



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**DISEÑO DE ESTRATEGIAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN
DEL TRABAJO COLABORATIVO CON NIÑOS DE TRES A
CUATRO AÑOS, EN LA LUDOTECA PACALAKA**

PROPUESTA PEDAGÓGICA

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

P R E S E N T A:

CLAUDIA VANESA HERNÁNDEZ ORIBIO

ASESORA:

MTRA. CLARA MARTHA GONZÁLEZ GARCÍA

CIUDAD DE MÉXICO, OCTUBRE 2022

Agradecimientos

Mi agradecimiento se dirige principalmente a Dios, quien ha forjado mi camino y me ha dirigido por el sendero correcto en compañía de cada una de sus bendiciones, por permitirme llegar hasta donde estoy ayudándome a aprender de mis errores. Su amor y su bondad no tienen fin, me permite sonreír ante todos mis logros que son resultado de su ayuda.

A mis padres Gerardo y Sandra por estar conmigo durante todo el transcurso de mi vida siendo los principales promotores de mis logros, el amor recibido, la dedicación, paciencia y esfuerzo con la que se preocupaban por mis avances, es algo único y especial. Gracias por creer en mí, por estar dispuestos al cuidado de mi educación y guiarme por el buen camino, por esforzarse para verme bien y cambiar sus días de sudor y cansancio para animarme y seguir mi camino.

Hermana Ana con mucho amor y cariño te agradezco por estar presente en cada uno de mis logros llenándome de apoyo, acompañándome en cada una de mis batallas y ayudándome a que todo esto fuera posible.

De manera especial agradezco a mi pareja Christopher por estar siempre presente en cada momento, animándome e impulsándome para cumplir con mis logros y tener la tolerancia e infinita paciencia para lograr terminar este trabajo. Por su amor incondicional y apoyarme en cada una de mis decisiones y creer en mi capacidad.

A la mtra. Clara Martha, la asesora de este trabajo profesional, quien me guió durante este transcurso de mi carrera, gastando sus días de desvelo, incluso enferma, siempre mostró disponibilidad para no dejarme sola y apoyarme.

A mi familia en general, por estar pendiente de mí, gracias por cada uno de sus consejos, ánimos y apoyo incondicional.

A mi mascota Max por ser mi mejor amigo y acompañante en las noches de desvelo y hacer que no me sintiera sola, por su amor y momentos de risa que me hacía pasar.

A mis compañeros Perla, Nataly, Luis, Dylan, Mary, Eduardo por apoyarme siempre en todo momento que lo necesite, por sus consejos y ánimos día con día.

Maestros de vida desde el preescolar hasta la universidad que desempeñan esta gran labor a veces muy cansada, pero siempre con buenos ánimos, que me forzaron hasta lo que soy ahora.

Dedicatorias

Me dedico este trabajo por todo el esfuerzo durante estos 23 años de vida, pasando por altas y bajas, a pesar de mis crisis de ansiedad que me detenían un poco, a veces sin ganas, pero con constancia y perseverancia se logró dar este gran paso en mi vida.

A mi abuelita Olga y mi prima Itzel que desde el cielo me guían para seguir adelante con mis proyectos siendo mis inspiraciones para salir adelante.

Índice

Introducción.....	5
Capítulo I. Contexto de la experiencia profesional.....	7
1.1 Motivo para iniciar la experiencia laboral.....	7
1.2 Experiencia de inicio al entrar a la ludoteca Pacalaka.....	9
1.3 Experiencia de identificación del problema por medio de la observación	15
1.4 Experiencia laboral en estrategias de colaboración en clínica Integralia	18
1.4.1 Estrategias.....	20
1.4.2 Técnicas y actividades	22
1.5 Motivo para realizar la investigación y crear la propuesta pedagógica	26
Capítulo II. Desarrollo de los niños de 3 a 4 años y su estancia en una Ludoteca.	30
2.1. Desarrollo de los niños de 3 a 4 años (Jean Piaget, Lev Vygotsky, Papalia).....	30
2.1.1 Desarrollo de acuerdo a Piaget.....	32
2.1.2 Desarrollo de acuerdo con Lev Vygotsky.....	37
2.1.3 Desarrollo de acuerdo con Diane Papalia y Martorell.....	43
2.2. La ludoteca Pacalaka, sus objetivos y actividades.....	46
Capítulo III. El trabajo colaborativo, sus características, ventajas, implicaciones y su implementación en el Programa de Educación Preescolar (PEP) 2017.....	52
3.1. Definición y características del trabajo colaborativo.....	52
3.2. Forma de implementarlo.....	56
Capítulo IV. Las estrategias y su implementación en la ludoteca Pacalaka.....	62
4.1. Las estrategias requeridas para implementar el trabajo colaborativo	62
4.2. Plan de trabajo de estrategias diseñadas para la ludoteca Pacalaka	65
Conclusión	87
Bibliografía	88
Anexos	91

Introducción.

La curiosidad por aprender temas pedagógicos nació como una necesidad de entender y comprender conceptos que tuvieran relación con lo educativo, mismos que fueron importantes para realizar esta investigación. La presente investigación retoma el diseño de estrategias para implementar el trabajo colaborativo con niños de tres a cuatro años que cursan la educación preescolar. La importancia para la elección de este tema es porque se adquirió experiencia profesional en este campo, ejerciéndola durante dos años en la ludoteca llamada <Pacalaka>. En este escrito se describe la experiencia que se adquirió durante esos dos años, trabajando en la ludoteca Pacalaka, sin ignorar además la experiencia que se obtuvo en una Clínica de Integración llamada “Integralia”, implementando estrategias de intervención para lograr implementar un trabajo colaborativo, donde se generan temas importantes para este escrito.

Posteriormente se describe el desarrollo de los niños en la edad de 3 a 4 años desde la perspectiva de diferentes autores como: Vygotski, Piaget y Papalia, que nos apoyará como sustento para el diseño adecuado de diversas estrategias colaborativas. Continuando con la descripción de las características del Programa de Educación Preescolar 2017 (SEP, 2017), identificando las ventajas e implicaciones que tiene éste en la formación de los niños, referido al trabajo colaborativo. Finalizando con la descripción de las estrategias requeridas para implementar en la ludoteca Pacalaka, la forma en que se diseñan y cómo pueden ser compartidas con los infantes para desarrollar un trabajo colaborativo entre ellos.

En este proyecto se pretende obtener la información requerida acerca de la colaboración entre los niños de edad preescolar, para fundamentar la experiencia profesional adquirida, basándonos en las investigaciones presentadas en libros, páginas web, tesinas, tesis, etc., y otras evidencias que tengan que ver con el tema de colaboración entre los niños de edad preescolar, además realizar el diseño de las estrategias acordes a la edad del niño y su desarrollo y apegándonos a la propuesta que ofrece el Programa de Educación Preescolar 2017.

Así, en el primer Capítulo se describe la experiencia profesional adquirida tanto en la Ludoteca Pacalaka, como en la Clínica Integralia y la motivación para realizar esta investigación. En el segundo capítulo se describen las características del desarrollo de los niños de 3 a 4 años y sus experiencias en una Ludoteca; así también los objetivos y actividades propuestas en la ludoteca Pacalaka. En el tercer capítulo se trabaja lo que implica el trabajo colaborativo, sus características, ventajas, implicaciones y su implementación en el Programa de Educación Preescolar (PEP) 2017.

En el cuarto capítulo se trabajan las estrategias y su implementación en la ludoteca Pacalaka; así también se presenta un Plan de Trabajo para implementar el trabajo colaborativo en dicha Ludoteca; asimismo, se incluyen las conclusiones obtenidas de la realización de este trabajo, las referencias y los anexos con fotos del trabajo realizado.

Capítulo I. Contexto de la experiencia profesional

En este capítulo se define el concepto de la motivación y se describen las experiencias que se adquirieron durante el periodo laboral, donde se desempeñaron actividades ludotecarias, así también de terapeuta con niños autistas, para finalmente realizar una realimentación en conjunto y exponer la problemática detectada.

1.1. Motivo para iniciar la experiencia laboral

Las experiencias de vida en cada ser humano nos llevan a obtener aprendizajes, algunos significativos y otros no tanto, mi curiosidad por adquirir preparación laboral ha sido muy grande, con mayor medida en este país donde existe una gran competitividad. En la actualidad, adquirir un empleo es algo sorprendente, ya que día con día se incrementa el número de personas deseando incorporarse al mercado laboral. Pensando en la clase de profesionales que hoy demandan las empresas me encerré en un mundo de miedo y nervios, sobre todo en la etapa de los adultos emergentes, donde apenas comienzan con esta preparación profesional.

Mi decisión y motivación para ingresar al mundo de la pedagogía y el laboral, iniciaron cuando tenía 17 años en el Centro de Estudio de Bachillerato 4/2, localizado en Progreso 23, Axotla, Alcaldía Álvaro Obregón, C.P. 01030, Ciudad de México, cursando la asignatura de Auxiliar Educativo. Asignatura en la que estudié temas sobre la educación, tales como: el desarrollo del ser humano durante la infancia de acuerdo con Piaget; el desarrollo motriz; la educación tradicional. Al respecto, la película de <The Wall> de Pink Floyd se me quedó muy grabada, ya que presenta una reflexión acerca del sistema educativo que estaba implementado anteriormente, esto es una educación bancaria, donde el profesor era el único emisor de los contenidos y los alumnos los receptores de esos mismos.

En la actualidad se trata de evitar ese tipo de educación, hoy en día la educación se ha configurado liberal y progresista, me refiero a que los alumnos pueden

expresar sus opiniones sin temor de que sean castigados o tengan que aceptar como única autoridad tiránica al maestro. Temas como la planeación educativa atrajeron mi atención, esto es reflexionar acerca de qué actividades se pueden implementar para un mejor aprendizaje, tomando en cuenta el currículum pertinente y pensar en cada una de las actividades requeridas acordes a la edad y el desarrollo de cada niño, es decir, analizar el andamiaje de los infantes.

Las prácticas relacionadas con el desarrollo humano fueron muy interesantes, se tuvo la oportunidad de realizar una práctica con un niño de aproximadamente seis meses de edad, aplicándole una pequeña prueba de reflejos de supervivencia, como: la de moro, la de la marcha, la prensión, el gateo, la búsqueda, la succión, entre otros. Cada uno de estos temas me hicieron reflexionar y tomar la decisión importante en mi vida, que fue estudiar en la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 097, ubicada en Carretera Picacho-Ajusco no. 24, Alcaldía Tlalpan, C.P. 14200, Ciudad de México (CDMX).

Cuando entré a estudiar a la Universidad, me agradaron mucho los temas sobre educación que trabajábamos, algunos fueron: las teorías pedagógicas, el significado de la pedagogía, el desarrollo humano, entre otros. Iniciando el primer semestre me di a la tarea de enseñarles a leer a algunos de mis sobrinos, les gustaba mucho jugar y así aprendían jugando, aun sin darme cuenta qué técnicas y pasos se utilizan para enseñar a leer. Me di cuenta que mi alegría se originaba al enseñar algunas estrategias y técnicas, logrando aportar conocimientos a otras personas y no solo hablar del tema con el profesor, sino de la emoción que se genera cuando uno se divierte enseñando y a la par aprendiendo de eso mismo.

Cada uno de estos momentos vividos fueron el impulso para la inserción al mundo laboral, la motivación laboral es un factor determinante dentro de la sociedad, es donde el hombre puede interactuar y obtener satisfacción propia, es donde él mismo descubre retos y pone en juego sus capacidades para mostrar su intelecto y así también donde las organizaciones laborales pueden crecer y dar a conocer grandes equipos laborales, capaces de competir en diversos ámbitos y ocupar lugares de primer orden” (Galván, 2022, s.p.).

Otros factores que me impulsaron para involucrarme en el mundo laboral fueron: cooperar para el ingreso financiero para poder comprarme mis cosas yo misma hasta incorporarlo como un estilo de vida, la sensación y satisfacción de logro, la interacción con los compañeros de clase y con los profesores, así como la sensación de que uno es útil y la adaptación que pudiera tener dentro del ambiente laboral donde adquiriré conocimientos relacionados al tema de la educación.

1.2 Experiencia de inicio al entrar a la ludoteca Pacalaka

A continuación se describe una parte autobiográfica laboral que realice hasta estas instancias de mi vida, dado que nos serán útiles para reconstruir mi proceso en el desempeño profesional y la formación para la praxis del mismo. Se develan algunos datos relativos a los diversos lugares donde adquirí mi formación laboral, cabe resaltar que están autorizados por el personal correspondiente, los cuales son los siguientes:

1. Ludoteca Pacalaka.

Nombre: Pacalaka Ludoteca Mágica.

Encargada: Jimena Villa.

Ubicación: actualmente cuenta con servicio móvil (se instala en diversos domicilios), anteriormente estaba establecida en Avenida de la Paz 57, CP. 01000, Ciudad de México, San Ángel.

Redes sociales:

Página de Facebook:

[Pacalaka - Inicio | Facebook](#)

Página de Instagram:

<https://instagram.com/pacalakamx?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Número telefónico: 55 3918 9837

2. Clínica Integralia.

Nombre: Clínica Integralia

Encargada: Mónica Enríquez

Ubicación: Calle 22 de Diciembre no. 7, Manuel Ávila Camacho, CP. 53910.
Naucalpan de Juárez, México.

Redes sociales: No cuenta.

Número telefónico: Privado.

Después de introducirme al mundo pedagógico a los 17 años viendo temas sobre educación en el Centro de Estudios de Bachillerato 4/2 y ampliando mis conocimientos de manera autónoma (realizando investigaciones pedagógicas durante dos años), me empezó a atraer la inserción hacia el mundo laboral. Cuando tenía 19 años sentada en las escaleras de mi casa se me ocurrió la idea de buscar trabajos en ludotecas, etimológicamente la palabra, proviene de la palabra griega compuesta ludus y thèke, que en su traducción es “lugar donde se guarda juguete, utilizándose como lugar de recreación con la finalidad de realizar alguna actividad relacionada con los juegos, que al principio se usó para niños con alguna dificultad motora o de atención y para la estimulación temprana” (ConceptoDefinicion, 2022, s.p.).

Leyendo las definiciones de ludoteca e informándome sobre el mismo tema, un trabajo así cumplía con las expectativas que tenía en mente hasta ese momento, incluyendo actividades que a mí me parecían interesantes integrando el juego. En seguida detecté muchas ludotecas, algunas lejos y otras cerca de mi domicilio, apareciendo el nombre de “Pacalaka”, anteriormente ubicada en Avenida de la Paz No. 57, Piso 1, San Ángel, Álvaro Obregón, 01000 Ciudad de México (CDMX). Era la más adecuada a lo que yo buscaba porque se encontraba cerca de mi domicilio, se observaba a simple vista con mucho material didáctico, la dueña se veía de buen carácter, no eran exageradas horas laborales y solo había mujeres.

Al día siguiente de encontrar esa ludoteca, fui al domicilio donde se encontraba, me recibió una señora, al entrar al local la saludé me presente con mi nombre, le comenté que estaba iniciando mi carrera de pedagogía en la Universidad Pedagógica Nacional y que era de mi interés formar parte del equipo ludotecario, me dijo que le dejara mi número y que ella me marcaba, porque se iba a cambiar

de lugar e iba a hacer una ludoteca móvil y ya no estable. Desmotivada me fui a mi casa y seguí buscando pero no encontré otra adecuada para mí, pasaron aproximadamente dos meses cuando recibí una llamada a mi celular, decía Jimena (nombre de la encargada de la ludoteca), me dijo que le enviara mi currículum y me presentara el siguiente fin de semana a trabajar: yo estaba muy emocionada por poder trabajar en un lugar que me gustaba, donde la educación era el principal tema a implementar, sin olvidar el juego como primera necesidad del niño para aprender, como se escucha en el video del anexo 2.

Insertándome al mundo laboral en la ludoteca Pacalaka, ya tenía la idea de lo que se debía hacer, pero no sabía cómo era el trato de Jimena ni mucho menos qué reglas o qué acciones se tenían que cumplir. Con el paso del tiempo, Jimena me iba explicando que la estancia tenía una duración de cinco horas, sin tomar en cuenta el tiempo de carga y descarga de los instrumentos de trabajo, al principio se me hacía fácil porque es algo que me gusta, pero también difícil porque no sabía cómo manejar o tratar a un niño, considerando que cada uno tiene su propia personalidad y estilo de vida diferentes.

El juego y la diversión del niño es el principal objetivo de esta ludoteca, el juego constituye una de las formas más importante con la 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” (UNICEF,2019, s.p.). Desde el primer día que entré a trabajar llegué temprano, normalmente mi horario era de 5 horas diarias, al llegar me ponía mi uniforme que era una bata azul o verde con el logo de la ludoteca, acomodábamos los juguetes uno por uno, limpiábamos el área con lysol por higiene, mientras tanto yo esperaba a que llegaran los niños.

Como educadora se les debe de generar confianza para que puedan integrarse al área de juegos, unos eran más penosos que otros ,se les saludaba y hacían preguntas como: ¿cuántos años tienes?, ¿cómo te llamas?, ¿cuál es tu juguete

favorito?, ¿cuál es tu color favorito?, ¿te gustaría divertirse el día de hoy?, ¿qué juegas con tus amigos?, ¿qué te gustaría aprender?, ¿te gusta leer?, ¿qué tipo de cuentos te gustan?, ¿qué cuentos te lee tu familia?, ¿cuántos hermanos tienes? se les trataba de generar confianza antes de incluirlos en las actividades, en otras palabras se generaba un rapport con los niños.

Posteriormente como educadora también tenía que investigar qué conocimientos poseían, qué tipo de educación han recibido y cómo estaba conformado su círculo social-familiar, sin olvidar cómo interaccionan con su entorno y con los amigos. Una vez que ya adquirieron la confianza con cada uno de ellos, se les invitaba a jugar con los juguetes que teníamos en la ludoteca, a unos les gustaba la resbaladilla, a otros las pelotas, a otros los peluches, otros a contar cuentos, etc. Los niños más grandes de seis años buscaban otros juegos más interactivos, eran juegos de motricidad gruesa, que les ayudaría a pensar, a crear, a reflexionar y sobre todo a divertirse. Ofrecerles premios era un incentivo de aprendizaje, cuando jugábamos a las adivinanzas se les preguntaba quién podría adivinar cuántos lados tenía una figura y se les entregaría un premio, también se les hacían preguntas para que aprendieran divirtiéndose.

Me percaté que los instrumentos principales en una ludoteca son: los cuentos infantiles, los tapetes de foami, las albercas de pelotas, los juguetes que les ayuden a desarrollar su capacidad motriz y cognitiva, como: rompecabezas, dibujos, pinturas, juegos como: <encuentra un objeto>, atrapadas, adivinanzas, etc. (Anexo 3). Analizando las acciones que realizaba desde el punto de vista pedagógico, éstas tienen gran importancia ya que un niño necesita de personas y de instrumentos para poder desarrollarse motrizmente como cognitivamente. Un niño es como una plantita que se tiene que ir regando y cuidando para que cuando madure sea una flor que luzca brillante, sin olvidar que cada niño es diferente, cada uno tiene sus propias aptitudes y actitudes que vienen con una educación única, impartida desde casa.

