviendo.

Las situaciones deben ser oportunidades que permitan a los niños: razonar y usar habilidades, destrezas y conocimientos de manera creativa y pertinente en la solución de situaciones que implican un problema o reto para ellos. (SEP 2017).

En el aprendizaje influyen el ambiente del aula y la organización de las situaciones. Los aprendizajes que requieren el uso de herramientas matemáticas como el conteo y los números necesitan tiempo porque las posibilidades de aprender resolviendo de cada alumno dependen de sus conocimientos y experiencias (la edad puede ser un referente para comprender algunas características de sus formas de pensar).

Las acciones didácticas no se deben centrar en actividades de repetición y la mecanización del conocimiento formal sean predominantes. El centro de la actividad y el contexto del aprendizaje son la construcción y reconstrucción de conocimientos que se da a partir de actividades (individuales, en parejas, en pequeños equipos y con todo el grupo).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Moreno, M.(1999). Área Tics. [https://educrea.cl/las-tic-y-el-desarrollo-del-aprendizaje en educación-inicial](https://educrea.cl/las-tic-y-el-desarrollo-del-aprendizaje-en-educación-inicial).
- Ortiz, J.(2015). Juegos Interactivos. <https://jesusgabrielortiz.wordpress.com/2015/05/05/ventajas-ydesventajas-de-los-juegos-interactivos-educacionales/>.
- Cerecedo, R, (2016). Universidad Interamericana para el desarrollo. https://prezicom/.wrbh06_tw_mb/que-son-los-juegos-interactivos/.
- Moret, L. (2018). Edupeques. <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juegointeractivos.html>.
- Noe, D. (1995). Noe didácticos. [https://www.noedidacticos.com/blog/que-son- los-juegos educativos-0de1c230067b](https://www.noedidacticos.com/blog/que-son- los-juegos-educativos-0de1c230067b).
- UNICEF.(2018). UNICEF.<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEFLego-Foundation.Aprendizajea-traves-del-juego.pdf>.
- Marcich, J. (2019). Vía Talentum Academic.[https://www.viatalentumacademy.com/la importancia-de-los-juegos-interactivos-para-el-proceso-de-aprendizaje/](https://www.viatalentumacademy.com/la-importancia-de-los-juegos-interactivos-para-el-proceso-de-aprendizaje/)
- Aguaded, I. (2013). Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educacion.Jóvenes Interactivos: Nuevos modos de Comunicación. Andalucía. España. RevistaCientífica <https://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar40.pdf>
- SEP. (2004) Programa de Educación Preescolar 2004
- SEP. (2011) Programa de Estudio 2011 Guía para la Educadora.
- SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar.