



Unidad UPN 097, SUR

**“El juego como estrategia de aprendizaje del campo
formativo pensamiento matemático”**

Tesina modalidad ensayo para obtener el título de
Licenciada en Educación Preescolar.

Presenta
Concepción Flores Rojas

Asesor
Alejandro Villamar Bañuelos

05 de Septiembre de 2023, Ciudad de México.

INTRODUCCION	2
Capítulo I. El juego	4
1.1	4
1.1	7
1.2.1 Teoría del Juego Como Anticipación Funcional Karl Groos	7
1.2.2 Teoría de reestructuración cognoscitiva Piaget	9
1.2.3 Teoría social del juego Vigotsky	12
1.3 Tipos de juego	15
1.3.1 Juegos tradicionales	16
1.3.2 Juegos tecnológicos	18
Capítulo 2. Educación preescolar	21
2.1 Semblanza Histórica de la educación preescolar en México	21
2.2 Descripción del nivel educativo	23
2.2.1 Propósitos y fines de la educación preescolar	25
Propósitos de la educación preescolar	25
2.2.3 Programa de estudios 2011	27
Capítulo 3. El Juego como estrategia de aprendizaje.	37
3.1 El papel del juego como estrategia de aprendizaje	37
3.1.2 El papel del juego en el desarrollo infantil	38
3.2 El juego como promotor de aprendizaje	40
3.3 Propuesta lúdica para favorecer el aprendizaje en pensamiento matemático	43
Bibliografía	57

INTRODUCCIÓN

Historias, momentos y recuerdos llegan a mi mente al reflexionar sobre mi trayectoria docente, anécdotas que me permitieron aprender de mis alumnos, compañeras y espacios educativos. Las vivencias han sido buenas, malas, amargas, de felicidad y frustración, cada una me ayudó a mejorar primero como persona y después como docente en mi escuela, mi aula y con mis alumnos.

La escuela juega un papel muy importante en el desarrollo de las y los niños de preescolar, en tanto que es un espacio de socialización que permita a los niños interactuar en diferentes espacios que potencialicen sus aprendizajes. Por esta razón mi propósito es realizar una reflexión que permita a los niños adquirir nuevas experiencias y saberes significativos utilizando el juego como recurso de aprendizaje en mi labor docente

Desde mi ingreso a la Universidad Pedagógica Nacional tuve la oportunidad de aprender y transmitir nuevos y mejores conocimientos, reflexioné sobre mi práctica docente y en los contenidos que se buscaba, con ello una visión que mejorar y aprender durante el proceso enseñanza – aprendizaje. Es así que, a partir de esta necesidad, creí importante que los niños tuvieran la posibilidad de aprender jugando, considerando que, en la edad preescolar, el juego era, una prioridad para favorecer, sus conocimientos y debía, estar presente como parte del trabajo específico e intencionado en todas las actividades escolares.

El juego en la edad preescolar es el primer protagonista para el niño ya que a través de esta estrategia él puede construir su personalidad emprendedora, transformadora, y su deseo permanente de autoconstrucción y autonomía; así mismo se apropiará de todos los espacios pedagógicos, que le permitan avanzar en su desarrollo personal, social, familiar y escolar.

Dicho lo anterior, trataré de abordar de manera concreta, los contenidos de cada capítulo.

En el primer capítulo, se describe la conceptualización del juego y cómo está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e

imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas, mencionado a su vez las teorías que respaldan mi tesina tales como la de Vygotsky, Karl Gros y Piaget

En el segundo capítulo, se menciona la educación escolar, los procesos y la historia de la educación, el nivel educativo en el que se enfoca el proyecto, los propósitos de la educación haciendo referencia a los componentes necesarios para la transversalidad en la educación preescolar, retomado y describiendo el *Plan de estudios de Educación Preescolar 2011* como base para la metodología del aprendizaje y su planificación diseñando las estrategias con los niños a través del juego.

En el tercer capítulo, explico la importancia del juego como elemento que favorece el aprendizaje que favorece y que genera una propuesta de aprendizaje, para los niños de una manera lúdica.

Y, que este elemento (el juego) puede permitir, el desarrollo de habilidades matemáticas como el conteo, la seriación, la ubicación, lateralidad entre otros aprendizajes, a través del campo formativo del pensamiento matemático.

Sea pues, esta reflexión, una contribución para proponer diferentes alternativas de favorecer el trabajo del niño de preescolar.

Capítulo I. El juego

El juego es una actividad universal. Ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y en todas las sociedades, prueba de ello son los restos arqueológicos que muestran la evidencia de juego desde hace miles de años.

El juego y el juguete han evolucionado a lo largo del tiempo, sus características van transformándose en función del valor simbólico atribuido al juego y al contexto sociocultural en el que se desarrollan. No por nada Montero comenta que, el juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales (2018).

El juego no es solo una distracción que contribuye a la imaginación, a desarrollar emociones y la creatividad. sentir, crear o divertirnos, también es parte fundamental en nuestro desarrollo y aprendizaje, es un método que podemos utilizar para alcanzar nuestros objetivos, es decir encaminar esta estrategia para lograr un aprendizaje significativo, siempre y cuando lo tengamos claro cómo puede ser, el desarrollo del lenguaje, la socialización, la autonomía, la autorregulación, la resolución de problemas y en diferentes situaciones o problemáticas detectadas con nuestros alumnos.

1.1 Conceptualización del juego

Gran parte del contenido y significado del juego está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas. La evolución del niño y el juego está relacionada con el medio en que se desenvuelve, el cual va a mediar en el desarrollo de las habilidades y destrezas. Pues 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. La acción de jugar es auto motivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos.

“El juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad” (Alvarado, 2001). A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible. Para otros, representa una pérdida de tiempo y no creen en la función que ejerce en el niño por lo que los obligan a realizar actividades no propias para su edad, menos-preciando los frutos que reciben a través de sus experiencias.