La experiencia que adquirí en la Ludoteca Pacalaka fue única e irrepetible que dejó grandes aprendizajes y lecciones en mi vida, debido a que trabajar con niños es un tema que se ve fácil, pero tiene sus complicaciones, pues se requiere mucha paciencia, creatividad, responsabilidad, amabilidad, éstas son algunas de las cualidades necesarias para trabajar con niños y sobre todo si son pequeños. No todo el mundo puede trabajar como educador infantil, existen una serie de cualidades que tiene que tener una persona para que su trabajo en un Centro Escolar con niños de corta edad sea eficaz.

Los niños se comunican de diferente manera, eso hace que expresen de diferente forma sus emociones, sentimientos y una de las actividades principales donde se expresan es mediante el juego, donde pueden mostrar habilidades, aliviar sus tensiones y relacionarse con otros niños. A través de los juguetes, un niño puede liberarse de sus miedos y desconfianza para continuar su camino como; pérdidas familiares, estatus económico muy bajo, que se haya hecho partícipe de actos de violencia dentro o fuera de su núcleo familiar, círculo con gente viciosa, etc. (Aprende con CCC, s.f., s.p.):

- En primer lugar, se requiere que a la persona le gusten los niños, esto es algo imprescindible.
- La paciencia tiene que estar presente en todo momento, los niños pequeños pueden tener actitudes que <nos saquen de quicio>, como llorar y gritar constantemente, por este motivo un educador infantil debe tener mucha paciencia.
- Tienen que comportarse como un modelo a seguir, pues los niños siempre lo toman como ejemplo.
- Es necesario ser original y creativo; los alumnos necesitan que las actividades les motiven para querer participar en éstas, hay que tener en cuenta que son niños y les gusta jugar todo el tiempo.
- Responsabilidad y atención. Estas cualidades son tan importantes o más que las anteriores, un educador infantil está a cargo de un número significativo de niños, por lo que debe estar atento y darse cuenta de la responsabilidad que tiene.

Cuando se integran en un espacio diferente como una ludoteca es complicado tratar con cada uno de ellos, ya que juegan de diferente forma, tienen distintos valores y formas de convivir, es una tarea de la ludotecaria lograr que se sientan cómodos y divertidos, a pesar de las diferencias de cada uno de ellos.

A continuación, se ilustra el logo de la instancia, como referencia de identidad de la misma, en la imagen 1.1.



Imagen 1.1 Logo de la ludoteca Pacalaka

1.3 Experiencia de identificación del problema por medio de la observación

La observación requiere atención y una vez redactada la experiencia laboral adquirida en la ludoteca, como segundo paso es describir el análisis del problema identificado, que se realizó por medio de la observación. Observar no es una tarea fácil ya que se necesita comprender la situación y seleccionar la información adecuada que nos transmiten los niños, desde los comportamientos, las conductas, su forma de pensar y la manera de resolver problemas, entre otras. Esta técnica ofrece información de cómo un niño interactúa y puede presentarse en cualquier momento o situación, se requiere de una atención voluntaria dirigida hacia un objetivo determinado con el fin de obtener información conocer y aprender de lo que estamos observando, buscando la mejor manera de guiar a un niño.

La observación es fundamental en la educación infantil, es una técnica imperdible y mucho más en esta etapa, las observaciones aportan gran cantidad de datos que se pueden utilizar para adecuar los avances de los niños, a veces es difícil

concentrarse en cada uno de ellos, para esto se hicieron notas y un registro de las observaciones realizadas descritas en el anexo no. 1, que se percibían en cada una de las sesiones en que se trabajó, en cada una de éstas se incluían diferentes factores como:

- Físicos. Si estaban pasando por alguna enfermedad o discapacidad que tuvieran, su complexión, estatura, etc.
- Cognitivos. Si se les dificultaba aprender, entender, solucionar problemas, etc.
- Sociales. Adaptarse al ambiente o a colaborar con otros niños.
- Económicos. Observando el estatus económico del que venían (la mayoría era de un status económico alto).

Pensar en la educación que traían desde casa fue otro factor de observación, saber si se está dando y recibiendo una buena educación es un tema complejo, ya que a los padres de familia les genera preocupación por saber si lo están haciendo bien o no, desde mi experiencia eso mismo me pasó en la ludoteca, viendo el comportamiento de cada uno de ellos. Las ganas con las que jugaban, si ya se habían aburrido o no, si estaban aprendiendo algo o no, todo esto me generó mucha inquietud. A continuación, se muestra una tabla de las observaciones de acuerdo con las áreas organizadas:

Áreas	Observación
Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultad para jugar memorama. • Dificultad para recordar un objeto.
Social	<ul style="list-style-type: none"> • Aislamiento. • Querer jugar solo.
Emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Lloraban si no se quedaban sus papás. • Gritar a otros niños.
Físico o motora	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultad para bajarse de la resbaladilla. • Poca fuerza para realizar actividades.

	<ul style="list-style-type: none"> • Poca velocidad para hacer las cosas. • Poca sensibilidad a las cosas táctiles. • Discapacidades auditivas. • Cansancio rápido al correr.
Estatus socioeconómico	<ul style="list-style-type: none"> • La mayoría venía de un status económico alto.

Tabla1. Elaboración propia

Cuando se realizaban actividades con en equipo, me percaté de que no todos los niños sabían convivir y se abstenían a poder colaborar con los demás, eran niños que provenían de familias con un estatus económico alto, al observar a la mayoría, les cumplían sus deseos sus papas dándoles todo lo que pedían. Algunos niños eran berrinchudos, otros no querían prestar las cosas, otros eran muy tímidos, contrastando mucho la diferencia entre los líderes y los demás. Haciendo énfasis es el comportamiento de los niños durante la instancia en la ludoteca expondré algunos casos que se observaron:

1. Dos niños de 3 años se enojaron con un niño de 4 años porque no les prestaba los juguetes, por lo cual empezaron a aventar los juguetes.
2. Una niña de 4 años encontró llorando a una niña de 3 años y le dijo que se tranquilizara, que era bueno llorar pero que podía compartir las cosas con sus demás compañeros a lo cual la de 3 años respondió ¡No! Gritándole.
3. Se estaba poniendo una actividad en equipo de carreritas, ganando una niña, un niño de 4 años se enojó y se fue aislando hacia un rincón.
4. Cuando se les ponían stickers en su cara como decoración, se les pedía que de manera ordenada hicieran una fila, hacían caso omiso y todos querían pasar primero, se les advirtió que si no lo hacían en orden se cancelaría esa actividad.
5. Cuando hacíamos círculos para jugar, se les pedía a todos que nos tomáramos de las manos, unos no lo hacían porque decían que las manos de sus compañeros estaban sucias.

6. Jugando a llevar globos hasta el final de la recta en sus espaldas, un niño de 4 años no quería porque decía que él quería perder y el otro niño le dijo que no, que ellos tenían que ser los ganadores.
7. Cuando se ponía el brincolín, se les pedía que se subieran de pocos en pocos durante 15 minutos para que todos alcanzaran a subirse y aun así explicándoles, hacían caso omiso y cuando se bajaban terminaban enojados y otros no se bajaban.

Estos casos, entre otros, como ludotecaria y como estudiante de la licenciatura en Pedagogía me resultó difícil poder implementar la colaboración entre cada uno de ellos, era muy arduo estar con cada uno en específico en esas situaciones. Es por esto que se requiere del conocimiento de estrategias que se puedan implementar para que se logre un trabajo colaborativo, ya que este tipo de trabajo no lo hay en la ludoteca. Todos estos problemas en la ludoteca me generaban mucha inquietud, el no saber si yo estaba realizando las actividades bien o no, el que ganara más el peso del juego que el del aprendizaje; hoy en día, a los niños les gusta más realizar otras actividades como utilizar la tecnología, tanto que han perdido el sentido del juego, realizan más juegos individuales y no juegos colectivos.

A las ludotecarias incluyéndome, nos causaba inquietud el no poder implementar actividades que facilitaran la convivencia entre ellos y por consiguiente agilizar el proceso para la implementación de un trabajo colaborativo. En mi proceso de ludotecaria identifiqué que no era la única, a las demás ludotecarias también les pasaba lo mismo, no podían gestionar bien las actividades en la ludoteca y comentaban que faltaban estrategias o actividades colaborativas, para que se hiciera un trabajo en conjunto y que se realizara una colaboración por parte de todos, incluyéndonos a nosotras debido a que como profesionales debemos de diseñar y poner en práctica las actividades y estrategias que fomenten el juego colaborativo para fortalecer su integración y la socialización de todos.

1.4. Experiencia laboral en estrategias de colaboración en la Clínica Integralia.

Nada se sabe bien
sino por medio de la experiencia.

Sir Francis Bacon (1561-1626)
Filósofo y estadista británico

Retomando la frase anterior, sin duda alguna al adquirir experiencia en este trabajo aprendí distintas estrategias para implementar un trabajo colaborativo utilizando diferentes técnicas, ya que se trabajó con niños que tenían alguna discapacidad como: TEA (trastorno del espectro autista), displasia cerebral, entre otras; también se trabajó con niños sin dificultades para realizar las actividades. Refiriéndonos al lugar de trabajo llamado Integralia, ésta es una Clínica en donde se integran niños que tienen alguna discapacidad y de igual manera los que no la tienen, se encuentra localizada en la Alcaldía de Naucalpan, su estructura cuenta con el material adecuado para llevar a cabo las actividades.

Cuando ingresé a este trabajo fue durante el periodo de pandemia, inicialmente se comenzó a laborar en línea, esto fue el primer año y medio, posteriormente se trabajó de forma presencial tomando las medidas de higiene adecuadas. El rango de edad que se trabajó fue con niños de 2 hasta 12 años, retomando distintos desarrollos, que diferían en su forma de pensar, de actuar, de hacer las cosas, de dar ideas. Al tratar con personas que tienen una discapacidad, cabe resaltar que no fue un obstáculo y mucho menos un impedimento para poder trabajar en conjunto con todos los niños.

Para poder abordar el contenido de este capítulo, antes es necesario hacer una referencia al concepto de estrategia como una herramienta fundamental de la propuesta. Las estrategias de enseñanza y aprendizaje en el área de la educación se definen como: “el conjunto de técnicas que ayudan a mejorar el proceso educativo” (Significados, 2013, s.p.). Se utilizaron las estrategias por área y temas

vistos de acuerdo con las circunstancias en las que se encontraba cada niño (salud, estado físico y emocional, etc.) debido a que cada uno requería tratamientos diferentes, aunque su finalidad era única para todos, es decir, si se implementaba un juego o una actividad todos la tenían que hacer ayudándose unos a los otros, por si se les dificultaba más y lograr obtener el resultado propuesto (trabajo colaborativo).

Para llevar a cabo el trabajo de una manera exitosa se dividió por áreas y subáreas identificando el tema y posteriormente las estrategias a implementar; a continuación, se muestra el cuadro de la organización del trabajo, antes de incluir las estrategias utilizadas:

Área	Sub- áreas	Tema
Cognición	Matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prelógica matemática. ➤ Ubicación en el espacio. ➤ Números naturales. ➤ Reconocimiento de números.
	Percepción Visual	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Coordinación Viso-motriz ➤ Figura-Fondo ➤ Constancia de la Forma ➤ Cierre Visual ➤ Posición en el espacio ➤ Relación espacial ➤ Copia ➤ Velocidad Viso-motriz
Lenguaje	Habla	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prelingüística ➤ Lingüística
	Escritura	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Presilábica ➤ Silábica

Conductual	Emocional	➤ Regulación afectiva
Social	Interacción con su entorno y con los demás	➤ Mantener relaciones sociales con su entorno
Físico	Psicomotricidad fina	➤ Desarrollo viso-motriz ➤ Desarrollo Sensorial
	Psicomotricidad gruesa	➤ Desarrollo Vestibular ➤ Desarrollo Propioceptivo
Salud	Higiene personal	➤ Hábitos de higiene

Tabla 2. Elaboración propia

1.4.1 Estrategias.

Aquí se definió el concepto de cada área y se describe la estrategia y cómo se implementó cada una:

1. Cognición. La palabra cognición viene del latín 'cognoscere' que significa llegar a conocer, se refiere a la 'acción y efecto de conocer, pero también puede incluir nociones de conciencia, criterio o producto del conocimiento. A medida que los humanos tienen nuevas experiencias llegan a nuevas apreciaciones y conceptos. Cuando este conocimiento nuevo produce un cambio de comportamiento, decimos que han aprendido de la experiencia" (Davis, 2014, s.p.)
2. Lenguaje. El lenguaje es la capacidad que poseemos los seres humanos como tal para codificar y decodificar un mensaje, transmitiendo la información de carácter abstracto y complejo. Por otro lado, también se denomina «lenguaje» al conjunto de signos que se utilizan para codificar los sonidos articulados y lograr transmitir un mensaje" (Comunicare, 2019, s.p.).

3. Conductual. El conductismo es una corriente de la psicología que estudia la conducta o comportamiento observable de personas y animales a través de procedimientos, objetivos y experimentales, también se conoce como conductivismo. El conductismo estudia las conductas y comportamientos no los estados mentales, por esto los conductistas determinan que el aprendizaje deriva de un cambio de conducta” (Significados, 2013, s.p.).
4. Social. El desarrollo social se refiere a la capacidad del niño para crear y mantener relaciones significativas con los adultos y otros niños” (Briseño, 2021, s.p.).
5. Físico. El desarrollo físico es un proceso en el que intervienen factores como: la información genética, la actividad motriz, el estado de salud, la nutrición, las costumbres en la alimentación y el bienestar emocional. En conjunto, la influencia de estos factores se manifiesta en el crecimiento y en las variaciones en los ritmos de desarrollo individual. En el desarrollo físico de los niños están involucrados el movimiento y la locomoción, la estabilidad y el equilibrio, la manipulación, la proyección y la recepción, consideradas como capacidades motrices básicas” (SEP, 2011, s.p.).
6. Salud. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la salud es la condición de todo ser vivo que goza de un absoluto bienestar tanto a nivel físico como a nivel mental y social. Es decir, el concepto de salud no sólo da cuenta de la no aparición de enfermedades o afecciones, sino que va más allá de eso” (OMS en Aleph, 2021, s.p.).

Las tablas elaboradas a continuación son las áreas y estrategias de cómo se implementaron en la Clínica Integralia:

Área	Estrategia utilizada
Cognición	Aprendizaje basado en la resolución de problemas Aprendizaje colaborativo

Lenguaje	Simulación pedagógica Aprendizaje colaborativo
Conductual	Aprendizaje situado Aprendizaje colaborativo
Social	Juegos grupales Aprendizaje colaborativo
Físico	Aprendizaje basado en la resolución de problemas Aprendizaje colaborativo
Salud	Juegos grupales Aprendizaje colaborativo

Tabla 3. Elaboración propia

Una vez elegidas las estrategias identificando los objetivos a cumplir y centrándonos en el funcionamiento de la estrategia, se planearon para poner en marcha las técnicas y actividades que se iban a realizar.

1.4.2 Técnicas y actividades

Las distintas estrategias implementadas en cada área, que posteriormente se le incluyeron técnicas y actividades a utilizar en cada una de éstas, a continuación se describirán brevemente en la siguiente tabla:

Cognición
Estrategia. Aprendizaje basado en la resolución de problemas y aprendizaje colaborativo

Técnicas	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rastreo ocular ➤ Comparaciones perceptuales ➤ Estimaciones de longitud ➤ Ubicación y organización ➤ Semejanzas y diferencias ➤ Plantear y resolver problemas ➤ Agrupar objetos ➤ Seguimiento de instrucciones ➤ Atención ➤ Memoria ➤ Imitación ➤ Valor posicional ➤ Coordinación ojo-mano ➤ Copia ➤ Velocidad visomotora 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Buscar imágenes en un tablero empezando de izquierda a derecha. ➤ Mostrar dos figuras geométricas y decir en qué se parecen y en qué no se parecen. ➤ Aventar peluches arriba, abajo, izquierda, derecha. ➤ Buscar objetos escondidos y decir si están adentro, afuera, adelante, atrás. ➤ Acomodar objetos del más grande al más pequeño. ➤ Resolver problemas matemáticos apoyando uno a otro ➤ Imitar caras y gestos de personajes ➤ Tener 4 objetos, esconder 2 y decir cuáles faltan. ➤ Bloques mágicos

Tabla 4. Elaboración propia

Lenguaje	
Estrategia. Simulación pedagógica y aprendizaje colaborativo	
Técnicas	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Introducción de sonido ➤ Conciencia fonológica ➤ Perceptual ➤ Dictado ➤ Pizarrón ➤ Fichas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En una hoja poner la letra en grande e introducir el sonido. ➤ Buscar qué animales empiezan con esa letra. ➤ Escribir en chocolate y harina la letra. ➤ Buscar dentro de letras revueltas la indicada. ➤ Brincar en la letra adecuada. ➤ Con una vara de plástico, rastrear la letra indicada hasta formar silabas. ➤ Pasar fichas y decir que dice...

➤ Imitación	➤ Imitar animales.
➤ Rastreo ocular	

Tabla 5. Elaboración propia

Conductual	
Estrategia: Aprendizaje situado y Aprendizaje colaborativo	
Técnicas	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Control de situaciones ➤ Expresión libre ➤ Meditación ➤ Relatar 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Contar un relato sobre cómo te sientes. ➤ Manejar la respiración. ➤ Sentir apoyo de unos con otros para poder ayudar ➤ Decir lo que siente sin que se sienta juzgado ➤ Dibujar las emociones

Tabla 6. Elaboración propia

Social	
Estrategia: Juegos grupales y Aprendizaje colaborativo	
Técnicas	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Virtudes y defectos ➤ Conocer al otro ➤ Elegir al líder ➤ Modelado ➤ Investigación 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ De manera grupal uno por uno, respetando tiempos van a decir que cosas buenas y que cosas malas hacen sus compañeros. ➤ Decir cómo se llaman y sus gustos para hacer un convivio. ➤ Imitar movimientos uno por uno ➤ Investigar cómo se puede hacer para ayudar al otro compañero.

Tabla 7. Elaboración propia

Físico	
Estrategias: Aprendizaje basado en problemas y Aprendizaje colaborativo	
Técnicas	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ensarte ➤ Fortalecer ➤ Rasgado ➤ Fuerza ➤ Resistencia ➤ Equilibrio 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ensartar pelotas en las canastas ➤ Empujar sillas ➤ Mantener equilibrio en bossu ➤ Tregar la cuerda ➤ Bajar y subir escalones ➤ Arrugar papel ➤ Picar papel

Tabla 8. Elaboración propia

Salud	
Estrategias: Juegos grupales y Aprendizaje significativo	
Técnicas	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Atención ➤ Lavar ➤ Doblar ➤ Limpiar ➤ Acomodar 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ver videos sobre los hábitos de higiene ➤ Bañar a una muñeca ➤ Organizar los objetos a utilizar ➤ Doblar prendas de tela ➤ Acomodar las cosas en su lugar ➤ Hacer simulación del lavado de dientes y de limpieza después de ir al baño

Tabla 9. Elaboración propia

Cada una de las técnicas y actividades estuvieron planeadas de acuerdo con las situaciones en las que se encontraban los niños y los materiales que se tenían al alcance en la Clínica. Se tienen que pensar y plantear cada una de las técnicas como procedimientos didácticos que van a ayudar a realizar parte del aprendizaje

tanto individual como colaborativo, en este sentido se le asigna más prioridad a la parte cognitiva, ya que son los procesos mentales que se ejercitan para poder resolver problemas de la vida cotidiana sin olvidarnos de la importancia del mundo colaborativo. Pocas veces se realiza un trabajo de esta manera, ya que es la costumbre señalar que “formen equipos”, “hagan un trabajo en equipo” y nos olvidamos de trabajar en conjunto apoyándonos unos a otros para formar un bien común, siempre ir en direcciones no lineales, pero sin dejar de colaborar.

No porque se le haya asignado más importancia a la parte cognitiva se ignoraron las demás áreas, siempre se trabajaron a la par una con la otra coordinando el alcance de los objetivos comunes que se tenían esperados para que se pudiera contribuir al conocimiento de los niños y al mismo tiempo, en un sentido divertido jugando con ellos, priorizando el juego que es una parte de vida sustancial e importante para ellos. Esta experiencia me proporcionó un conjunto de conocimientos aprendidos durante el periodo laboral, tomando como punto de partida las bases conceptuales para ejercitar un trabajo colaborativo con los niños, a lo mejor no convirtiéndome en una experta, pero si con más conocimientos acerca del tema.

1.4. Motivo para realizar la investigación y crear la propuesta pedagógica

La inquietud de trabajar este tema como investigación, nació por varios motivos pero principalmente fue al observar las situaciones que se presentaban durante la convivencia de los niños; las actividades les gustaba realizar; la forma como resolvían sus desavenencias, cómo interactuaban con su entorno; el nivel socioeconómico de donde provienen; lo más importante que se pudo observar fue la dificultad que había entre ellos para convivir en armonía, no se les facilitaba prestarse los juguetes entre ellos mismos, los juegos, los libros y demás implementos que se utilizan en la Ludoteca, dificultando implementar el trabajo colaborativo y consecuentemente la dificultad para las ludotecarias en la interacción con los niños.

El motivo principal es el tema del trabajo colaborativo aplicado en las ludotecas, ya que es difícil implementarlo como un objetivo principal pues su actividad se centra en proporcionar diversión utilizando el juego e ignorando la parte colaborativa de cada uno de los niños, no se considera la posibilidad de crear juegos más dinámicos para generar más aprendizaje. En la educación existen creencias por parte de algunos docente o profesionales de la educación tradicionalistas de que el juego es una pérdida de tiempo o que con el juego no es posible aprender, desconociendo los beneficios que puede aportar para el desarrollo de las clases.

Es evidente que se puede obtener provecho de la situación y lograr que los alumnos construyan libremente nuevos aprendizajes, esto es, profesores y alumnos lograrán hablar un mismo lenguaje durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través del juego. La pedagogía es la encargada de “formar a los niños para el presente y futuro, el aprendizaje en la mayoría de los casos no es un proceso placentero y se requiere de una motivación permanente en los niños” (Hernández y Estévez, 2014, p. 31). Por ejemplo; las operaciones matemáticas son siempre complicadas para los niños, pero hay juegos que ayudan como el <Llamado a los números>, donde el niño va aprendiendo a resolver las operaciones, jugando y desarrollando procesos móviles, como: el desplazamiento de un lugar a otro después de haber realizado la operación matemática.

En otras asignaturas el juego es fundamental, por ejemplo: en la educación física y el deporte, en la pedagogía se ha escrito mucho sobre aprendizaje activo donde el niño es protagonista del propio proceso y el juego como método de enseñanza ayuda para que el niño vaya creando sus propias herramientas mientras va aprendiendo. El hombre en todas sus etapas usa el juego con distintos fines, es sabia la frase: *el hombre no deja de jugar por que envejece, envejece porque deja de jugar*. La Pedagogía como ciencia de la educación tiene en el juego y en sus diferentes formas, una “valiosa fuente que no ha sido explotada al máximo ni en los procesos instructivos, ni en los educativos. Piaget y Freud han ponderado los valores del juego, han escrito sobre el uso o desuso de tan importante instrumento educativo” (Hernández y Estévez, 2014, p. 35).

En un comienzo el juego se utiliza de forma libre, la intención no es enseñar es jugar; originando múltiples situaciones con intencionalidades pedagógicas claras para los profesores, pero no explícitas para los alumnos. Uno de los mayores aportes que puede tener esta propuesta, es que las ludotecarias de la Pacalaka y de las demás instituciones educativas, logren adquirir la habilidad de la <colaboración> entre los preescolares, es de gran importancia implementarla durante la convivencia con los niños; sobre todo retomando su edad (3 a 4 años). Asimismo, adquirir experiencia en mi ámbito laboral y poder apoyar a las ludotecarias o cualquier interesado en el tema de esta investigación y de la educación.

Otro motivo es el tema de mi carrera profesional (Pedagogía) y tiene mucho que ver con la colaboración y el juego, abarca ámbitos de estudio, de desarrollo y es una disciplina extensa en el conocimiento por desarrollar, ya que la educación también es un tema muy amplio. Proporcionar apoyo y conocimientos desde la etapa temprana de desarrollo (infancia) es muy satisfactorio poder aportar algo nuevo, formar generaciones con posibilidades de éxito elevadas para crear y para aprender, sobre todo que sean niños felices y contentos con lo que aprenden y conocen. La educación es una formación que se le proporciona a un individuo o grupo de individuos con miras a desarrollar su capacidad intelectual.

La pedagogía tiene su origen en la educación, ya que surge por la necesidad de sistematizar y crear métodos para el acceso al proceso de enseñanza-aprendizaje, crear métodos para la transmisión de los conocimientos, las tradiciones, los valores y la cultura; la pedagogía es un conjunto de métodos y recursos para poner en práctica el proceso educativo. Otro motivo es que esta investigación está basada en el enfoque cualitativo, ya que contiene redacción subjetiva, pues profundiza en la experiencia adquirida en la ludoteca Pacalaka, describe con amplitud los sucesos que fueron pasando y los motivos para realizarlo. Las investigaciones cualitativas se “basan más en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir) y luego se generan las perspectivas teóricas, que van de lo particular a lo general” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 9).

En este caso las descripciones son más detalladas y las indagaciones que se hacen son observadas mediante los procesos a implementar, los métodos cualitativos “no manipulan ni controlan, sino que relatan hechos y han demostrado ser efectivos para estudiar la vida de las personas, la historia, el comportamiento, el funcionamiento organizacional, los movimientos sociales y las relaciones de interacción” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 295). Se utilizará la técnica de la observación, ya que la “persona que investiga y la que es sujeto de la observación, tratan y comparten en un plano de igualdad los significados e interpretaciones, de forma que la función de interpretación recae en ambas personas” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 418).

Otro y ultimo motivo es la forma en que contribuye a mi experiencia y eso me ayuda para ejercerla gracias a la experiencia que adquirí, me gustaría en una próxima oportunidad inaugurar una ludoteca e implementar estos principios que me ayudarían a prepararme hasta lograr que dicha experiencia sea lo más exitosa posible.

En este primer capítulo se describió la experiencia profesional adquirida en las diversas instituciones, tales como: la Ludoteca Pacalaka y la Clínica Integralia, así como los motivos que me motivaron para realizar este trabajo. En el siguiente capítulo se describen las características del desarrollo de los niños de 3 a 4 años y sus experiencias adquiridas durante su estancia en la Ludoteca, así como los objetivos y actividades a realizar que se plantean en dicha ludoteca.

Capítulo II. Desarrollo de los niños de 3 a 4 años y su estancia en una Ludoteca.

Este capítulo describe el desarrollo evolutivo de los niños, se retomaron diferentes autores e investigaciones y finalmente se retomó la etapa de los 3 a los 4 años, haciendo énfasis a la edad de los sujetos de nuestro interés.

2.1 Desarrollo de los niños de 3 a 4 años desde la perspectiva de Piaget, Vygotsky y Papalia.

Es importante hacer una referencia cercana a lo que significa el término desarrollo que alude al crecimiento intelectual y madurez en todas las dimensiones del ciclo evolutivo de las personas y que implica el “ejercicio psíquico y físico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en una secuencia de cambios y transformaciones continuas de todas las áreas psicofísicas de un organismo, que se construye a través del tiempo en una interacción permanente para adaptarse a su medio” (Porporatto, s.f., s.p.). Las etapas del desarrollo humano son fases por las que pasa el sujeto desde que es concebido hasta su fallecimiento, es importante conocerlas para poder adaptarnos a cada una de éstas de acuerdo con distintos autores.

Cada etapa implica una serie de retos y desafíos que marcan nuestras vidas, hay diferentes teorías respecto a las etapas del desarrollo humano que contemplan diferentes áreas. Los niños progresan de una etapa del desarrollo a la siguiente, en una secuencia natural y predecible, pero cada niño crece y adquiere habilidades a su propio ritmo, algunos pueden estar adelantados en un área, pero atrasados en otra. Las áreas suelen clasificarse en cuatro principales:

- 1) **Desarrollo cognitivo.** Esta área se refiere a los procesos de pensamiento, este campo involucra la capacidad de aprender, memorizar, pensar, razonar y resolver problemas; un niño de 3 años que diferencia objetos de diferentes formas y colores es un ejemplo del desarrollo cognitivo.

- 2) **Desarrollo del lenguaje.** Esta área se refiere a la capacidad del niño para utilizar y comprender el lenguaje, ya que éste es un proceso cognitivo, esta área está estrechamente relacionada con la anterior; un ejemplo del desarrollo en esta área es un niño que comienza a decir sus primeras palabras cerca de los 12 meses de edad.

- 3) **Desarrollo afectivo y social.** El desarrollo afectivo se refiere a la forma como aprendemos a manejar nuestras emociones; en cambio, el desarrollo social se refiere a cómo aprendemos a relacionarnos con el resto de las personas. Aunque parecerían diferentes, no se puede pensar en una sin la otra, ya que aprendemos de las personas que nos rodean y la forma como estas relaciones inciden en cómo nos vemos y sentimos nosotros mismos. El ejemplo más claro del desarrollo social se devela cuando los niños entran a la escuela y comienzan a tener amigos.

- 4) **Desarrollo sensorial y motor.** Esta área se refiere a la forma como aprendemos a mover nuestros cuerpos, al nacer los bebés tienen que aprender absolutamente todo. Esto se evidencia claramente durante las primeras semanas de vida, en las que el bebé comienza a mover sus manos y pies por primera vez y con el tiempo, este aprendizaje se profundiza y se hace más específico, para llegar a actividades más complejas como correr, balancearse o dibujar.

Las cuatro áreas expuestas son de importancia en el desarrollo de los infantes, éstas se desglosaron de manera más extensa en el capítulo 1, ahí analizamos el desarrollo de los niños desde varias perspectivas. Hay que saber comprender al niño, observar qué nos quieren transmitir con cada uno de sus comportamientos, de sus acciones y de sus necesidades. Ya se trabajaron las áreas que comprenden el desarrollo de los niños; asimismo, las teorías y modelos son los “instrumentos o esquemas conceptuales por los cuales los seres humanos intentan articular de manera sistemática el conocimiento que se obtiene de la experiencia mediante el proceso de investigación” (Carbajal, s/f, s.p.) que proponen los estudiosos de las etapas de desarrollo, que se deben de tomar en cuenta para intuir en cuál se ubican los niños que visitan la ludoteca Pacakala.

2.1.1 Desarrollo de acuerdo a Piaget

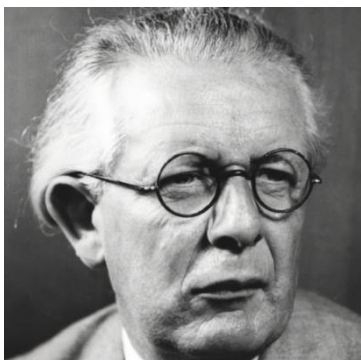


Figura 2. jean piaget - Bing images

Jean William Fritz Piaget (1896/08/09 - 1980/09/16). Epistemólogo y psicólogo suizo considerado el padre de la psicología evolutiva.

Los primeros años de vida son muy importantes para la salud de los niños, ya que es la etapa en que cada niño se desarrolla a su propio ritmo por lo que es imposible predecir exactamente cuándo va a adquirir determinada habilidad en particular; sin embargo, conocer los indicadores del desarrollo de cada etapa nos ayuda a saber qué cambios se puede esperar a medida que el niño crece.

Piaget (citado en PSICOCENTER, 2021, s.p.) influyó profundamente en nuestra forma de concebir el desarrollo del niño, ya que antes se pensaba generalmente que los niños eran de organismos pasivos, plasmados y moldeados por el ambiente, él nos enseñó que los niños se comportan como pequeños científicos que tratan de interpretar el mundo. Tienen su propia lógica y formas de conocer, las cuales siguen patrones predecibles del desarrollo conforme van alcanzando la madurez e interactúan con el entorno. Transforman representaciones mentales y las ponen en práctica en su vida cotidiana, son sujetos activos de su aprendizaje que interactúan con su entorno para interpretarlo.

Piaget (citado en PSICOCENTER, 2021, s.p.) utilizó los términos asimilación y acomodación para describir cómo se adapta el niño al entorno mediante el proceso de la asimilación, ya que moldea la información nueva para que encaje en los esquemas actuales y realizar la acomodación.

La asimilación se considera la forma como los seres humanos perciben y se adaptan a la nueva información, es el proceso de adecuar nueva información en los esquemas cognitivos preexistentes, la asimilación es la etapa en la que se reinterpretan nuevas experiencias para adecuarlas o asimilarlas con las existentes. La antigua idea que se produce cuando los seres humanos se enfrentan a la información nueva o

desconocida y hacen referencia a la información previamente aprendida con el fin de asignarle un sentido a dicha información. Por el contrario, la acomodación es el proceso de que el individuo tome nueva información del entorno y altere los esquemas preexistentes, con el fin de integrar la nueva información. Esto ocurre cuando el esquema (conocimiento) existente no funciona y necesita ser cambiado para hacer frente a un nuevo objeto o situación. La acomodación es imperativa, ya que es la forma en que las personas continuarán interpretando nuevos conceptos, esquemas y más. Piaget creía que el cerebro humano ha sido programado a través de la evolución para brindar equilibrio, que es lo que él cree que en última instancia, influye en las estructuras de los procesos internos y externos a través de la asimilación y la acomodación (Artal, 2011, p. 37).

Los nuevos esquemas que se forman pasando por los procesos de la asimilación a la acomodación se denominan “adaptaciones”, el esquema adaptativo y estos procesos se van a presentar en diferentes etapas de la vida tomando en cuenta los procesos evolutivos de la edad. Estos esquemas generan nuevas formas de inteligencia, esto es, “cuando se está en equilibrio, la asimilación y la acomodación generan esquemas mentales de la inteligencia operativa. Cuando una función domina sobre la otra, se generan representaciones que pertenecen a la inteligencia figurativa” (Artal, 2011, p. 39).

El equilibrio fue un concepto importante para Piaget (citado en Artal, 2011), ya que en los estados de desequilibrio nos podemos sentir insatisfechos, eso mismo hace sentir impulso a modificar nuestras estructuras cognoscitivas con tal de encontrar la manera de restaurar el equilibrio conservando la organización y estabilidad del entorno, a través de este proceso de equilibrio alcanzamos un nivel superior de funcionamiento mental. Piaget (citado en Artal, 2011) dividió el desarrollo cognoscitivo en cuatro grandes etapas:

- Sensoriomotora
- Preoperacional
- Operaciones Concretas
- Operaciones Formales

En cada etapa el pensamiento del niño va cambiando progresivamente, ya que una vez que el niño pasa a otra etapa no retrocede a una forma anterior de razonamiento ni de funcionamiento.

A) Etapa Sensoriomotora. El periodo sensoriomotor abarca desde los 0 hasta los 2 años, a esta edad el aprendizaje es activo, esta etapa hace referencia a la interacción de los sentidos del cuerpo humano y las interacciones que en primera medida son involuntarias, el niño realiza actividades motoras para entender el mundo que lo rodea.

A esta edad empieza la actividad infantil y el desarrollo cognitivo en este momento se articula a través de un juego experimental, que se puede asociar también a ciertas experiencias que surgen de la interacción con personas, objetos o animales, es decir, los bebés y niños pequeños adquieren sus conocimientos a través de experiencias sensoriales y objetos manipulables. Las características de esta etapa son: el estado prelingüístico, la aparición de un lenguaje que se articula en frases simples con las cuales el niño, por medio de sus sentidos las comienza a asimilar y acomodar en sus estructuras cognitivas encontrándose con un nuevo aprendizaje para adaptarse a su medio. En esta etapa según el psicólogo juegan para satisfacer sus necesidades mediante transiciones entre ellos mismos y el entorno, hecho que se relaciona con el que se denomina un “comportamiento egocéntrico”, esto es, aquél que está centrado en sí mismo y no en la perspectiva del otro, el comportamiento o lenguaje egocéntrico aparece como una expresión de una función simbólica que acaba de adquirir el niño (PSICO CENTER, 2021, s.p.).

El niño aprende primero con su cuerpo y después con el mundo que lo rodea, el bebé conoce el mundo poco a poco, ya que pasan de ser individuos reflejos (succión, prensión, rotación, etc.) que cada vez se harán más eficientes hasta lograr resolver determinados problemas, consolidando objetos y esto lo hará a través del seguimiento visual. Posteriormente, coordinando la visión y buscando objetos parcialmente ocultos, ya que si no los tocan, succionan o ven, dejan de existir para ellos hasta concebir la permanencia de los objetos descubriendo que sí existe el objeto, aunque no pueda verlo, pero esto lo logra combinando acciones

sensoriales como: gatear, observar, tocar, oler, escuchar, etc., entonces se inicia la capacidad simbólica.

B) Etapa preoperacional. El periodo preoperacional abarca desde los 2 hasta los 7 años, a esta edad los niños ya tienen la capacidad de pensar en objetos o personas ausentes, empleando mayor habilidad del uso del lenguaje y del empleo de símbolos para representar las cosas reales del entorno, participando en juegos fingiendo un personaje o una actividad.