Desde la visión psicoanalítica el juego sustituye la satisfacción de deseos insatisfechos y, para aliviarlos, brinda una forma de revivir los acontecimientos traumáticos del pasado; por otra parte, mediante el juego, el niño resuelve medios irracionales o conflictos psicológicos con los padres.

Por otro lado, el juego como desarrollo social, marca la poca o ninguna interacción directa con sus iguales y la incapacidad para usar habilidades sociales. Las etapas posteriores se caracterizan por la habilidad de adoptar la perspectiva del otro, según Vigotsky creía que el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social.

El juego es tomado como un método constructivista pues es el hecho donde los niños aprenden de otros, imitan y a su vez construye sus propios aprendizajes, no repiten patrones o situaciones que les generen insatisfacción, aprenden la autorregulación y control de emociones a través de la construcción de sus saberes y el desarrollo de sus intereses y necesidades.

El juego también crea la zona de desarrollo próximo del niño, la conducta en el juego está siempre más allá de lo que corresponde a su edad por encima de su conducta cotidiana, le permite actuar a un nivel más elevado que en una situación real, le proporciona los papeles, las reglas y el escenario que le permiten concentrarse y poner atención a un nivel más elevado que cuando no cuenta con este andamiaje. En edad preescolar los niños tienen esa necesidad de descubrir, investigar, crear y disfrutar. Esto por las características del desarrollo y la etapa en la que se encuentran y que mejor que el juego para ayudar al desarrollo de su aprendizaje, pues un niño juega con su imaginación, crea, descubre, propone y resuelve diferentes situaciones, de ahí que debemos considerar esta estrategia para desarrollar estrategias que permita que el niño aprenda a través de diferentes estrategias de juegos.

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

Es por ello que se realiza el presente trabajo, el cual nos ayudara, entre otros aspectos, a conocer características y teorías sobre el juego, sus implicaciones para el desarrollo del niño y brindara información para los futuros docentes y padres sobre cómo manejar de modo más provechoso la relación del niño y el juego.

1.1 Teorías sobre el juego

Me parece que es importante comprender desde la parte conceptual y desde los diversos paradigmas que plantean el papel pedagógico, filosófico, didáctico, socializador y simbólico del juego.

Es por esto que se debe mirar el concepto del juego como una actividad esencial en la vida de un niño en edad preescolar, ya que les brinda múltiples beneficios para su desarrollo cognitivo, social, emocional y físico. A través del juego, los niños exploran y descubren el mundo que les rodea, experimentan nuevas situaciones y desarrollan habilidades fundamentales.

El juego también tiene una dimensión didáctica importante en el desarrollo del niño de preescolar, ya que, a través de actividades lúdicas y educativas, los niños adquieren conocimientos, habilidades y destrezas fundamentales.

Y, por último, desde la mirada simbólica, los niños utilizan objetos, situaciones o roles para representar cosas o personas diferentes a sí mismos. Este tipo de juego es esencial en el desarrollo preescolar, ya que les permite comprender el mundo que les rodea, procesar experiencias y adquirir habilidades sociales y emocionales. Por la tanto, trataré de adentrarme un poco al aspecto teórico conceptual del juego.

1.2.1 Teoría del Juego Como Anticipación Funcional Karl Groos

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y qué en su opinión, “ésta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001)

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdaderos, hace el “como si” con sus muñecos).

En 1896, Karl Gross realiza una publicación acerca del juego animal y en 1899 acerca del juego de humano. Para Gross, el juego ayudaba a los animales a sobrevivir, pues por medio de él, aprendían las destrezas necesarias para la vida adulta. Mientras más adaptable e inteligente era una especie, más necesitaba de protección durante la infancia y la niñez para el aprendizaje de las destrezas. Un ejemplo de estas especies es la humana, en la que se practican roles sociales en la niñez, algunos de los cuales son por sexo, como “jugar de casita” (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001).

Gross veía el juego como un instinto sencillo y generalizado. Él hacía la diferencia entre juego y trabajo, pero aceptaba que el trabajo puede incluir elementos de juego como una actividad lúdica traducida en la actividad del juego presenta las formas más diversas de acuerdo con los intereses biológicos de una edad determinada. El animal y el hombre juegan no por ser jóvenes, sino porque sienten la necesidad de hacerlo (Vargas Z, 1995).

El niño nace con instintos y habilidades imperfectos que posteriormente se perfeccionan con el juego (Vargas Z, 1995). Esta teoría solo se refiere al niño porque: 1- el juego es necesario para el desarrollo físico e intelectual, 2- el aprendizaje de los animales se reduce en el tiempo porque sus instintos son más desarrollados al nacer que los del niño.

Por lo tanto, el niño deberá jugar más en sus diferentes manifestaciones y lograr así un desarrollo óptimo en las conductas que manifieste y define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta; mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

1.2.2 Teoría de reestructuración cognoscitiva Piaget

Piaget (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Newman y Newman (1983) comentan que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. Además, acotan que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en

que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

El cuarto estadio (reacciones circulares terciarias) en esta etapa el juego se vuelve un continuo aprendizaje de nuevas formas de realizar ciertas actividades lúdicas.

En el quinto estadio se realiza un juego muy parecido al de la etapa anterior, con la diferencia de que el niño empieza a tener una mayor cantidad de combinaciones en su propio juego.

Por último, en el sexto estadio aparece el sentido simbólico del juego, es entonces que comienzan las representaciones y el “como si” del niño.

Para Piaget la evolución del juego transcurre en un primer momento como simple ejercicio durante el primer mes. Más adelante, entre el segundo y cuarto mes, el niño comienza a repetir acciones que le resultan placenteras y se convierte en algo lúdico por el mero placer funcional (chuparse el dedo, mirarse las manos, jugar con la voz, etc.) Entre los cuatro y ocho meses la actividad se dirige predominantemente a objetos del mundo exterior, apareciendo el placer de manipular dichos objetos. Después durante los ocho y diez meses el niño empieza a tener intencionalidad en su juego con los objetos. De los doce a los dieciocho meses aparece la transición hacia el juego simbólico en donde el niño tiene la posibilidad de sustituir y presentar una situación vivida por una supuesta; el objeto presente toma el papel del significante y el objeto ausente toma el papel del significado.