En esta etapa los niños comienzan a generar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás y por esta razón son capaces de actuar y hacer juegos de rol, a medida que se desarrolla la imitación y la representación, el niño puede realizar los llamados actos simbólicos relacionándolos entre sí y al tener los enunciados verbales de las diferentes personas, ellos adquieren conciencia de su propio pensamiento con respecto a los otros corrigiendo el suyo, lo cual se denomina acomodación. Las imágenes representan para el niño un medio de adaptación intelectual y afectivo; sin embargo, el egocentrismo aún está presente en ellos y existen dificultades a la hora de acceder a los pensamientos o reflexiones más abstractas o a operaciones mentales complejas. El niño sólo realiza asociaciones simples y arbitrarias cuando intenta entender cómo funciona el mundo, a esto se le conoce como pensamiento mágico” (PSICO CENTER, 2021, s.p.).

Siguen en una etapa egocéntrica, misma que va disminuyendo poco en esta etapa, aproximadamente después de los 3 y 4 años, posteriormente empiezan a mejorar su capacidad de empatizar con las demás personas. También en esta etapa comienzan a conocer los conceptos numéricos y representaciones con imágenes, iniciando una mejor estructura con sus palabras. En esta etapa se comienza el trabajo colaborativo con juegos simbólicos, en donde unos ayudan a los otros, su expresión se va incrementando y pueden realizar prácticas colaborativas con su entorno.

C) Etapa de Operaciones Concretas. El periodo de operaciones concretas abarca de los 7 a los 12 años, el niño comienza a hacer uso de la lógica resolviendo

problemas sencillos, es decir, concretos, se empieza a dejar atrás la parte egocéntrica.

Es una etapa del desarrollo cognitivo que se caracteriza por un gran avance en los procesos de razonamiento, empieza a usarse la lógica para llegar a conclusiones válidas siempre y cuando las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas. En el aspecto social el niño se convierte en un ser sociable y aparecen los esquemas lógicos de seriación, el ordenamiento mental de conjuntos y la clasificación de los conceptos de causalidad, espacio, tiempo y velocidad; el niño no puede pensar de manera independiente a sus percepciones y sus pensamientos aún pueden ser muy rígidos” (PSICO CENTER, 2021, s.p.).

La parte de la fantasía ya la pueden distinguir de la realidad provocando que se trabaje mejor la parte colaborativa, ya que abandonan por completo el sentido egocéntrico, se resuelven problemas pequeños usando la lógica, aunque tienen dificultad para resolver problemas que involucran variables de situaciones para comprobar una hipótesis.

D) Etapa de Operaciones Formales. El periodo de operaciones formales abarca de los 12 años en adelante, iniciando la edad de la pubertad, se resuelven problemas más complejos elaborando hipótesis y teorías, poniendo ya en práctica un razonamiento acelerado.

En este periodo el adolescente logra la capacidad de utilizar una lógica que le permite llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos, en otras palabras, a partir de este momento pueden pensar que pueden analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento que les permiten emplear el razonamiento lógico inductivo-deductivo. Las características principales son: el desarrollo de sentimientos idealistas, se logra la formación continua de la personalidad y hay un mayor desarrollo de los conceptos morales, así como un máximo desarrollo de las estructuras cognitivas, matrices, lógica algebraica, el raciocinio hipotético-deductivo y ya tienen más capacidad de razonar y expresar ideas” (PSICO CENTER, 2021, s.p.).

En este sentido, los niños comienzan un pensamiento formal, su manera de resolver problemas es sobrepensar las cosas, ya que se crean métodos e hipótesis para una solución más acertada. La teoría de Piaget (citado en Artal, 2011) representa una gran información sobre el desarrollo cognitivo de los niños con aproximaciones a las edades, se tiene una visión coherente y unificada del desarrollo cognitivo, desde el nacimiento hasta la edad adulta. Esta teoría contribuye a potenciar el desarrollo de los métodos de enseñanza y aprendizaje, al considerar que los conocimientos necesitan ser construidos activamente por el propio sujeto para poder realmente ser comprendidos. A medida que la edad avanza, el desarrollo trasciende de una a otra etapa progresivamente con avances significativos.

2.1.2 Desarrollo de acuerdo con Lev Vygotsky



Figura 2. lev vygotsky - Bing images

Lev Semiónovich Vygotsky (1896/11/17 - 1934/06/11). Fue jefe de la orientación sociocultural de la psicología soviética.

Él planteó una teoría constructivista denominada sociocultural, que sostiene que el aprendizaje y el conocimiento se construyen dentro del ambiente social, sin tomar en cuenta los niveles evolutivos del niño que planteaba Piaget. También su teoría abarca el desarrollo humano relacionado con el medio social, no individualmente, sino a través de la interacción con los demás, donde tienen instrumentos culturales como el lenguaje e hizo mucho énfasis en el tema social (la interacción con el medio).

Su teoría destaca la interacción entre el desarrollo de las personas y la cultura en la que viven, sugiere que el aprendizaje humano es en gran medida un proceso social, esto es, que la sociedad apoya en el desarrollo individual. Planteó ejes fundamentales, en principio los procesos psíquicos superiores (encargados de gestionar los conocimientos) que tienen origen en la interacción con el medio y que toman en cuenta las funciones mentales elementales. Las funciones mentales las dividió en dos:

existen dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que nacemos, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente; el comportamiento derivado de las funciones mentales inferiores es limitado; está condicionado por lo que podemos hacer, las funciones mentales inferiores nos limitan en nuestro comportamiento a una reacción o respuesta al ambiente. Las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social, puesto que el individuo se encuentra en una sociedad específica con una cultura concreta; las funciones mentales superiores están determinadas por la forma de ser de esa sociedad: las funciones mentales superiores son mediadas culturalmente” (González, 2022, p. 45).

Entre las funciones mentales elementales inferiores nos podemos encontrar que “Vygotski afirmó que los bebés nacen con las habilidades básicas para el desarrollo intelectual. Según Vygotsky estas funciones mentales elementales son: atención, sensación, percepción y memoria, de este modo las herramientas de adaptación intelectual varían de cultura a cultura” (ALEPH, 2021, s.p.). A través de la interacción con el ambiente sociocultural, las funciones mentales elementales inferiores (atención, selección, percepción y memoria) evolucionan hasta alcanzar las funciones mentales elementales superiores como son: el lenguaje, el razonamiento abstracto, el pensamiento matemático, la lectoescritura y las emociones, entre otras interacciones.

También planteó la “Ley de doble formación” relacionada con la interacción con otros, que se da en dos planos: social e individual:

Vygotski pensaba que los procesos psicológicos de los seres humanos tienen un origen social, lo que en sí quiere dar a conocer esta ley es que todo proceso psicológico superior aparece dos veces en el desarrollo del ser humano, en el ámbito interpsicológico y en lo intrapsicológico, lo primero se refiere a la relación con los demás y lo segundo a la relación consigo mismo/a, trata de explicar esta ley a partir de la adquisición del lenguaje (Blogspot, 2010).

:

1 a 3 años: el lenguaje tiene una función comunicativa y es interpersonal.

3 a 5 años: se da un habla egocéntrica o privada y acompaña sus acciones (es un habla bastante predicativa y omisiva).

5 a 7 años: se da el proceso de interiorización, sus acciones no van acompañadas por el lenguaje este aparece interiorizado lo que lo hace intrapersonal.

Los ejes fundamentales planteados anteriormente y los que se explican después, están unidos de manera que no se puede realizar unos sin los otros, ya que todo es un sistema social y el ser humano aprende a través de las interacciones con su entorno. Otro de sus ejes es la función mediadora según Library (2022, s.p.):

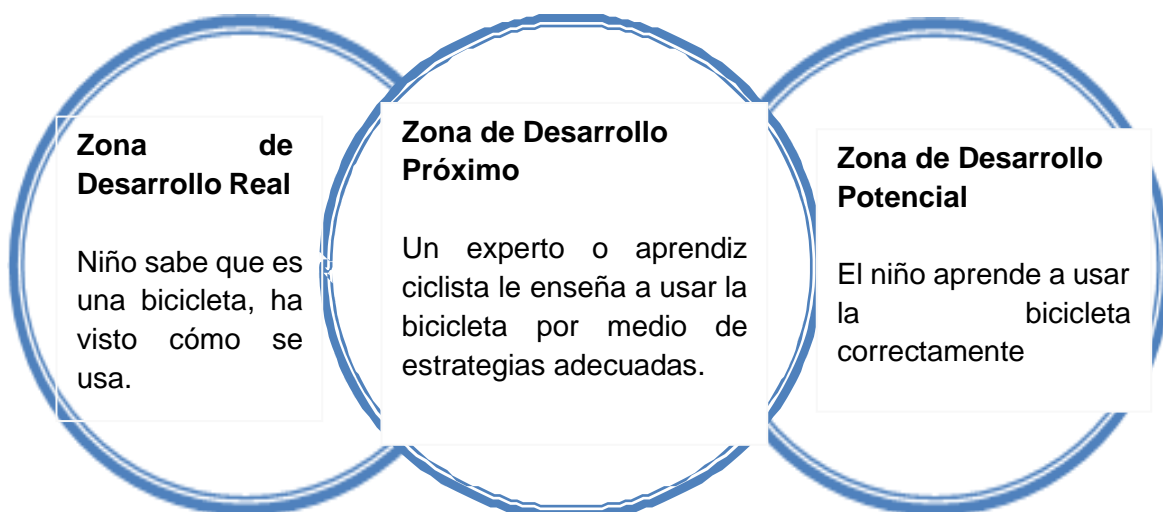
Considera que todas las funciones psicológicas superiores son interacciones sociales internalizadas, a partir de la función mediadora que aportan los instrumentos culturales (físicos y simbólicos) de mediación, que constituyen la condición de posibilidad de todos los hechos que conciernen al sujeto en interacción consigo mismo, con los otros sujetos y con el mundo. Conceptualmente, para la teoría sociocultural, los mediadores son adaptaciones activas, son instrumentos que no reproducen la realidad, sino que la transforman activamente. Vygotski distinguió dos clases de instrumentos, que posibilitan distintas actividades y orientan sentidos diferentes: las herramientas y los signos. Simplificadamente, podemos afirmar que la herramienta transforma materialmente el entorno, mientras que el signo es un mediador cultural que transforma al sujeto de dicha mediación y sus acciones en el marco de la interacción con el entorno”.

A través de los instrumentos culturales (herramientas y signos) se posibilita generar la mediación; proceso mediante el cual el ser humano se acerca a las actividades sociales y mentales, ya sea directa o indirectamente. Lo que aprendemos depende de las herramientas psicológicas (lenguaje) que poseemos, las herramientas psicológicas dependen de la cultura que prevalece en nuestra comunidad, así nuestras experiencias, intenciones y acciones están mediados. Posteriormente y el más importante eje fundamental para Vygotski es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Vygotski propuso diferenciar dos niveles de desarrollo: la Zona de Desarrollo Real (ZDR) y la Zona de Desarrollo Potencial (ZDP), éste último es alcanzado o logrado absolutamente por la Zona de Desarrollo Próxima.

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), se define como la “distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado mediante la resolución de un problema bajo la guía del adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (García, 2022, p. 59). La ZDP es alcanzada con ayuda de alguien más experto, mismo que en ese momento estaría a un nivel más alto, esto es, que ya alcanzó su Zona de Desarrollo Potencial y va a ayudar al que está en la Zona de Desarrollo Real. Esa ayuda ya sea utilizando determinados medios o por sí solo, cuando al que está ayudando alcance la Zona de Desarrollo Potencial existirá un cambio cognitivo en el aprendiz, entonces se desarrolla una ZDP.

Un ejemplo es cuando un niño quiere aprender a andar en bicicleta, tiene conocimientos porque ha visto una bicicleta, ha visto cómo las demás personas la ocupan es su Zona de Desarrollo Real, pero aún no sabe cómo utilizarla o mantener el equilibrio en ésta y con la ayuda de un experto puede aprender. Cuando el que sabe andar en bicicleta le enseña por medio de estrategias, se le denomina Zona de Desarrollo Próximo porque es lo que va a desarrollar cognitivamente, un conocimiento sobre cómo andar en la bicicleta y ese mismo lo hará llegar a la Zona de Desarrollo Potencial.

El ejemplo ilustrado se presenta a continuación. Niño quiere aprender a andar en bicicleta



Elaboración propia.

Vygotski decía que sólo aquellos que aprenden con la ayuda de un mentor capaz pueden alcanzar el máximo potencial de su capacidad, él creía que dentro de la Zona de Desarrollo Próximo el aprendizaje puede preceder al desarrollo, lo que significa que un niño puede aprender habilidades que van más allá de su madurez natural. También estableció una conexión explícita entre el habla y los conceptos mentales, argumentando que el habla interior se desarrolla a partir del habla externa a través de un proceso gradual de internalización. Esto significa que el pensamiento mismo se desarrolla como resultado de la conversación, por lo tanto, los niños más pequeños que no terminan este proceso solo pueden pensar en voz alta. Una vez que se completa el proceso, el habla interior y el lenguaje hablado se vuelven independientes” (SproutsEspañol, 2021, s.p.).

A través del habla, del lenguaje y de la socialización, se puede construir el aprendizaje por medio del andamiaje, en conjunto con la relación entre el aprendiz, lo aprendido y el experto. El Andamiaje que plantea Vigotski, “conlleva al aprendiz a convertirse en el dueño de su proceso de aprendizaje. Cuando se trata de los niños, esta técnica ayuda a que no existan limitaciones infundadas, permitiendo que el pequeño alcance un máximo personalizado” (Maria, 2020, p. 71). La teoría sociocultural de Vygotski tiene grandes implicaciones para la educación y la evolución del desarrollo cognoscitivo, sustentándose en la Zona de Desarrollo Próximo haciendo énfasis en el potencial de un niño. Toma relevancia en el aspecto social del niño defendiendo que el desarrollo se refleja conjuntamente con la cultura o con un grupo de pertenencia, ya que sólo así se logra el aprendizaje.

2.1.3 Desarrollo de acuerdo con Diane Papalia y Martorell

Diane Papalia es psicóloga y docente, tiene maestría en desarrollo infantil y doctorado en psicología del desarrollo durante el ciclo de la vida, su principal área de investigación es el desarrollo cognitivo desde la infancia hasta la vejez. Gabriela Alicia Martorell nació en Washington, estudió psicología y obtuvo un doctorado en psicología del desarrollo y evolutiva, ha dictado cursos de grado y de pregrado en introducción a la psicología. Estas autoras en su libro de Desarrollo Humano mencionan temas importantes como son:

- Prenatal (concepción al nacimiento)
- Infancia (nacimiento a 3 años)
- Niñez temprana (3 a 6 años)
- Niñez media (6 a 11 años)
- Adolescencia (11 a 19)
- Adulthood emergente y temprana (19 a 25 años)
- Adulthood media (40 a 65 años)
- Adulthood tardía (65 años o más)
- El final de la Vida. (muerte y duelo)

En este escrito, retomaremos datos que están descritos en este libro sobre la niñez temprana que abarca de los 3 a los 6 años, abarcando las áreas: física, cognoscitiva y psicosocial, para recuperar la información, ésta se sintetizó en la siguiente tabla:

Desarrollo de 3 a 4 años (parte de la niñez media)					
Físico		Cognoscitivo		Psicosocial	
Crecimiento y cambios corporales	<ul style="list-style-type: none"> -Endurecimiento de tronco, los brazos y piernas más largas. -Miden aproximadamente de 98 a 106 cm -Pesam aproximadamente de 12.7 a 14.9 kilos -El cartílago se convierte en hueso en una tasa más grande -Los huesos se endurecen 	Comprensión de los objetos	<ul style="list-style-type: none"> -Capacidad de entender símbolos que describe un espacio físico, aunque sigue siendo un proceso lento. 	Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> -Tienen a aceptar juicios de los adultos. -Tienen un concepto general de las evaluaciones personales.
Desarrollo del cerebro	<ul style="list-style-type: none"> -Crecimiento de áreas frontales que regulan la planificación. 	Comprensión de	<ul style="list-style-type: none"> -Relacionan sucesos en cuanto a su causa. 	Género	<ul style="list-style-type: none"> -Toman consciencia de la masculinidad o feminidad y

	<ul style="list-style-type: none"> -Densidad de la sinapsis en la corteza prefrontal alcanza su punto más alto. -Se acelera la conducción neuronal. 	causalidad			<p>sus implicaciones dentro de la sociedad.</p>
Habilidades motoras	<ul style="list-style-type: none"> -Controlar de manera eficaz cuándo detenerse, comenzar y girar. -Saltar de 60 a 84 cm. -Descender con ayuda de una escalera alternando los pies. -Saltar en un pie de cuatro a seis pasos. -Habilidades motoras y sensoriales más desarrolladas. 	Comprensión de identidades	<ul style="list-style-type: none"> -Identifica semejanzas y diferencias como criterios de color y forma. 	Juego	<ul style="list-style-type: none"> -Permite a los niños involucrarse con el mundo que los rodea. -Usan su imaginación y descubren formas flexibles de usar los objetos.
		Comprensión del número	<ul style="list-style-type: none"> -La mayoría de los niños puede usar palabras para comparar cantidades. 	Crianza	<p>Los estilos de crianza (pasivo y permisivo) influyen en la competencia de los niños para lidiar con el mundo.</p>
		Desarrollo del Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> -Empiezan a usar plurales posesivos y el tiempo pretérito. -Conocen las diferencias 		

		entre yo, tú y nosotros. -Pueden hacer y responder preguntas de ¿Qué?, ¿Dónde? y ¿Cuándo?	
--	--	--	--

Tabla 10. Elaboración propia.

La teoría de Papalia y Martorell se basa en el desarrollo físico, cognoscitivo y psicosocial; el desarrollo cognitivo y social determinan la importancia del juego, ya que son influidos por los ambientes aceptados de acuerdo con la cultura que los adultos crean para los niños. El juego genera beneficios físicos, cognoscitivos y psicosociales que se ven reflejados en los cambios de desarrollo que ellos mismos practican dentro del juego, a menudo por el tipo de relación que llevan con sus padres y sus hermanos, los niños en edad preescolar eligen compañeros de juego y amigos parecidos a ellos. En conclusión, de las tres teorías expuestas anteriormente (Piaget, Vygotski y Papalia) sólo se retomará lo importante o adecuado a la edad que nos interesa, que es de 3 a 4 años.

Piaget (citado en PSICO CENTER, 2021, s.p.) habla de un proceso de adaptación en el que un niño puede tener equilibrio y desequilibrio mediante la asimilación y la acomodación, para finalmente todo ese proceso transformarlo en una adaptación, un ejemplo sería que el niño está en una estructura de equilibrio asimilando que el cielo es azul cuando sale a la calle voltea al cielo y ve que es gris, esto se vuelve un desequilibrio y posteriormente le explican que el cielo se vuelve gris cuando se viene una lluvia o una tormenta por lo que el niño vuelve a adquirir un equilibrio, esto es, se presenta una acomodación y a todo este proceso se le llama adaptación, este proceso pasa en sus cuatro etapas.