Esta última parte del juego es sumamente importante, pues el niño aprende a hacer acciones en el “como si”, ayudando también a formar esa autonomía posterior. A partir de los tres años el juego simbólico se enriquece notablemente ya que se impregna de una gran imaginación, esta nueva capacidad va a dar lugar a la manifestación de deseos reprimidos en la realidad, pero expresados en el juego. Según Piaget el juego simbólico tiene su apogeo entre los dos y los cuatro años para luego ir declinando.

Las similitudes de Piaget con otros autores de corte psicoanalítico permiten dar cuenta que aquello que se ha teorizado sobre el juego del niño tiene también un sustento observable directamente de manera longitudinal desde una postura de tipo biologicista. (Campoy, 1997)

1.2.3 Teoría social del juego Vigotsky

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son

fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

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

Considera que Piaget tiene razón en cuanto a que se trata de una representación mental, pero el concepto es limitado al verlo sólo como un proceso cognitivo. Su atención se centra en los aspectos afectivos, las motivaciones y las circunstancias del sujeto.

En el paso de bebé a niño pequeño, permite enfrentarse a la tensión entre sus deseos y la imposibilidad de satisfacerlos inmediatamente. Una idea nueva es que los objetos pierden su poder vinculante. Esto quiere decir que, inicialmente, una puerta cerrada debe abrirse, y un timbre debe tocarse. Jugando se independiza de las restricciones de la situación, ya que el objeto comienza a separarse de la acción. Por ejemplo, un trozo de madera es un caballo. Con la edad, el niño logrará inventar mediante las palabras todas las situaciones imaginarias que quiera.

El mundo imaginario del niño es, además, no arbitrario, está gobernado por una serie de reglas muy estrictas.

Lev Vygotsky creó la "Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores". Para Vygotsky, el juego es como un instrumento y recurso socio-cultural, que tiene el papel de impulsar el desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de funciones como la atención o la memoria.

Según palabras de Vygotsky: "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Con el juego, de manera consiente y divertida, el niño puede centrar su atención, concentrarse, expresarse, regular sus emociones, memorizar, etc. sin dificultad.

La ZDP es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente, y el nivel de desarrollo potencial, es la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces" (Terrón, 2008).

Para Vygotsky en el juego existen 2 fases evolutivas del juego infantil:

- Primera fase: de 2 a 3 años en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno inmediato les otorga.

Esta primera fase tiene, a su vez, dos niveles de desarrollo.

I. Aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

II. Aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos (Juego Simbólico). Con la adquisición del lenguaje va a operar con significados. Figura en forma esférica, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Él nos habla de dos tipos de juego:

El juego como valor socializador: donde al niño, a través de una acción espontánea, como el juego, se le permite socializar, transmitiéndosele valores, costumbres y la cultura de su contexto, donde el resultado final de su desarrollo se determinará por las características del medio social donde vive.

El juego como factor de desarrollo: le permite al niño saber, conocer y dominar los objetos y situaciones, desarrollando su pensamiento abstracto; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor que es motor del desarrollo.

- Segunda fase: de 3 a 6 años, a la que llama fase del "juego socio-dramático".

Representa o crea imitativamente el mundo de los adultos.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece utiliza el juego dramático como la representación "teatral" es decir imita diferentes personajes de situaciones imaginarias o reales, como imitar el trabajo de papá, un oficio o profesión, el personaje de una película súper héroe o princesa, la música la utiliza para expresar diferentes emociones o sentimientos, hacer una ronda seguir un ritmo si la utilizamos con carácter lúdico, por ser un excelente recurso psicopedagógico podemos desarrollar sus habilidades afectivas, comunicativas, expresivas, psicomotoras, etc.

1.3 Tipos de juego

En la actualidad las modalidades lúdicas de los niños se han ido modificando. En las últimas décadas, se han producido cambios en los espacios lúdicos, que llevan a los niños a realizar cada vez más actividades en espacios privados o semipúblicos, haciendo variar su manera de jugar es necesario analizar las transformaciones lúdicas, a partir de los juegos de los niños. (Stefani, 2014)

Desde la perspectiva de Vigotsky, el juego es esencial para el desarrollo y la evolución de las personas. El contexto sociocultural e histórico y la época, de alguna manera, pueden caracterizarse por el juego. A través del juego, el niño entrena y

desarrolla sus recursos emocionales, cognitivos y creativos, en vista a la adultez. Sus experiencias lúdicas transitan por diferentes ámbitos: familiar, educativo y recreativo.

En el Siglo XX y según la Teoría de la Recapitulación, Hall (ver Delval, 1994) dice que los niños reproducen a través del juego actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo, experimentando sumariamente la historia de la humanidad. Actividades tales como correr, jugar con arcos y flechas, trepar o esconderse serían entonces continuaciones o restos de actividades que fueron útiles o necesarias para la especie humana en otros tiempos.

Los juegos se han ido adaptando a las diferentes épocas. Los historiadores de juegos identifican cuatro mecánicas universales presentes a lo largo de la historia en las diferentes culturas y que se corresponden con algunas actividades fundamentales de su pervivencia y desarrollo del hombre. Estas mecánicas son la recolección, captura y caza, construcción e invención y habilidad y carreras. En los juegos existe una relación entre la estructura lúdica, las reglas de juego y la dinámica que reproducen este tipo de actividades (Stefani, Andres, & Oanes, 2014).