La etapa en la que se encuentran los niños de 3 a 4 años es la preoperacional, los niños son muy egocéntricos, su proceso de realizar operaciones aún es muy baja, tienen mayor habilidad sobre el uso del lenguaje empleando los símbolos para

representar cosas, fingiendo personajes o una actividad usando el juego simbólico. En esta etapa se comienza con el trabajo colaborativo, ayudándose unos con otros e incrementando su manera de expresión para realizar prácticas colaborativas.

Vygotski menciona que los niños construyen su conocimiento dentro de una comunidad, como un aprendizaje social mediante la interacción con otras personas de acuerdo con la cultura en la que interaccionan. También habla de dos funciones mentales elementales que son las inferiores y las superiores, es decir, las inferiores son con las que nacemos, como son; atención, selección, percepción y memoria. A través de la interacción con el ambiente sociocultural, las funciones mentales elementales inferiores evolucionan hasta alcanzar las funciones mentales elementales superiores, que son; el lenguaje, el pensamiento matemático, la lectoescritura y el razonamiento abstracto.

Propone una ley de doble formación de la interacción que se presenta en dos planos, que es el social y el individual, en el ámbito social (interpsicológico) referido a la relación con los demás y en lo individual (intrapsicológico) referido a la relación consigo mismo. Él no menciona el desarrollo por etapas, sino que habla de una Zona de Desarrollo Próximo, es decir, el proceso que se alcanza del desarrollo real al desarrollo potencial.

Papalia y Martorell (2008) plantean que el desarrollo en tres aspectos: físico, cognitivo y psicosocial, durante la edad de 3 a 4 años existen cambios corporales en los niños que mostrando el crecimiento de sus huesos así también el desarrollo del cerebro va cambiando en las áreas frontales de la cabeza. Se desarrollan las habilidades motoras, ya entienden el uso de los símbolos, los espacios físicos y relacionan sucesos en cuanto a su causa, qué es lo que lo pudo causar. Empieza la identificación de semejanzas y diferencias, tienden a aceptar los juicios de los adultos, ya que tienen un concepto general de las evaluaciones personales y hacen uso de su imaginación para descubrir formas flexibles para usar los objetos.

2.2. La ludoteca Pacalaka, sus objetivos y actividades

Aunque ya se hizo un acercamiento hacia el significado ludoteca, sólo fue descrito etimológicamente, es importante conocer ampliamente las diferentes aproximaciones del concepto ludoteca, como también los conceptos que se derivan como: lúdica y juego para iniciar este apartado. Uno de los conceptos, menciona que la ludoteca es un espacio para los niños, este espacio plenamente consagrado al juego y a aprender jugando, incide en el desarrollo integral de los niños. En un espacio lúdico, se forman y desarrollan sus capacidades individuales a través de actividades diseñadas pensando en las “habilidades y capacidades físicas, psicológicas, sensoriales y cognoscitivas.

Asimismo, la ludoteca es formativa en el aspecto social de la niñez, pues jugando en grupo aprenden a respetar las reglas necesarias para la convivencia, a ayudar y recibir ayuda” (SDS, 2020, s.p.). Una de las funciones de la ludoteca es estimular y educar mediante el “juego libre y los juguetes seleccionados previamente, el personal de dichas instituciones tendrá como objetivo orientar y asesorar a los niños sobre las actividades a realizar en este tiempo de ocio, así como estimularles y proponerles diversas opciones de juego” (Artal, 2011, p. 8). Otra consideración es que las ludotecas no consideran el juguete como un objeto con un fin en sí mismo, sino como un medio para establecer otras relaciones entre niños, de los niños con los padres y con el conjunto de la comunidad.

Es necesario señalar que cualquier ludoteca requiere siempre de un gran surtido de juguetes, debe estar en “condiciones de afrontar la competencia de tiendas y jugueterías manteniéndose al corriente de las innovaciones que se introducen al mercado, los niños más asiduos son niños de 3 a 10 años y algunos de 12 a 13 años” (Valdez, 2000, p. 23). Analizando los distintos conceptos de ludoteca en conclusión, podemos decir que son centros educativos dedicados principalmente al juego Entre tantos beneficios es que los niños se involucren al ámbito de la socialización, también el de aprender mediante los juegos y la interacción con su

entorno, sin olvidar uno de sus objetivos principales que es que aprendan jugando a través de la estimulación de diversas opciones de juego de acuerdo con su edad.

Un concepto que se deriva es el de lúdica, se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión, el término lúdico se origina del latín ludus que significa “juego” (Significados, 2022). La palabra “lúdico” es un adjetivo calificativo, que se usa especialmente para catalogar todas las actividades que producen diversión a una persona, particularmente las que realiza como un juego en forma recreativa” (Devoraha, 2014, p. 17). En otro sentido, la lúdica ha suscitado un gran interés en los docentes para mejorar el desarrollo social en los alumnos, en tal sentido se encuentra una estrategia de vital importancia en el “manejo de los procesos lúdicos que mejoran la calidad de vida en el ser humano a cualquier edad; la persona que utilicé la lúdica como herramienta en la enseñanza tendrá una mejor respuesta académicamente, que mejorará la percepción y comprensión del alumno” (Drako, 2022, p. 25).

En conclusión, lúdico está relacionado con los juegos, que buscan el desarrollo individual y social, ofreciendo herramientas para potenciar el aprendizaje, produciendo diversión de acuerdo con cada uno de los aspectos del individuo, dependiendo el área que se desea desarrollar.

Otro concepto destacado es el de juego, éste es toda aquella actividad de recreación que es realizada por los seres humanos, con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto en los últimos tiempos, estas actividades han sido utilizadas como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos para participar en el aprendizaje, al mismo tiempo que se divierten” (ConceptoDefinición, 2022, s.p.).

Otro concepto menciona que la evolución del niño y el juego están relacionados con el medio en que se desenvuelva, el cual va a “mediar en el desarrollo de las habilidades y destrezas. El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital” (Monge y Meneses,

2021, p. 38). Se puede ver también que el juego tomado como estrategia de aprendizaje no sólo le permite al alumno resolver sus conflictos internos y enfrentar las “situaciones posteriores con decisión, 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” (Minerva, 2002, p. 11).

El juego es una actividad constante en los niños, es un elemento clave que puede transformar la educación disfrutando del mismo, sirve para resolver problemas y decisiones. El juego genera emoción y sin emoción no hay aprendizaje, ya que ésta propicia al máximo las ganas de saber despertando la curiosidad del niño y su creatividad, el juego es una actividad libre y propia de cada niño. Hoy en día las ludotecas se han vuelto importantes para el aprendizaje de los niños y para distraerlos o cuidarlos mientras los papas están comiendo o en una reunión, dejando a un lado el verdadero significado de una ludoteca, ya que se utiliza con otros propósitos y se pierde su objetivo.

Ahora se expondrán los objetivos establecidos en la Ludoteca Pacalaka y también las actividades que se realizan dentro de la misma, es una ludoteca móvil llevando diversión y entretenimiento a cada uno de los hogares o lugares que lo contratan. Tiene venta y alquiler de artículos para fiestas, su servicio de préstamo es de 5 horas, cubre ciertas zonas de la Ciudad de México con áreas restringidas, cuenta con servicio de ludotecarias (solo mujeres) y actividades creativas. Entre los objetivos de la ludoteca Pacalaka tenemos los siguientes: 1) diversión para niños y niñas; 2) tranquilidad y confianza y 3) entretenimiento y cuidado de niños y niñas. Actividades en la ludoteca Pacalaka.

Durante las 5 horas de préstamo del servicio, no hay un programa establecido o actividades reglamentadas a seguir; las ludotecarias proponen actividades de acuerdo con el material con el que se cuenta y la imaginación de cada una de ellas. Los materiales que se utilizan y las actividades que se hacen son los siguientes:

- 1) Resbaladilla con alberca de pelotas. Los niños se suben a la escalera con ayuda de las ludotecarias y se deslizan a la alberca de pelotas, proporcionando seguridad y diversión.
- 2) Mesas para realizar diversas actividades lúdicas. Son utilizadas para proponer diversas actividades, ya sea jugar lotería, memorama, contar cuentos, la hora de comida y son decoradas de acuerdo al tema que se solicita.
- 3) Tipi. Estas casitas en forma de triángulo sirven como espacios de relajación, en donde los niños pueden acostarse y leer o dormirse un rato.
- 4) Roller Coaster. Es un circuito de un carro donde se pueden subir los niños pequeños y disfrutar del mismo.
- 5) Gusanito de plástico. Es un cilindro que se acuesta, los niños pueden pasar dentro de éste para pasar de un lado al otro.
- 6) Peluches. Se usan para contar cuentos, jugar al teatro, en los juegos simbólicos, etc.
- 7) Tatuajes de plástico. Son tatuajes de plástico de diversos dibujos que se ponen con agua en la cara y en los brazos.
- 8) Cerámicas. Son figuras de cerámica que se pintan con acuarelas o pinturas para darle un toque bonito a cada una y dependiendo los gustos de cada uno.
- 9) Cuentos. Diversos cuentos se utilizan para relajarse, incrementar la creatividad e imaginación.
- 10) Dibujos. Existen dibujos en pellón o en hojas para que se pinten con colores o crayolas y darle un estilo.

- 11) Burbujas. Las burbujas de máquina abarcan un área más grande que a las que se le sopla con la boca, repartiendo la diversión y que todos puedan tocarlas.
- 12) Inflable. Los inflables tienen capacidad pequeña por lo cual los pueden utilizar sólo 3 o 4 niños por un tiempo de 15 minutos, para que todos puedan utilizarlo.
- 13) Pista de carros. Son pistas de carros donde dos o más niños pueden disfrutar de una carrera de carros en el circuito.
- 14) Tapete de avioncito. Un divertido tapete donde se cuenta y juega a pasar tras el tapete brincando con uno o con los dos pies.
- 15) Experimentos. Para incrementar la imaginación e investigación se hacen experimentos para descubrir cambios de color, cambios de tamaños, cambios de temperatura, espacios más grandes y chicos, etc.

Depende de la imaginación de las ludotecarias o el objetivo que se quiere lograr y con el material que se cuenta, es que se realizan determinadas actividades con los niños. No existe algún programa para implementar y por eso mismo se tiene la libertad de implementar actividades creativas y lúdicas. Como se muestra en los objetivos de la ludoteca no se tienen muchos fines pedagógicos, ya que sólo se basa en la diversión y el aprendizaje de los niños ignorando el aprendizaje y la colaboración entre los individuos. Se propone el juego sin abarcar todo el significado del concepto, una función donde se pueda aprender jugando sin que el niño se percate de que está aprendiendo mediante la implementación del juego y con actividades placenteras, ya que es un espacio de tranquilidad, diversión, para liberar el estrés, olvidando lo que lo aterra para introducirse al mundo del juego.

Falta involucrar a la comunidad educativa de la ludoteca Pacalaka para que participen en los procesos pedagógicos, como: incentivar el trabajo colaborativo

entre ellos mismos; jugar aprendiendo desde puntos de vista creativos; propiciar la socialización con su entorno y con los demás despertando la curiosidad por aprender, todo esto siendo posible mediante la implementación de estrategias que generen un trabajo colaborativo, con ayuda de las ludotecarias.

En este segundo capítulo se describen las características de desarrollo de los niños de 3 a 4 años desde los enfoques de Piaget, Vygotsky y Papalia, así también las experiencias adquiridas por los pequeños durante su estancia en la Ludoteca Pacalaka y se incluyen los objetivos y actividades que se trabajan en la ludoteca. En el tercer capítulo se analizan las características, ventajas e implicaciones del trabajo colaborativo y su implementación en el Programa de Educación Preescolar (PEP) 2017.

Capítulo III. El trabajo colaborativo, sus características, ventajas, implicaciones y su implementación en el Programa de Educación Preescolar (PEP) 2017.

A través del análisis del Programa de Educación Preescolar (PEP) 2017 planteado en el Modelo Educativo el 13 de marzo del 2017, por lo cual se elaborará una recopilación de la revisión teórica de este mismo, con el propósito de desarrollar el tema del trabajo colaborativo en el preescolar.

3.1. Definición y características del trabajo colaborativo.

Es de gran interés reflexionar sobre algunos significados del concepto de “trabajo colaborativo”, antes de iniciar el análisis del Programa de Educación Preescolar 2017, esto para contar con una definición más detallada de dicho concepto. Esta definición parte de la idea de que el trabajo colaborativo es aquel que realiza un grupo de personas que tienen un objetivo en común y en donde aportas lo que sabes, sientes, piensas y haces; “se trata de un mecanismo de labor conjunta distinto al trabajo en equipo porque mientras que en éste se busca obtener un resultado y lograr una meta, en el trabajo colaborativo la intención es lograr un aprendizaje con los otros” (Construyet, s.f., s.p.).

Otra definición es que el trabajo colaborativo es aquel en el cual un grupo de personas intervienen aportando sus ideas y conocimientos con el objetivo de lograr una meta común. Se diferencia del trabajo en equipo en que lo que se persigue en el trabajo colaborativo es la “producción de conocimientos, y no tanto la optimización de resultados. Sus dinámicas de trabajo, además se diferencian fundamentalmente en que en el trabajo colaborativo hay figuras como la del líder o de coordinador que surgen espontáneamente y no están rígidamente definidas” (Significados, 2022, s.p.).

Otra característica para definir el trabajo colaborativo es que el Aprendizaje Colaborativo se adquiere a través del “empleo de métodos de trabajo grupal

caracterizado por la interacción y el aporte de todos en la construcción del conocimiento, apunta a compartir la autoridad, a aceptar la responsabilidad y el punto de vista del otro, a construir consenso con los demás” (Ramírez, 2016, p.15).

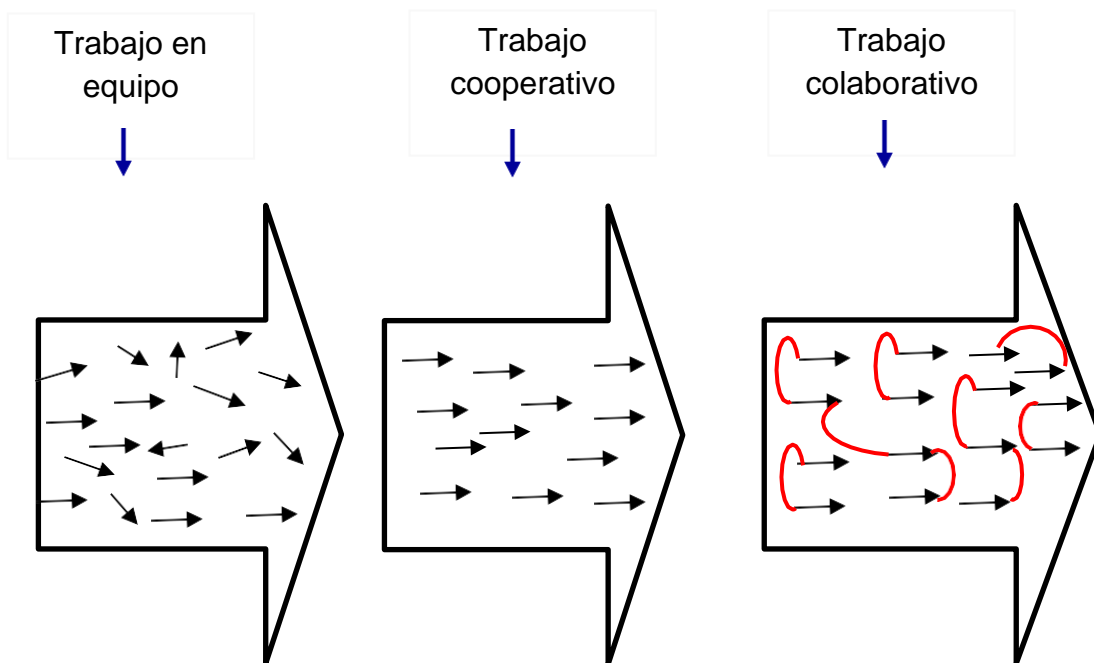
Con respecto a la definición de Vygotski (citado en Gonzalez, 2012, pp. 29-30), él comenta que el aprendizaje colaborativo se avala porque el ser humano es un ser social que vive en continua interacción con otros y con los grupos de expresión de los vínculos que surgen entre ellos, [...]para Vygotski, el profesor debe desempeñar los papeles de directivo y guía, pero en momentos distintos; esta postura lo diferencia de otras escuelas en las cuales el maestro es un experto que guía y mediatiza los saberes socioculturales que debe aprender a internalizar el alumno; enseña en una situación o contexto de interactividad y negocia significados que él posee como agente educativo para intentar compartirlos con los alumnos, quienes no los poseen, pero que lo han de reconstruir. El profesor debe acopiar los saberes socioculturales con los procesos de internalización subyacente en la adquisición de tales conocimientos por parte del alumno. En la concepción sociocultural se hace extensiva la noción de maestro a cualquier otro guía o experto que mediatice o provea un tutelaje, aun en situaciones de educación informal o extraescolar que propicien un aprendizaje guiado al educando.

Retomando estas definiciones se tiene una idea más clara sobre lo que es colaboración y trabajo colaborativo; la importancia es predominar en la interacción con dos o más personas trabajando conjuntamente para un bien u objetivo común, ayudándose unos con otros y participando de forma organizada no reglamentada, pero si teniendo un orden para alcanzar los resultados que se desean lograr. El trabajo colaborativo nos permite optimizar el desarrollo de cualquier proceso que se quiera realizar, así como la comunicación entre pares o entre la sociedad que conforma el grupo; la distribución de tareas empleando estrategias permite funcionar de forma más rápida y precisa mejorando la calidad del trabajo.

Una definición breve de trabajo colaborativo según el Programa de Educación Preescolar 2017 es como una forma de organización “colectiva del trabajo, consistente en articular las funciones y tareas para que cada miembro del grupo

apoye y reciba respaldo de los demás, no se trata de fraccionar o segmentar una labor, sino de coordinar su ejecución hacia una meta común” (SEP, 2017, p. 361). La colaboración es un modelo de enseñanza y aprendizaje interactivo, ya que se incita a los alumnos a intercambiar ideas, pensar las cosas, desarrollar su habilidad por imaginación y solucionar posibles conflictos durante toda su vida.

En ocasiones se confunde el termino trabajo en equipo y trabajo cooperativo con trabajo colaborativo y no tienen los mismos significados. Hay que aprender a diferenciar cada uno de ellos: a) en el trabajo en equipo hay un objetivo en común pero cada uno sigue su propia línea y no están alineados al objetivo en común; b) el trabajo cooperativo está alineado al objetivo en común y todos reman para el mismo lado, si alguien falla hay un problema, existe un líder y cada uno es responsable de lo que hizo y c) en el trabajo colaborativo, todos reman para el mismo lado hacia el objetivo en común, existe la empatía y unos ven por los otros para llegar a su objetivo y si alguien falla todos son responsables de lo que se hizo, no existe un líder.



Elaboración propia.