1.3.1 Juegos tradicionales

Existen diversas etapas en la vida del ser humano, una de ellas es la infancia, en la cual el juego se convierte en la actividad de mayor trascendencia para el mundo que la rodea. Desde la cuna, cada persona empieza a descubrir de manera lúdica su propio cuerpo y sus posibilidades de movimiento. Se experimentan los sentidos transformados en sensaciones y vivencias que empiezan a despertar los rasgos de personalidad. Conforme van creciendo su entorno se expande y por medio de la imitación se desarrollarán juegos como un fin en sí mismos. “Es por tanto, que el juego desde la infancia hasta la adolescencia, desempeña un papel importante en el desarrollo de la persona, ya que, satisface sus necesidades de acción y expresión, se adquieren aptitudes físicas e intelectuales, aprende a relacionarse con

los y las demás y con su entorno, así como valores y normas sociales que posteriormente serán necesarios en la vida adulta” (Morera Castro, 2008).

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno (Maestro, 2005). Reciben el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen (Bustos y otros, 1999).

¿Cómo se Transmiten los Juegos Tradicionales?

Según Maestro (2005) la transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación. Y puede darse de dos formas: la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización. La familia es el primer lugar de aprendizaje. Por medio de sus diferentes miembros (abuelos, papás, abuelas, mamás o los hermanos y las hermanas) se introduce el entorno y se potencia el juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo(a)-nieta(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación. Ellos y ellas aprenden con la experiencia de un referente vivo, a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa por imitación.

Conforme se va creciendo, las necesidades de acción y de relación producen un distanciamiento del núcleo familiar y el aprendizaje se continúa en la calle, en el patio de recreo, en la esquina del barrio. En ese momento, los juegos tradicionales

cumplen su papel. Por una vía u otra los juegos como trompos, canicas, rayuela, yoyos, boleros, gallinita ciega, entre otros llegan hasta las personas y de esa manera se conservan en el tiempo.

Características de los juegos tradicionales

- Significan un medio de transmisión de valores y cultura.
- Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- Sus reglas son flexibles.
- No requieren de material costoso.
- La gama es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos y todas puedan participar.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Representan un patrimonio cultural irremplazable. Son un disfrute para la familia. Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.
- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones, con nuestros pares y con el entorno más próximo.
- Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas. Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje. (Morera Castro, 2008).

Los juegos y rondas tradicionales son una forma de rescatar la memoria de una región, el testimonio de una comunidad, las costumbres de una tierra y las tradiciones que de generación en generación formarán una historia, son capaces de motivar la recreación familiar. (Castro, 2008)

A través de los juegos tradicionales no solo favorece la interacción de las y los miembros, sino que también amplía la gama de actividades en las cuales se pueden conocer, divertir, reír, intercambiar ideas y compartir sanamente, además utilizando rondas tradicionales se puede fomentar la creatividad, mejorar la salud (física, mental y emocional), fortalecer los valores y actitudes, incrementar las destrezas y habilidades de todas las poblaciones.

1.3.2 Juegos tecnológicos

Muchos son los sentimientos que asumen los ciudadanos ante el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) que cada vez son más los que van teniendo acceso a este medio. Todos ellos forman parte de una nueva sociedad conectada que usa sus recursos para satisfacer diferentes necesidades, esta sociedad es la denominada sociedad de la información.

La necesidad de algunos niños por jugar delante del ordenador, implica la preocupación de los padres y educadores, ya que el rendimiento académico a veces se ve mermado. Es por ello que la psicopedagogía dentro de su labor de estudio del análisis de los nuevos medios para el aprendizaje deba encontrar en este campo una respuesta válida para hacer frente a esta situación.

Videojuegos, la revolución del siglo XXI

La sociedad del conocimiento ha convertido Internet en un elemento fundamental de la cultura visual que conforma el imaginario del siglo XXI. Información a raudales se distribuye sin control por la Red, conformando su magia y dotándola de una fuente peligrosa para menores sin orientación. Por su parte, la televisión tiene ya una implantación consolidada, formando gran parte de su tiempo de ocio y olvidando en la mayoría de las ocasiones su compromiso como formadora de actitudes.

El cine parece ir encontrando en estos últimos años un importante relanzamiento al llevar la fantasía literaria a su estado máximo, un importante aliado que le ha dado las claves argumentales para llegar hasta los más pequeños. Pero son los videojuegos los que permiten a los niños convertirse en los protagonistas de las historias que imaginan o en la posibilidad de transformarse en un nuevo héroe. Un espacio que requerirá un análisis distinto, ya que en él los menores no son tan sólo consumidores, sino que se convierten en los principales agentes activos de las aventuras y narraciones que el mercado les propone.

Peligros y aportaciones educativas

Los videojuegos son, de manera evidente, una de las primeras opciones en la elección de los menores para pasar su tiempo de ocio, aunque no todos reciben la misma aceptación por parte de los usuarios. Las preferencias de éstos se dividen según el tema del juego y la estructura formal del mismo. Atendiendo a la clasificación temática realizada por Funk y Buchman (1994) destaca el hecho de que los videojuegos catalogados como «educativos» reciben muy baja valoración por parte de los niños y adolescentes, tan sólo un 2%; mientras que los de tema violento ocupan una primera situación, con cerca de un 50% del mercado. Una tendencia que se mantiene a lo largo de la historia de los videojuegos.

“Si consideramos esta nueva era de la imagen, desde el punto de vista creativo, como innovación valiosa, necesitamos añadir la alfabetización visual a las medidas técnicas de protección, que tienen una eficacia limitada, para poder sacar partido a las nuevas tecnologías desde la infancia” (Llorca, España).

Capítulo 2. Educación preescolar

La educación preescolar es una etapa fundamental en el desarrollo y formación de los niños pequeños.

La educación preescolar promueve el desarrollo integral de los niños en áreas cognitivas, sociales, emocionales y físicas. Proporciona una base sólida para futuros aprendizajes y habilidades académicas, así como para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales importantes para su vida.