Un ejemplo de actividad donde se noten o expliquen las tres flechas ilustrativas anteriormente es:

Nombre de la actividad. En busca de un tesoro.

Objetivo. Encontrar el tesoro para ganar un premio.

Materiales. Peluche y premios para 5 niños.

Actividad. Dos grupos de 5 niños entre 3 y 4 años van a buscar un tesoro escondido (un peluche), se requiere que realicen un trabajo colaborativo para que se logre encontrar fácilmente.

Trabajo en equipo. Los cinco niños van en busca del tesoro, uno de ellos prefiere quedarse sentado y esperar que los demás lo encuentren, otros dos solo quieren buscar en partes bajas ya que no les gusta treparse en las alturas, otro niño le dice al otro los posibles lugares donde se encuentra, pero no busca y el último es el único que busca el peluche en todos lados y al final lo encuentra.

Trabajo cooperativo. Existe un líder, les dice a todos los demás cómo moverse, por dónde buscar para encontrar el tesoro. Les señala: "tú busca en las escaleras, tú en las pelotas, tú te trepas y buscas arriba, tú busca en las plantas y yo busco en la tierra". Existen asignaciones de tareas para cada persona, si uno no quiere buscar en un lugar, pueden fallar porque existe la posibilidad de que ahí esté el tesoro, al final todos cooperaron y encuentran el tesoro.

Trabajo colaborativo. En esta modalidad nadie manda, no existe líder pero son niños muy empáticos, que si uno busca en la tierra el otro ya no busca ahí y se va a ver en las plantas, uno ya buscó en la parte de arriba pero no encontró nada y vio que el otro estaba buscando en las pelotas, pero como eran muchas le ayudó a buscar ahí, otro aún no termina de buscar en las escaleras pero le ayuda al de la tierra porque vio que se tardó y no encontraron nada, posteriormente los dos siguen buscando en las escaleras y lo encuentran.

3.2. Forma de implementarlo

La forma de implementar el trabajo colaborativo se desarrolla desde varias perspectivas en el Programa de Educación Prescolar 2017, las cuales son:

1. Principios pedagógicos. Se mencionan 14 principios pedagógicos (SEP, 2017) para que el docente consiga transformar su práctica y cumpla plenamente su papel durante el proceso educativo. Estos principios son:
 - 1) Poner al alumno y su aprendizaje en el centro del proceso educativo.
 - 2) Tener en cuenta los saberes previos del alumno.
 - 3) Ofrecer acompañamiento en el aprendizaje.
 - 4) Conocer los intereses de los alumnos.
 - 5) Estimular la motivación intrínseca del alumno.
 - 6) Reconocer la naturaleza social del conocimiento.
 - 7) Propiciar el aprendizaje situado.
 - 8) Entender la evaluación como un proceso relacionado con la planeación del aprendizaje.
 - 9) Modelar el aprendizaje.
 - 10) Valorar el aprendizaje informal.
 - 11) Promover la interdisciplina.
 - 12) Favorecer la cultura del aprendizaje.
 - 13) Apreciar la diversidad como fuente de riqueza para el aprendizaje.
 - 14) Usar la disciplina como apoyo al aprendizaje

Al destacar la importancia del trabajo colaborativo, solamente en el principio pedagógico <Reconocer la naturaleza social del conocimiento> se habla de la colaboración, mencionando que la interacción social es insustituible en la construcción del conocimiento. Por esto es primordial fomentar la colaboración y propiciar ambientes en los que el trabajo en grupo sea el aspecto central; el trabajo colaborativo permite que los alumnos debatan e intercambien ideas y que los más aventajados contribuyan a la formación de sus demás compañeros. Así, se fomenta el desarrollo emocional necesario para aprender a colaborar y a vivir en comunidad;

el alumno debe saber que comparte la responsabilidad de aprender con el profesor y con sus pares” (SEP, 2017, p.120)

Es de importancia fomentar la colaboración desde las practicas pedagógicas que los docentes imparten dentro de sus clases, permitiendo el intercambio de ideas y propiciando ambiente de trabajo sano. Las practicas pedagógicas son útiles para que los docentes desarrollen acciones reflexivas con los alumnos, es decir, que desarrollen conceptos teóricos a través de estrategias que permitan una transformación de los saberes a través de una interacción social.

2. Transformación de práctica pedagógica. Se espera una transformación pedagógica centrándose en aprendizajes activos, creativos y de calidad, para favorecer ambientes de aprendizaje sociales y de construcción de significados. En este apartado se hace una sugerencia para propiciar la colaboración mediante la transformación pedagógica; sería deseable la “colaboración amplia entre escuelas normales e instituciones de educación superior que incluya grupos de discusión académica que faciliten la colaboración curricular y el intercambio entre alumnos y maestros” (SEP, 2017, p. 46). No sólo hablando en el sentido de escuelas de educación superior, se debe de tomar en cuenta a todos los niveles educativos, iniciando desde el preescolar y creando grupos de discusión entre alumnos y maestros para propiciar el trabajo colaborativo.
3. Propósitos de la educación preescolar. Los propósitos que se esperan es que los niños vivan experiencias que contribuyan a su proceso de desarrollo y aprendizaje y que gradualmente se logre que:
 - Adquieran confianza para expresarse.
 - Usen el razonamiento matemático.
 - Se interesen en la observación de los seres vivos.
 - Se apropien de valores y principios.
 - Desarrollen un sentido positivo de sí mismos.

- Usen la imaginación y la fantasía.
- Tomen conciencia de las posibilidades de expresión.

Dentro de estos aprendizajes esperados a lograr por los alumnos, se habla de colaboración para desarrollar un sentido positivo de sí mismos que aprendan a regular sus emociones, a “trabajar en colaboración, a valorar sus logros individuales y colectivos, a resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ésta, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender” (SEP, 2017, p. 157). Inculcar en el alumno estos propósitos de la educación y en especial este último mencionado, facilitaría el trabajo colaborativo como punto de partida de la empatía de unos con otros, valorar sus logros de cada uno y apoyarse mutuamente para alcanzar un fin común.

4. Perfil de egreso de la educación preescolar. Se mencionan once ámbitos, cada uno de éstos son el fundamento para la progresión de los aprendizajes; los ámbitos se esperan cumplir para lograr el perfil de egreso de la educación básica, estos son:

- 1) Lenguaje y comunicación.
- 2) Pensamiento matemático.
- 3) Exploración y comprensión del mundo natural y social.
- 4) Pensamiento crítico y solución de problemas.
- 5) Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.
- 6) Colaboración y trabajo en equipo.
- 7) Convivencia y ciudadanía.
- 8) Apreciación y expresión artísticas.
- 9) Atención al cuerpo y la salud.
- 10) Cuidado del medio ambiente.
- 11) Habilidades digitales.

En el ámbito de colaboración y trabajo en equipo se espera que el alumno “participe con interés y entusiasmo en actividades individuales y de grupo”

(SEP, 2017, p. 26); también se espera que muestren iniciativa y favorezcan la colaboración a través de “reconocer, respetar y apreciar la diversidad de capacidades y visiones al trabajar de manera colaborativa; tiene iniciativa, emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales y colectivos” (SEP, 2017, p. 101). Se pretende que los docentes participen de una manera positiva y responsable para que se cumpla con el perfil de egreso adecuadamente, incentivando el trabajo colaborativo entre los alumnos siendo posible a través de una motivación extrínseca.

5. Naturaleza de los aprendizajes. La labor docente debe de conducir los aprendizajes a la construcción de conocimientos planteados en los Planes y Programas de Estudio, sin ignorar el sentido de la emoción de cada alumno ya que se “ha comprobado que, mediante el desarrollo y la puesta en práctica de habilidades para la identificación y regulación de las emociones, los alumnos obtienen mejores resultados en los aprendizajes si sus relaciones se basan en el respeto y la colaboración” (SEP, 2017, p. 117). Hacer que los alumnos identifiquen sus emociones y cómo aprender a gestionarlas de manera correcta, facilitará implementar el trabajo colaborativo con el entorno.
6. Organización del trabajo. El proceso de aprendizaje y lo que se aprende, se lleva a cabo de acuerdo con la manera en que está organizado y en la manera en que se desarrollan las actividades dentro del aula; el “centro de la actividad y el contexto del aprendizaje es la construcción y reconstrucción de conocimientos, habilidades y destrezas a partir de interacciones individuales (relación niño-objetos) y con otros (relaciones y situaciones colaborativas y de juego)” (SEP, 2017, p. 161).

Hacer que el alumno viva experiencias inolvidables, que explote sus energías y ganas para participar en actividades colaborativas que incrementen las ganas intrínsecas de realizar interacciones sociales, depende en su mayoría, de la organización que se tiene. Aprender debe ser siempre un proceso creativo que permita a los “niños utilizar la diversidad propia de la individualidad en contextos

de trabajo colectividad y colaboración; un proceso que propicie la imaginación, la generación de nuevas ideas o conceptos y las propuestas (explicaciones, hipótesis, soluciones, creaciones, producciones) propias a situaciones retadoras” (SEP, 2017, p. 162), la planeación de las actividades debe tomar en cuenta las posibilidades de cada alumno.

7. Ambientes de aprendizaje. En los procesos cognitivos es necesario que el aprendizaje ocurra dentro de un ambiente sano para que se les facilite adquirir conocimientos. Los docentes “propician un ambiente de aprendizaje seguro, cordial, acogedor, colaborativo y estimulante, en el que cada niño o joven es valorado y se siente seguro y libre” (SEP, 2017, p. 123). El ambiente donde los participantes construyen conocimiento requiere “que las comunidades educativas propicien un aprendizaje más activo, colaborativo, situado, autorregulado, afectivo, orientado a metas y que facilite los procesos personales de construcción de significado y de conocimiento” (SEP, 2017, p. 124).
8. Mobiliario para favorecer la colaboración. El inmueble escolar en el espacio de aprendizaje es importante para el desarrollo de éste; la escuela debe contar con mobiliario suficiente y “adecuado para los alumnos, incluyendo a sus alumnos con discapacidad, para realizar actividades de aprendizaje activo y colaborativo de alumnos y docentes y disponer de espacios convenientes para promover las actividades de exploración científica, las artísticas y las de ejercicio físico” (SEP, 2017, p. 50). Un espacio adecuado va a propiciar un mejor trabajo colaborativo, con orden y con los espacios adecuados para cada actividad que deben de ser los indicados, ya que si se pone a un niño en una silla muy chica o muy grande provocará que se distraiga y no concentre su atención en lo que se pretende lograr.
9. Sugerencias de planificación y desarrollo del trabajo docente. Es importante realizar un diagnóstico inicial para conocer a los alumnos, el diagnóstico inicial y los Aprendizajes Esperados de los Campos de Formación Académica y áreas

de desarrollo son los referentes para organizar el trabajo escolar del inicio del ciclo y establecer “acuerdos con los demás docentes y con el personal directivo, relacionados con la mejora de las condiciones de la escuela que influyen en el aprendizaje de los niños y para fortalecer la colaboración de las familias en la educación de sus hijos” (SEP, 2027, p. 170). La colaboración entre profesores para planificar su trabajo con sus alumnos es más fácil si se realizan tareas para intercambiar experiencias y propuestas, realizando un trabajo colaborativo. Principalmente se inicia con un diagnóstico tomando en cuenta los aprendizajes esperados de acuerdo con las áreas de desarrollo en la etapa preescolar.

10. Solución de conflictos. En el PEP 2017 se menciona la solución de conflictos como una habilidad “importante para desarrollar la colaboración, pues al interactuar con los demás el antagonismo es inevitable: surge de la oposición entre los intereses o puntos de vista del individuo y los intereses o puntos de vista de la colectividad” (SEP, 2017, p. 361). La colaboración se realiza cuando los intereses de las personas involucradas trabajan conjuntamente para solucionar los conflictos maximizando los beneficios para todos los involucrados, apoyándose unos a otros. El trabajo colaborativo desarrollado desde las perspectivas que plantea el PEP 2017 van planteándose en orden, ya que una no se puede desarrollar sin la otra. Estas nos son las únicas maneras en que se implementa el trabajo colaborativo dentro de un aula, existen otras actividades, pero éstas se retomaron considerando al PEP 2017.

En este tercer capítulo se trabajaron las características, las ventajas e implicaciones del trabajo colaborativo; asimismo, su aplicación desde el enfoque del Programa de Educación Preescolar (PEP) 2017. En el cuarto capítulo se analiza el concepto de estrategia y se diseña un Plan de Trabajo para implementar el trabajo colaborativo en las actividades de la ludoteca Pacalaka.

Capítulo IV. Las estrategias y su implementación en la ludoteca Pacalaka.

Anteriormente en el capítulo II se habló brevemente de lo que es una estrategia educativa, ahora, es importante destacar el significado de estrategia ampliamente, estrategias didácticas y estrategias colaborativas antes de comenzar el último capítulo de este escrito para una mejor comprensión de la propuesta que se hará a la ludoteca Pacalaka.

4.1. Las estrategias requeridas para implementar el trabajo colaborativo.

En distintas ocasiones hemos escuchado la palabra estrategia utilizándolo para llegar a una meta u objetivo en específico; sin embargo, su origen no está inclinado a lo que normalmente se le atribuye al significado. Esta palabra proviene de los términos griegos *stratos*, que significa ejército, y *agein*, que significa guía, en conjunto, estrategia significa la “guía del ejército, por lo que podemos afirmar que esta palabra nace con una concepción meramente militar y que con el paso del tiempo, se fue aplicando a otros campos del conocimiento como la administración o los negocios” (DELSOL, 2022, p. 11).

Una estrategia es un plan que especifica una serie de pasos o de conceptos nucleares que tienen como fin la consecución de un determinado objetivo, el concepto deriva de la disciplina militar, en particular la aplicada en momentos de contiendas; así, en este contexto, la estrategia dará cuenta de una serie de procedimientos que tendrán como finalidad derrotar a un enemigo. Por extensión, el término puede emplearse en distintos ámbitos como sinónimo de un proceso basado en una serie de premisas que buscan obtener un resultado específico, por lo general beneficioso; la estrategia en cualquier sentido es una puesta en práctica de la inteligencia y el raciocinio” (Economía, 2013, s.p.).

Tomando en cuenta esos significados desde un sentido educativo, las estrategias son sistemas organizados en los que podemos representar la manera de desarrollar un contenido a través de objetivos que perseguimos. Hablando en un sentido didáctico, es importante tomar en cuenta que hay preguntas que nos permiten guiar

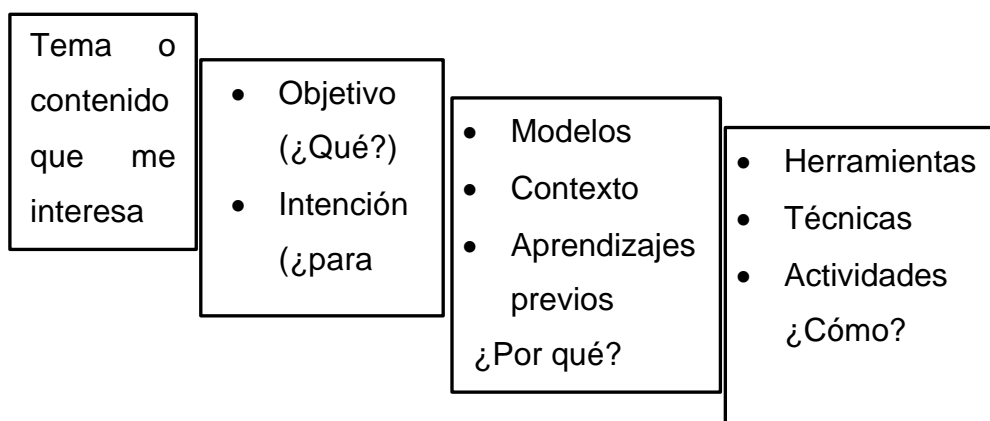
paso a paso el proceso de aprendizaje desde la forma como se estructura, el contenido que seleccionamos, cómo lo retomamos a partir de contextos y aprendizajes previos y con qué materiales, herramientas e instrumentos de evaluación vamos a utilizarlo para realizar las actividades propuestas.

Tomando en cuenta estas posibles interrogantes antes de implementar una estrategia, se va a considerar que las estrategias didácticas “implican la elaboración, por parte del docente, de un procedimiento o sistema de aprendizaje cuyas principales características son que constituya un programa organizado y formalizado y que se encuentre orientado a la consecución de unos objetivos específicos y previamente establecidos” (Rovira, 2018, p. 33). Esto es, sistemas organizados con la intención de facilitar aprendizajes y que se logren.

Las características que conforman la estrategia son: el contenido disciplinar que interesa, posteriormente seleccionar ese contenido y como todo objeto de estudio hay que definirlo, delimitarlo y ubicarlo. Una vez determinado el objeto de estudio se determinan las intenciones didácticas, respondiendo a la pregunta ¿para qué?, cuál es la intención de integrar un conocimiento con otro y a partir de ahí es importante considerar modelos de aprendizaje, el contexto en el cual el alumno aprende y se desarrolla y los aprendizajes previos con los que cuentan los alumnos y gracias a esto, el profesor puede conducir al alumno a la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP).

Finalmente, el qué y el para qué permiten establecer objetivos de aprendizaje a través de la pregunta epistemológica del cómo; así, llevamos a cabo una estrategia para lograr un aprendizaje y la pregunta por qué es la justificación de lo que queremos lograr en el alumno. En la estrategia podemos incluir técnicas, materiales, medios, instrumentos de evaluación y cualquier tipo de herramienta que pueda complementar las actividades una por una, primero es pensar en la estrategia para después pasar a las técnicas y por último, desarrollar sus actividades.

La estrategia didáctica para la ludoteca va a ser un conjunto de elementos que van a ir desde cómo pensamos que el contenido se va a desarrollar, qué técnicas se van a utilizar, cómo desarrollamos las actividades, en qué orden las organizamos, bajo qué modelos, contextos y aprendizajes y sobre todo, de qué manera todas las herramientas que van a facilitar el aprendizaje se van a manifestar, cómo lo vamos a evaluar, qué objetivo tienen, qué intención tiene y por último, una finalidad. La estrategia didáctica permite estructurar un plan de trabajo de la siguiente manera:



Elaboración propia.

Retomando la parte colaborativa, estos pasos se deben seguir incluyendo actividades donde se propicie la colaboración con los niños de la ludoteca Pacalaka. El trabajo colaborativo ya es una estrategia, porque existe distribución de tareas logrando el objetivo final con la implementación del trabajo de todos, sin existir un líder y siguiendo la estructura mencionada anteriormente. Pasando al tema de las estrategias colaborativas, éstas “buscan propiciar espacios en los cuales se genere el desarrollo de habilidades individuales y grupales, a partir de la discusión entre los alumnos al momento de explorar nuevos conceptos” (Dewey citado en Olimpia, 2018, p. 57).