Por otro lado, el preescolar, los niños interactúan con otros niños de su edad y aprenden a socializar, compartir, colaborar y respetar a los demás. Estas habilidades sociales son fundamentales para una adecuada integración en la sociedad y para establecer relaciones positivas con los demás a lo largo de su vida.

También durante la etapa preescolar, los niños tienen una gran capacidad para aprender y asimilar nueva información. La educación preescolar proporciona una estimulación temprana que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y lingüísticas.

Otro aspecto que fomenta la educación preescolar, es la curiosidad y creatividad: El preescolar ofrece un ambiente propicio para que los niños exploren y desarrollen su curiosidad natural. Las actividades lúdicas y creativas estimulan su imaginación y les permiten descubrir el mundo de manera divertida y significativa.

En resumen, la educación preescolar es un período crucial en el desarrollo de los niños, ya que les brinda oportunidades para crecer en diversas áreas y les prepara para enfrentar con éxito los retos futuros en su proceso educativo y en su vida social. Una educación preescolar de calidad puede sentar las bases para un desarrollo positivo y equilibrado en la infancia y más allá.

2.1 Semblanza Histórica de la educación preescolar en México

La Educación Preescolar en México, a través de la identificación de las instituciones que se han encargado de proporcionarla de manera formal, permite reconocer la

evolución y en general los cambios que, con cautela, la han ido determinando. Dichos cambios corresponden sin duda a una ideología característica de cada época, a las necesidades educativas que entonces se consideran valiosas y los conceptos que de hombre y sociedad se han ido planteando.

La educación en México tiene un momento coyuntural en el año de 1837, al surgir en el Mercado de El Volador de la Ciudad de México, la primera Institución cuya finalidad se define por “cuidar niños” mientras sus madres trabajaban con base en esta iniciativa, otras Instituciones realizan intentos similares encaminados a la atención de niños menores de seis años entre las que cabe señalar, a “la casa del Asilo de Infancia”, fundada por la Emperatriz Carlota y el “Asilo San Carlos”, donde los pequeños recibían alimentos además de los respectivos cuidados.

La educación Preescolar en nuestro país la introduce y formaliza el maestro Enrique Laubscher. El maestro Laubscher, egresa de la Escuela Normal de Kaiserslautern Baviera, y al concluir sus estudios viaja a México, estableciéndose en San Andrés Tuxtla Veracruz donde dedicó su tiempo al comercio en tanto lograba estabilizarse económicamente; su labor educativa la inicia dando lecciones de diferentes materias en las casas y colegios particulares en los que destaca “El Colegio Esperanza” del Puerto de Veracruz, y es aquí donde inicia su labor pedagógica al escribir un pequeño tratado de enseñanza al que tituló “La hoja de doblar”, basado en los Dones de Fröebel, posteriormente es nombrado director de la Escuela Superior de Alvarado en Alvarado Ver., aquí le es autorizado y permitido realizar modificaciones que en su concepto requiriera el plantel, y es entonces que introduce la reforma educativa que contemplaba la introducción del Método Froebeliano para Kindergarten.

Más adelante, hacia el año de 1882, Joaquín Baranda, fue nombrado Secretario de Justicia e Instrucción Pública; durante su administración empezó a surgir de manera notable la idea de escuelas de párvulos aun cuando desde 1880 el ayuntamiento constitucional había aprobado la apertura de una escuela para niños de ambos

sexos en beneficio de la clase obrera cuya tarea a cargo de la comisión de instrucción pública, era la de prestar atención a niños entre 3 y 6 años de edad.

Se nombró como directora e institutriz a la Señorita Dolores Pasos. El sistema de enseñanza que aquí se estableció fue que los niños a través del juego comenzaran a recibir lecciones instructivas y preparatorias que más tarde perfeccionarían en la escuela primaria. La escuela de párvulos N° 1 quedó abierta al público el 4 de enero del 1881, a partir de esta fecha surge la necesidad de normar el servicio que se ofrecía en las instituciones del nivel preescolar, de esta manera, los lineamientos pedagógicos relativos a este nivel comenzaron a aparecer con la propuesta del Prof. Manuel Cervantes Imaz quien retomando las ideas de Pestalozzi y Fröebel planteó la necesidad de prestar atención específica a los niños menores de seis años.

En el año de 1908, la Profesora Rosaura Zapata fue comisionada para ir a Alemania, Suiza, Francia, Bélgica e Inglaterra, con la finalidad de hacer los estudios correspondientes a la preparación de las docentes de preescolar, para atender los servicios pedagógicos de los Jardines de Niños de manera eficiente, para ello se crea en este mismo año la Inspección Técnica.

Para el año de 1910, se consideró viable establecer un curso especial para enseñar la pedagogía de los Jardines de niños en la escuela Normal para Profesoras, el cual fue impartido por el Profesor Luis Ruíz quien la enseñaba como parte integral de un curso de didáctica; al regreso de la Profesora Von Glümer, ella se encarga precisamente de este curso que es inaugurado de manera oficial en 1910, y posteriormente impartido también por las Profesoras Rosaura Zapata, Josefina y Carmen Ramos. (Hernández, 2016)

2.2 Descripción del nivel educativo

La implementación de la reforma en Educación Preescolar ha planteado grandes desafíos a las educadoras y al personal directivo. El avance en la consolidación de

este proceso de cambio requirió introducir modificaciones específicas al Programa de Educación Preescolar 2004, sin alterar sus postulados ni características esenciales, para ajustar y contar hoy con un currículo actualizado, congruente, relevante, pertinente y articulado con los dos niveles que le siguen (primaria y secundaria); en este sentido, se le da continuidad al proceso.

La finalidad de la reforma en este nivel está orientada a la transformación de las prácticas educativas, así como de las formas de organización y funcionamiento de los planteles.

En el Jardín de Niños los pequeños deben tener oportunidades que los hagan usar las capacidades que ya poseen y continuar desplegándolas, por ello, la acción de la educadora es un factor clave porque establece el ambiente, plantea las situaciones didácticas y busca motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias.

Este último objetivo es el que propone el Programa de Estudios dentro de la parte curricular. La autonomía de los estudiantes para que sean capaces de investigar, analizar y buscar una solución sobre alguna problemática. Y, que logre expresar sus ideas y sentimientos, en donde el docente acompañe en los aprendizajes de los niños para que logren desarrollar habilidades para la vida.

El proceso de desarrollo y aprendizaje, así como la diversidad social y cultural del país, hace sumamente difícil establecer una secuencia detallada de situaciones didácticas o tópicos de enseñanza, por lo cual el programa no presenta una secuencia de actividades o situaciones que deban realizarse sucesivamente con las niñas y los niños.

En este sentido, busca establecer el orden en que se abordarán las competencias propuestas para este nivel educativo, y seleccionar o diseñar las situaciones

didácticas que considere convenientes para promover las competencias y el logro de los aprendizajes esperados.

En el programa de educación preescolar se especifican en términos de competencias que los alumnos deben desarrollar. El programa se enfoca al desarrollo de competencias de las niñas y los niños que asisten a los centros de educación preescolar, y esta decisión de orden curricular tiene como finalidad principal propiciar que los alumnos integren sus aprendizajes y los utilicen en su actuar cotidiano. Además, establece “que una competencia es la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores” (Sep, 2011).

La selección de competencias que incluye el programa se sustenta en la convicción de que las niñas y los niños ingresan a la escuela con un acervo importante de capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en los ambientes familiar y social en que se desenvuelven, y de que poseen enormes potencialidades de aprendizaje.

En el trabajo educativo deberá tenerse presente que una competencia no se adquiere de manera definitiva: se amplía y se enriquece en función de la experiencia, de los retos que enfrenta el individuo durante su vida, y de los problemas que logra resolver en los distintos ámbitos en que se desenvuelve.

“Centrar el trabajo en el desarrollo de competencias implica que la educadora haga que las niñas y los niños aprendan más de lo que saben acerca del mundo y sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas; ello se logra mediante el diseño de situaciones didácticas que les impliquen desafíos: que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distinguen, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia, etcétera” (Sep, 2011).

Y es importante mencionar que para la adquisición de una competencia tendremos que lograr que los niños aborden y adquieran los aprendizajes esperados que se manifiestan en cada competencia de cada campo formativo, considerando que los aprendizajes esperados “Son Indicadores de logro que, en términos de la temporalidad establecida en los programas de estudio, definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser; además le dan la concreción al trabajo docente al hacer constatable lo que los estudiantes logran y constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula” (Schalk & Marcelo, 2010).

2.2.1 Propósitos y fines de la educación preescolar

Los propósitos del programa expresan los logros que se espera tengan los niños como resultado de cursar los tres grados que constituyen este nivel educativo y en donde la educadora tendrá que diseñar actividades de acuerdo a cada nivel, tomando en cuenta sus conocimientos previos, intereses y necesidades potencializando sus aprendizajes para garantizar una secuencia lógica.

Los propósitos que se establecen en el programa constituyen el principal componente de articulación entre los tres niveles de la Educación Básica y se relacionan con los rasgos del perfil de egreso de la Educación Básica.

Al reconocer la diversidad social, lingüística y cultural que caracteriza a nuestro país, así como las características individuales de las niñas y los niños, durante su tránsito por la educación preescolar en cualquier modalidad –general, indígena o comunitaria– se espera que vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje, y que gradualmente:

- Aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el

aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

- Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.
- Desarrollen interés y gusto por la lectura, usen diversos tipos de texto y sepan para qué sirven; se inicien en la práctica de la escritura al expresar gráficamente las ideas que quieren comunicar y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura.
- Usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos.
- Se interesen en la observación de fenómenos naturales y las características de los seres vivos; participen en situaciones de experimentación que los lleven a describir, preguntar, predecir, comparar, registrar, elaborar explicaciones e intercambiar opiniones sobre procesos de transformación del mundo natural y social inmediato, y adquieran actitudes favorables hacia el cuidado del medio.
- Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad, reconociendo que las personas tenemos rasgos culturales distintos, y actúen con base en el respeto a las características y los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género.
- Usen la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza, teatro) y apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.
- Mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento; practiquen acciones de salud individual y colectiva para

preservar y promover una vida saludable, y comprendan qué actitudes y medidas adoptar ante situaciones que pongan en riesgo su integridad personal. (Sep, 2011)

2.2.3 Programa de estudios 2011

Características del Programa de Estudios 2011

El programa de estudios es nacional de observancia para todas las modalidades e instancias públicas o privadas, establece propósitos para la educación preescolar. Los propósitos del programa expresan los logros que se espera tengan los niños como resultado de cursar los tres grados que constituyen este nivel educativo y en donde la educadora tendrá que diseñar actividades de acuerdo a cada nivel tomando en cuenta sus conocimientos previos, intereses y necesidades potencializando sus aprendizajes para garantizar una secuencia lógica.

Los propósitos educativos se especifican en términos de competencias que los alumnos deben desarrollar porque:

- Se enfoca al desarrollo de competencias de las niñas y los niños
- Tiene como finalidad principal propiciar que los alumnos integren sus aprendizajes y los utilicen en su actuar cotidiano.
- Establece que una competencia es la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.
- Pretende el trabajo sistemático para el desarrollo de las competencias

El programa está basado en competencias donde el docente tendrá que tener presente que una competencia no se adquiere de manera definitiva se amplía y enriquece en función de la experiencia y de los retos que enfrenta en individuo durante su vida.

El programa tiene carácter abierto

Por los procesos y situaciones de aprendizaje el programa es de carácter abierto ya que permite que las situaciones didácticas deban realizarse sucesivamente con los niños recuperando las necesidades e intereses del grupo.