Las estrategias colaborativas ayudan a que el niño desarrolle con mayor capacidad sus habilidades de aprendizaje, explorando nuevas maneras de conocer, de llevar a la práctica actividades diversas de su aprendizaje, potenciando sus interacciones con los demás. Una estrategia “metodológica colaborativa es un conjunto finito de acciones siempre conscientes e intencionadas dirigidas a un objetivo relacionado

con el aprendizaje, posibilitando interacciones entre individuos, en las que se comunica, expresa y desarrolla un pensamiento crítico” (Latorre y Seco citados en Olimpia, 2018, p. 59).

Las estrategias nos sirven como herramientas de direccionalidad hacia un objetivo, contribuyen al logro de lo esperado, empleándolas de manera proactiva; tanto el significado de estrategia en general como el de estrategias didácticas y estrategias colaborativas son un conjunto en común que se utilizarán para llevar a cabo el plan de trabajo que involucra estrategias diseñadas en la ludoteca Pacalaka, ya que a su vez existen como parte de las estrategias colaborativas, las estrategias didácticas.

4.2. Diseño de las estrategias diseñadas para implementar en la ludoteca Pacalaka

Introducción. Este plan de trabajo ha sido diseñado con un enfoque lúdico, con la finalidad de obtener resultados favorables en el préstamo del servicio de la ludoteca Pacalaka, destacando el juego como un elemento importante en la vida de cada niño. Asimismo, incentivando el trabajo colaborativo y poniendo en práctica las estrategias didácticas y colaborativas, se pretende que en cada una de las actividades organizadas en las áreas destacadas (cognitivo, social, emocional, físico o motor, salud, lenguaje) desarrollar actividades divertidas en donde se permita convivir, incluyendo a cada uno de los niños en todas las áreas.

Se tomará en cuenta el desarrollo de cada infante de 3 a 4 años teniendo como prioridad sus necesidades, características, conductas, etc., sin olvidar el trabajo colaborativo que se menciona en el Programa de Educación Preescolar 2017. Todo el progreso del plan de trabajo se ajustará a las necesidades educativas de los niños, sin ignorar lo más importante que es la felicidad que puede obtener mediante la implementación de los juegos y del aprendizaje.

Justificación. El presente plan de trabajo se enfocará en el diseño de estrategias didácticas y colaborativas para incentivar el trabajo colaborativo con los niños de 3 a 4 años de la ludoteca Pacalaka. Los niños tendrán la oportunidad de ser el principal actor de su desarrollo; asimismo, lograr colaborar entre ellos mediante el juego, implementando estrategias postuladas de este mismo trabajo.

Objetivos.

General. Implementar estrategias que favorezcan el trabajo colaborativo con niños de 3 a 4 años, en la ludoteca Pacalaka.

Específicos:

- 1) Poner en práctica estrategias didácticas y colaborativas mediante el juego.
- 2) Realizar actividades que tomen en cuenta el desarrollo de los niños de 3 a 4 años.
- 3) Favorecer el aprendizaje mediante algunas áreas destacables a desarrollar (cognitivo, social, emocional, físico o motor, salud y lenguaje).
- 4) Favorecer la convivencia desde las estrategias implementadas.
- 5) Fortalecer ambientes de aprendizaje.

En el presente plan de trabajo se toma en cuenta la importancia del desarrollo de los niños de 3 a 4 retomando la parte colaborativa planteada en el Programa de Educación Preescolar 2017.

Comenzado con el desarrollo de los infantes, se plantean distintos conceptos de acuerdo con diferentes autores como son:

Piaget, quien menciona que en todo momento del desarrollo existen tres esquemas metales de inteligencia (asimilación, acomodación y adaptación), primero se posee un conocimiento asimilado y estructurado de cierto tema; posteriormente se acomoda ese conocimiento por medio de nueva información integrándola con la que ya se poseía, para que finalmente exista una adaptación; todo esto se genera gracias a un equilibrio del procesamiento de los esquemas de la información. De

sus cuatro etapas de desarrollo, los niños de la ludoteca se encuentran en la etapa preoperacional predominando en ésta el desarrollo del lenguaje, mayor expresión gestual de emociones, ya se tiene noción de las personas u objetos ausentes, posibilitando la búsqueda de objetos mediante el movimiento motriz, utilizando el uso de símbolos para representar cosas, se inicia con el uso del juego simbólico, los juegos de rol y de imitación, se inicia con el concepto numérico básico, el egocentrismo aún se encuentra presente imposibilitándoles en algunas ocasiones, el préstamo de sus juguetes.

Vygotsky. Durante el desarrollo, el aprendizaje ocupa un lugar preponderante en el ambiente social, utilizando instrumentos de la cultura, entre los cuales el principal es el lenguaje. Éste se centra en ejes fundamentales como son:

- Procesos psíquicos superiores encargados de gestionar todo el conocimiento a través de funciones mentales elementales tipificadas en dos: las inferiores y las superiores. Las inferiores son con las que nacemos: atención, sensación, percepción y memoria; las superiores son las que se adquieren, esto lo determina la sociedad de acuerdo con nuestra manera de incluirnos en el ambiente social, éstas son: el lenguaje, el razonamiento abstracto, el pensamiento matemático y la lectoescritura.
- Ley de doble formación. Es la interacción con los demás que se presenta en dos planos: el social y el individual, el social está dirigido a lo interpsicológico y el individual a lo intrapsicológico; el primero está dirigido a la relación con los demás utilizándose el lenguaje y el segundo a la relación con uno mismo, con un habla egocéntrica.
- Función mediadora. Utiliza como herramienta a los signos como mediador cultural, ya que son actividades sociales utilizando el lenguaje y ayudando para establecer qué signos y por medio de qué herramientas se comunicará con su entorno social.

Se establecen dos zonas de desarrollo (Zona de Desarrollo Real, Zona de Desarrollo Potencial), alcanzando la Zona de Desarrollo próximo; la primera zona es la real que es lo que ya se sabe y la última zona potencial, solamente esta última se alcanza por medio de un experto en el tema, que tenga información, conocimiento y experiencia de lo que se desea saber llevando por nombre Zona de Desarrollo Próximo. El que enseña utiliza el andamiaje, siendo ésta una brecha de la Zona de Desarrollo Próximo para alcanzar el potencial utilizando las estrategias, técnicas y métodos adecuados.

Al respecto Papalia menciona nueve etapas de desarrollo, los niños de la ludoteca Pacalaka se encuentran en la niñez temprana que abarca de los 3 a los 6 años, tomando en cuenta los aspectos: físico, cognitivo y psicosocial. En esta edad se presentan cambios corporales en los niños, ellos van desarrollando el crecimiento de sus huesos como también de su cerebro y van cambiando sus áreas frontales de la cabeza. Se desarrollan las habilidades motoras, pues ya entienden el uso de los símbolos, los espacios físicos y pueden relacionar sucesos en cuanto a su causa, qué es lo que lo pudo causar. Empieza la identificación de semejanzas y diferencias, tienden a aceptar los juicios de los adultos ya que tienen un concepto general de las evaluaciones personales y hacen uso de su imaginación para descubrir formas flexibles de usar los objetos.

Brevemente, en el Programa de Educación Preescolar 2017, se establecen:

- 1) Principios pedagógicos para retomar.
- 2) Transformaciones de la práctica docente.
- 3) Propósitos de la Educación Preescolar.
- 4) Ambientes de aprendizaje.
- 5) Mobiliario para favorecer la colaboración.
- 6) Planificación y desarrollo del trabajo docente.
- 7) Solución de conflictos.
- 8) Perfil de egreso.

Siendo estos puntos los retomados para realizar las estrategias posteriormente planteadas en esta propuesta.

Las doce estrategias diseñadas (dos estrategias por área), son planeadas de acuerdo con la edad de los niños de 3 a 4 años, siendo el rango de edad que más solicita el servicio de esta ludoteca móvil, se recomienda utilizar una estrategia de cada área, invirtiendo 50 minutos para cada una y cumpliendo con las cinco horas de servicio prestadas. Se toman en cuenta los aspectos de acuerdo con su desarrollo, como lo menciona el Programa de Estudios 2017 incluyendo: el propósito e incentivando el trabajo colaborativo; asimismo, haciendo partícipe a cada uno de los niños y utilizando el juego para su diversión y felicidad.

Se toman en cuenta las seis áreas de la información acordes con el desarrollo de los niños de 3 a 4 años, éstas son: la cognitiva, la físico motora, la salud, la emocional, la social y el lenguaje, realizándose dos propuestas por área, incluyendo sus respectivas técnicas, actividades y materiales, finalmente se presenta un cronograma distribuido en las 5 horas de servicio, ofertadas por la Ludoteca Pacalaka.

Estrategia	1. Aprendizaje basado en la resolución de problemas				
Área	Cognición				
Propósito	Conocer diferentes formas geométricas a su alrededor a través de la vista, utilizando una lupa y el sentido táctil para fortalecer el pensamiento geométrico diferenciando distintas formas de las cosas y participar en el trabajo colaborativo.				
Técnica	Nombre de la actividad	Actividad	Recursos didácticos	Tiempo	Indicadores de evaluación
Comparaciones perceptuales	Detective de formas	<p><u>Inicio.</u> Sentados en forma de círculo se les pide que observen por 5 minutos las cosas a su alrededor, posteriormente se les hacen preguntas: “¿conocen las figuras geométricas?, ¿a qué figura se parece ese objeto? Preguntas de diagnóstico para ver cuánto conocimiento tienen acerca del tema.</p> <p><u>Desarrollo.</u> Se muestran las figuras geométricas y posteriormente una breve explicación. En seguida se muestra una lupa a cada uno y todos vamos a ser detectives buscando figuras geométricas a nuestro alrededor, colaborando unos con otros, se les da la indicación de decir 30 figuras entre todos en un tiempo de 20 minutos</p> <p><u>Cierre:</u> Al finalizar se cuentan las figuras que encontraron de cada objeto y cuántas de cada una.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lupas • Dibujos a color de figuras geométricas • Objetos de su alrededor. 	50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar trabajo colaborativo en la búsqueda de las figuras geométricas • Conocimiento acerca de las figuras geométricas. • Interés de ayudar uno al otro si se le complica encontrar figuras.

Estrategia	2. Aprendizaje colaborativo				
Área	Cognición				
Propósito	Comprender la forma de construir propósitos a través de la ayuda social de unos a otros, para encontrar el tesoro escondido y poner en práctica el trabajo colaborativo.				
Técnica	Nombre de la actividad	Actividad	Recursos didácticos	Tiempo	Indicadores de evaluación
Memoria	Los tesoros escondidos y los perdidos	<p>Inicio. Se pregunta si saben que es lo que hace un pirata, qué caracteriza a un pirata. Se dan las indicaciones del juego contándoles una historia del pirata que busca tesoros, pero se le perdieron dos: “Vamos a esconder estos tesoros (objetos) que se muestran a continuación, ustedes tienen que encontrar todos en cierto tiempo, observen muy bien cada uno de ellos, tienen 5 minutos”</p> <p>Desarrollo. De manera ordenada y ayudando unos a otros vamos a buscar los 15 tesoros que el pirata quiere durante 30 minutos, poner los tesoros encontrados en la caja que representará el cofre de los tesoros.</p> <p>Cierre. Al finalizar se cuentan los objetos encontrados y los que faltan. Se quitan dos objetos antes de esconderlos, se</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 17 objetos (peluches, carritos, pelotas, zapatos, muñecas, etc.) • Imagen de un pirata • Una caja que es el cofre donde van 	50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los otros a encontrar los tesoros y lograr implementar el trabajo colaborativo. • Habilidad para acordarse de los objetos perdidos.

		preguntarán qué tesoros están perdidos y ellos deberán de hacer memoria para decir cuáles faltan.	a ir los tesoros encontrados.		
--	--	---	-------------------------------	--	--

Estrategia	3. Simulación pedagógica				
Área	Lenguaje				
Propósito	Analizar situaciones problemáticas incentivando la comunicación social y poner en práctica la resolución mediante el trabajo colaborativo imitando cada una de sus maneras a resolver.				
Técnica	Nombre de la actividad	Actividad	Recursos didácticos	Tiempo	Indicadores de evaluación
Imitación	Todos somos doctores	Inicio. Se le solicita a los niños que cuenten una historia en donde han ayudado y resuelto problemas, posteriormente se les cuenta una historia donde un paciente se encuentra mal y todos tenemos que ayudar a curarlo, encontrando las mejores formas y maneras para que se cure, trabajando de manera colaborativa	<ul style="list-style-type: none"> Material para curar al enfermo (muñeco o peluche), el material 	50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Simular el material que se muestra para ayudar y resolver el problema

		<p>Desarrollo. No se le indica a nadie qué va a hacer cada quién, sólo se les muestra el material y el muñeco, entre todos tienen que curarlo y hacer que se sienta bien.</p> <p>Cierre. Los niños no cuentan cómo fue que curaron al enfermo y qué hicieron cada uno de ellos para decirles cual fue su parte de trabajo colaborativo y si no hubo, explicarles la importancia y sus beneficios.</p>	<p>debe ser simulado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gorras para los doctores 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación social entre los niños. • Trabajo colaborativo y alternativas utilizadas para lograr el objetivo deseado.
--	--	---	--	---

Estrategia	4. Aprendizaje colaborativo				
Área	Lenguaje				
Propósito	Aplicar la construcción de palabras e imágenes para crear un cuento realizado por un trabajo colaborativo.				
Técnica	Nombre de la actividad	Actividad	Recursos didácticos	Tiempo	Indicadores de evaluación
Conciencia fonológica	Creando una historia	<p>Inicio. Se enseñan imágenes de animales, lugares, comida, utensilios, etc. Posteriormente se les indica que por turnos mencionen el nombre de las imágenes para tener conocimiento de qué palabras llevará el cuento.</p> <p>Desarrollo. Dar indicaciones del juego, "Voy a empezar a contar un cuento y ustedes le van agregando historia a las palabras de acuerdo con la imagen que se vaya presentando", se les muestra un ejemplo para que sigan con la historia, cuando no tengan ideas otro compañero les va a ayudar y así sucesivamente, mientras se graba la actividad.</p> <p>Cierre. Al finalizar la actividad escucharemos el cuento completo y diremos cómo fue que ayudamos a nuestros compañeros, que parte les gustó más y qué otro final le asignarían.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 15 imágenes de animales, lugares, comidas, etc. • Tapetes para sentarse en círculo. • Grabadora. 	50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Incentivar la ayuda con los demás. • Imaginación para narrar historias. • Conciencia fonológica de las palabras

Estrategia	5. Aprendizaje basado en la resolución de problemas				
Área	Físico o motor				
Propósito	Ejecutar mayor rendimiento motriz del cuerpo aplicando fuerza y resistencia en un circuito y trabajando colaborativamente				
Técnica	Nombre de la actividad	Actividad	Recursos didácticos	Tiempo	Indicadores de evaluación
Equilibrio, fuerza y resistencia	Yo sí completo la carrera	<p>Inicio. Se les pide que hagan pequeños calentamientos motrices con su propio cuerpo, posteriormente se les proporcionan las indicaciones de qué tienen que pasar por un circuito en determinado tiempo, por equipos.</p> <p>Desarrollo. El grupo se dividirá en dos equipos y cada uno pasará por un circuito pequeño que incluye subir, bajar, brincar, empujar, arrastrar, mover, correr, etc. Se vale recibir ayuda de todos si uno no puede con una actividad.</p> <p>Cierre. Al finalizar la actividad se les preguntará qué les costó más trabajo y a los otros qué dificultad vieron en sus amigos y cómo lograron ayudarles para poder ganar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Túnel de gusanito • Resbaladilla • Pelotas • Costales • Objetos para saltar • Desnivel 	50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo • Fuerza • Resistencia • Equilibrio • Rendimiento motriz del cuerpo

Estrategia	6. Aprendizaje colaborativo				
Área	Físico o motor				
Propósito	Aplicar fuerza y coordinación motriz con aros para atinarle con precisión a los conos y lograr un mejor rendimiento motriz del cuerpo, trabajando de manera colaborativa.				
Técnica	Nombre de la actividad	Actividad	Recursos didácticos	Tiempo	Indicadores de evaluación
Ensarte	Decorando la trompa del elefante	<p>Inicio. Se les aporta a los niños con una breve introducción de la motricidad, moviendo su cuerpo, posteriormente se les proporcionan las indicaciones del juego: “existe un elefante que tiene una trompa muy grande y necesitamos decorarla con aros de color, tienes que atinarle y tus compañeros te darán indicaciones: más arriba, más abajo, con menos fuerza o más fuerza, etc.”.</p> <p>Desarrollo. Se pone la trompa del elefante en el piso con una distancia adecuada de 2 metros, después de 2.5 metros y por último de 3 metros, cada vez subiendo de nivel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trompa del elefante en cartón. • Aprox. 20 aros de cartón o de plástico de diferentes colores 	50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Precisión de ensarte • Fuerza para ensartar • Trabajo colaborativo • Coordinación motriz

		Cierre. Al finalizar la actividad se les preguntará cómo es que ayudaron a sus compañeros, qué hizo que adivinaran correctamente.			
--	--	---	--	--	--

Estrategia	7. Juegos grupales				
Área	Social				
Propósito	Conocer diferentes formas de convivencia mediante la escucha de como es el otro haciendo un trabajo colaborativo.				
Técnica	Nombre de la actividad	Actividad	Recursos didácticos	Tiempo	Indicadores de evaluación
Conocer al otro	Paso la pelota	<p>Inicio. Nos sentaremos en forma de círculo y se les preguntará si ya conocen a alguno de sus compañeros de juego, posteriormente se les proporcionarán las indicaciones del juego.</p> <p>Desarrollo. Sentados en círculo en la primera ronda el que tenga la pelota dirá su nombre, qué le gusta hacer, cuál es su personaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota chica 	50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Participación social • Ayudar al otro si se le olvidan las cosas

		<p>favorito, en la segunda ronda se aventará la pelota y el compañero que la aventó mencionará quién es, cómo se llama, qué le gusta. Si así lo desean, pueden pedirle a otro compañero que repita la información proporcionada.</p> <p>Cierre. Al finalizar la actividad se les preguntará qué les gustó de conocer a la otra persona y de qué otra forma se podrían conocer.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo • Iniciativa por conocer y conocerse
Estrategia	8. Aprendizaje colaborativo				
Área	Social				
Propósito	Adquirir habilidad para socializar y realizar un trabajo colaborativo junto con su equipo.				
Técnica	Nombre de la actividad	Actividad	Recursos didácticos	Tiempo	Indicadores de evaluación
Modelado	Construyen con sus manos	Inicio. Se les dará las indicaciones de la actividad: "realizarán la misma imagen que se muestra con plastilina" se les brindará el material a los niños y se dividirán en 3 o 4 grupos para realizar figuras con plastilina moldeable.	<ul style="list-style-type: none"> • Plastilina • Mesas • Sillas • Dibujos de flores, de 	50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo en equipo