En este sentido, el programa tiene un carácter abierto, lo que significa que la educadora es responsable de establecer el orden en que se abordarán las competencias propuestas para este nivel educativo, y seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere convenientes para promover las competencias y el logro de los aprendizajes esperados, así como el escoger los temas y la metodología para lograr que los niños adquieran los aprendizajes esperados de la competencia seleccionada.

Por otro lado, también la docente debe cubrir cierto perfil o lineamientos. Las bases para el trabajo son un referente que brinda algunas características de las niñas y de los niños, así como su proceso de aprendizaje, donde se destacan algunas condiciones para favorecer la intervención educativa y la organización del trabajo en la escuela, realizando con ello un proceso educativo y trabajo colaborativo asumiendo compromisos entre docentes para compartir información generando así un compromiso educativo que permita un verdadero trabajo de gestión escolar.

“Las bases que se proponen son un referente para que cada educadora reflexione acerca de su práctica, y también para la reflexión colectiva del personal docente y directivo sobre el sentido que se da, en los hechos, al conjunto de actividades que se realiza en cada centro de educación preescolar” (Sep, 2011).

El trabajo se organiza en tres rubros, en el primer rubro se describe las características infantiles y proceso de aprendizaje, que es parte del proceso del desarrollo del niño, de aquí tomo que el juego potencializa el aprendizaje de los alumnos y es el eje de mi proyecto para que a través de situaciones lúdicas logren resolver problemáticas sencillas, inicien el conteo, identifiquen una secuencia,

agrupen, clasifiquen y discriminen objetos, siempre es importante tener en cuenta las necesidades y características de los niños, así como la intervención docente.

Por último, el tercer rubro que es la intervención educativa y que se especifica en las bases para el trabajo la importancia del docente, porque es el guía, el ejemplo y la persona que está brindándoles conocimientos a sus alumnos tiene, o tenemos el deber de brindarles principalmente la motivación por el conocimiento, el gusto por el aprendizaje y el deseo de estudiar.

Desde esta perspectiva tengo que tomar en cuenta sus intereses, realizar actividades retadoras e innovadoras que les permitan la reflexión y el análisis que los lleven a buscar soluciones, resolver problemas, interesarse en nuevas cosas y conocer de su mundo social, natural, cultural, escolar y familiar.

Por eso tengo que realizar planes, proyectos y situaciones que me permitan desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales, culturales, lúdicas siendo este parte de mi proyecto pues considero que el juego para ellos siempre será agradable e interesante y mi interés en que ellos aprendan a través del juego situaciones matemáticas en con esa visión de innovar parte de mi práctica docente con lo anterior se describe en qué consisten las bases para el trabajo:

Características infantiles y procesos de aprendizaje

1. Las niñas y los niños llegan a la escuela con conocimientos y capacidades que son la base para continuar aprendiendo.
2. Las niñas y los niños aprenden en interacción con sus pares, es decir la relación entre niño –niño niño-adulto adulto- niño formando con ellos un círculo de aprendizaje e interacción directa con sus pares niño- niño compartiendo información, experiencias aprendiendo conjuntamente.
3. El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños

El juego tiene múltiples manifestaciones y funciones, ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de su necesidad de

movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

Diversidad y equidad

La educación inclusiva implica oportunidades formativas de calidad para todos.

- Permitiendo con ello el derecho a la educación
- Brindar las mismas oportunidades entre los grupos sociales impulsando la equidad.

La atención de las niñas y los niños con necesidades educativas especiales, con o sin discapacidad, y con aptitudes sobresalientes

- Se atenderá a las niñas y los niños de manera adecuada y de acuerdo con sus propias condiciones y con equidad social; además.
- Se propiciará la inclusión en los planteles de Educación Básica a de menores de edad con o sin discapacidad, y con aptitudes sobresalientes.
- Se brindará orientación a los padres o tutores, así como a las docentes y demás personal de las escuelas que los atienden.

La igualdad de derechos entre niñas y niños se fomenta desde su participación en actividades de socialización y aprendizaje

- En el proceso de construcción de su identidad
- las niñas y los niños aprenden y asumen formas de ser, sentir y actuar consideradas como *femeninas* y *masculinas* en una sociedad.

Intervención educativa

Fomentar y mantener en las niñas y los niños el deseo de conocer, así como el interés y la motivación por aprender

- Propiciar el interés a través de situaciones, nuevas, interesantes, novedosas, donde permita al niño investigar interesarse enfrentándolo a retos y situaciones complejas que permita que el busque soluciones y respuestas sustentando su aprendizaje.
- Incorporar los intereses de los niños al proceso educativo.

La confianza en la capacidad de aprender se propicia en un ambiente estimulante en el aula y la escuela.

- Desarrollar equilibradamente las competencias de las niñas y los niños.
- Generar un ambiente estable y agradable.
- La educadora deberá tener actitudes que orienten y modulen las relaciones entre sus alumnos.

La intervención educativa requiere de una planificación flexible

- La planificación de la intervención educativa es indispensable para un trabajo docente eficaz, ya que permite a la educadora definir la intención y las formas organizativas adecuadas.
- Organizar y prever los recursos didácticos.
- Tener referentes claros para evaluar el proceso educativo de los alumnos que conforman su grupo escolar. (Los aprendizajes esperados y las competencias)
- La planificación deberá tener apertura a la reorientación y al ajuste, a partir de la valoración que se obtenga de los aprendizajes de las niñas y los niños.

La colaboración y el conocimiento mutuo entre la escuela y la familia favorece el desarrollo de niñas y niños.

Los efectos formativos de la educación preescolar sobre el desarrollo de las niñas y los niños serán más sólidos en la medida en que, en su vida familiar, tengan experiencias que refuercen y complementen el trabajo que la educadora realiza con ellos.