		<p>Desarrollo. Una vez dado el material, se les muestran 3 o 4 imágenes diferentes y tienen que realizar la misma imagen por equipos ayudándose unos con otros.</p> <p>Cierre. Al finalizar la actividad se les pide que muestren sus dibujos y que nos cuenten como fue que lograron hacer la misma imagen, que se les dificultó y que no se les dificultó.</p>	<p>personas, del sol, del árbol, etc.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad para relacionarse con los demás • Disponibilidad de ayudar
--	--	--	---	--	---

Estrategia	9. Juegos grupales				
Área	Salud				
Propósito	Incentivar el orden tanto personal como colaborativo para adquirir un mejor hábito.				
Técnica	Nombre de la actividad	Actividad	Recursos didácticos	Tiempo	Indicadores de evaluación
Acomodar	Acomodando los dulces de Oscar	<p>Inicio. Se contará una breve historia donde Oscar está triste porque sus dulces no están acomodados y no podrá ir a jugar con sus amigos si no los acomoda bien. Es importante promover el orden, para que los niños acomoden las cosas en orden, implementando un trabajo colaborativo.</p> <p>Desarrollo. En diferentes colores de canastas tienen que poner los dulces correspondientes al mismo color de la canasta, hasta finalizar todos de manera colaborativa.</p> <p>Cierre. Al finalizar la actividad sabrán que Oscar ya podrá ir a jugar con sus amigos gracias a la ayuda de todos, se les preguntará cómo creen que se siente Oscar con la ayuda de todos ellos trabajando colaborativamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canastas de diferentes colores • Pelotas de diferentes colores 	50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Mantener ordenadas las cosas • Trabajo colaborativo por parte de todos • Adquirir un mejor hábito para la vida personal

Estrategia	10. Aprendizaje colaborativo				
Área	Salud				
Propósito	Conocer hábitos de la vida cotidiana mediante el trabajo colaborativo				
Técnica	Nombre de la actividad	Actividad	Recursos didácticos	Tiempo	Indicadores de evaluación
Limpiar	Quitando los bichos a mis manos	<p>Inicio. Se pide al azar que platicuen sobre cómo se lavan las manos y nos muestren cómo lo hacen. Se les enseña de la manera correcta el lavado de manos y se les explica el porqué. Posteriormente se les dice que vamos a jugar a encontrar cerditos en el lodo.</p> <p>Desarrollo. En una tina grande se ponen de 5 a 10 figuras de cerdo, caballos, peces y se pone pintura negra lavable diluida en agua, de la cual solamente vamos a rescatar a los cerdos. Posteriormente uno por uno en el lavabo, vamos a lavarnos las manos con las indicaciones que se dieron al principio para quitarnos todos los bichos y el lodo sucio de las manos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tina grande • 1 botella de pintura negra • Agua • Figuras de plástico de cerdos, caballos, peces, etc. 	50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar hábitos de limpieza • Realizar trabajo en equipo para llegar al objetivo

		Cierre. Al final de la actividad nos contarán cómo se sintieron al lavarse las manos y cómo trabajaron colaborativamente para encontrar a todos los cerdos.	<ul style="list-style-type: none"> • Jabón • Toallitas 		
--	--	---	--	--	--

Estrategia	11. Aprendizaje situado				
Área	Emocional				
Propósito	Comprender como se siente uno mismo y empatía por los demás a través de la escucha de historias mediante el trabajo colaborativo				
Técnica	Nombre de la actividad	Actividad	Recursos didácticos	Tiempo	Indicadores de evaluación
Relatar	Yo a veces me siento así	<p>Inicio. Se explicarán brevemente las emociones por medio de imágenes ilustrativas. Se les indicará que escuchen con atención para que posteriormente ellos cuenten una historia donde se hayan sentido: enojados, tristes, felices, sorprendidos, asombrados, etc.</p> <p>Desarrollo. Una vez proporcionadas las indicaciones, se pasará a observar y a escuchar las historias de cada uno, posteriormente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas con emociones anotadas 	50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía por los demás • Expresión oral • Escucha activa de las situaciones

		<p>les aplaudiremos por contar su historia y si no saben identificar su emoción, se vale pedir ayuda.</p> <p>Cierre. Al finalizar la actividad se les solicitará que mencionen cómo se sintieron y cómo podrían ayudar a su compañero para mejorar la situación o a identificar su emoción.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo
--	--	---	--	--	--

Estrategia	12. Aprendizaje colaborativo				
Área	Emocional				
Propósito	Aplicar un ejemplo de emoción por medio de la dramatización en trabajo colaborativo				
Técnica	Nombre de la actividad	Actividad	Recursos didácticos	Tiempo	Indicadores de evaluación
Exposición libre	El teatro de las emociones	<p>Inicio. Se les indicarán a los alumnos los pasos a seguir, todos deben escuchar con atención las historias del teatro y entre todos dar una solución.</p> <p>Desarrollo. Sentados de manera cómoda, escuchar las historias dramatizadas en el teatro y dar soluciones a lo que se escucha, pedir ayuda y trabajar colaborativamente.</p> <p>Cierre. Al finalizar la actividad se les preguntará qué historia les gustó más y porqué y de qué manera pueden ayudar a esas personas y se les explica que toda emoción es válida y se debe aprender a gestionar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teatro • Títeres • Almohadas 	50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Validación de emociones • Solución a la situación que provoca la emoción • Trabajo colaborativo

Cronograma de actividades

Estrategia	Tiempo					
	50 min	50 min	50 min	50 min	50 min	50 min
1	■					
2		■				
3			■			
4				■		
5					■	
6						■
Total de horas y número de estrategias distribuidas: 5 horas, 6 estrategias (1 por área)						

Una investigación revisada señala que los padres de familia estaban de acuerdo con la implementación de juegos colaborativos mientras se realizaba el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues consideraban que estas dinámicas fomentaban una cultura de respeto por la diversidad cultural, ya que las actividades vinculadas con dichos juegos colaborativos se consideraban como actividades de construcción social, pues se aplicaban en la promoción de una educación placentera y significativa; como el caso del juego colaborativo dirigido en el que el docente determina las reglas del juego, por lo que el resultado supervisado será la adquisición de determinadas habilidades.

Otro caso es el juego colaborativo que implica plantear determinados retos, integrando equipos que intercambian posturas y que exige a los participantes intervenir y cooperar en la actividad. Otra versión es la relacionada con la integración de grupos de parejas o grupos más grandes, con el objetivo de que intervengan en diferentes actividades que representan un reto para los participantes. Las ventajas de la implementación de este tipo de juegos son muchas, pues dichas prácticas coadyuvan en la adquisición de aptitudes relacionadas con la comunicación, imprescindible para que los niños de 3 a 4 años comiencen a socializar entre ellos mismos.

Asimismo, la implementación de los juegos colaborativos promueve el desarrollo de la identidad cultural, considerando a ésta como un conjunto de particularidades propias de las personas que los diferencian e identifican con una determinada cultura. Los profesores consideran que la implementación de estos juegos favorece la adquisición de valores y normas de convivencia que serán de beneficio no sólo en el área educativa, sino en cualquier ámbito en el que interactúen los niños de 3 a 4 años.

Conclusiones.

La elaboración de este trabajo me permitió reflexionar acerca de mi experiencia adquirida y qué representa para mí, debido al gran interés y satisfacción que me genera trabajar con los pequeños apoyándolos para resolver sus dudas y adquirir nuevos conocimientos. Esto ha coadyuvado para poder diseñar esta propuesta, pues me ha animado para llevar a cabo el análisis y reflexión necesarios para poder identificar y elaborar las estrategias requeridas para aplicar el trabajo colaborativo en la ludoteca Pacalaka.

Para concluir con el presente trabajo es relevante destacar que la propuesta pedagógica <Diseño de estrategias para la implementación del Trabajo Colaborativo con niños de tres a cuatro años en la ludoteca Pacalaka> me genera grandes expectativas debido a que en la descripción de sus resultados se respetaron aspectos importantes como: el desarrollo de los niños de acuerdo a la edad expresada, lo indicado en el Programa de Educación Preescolar 2017, la experiencia obtenida durante el periodo laboral y el significado de estrategia, de ludoteca y de trabajo colaborativo.

La importancia de implementar esta propuesta en la ludoteca Pacalaka es que sean tomadas en cuenta las estrategias diseñadas, ponerlas en práctica con los niños que utilizan los préstamos del servicio, promoviendo un trabajo colaborativo mediante el juego y la diversión, sin omitir el aprendizaje. Asimismo, esperando que sea de importancia y utilidad para otras ludotecas, ludotecarias, escuelas, educadoras, educadores, padres de familia, alumnos y personal interesado en la educación.

Referencias bibliográficas

- ALEPH. (2021). *¿Cuál es la teoría de Vygotsky?* Recuperado en septiembre de 2021 de: ¿cuál es la teoría de Vygotsky? (aleph.org.mx)
- Aprende con CCC (s/f). *¿Te crees capaz de trabajar con niños?* Recuperado en septiembre de 2021 de: ¿Te crees capaz de trabajar con niños? | Aprende con CCC
- Artal, Silvia. (2011). *La ludoteca como espacio favorecedor del desarrollo del niño/a: satisfacción de las familias respecto a los servicios prestados*. Universidad Zaragoza. Facultad de Educación. P.8.
- Bacón Sir en Provervia (2019). *Frases de la experiencia*. Recuperado en agosto de 2021 de: Frases sobre la experiencia - Proverbia
- Blogspot. (2010). *Vygotsky*. Recuperado en septiembre de 2021 de: VYGOTSKY: Ley de doble formación, por Vygotsky. (vygotsky-had.blogspot.com)
- Briseño, G. (2021). *Desarrollo social infantil: etapas e importancia del refuerzo inicial. Parte 1*. Servicio Social. Recuperado en septiembre de 2021 de: Desarrollo social infantil: etapas e importancia del refuerzo inicial. Parte I | Social (aucaledu)
- Carbajal, A. (s/f). *Teorías y modelos: formas de representación de la realidad*. Recuperado en septiembre de 2021 de: Teorías y modelos: formas de representación de la realidad (studylib.es)
- Comunicare. (2019). *Área de Comunicación y Lenguaje*. Recuperado en septiembre de 2021 de: Área de comunicación y lenguaje: funciones - Comunicare
- ConceptoDefinición. (2022). *Juego*. Recuperado en septiembre de 2021 de: ¿Qué es el Juego? » Su Definición y Significado [2022] (conceptodefinition.de)

- ConceptoDefinición. (2022). *Ludoteca*. Recuperado en septiembre de 2021 de: <https://conceptodefinicion.de/ludoteca/>
- Construyet. (s.f). *¿Qué aprendiste sobre trabajo colaborativo?* SEP. Recuperado en septiembre de 2021 de: [12.2_E_Que_aprendiste_sobre_el_trabajo_colaborativo_M3_R4.pdf](https://www.sep.gob.mx/12.2_E_Que_aprendiste_sobre_el_trabajo_colaborativo_M3_R4.pdf) (sep.gob.mx)
- Davis, P. (2014). *Cognición y Aprendizaje. Reseña de Investigaciones Realizadas Entre grupos Etnolingüísticos Minoritarios*. SILinternational. Recuperado en septiembre de 2021 de: [Cognición y Aprendizaje](https://www.sil.org/Cognición_y_Aprendizaje) (sil.org)
- DELSOL. (2022). *Estrategia*. Recuperado en septiembre de 2021 de: [D Estrategia ¿Qué es?, Tipos, ¿Cómo llevarla a cabo?](https://www.sdelsol.com/D_Estrategia_¿Qué_es?,_Tipos,_¿Cómo_llevarla_a_cabo?) (sdelsol.com)
- Devoraha. (2014). Significado de Lúdico. Recuperado en septiembre de 2021 de: [Significado de Lúdico](https://www.devoraha.com/significado-de-ludico)
- Drako. (2022). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico*. Recuperado en octubre de 2021 de: (PDF) [LO LUDICO COMO COMPONENTE DE LO PEDAGOGICO | DRAKO URRUELA - Academia.edu](https://www.academia.edu/44444444/LO_LUDICO_COMO_COMPONENTE_DE_LO_PEDAGOGICO)
- ECONOMIA. (2013). *Definición de estrategia*. Recuperado en octubre de 2021 de: [Definición de Estrategia - Qué es y Concepto](https://www.economia.org/definicion-de-estrategia-que-es-y-concepto) (economia.org)
- Galván. M. (2022). *Motivación laboral*. Estado de Hidalgo. Recuperado en octubre de 2021 de: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa2/n7/r3.html>
- Garcia, A. (2022). *Zona de Desarrollo Próximo*. Scribd. Recuperado en octubre de 2021 de: [Zona Del Desarrollo Próximo | PDF | Aprendizaje | Adultos](https://www.scribd.com/document/123456789/Zona-Del-Desarrollo-Prximo-PDF-Aprendizaje-Adultos) (scribd.com)
- González, D. (2022). *El origen y desarrollo de las funciones mentales superiores VIGOTSKY*. Recuperado en octubre de 2021 de: (DOC) [El origen y el desarrollo de las funciones mentales superiores VIGOTSKY | Daniela Gonzalez Lopez - Academia.edu](https://www.academia.edu/44444444/El-origen-y-el-desarrollo-de-las-funciones-mentales-superiores-VIGOTSKY)

- Hernández, A. y Estevez, M. (2014). *La pedagogía y el juego*. Edeportes. Recuperado en noviembre de 2021 de: La pedagogía y el juego (efdeportes.com)
- Hernández, S.; Fernández, C. y Baptista, R. (2014). *Metodología de la investigación*. 6° edición México: McGraw Hill.
- Jeann, Pen Ann, A. (s/f). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. Recuperado en noviembre de 2021 de: Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (terapia-cognitiva.mx)
- Library. (2022). *La Teoría de la Mediación de Vygotsky*. Recuperado en noviembre de 2021 de: La Teoría de la Mediación de Vygotsky - La Psicología Cognitiva y el aprendizaje (1library.co)
- María. (2020). *Andamiaje de Vygotsky: Una interesante teoría de aprendizaje*. Recuperado en noviembre de 2021 de: Andamiaje de Vygotsky: Una interesante teoría de aprendizaje – Ciberpsique
- Minerva, Carmen. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Educere. Recuperado en noviembre de 2021 de: Redalyc.El juego: una estrategia importante
- Monge, M. y Meneses, M. (2021). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Recuperado en noviembre de 2021 de: Redalyc.El juego en los niños: enfoque teórico.
- NutribioKids. (2020). *Las 5 áreas del desarrollo infantil*. Recuperado en noviembre de 2021 de: Las 5 áreas del desarrollo infantil | NutriBio Kids®
- Olimpia, S. (2018). *Estrategias metodológicas para mejorar el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de Ecuador*. Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma. Recuperado en octubre de 2021 de: Dialnet-EstrategiasMetodologicasColaborativasParaMejorarEl-6585408.pdfDialnet-EstrategiasMetodologicasColaborativasParaMejorarEl-6585408.pdf

Papalia y Martorell. (2008). *Desarrollo Humano*. McGrawHill Education.

Porporatto, M. (s.f). *Desarrollo. ¿Qué significa?* Recuperado en noviembre de 2021 de: Significado de Desarrollo - Qué es, Definición y Concepto (quesignificado.com)

PSICO CENTER. (2021). *4 Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget*. Youtube. Recuperado en noviembre de 2021 de: 4 ETAPAS del DESARROLLO COGNITIVO de "PIAGET" - YouTube

Rovira, Isabel. (2018). *Estrategias didácticas: definición, características y aplicación*. Psicologiamente. Recuperado en octubre de 2021 de: Estrategias didácticas: definición, características y aplicación (psicologiamente.com)

SDS. (2020). *El libro de la Ludoteca*. Una guía para aprender jugando. Secretaría de Desarrollo Social (SDS). Recuperado en octubre de 2021 de: libro ludoteca (cdmx.gob.mx)

SEP. (2011). Programa de Educación Preescolar (PEP) 2011. México. Subsecretaría de Educación Básica. SEP.

SEP. (2017). *Aprendizajes clave educación preescolar. Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación*. México. Subsecretaría de Educación Básica. SEP.

Significados. (2022). *Significado de conductismo, estrategia, lúdica, trabajo colaborativo*. Recuperado en octubre de 2021 de: Significado de Conductismo (Qué es, Concepto y Definición) - Significados

Sprouts Español. (2021). *La Teoría del Desarrollo Cognitivo a Través de las Relaciones Sociales de Vygotsky*. Recuperado en enero de 2022 de: La Teoría del Desarrollo Cognitivo a Través de las Relaciones Sociales de Vygotsky - YouTube.

UNICEF. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado en enero de 2022 de:
Unicef aprendizaje a través del juego: <httpswww.unicef.orgsitesdefault...>
(slideshare.net)

Valdez, Demetrio. (2000). *Ludoteca una alternativa de educación para el uso del tiempo libre*. Madrid: Colofón.

Cibergrafía:

[Pacalaka - Inicio | Facebook](#)

Página de Instagram:

<https://instagram.com/pacalakamx?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Imágenes:

jean piaget - Bing images

lev vygotsky - Bing images

Biografías:

Biografía de Jean Piaget (Su vida, historia, bio resumida) (buscabiografias.com)

Biografía de Lev Vigotsky (biografiasyvidas.com)

Diane Papalia D Información, Historia, Biografía y más. (wikidat.com)

ANEXOS

1. Observaciones de los niños en la ludoteca Pacalaka

Observaciones		16-Marzo .2019
Físicos:		
Andres	3 años	* Le cuesta trabajo subirse a la resbaladilla
Fatima	3 años	* Le cuesta trabajo ensartar aros
Carlos	4 años	* Siempre queda al ultimo para terminar circuitos
Oscar	3 años	* Se cae en el juego de equilibrio
Pamela	4 años	* No quiere terminar el circuito de carreras (dice que se cansa)
Iker	3 años	* Le cuesta trabajo brincar con los pies juntos.
Cognitivos:		
Andres	////	* Le cuesta trabajo recordar objetos
Monica	4 años	* Solo quiere jugar sola por que se le dificulta recordar piezas del memorama.
Oscar	//////	* Se le dificulta armar las piezas como estaban.
Pamela	//////	* No recuerda de que trata el cuento
Iker	//////	→ Explica el cuento invertido
Sociales:		
Andres e Iker	////	* Se enojaron con Carlos por que no les prestaba los juguetes.
Monica	//////	* Encuentro a Fatima llorando y le dijo que era bueno llorar pero que se tranquilizara y Fatima le avento los juguetes
Pamela	////	prefer jugar sola.
Ana	3 años	* Esta enojada por que no quiere prestar sus juguetes.
Economicos:		
* La mayoría refleja estatus economico alto		

2. Video de la importancia del juego

[Versión Completa. El juego y su incomparable valor educativo. Imma Marín - YouTube](#)

3. Imágenes de la ludoteca Pacalaka

Cuentos



Alberca de pelotas, mesas, castillo





Aros, tepee, piso foamy, mesas, sillas, banderines, tapete