- Fortalecer la participación de los padres, el personal directivo y docente.
- Tomar la iniciativa a partir de organizar una actividad sistemática de información y acuerdo dirigido al contexto escolar que rodea al niño.
- Los miembros de la familia pueden participar en una labor de apoyo educativo.

Campos formativos

El programa de Estudios tiene seis campos formativos en el cual cada campo tiene dos aspectos y sus competencias, solo un campo que es expresión y apreciación artística tiene cuatros aspectos que se describirán a continuación.

Los procesos de desarrollo y aprendizaje infantil tienen un carácter integral y dinámico basado en la interacción de factores internos (biológicos y psicológicos) y externos (sociales y culturales); sólo por razones de orden analítico o metodológico se distinguen campos del desarrollo, porque en la realidad éstos se influyen mutuamente; por ejemplo, cuando los bebés gatean o caminan se extiende su capacidad de explorar el mundo y ello impacta su desarrollo cognitivo; lo mismo sucede cuando empiezan a hablar, porque mediante el lenguaje amplían sus ámbitos de interacción y relaciones sociales, lo que a su vez acelera el desarrollo del lenguaje.

Asimismo, al participar en experiencias educativas, las niñas y los niños ponen en práctica un conjunto de capacidades de distinto orden (afectivo y social, cognitivo y de lenguaje, físico y motriz) que se refuerzan entre sí. En general, y simultáneamente, los aprendizajes abarcan distintos campos del desarrollo humano; sin embargo, según el tipo de actividades en que participen, el aprendizaje puede concentrarse de manera particular en algún campo específico como el campo formativo de pensamiento matemático vinculando al juego como estrategia para que las niñas y niños aprendan a reunir, quitar, agrupar, igualar, agregar.

El programa de educación preescolar se organiza en seis *campos formativos*, denominados así porque en sus planteamientos se destaca no sólo la interrelación entre el desarrollo y el aprendizaje, sino el papel relevante que tiene la intervención docente para lograr que los tipos de actividades en que participen las niñas y los niños constituyan experiencias educativas.

Los campos formativos facilitan a la educadora tener intenciones educativas claras (qué competencias y aprendizajes pretende promover en sus alumnos) y centrar su atención en las experiencias que es importante que proponga. (Sep, 2011)

Cada campo formativo incluye aspectos que se señalan enseguida.

Campos formativos Aspectos en que se organizan

Campos formativos	Aspectos en que se organizan
Lenguaje y comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje oral. • Lenguaje escrito.
Pensamiento matemático	<ul style="list-style-type: none"> • Número. • Forma, espacio y medida.
Exploración y conocimiento del mundo	<ul style="list-style-type: none"> • Mundo natural. • Cultura y vida social.
Desarrollo físico y salud	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación, fuerza y equilibrio. • Promoción de la salud.
Desarrollo personal y social	<ul style="list-style-type: none"> • Identidad personal. • Relaciones interpersonales.
Expresión y apreciación artísticas	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión y apreciación musical. • Expresión corporal y apreciación de la danza. • Expresión y apreciación visual. • Expresión dramática y apreciación teatral.

Si entendemos la palabra plan como un programa que establece qué cosas se harán y cómo se realizarán, podemos decir que un plan de estudios es una guía que

recoge qué materias se impartirán y cómo se hará en cada momento.

La función de tener un plan o programa de estudios, tiene como finalidad la organización y planificación del trabajo docente, se ve como una guía cuya finalidad e intencionalidad, es orientar a los docentes para consolidar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Un programa de estudio es una formulación hipotética de los aprendizajes, que se pretenden lograr en una unidad didáctica de las que componen el plan de estudios, documento que marca las líneas generales que orientan la formulación de los programas de las unidades que lo componen” (Pansza, 1986).

Un correcto plan de estudios debe contar con partes bastante definidas y claras. Así, es imprescindible que se hable de los objetivos que los alumnos deben alcanzar con dicho plan, justificando así los contenidos y los recursos que serán necesarios para impartir los conocimientos que les permitan alcanzar dichos objetivos.

Los planes o programas de estudios cambiarán en cada etapa estudiantil, además, hay que señalar que estos planes pueden variar con el tiempo; y es que los planes de estudios también deben renovarse para estar completamente adaptados a la realidad de nuestros días y en donde los docentes buscaremos adaptarnos, renovarnos y buscar que la educación que ahora se brinda sea en base a la mejora de los aprendizajes y que a su vez nos permita a los docentes tener herramientas con las cuales podamos mejorar nuestra practica educativa.

Como vemos, la importancia del plan de estudios es realmente vital para la educación actual. Asimismo, hay que señalar que la creación de dichos planes debe hacerse cuidadosamente. Hay que entender que un mal plan de estudios hará que los profesores no sean capaces de hacer su trabajo y que los alumnos no entiendan absolutamente nada del proceso educativo al que se están sometiendo. Así pues,

la principal función de dicho plan es crear un individuo que pueda comprender a la perfección los conocimientos necesarios para afrontar nuestro mundo actual.

En edad preescolar se lleva el Programa de Estudios 2011 guía para la educadora y como se hace mención realmente se ha tomado como una guía que nos permite orientarnos para realizar una planeación que nos permita buscar estrategias donde los niños sean capaces de adquirir, conocimiento, habilidades, saberes y valores a través de los campos formativos.

Capítulo 3. El Juego como estrategia de aprendizaje.

3.1 El papel del juego como estrategia de aprendizaje

El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante.

Se sugiere al educador un conjunto de actividades para cambiar la rutina por otras actividades, tal vez más interesantes, se plasmaron ideas para realizar clases para estimular la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje, con la finalidad que estas estrategias faciliten en los alumnos ese proceso. El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido, los gustos y las costumbres han evolucionado a la par, quizá, de la ciencia y la tecnología, no obstante, hoy se encuentra a los niños de cualquier planeta jugando con un carro independientemente si es de madera, de plástico o de cualquier otro material y las niñas jugando con su muñeca de trapo, de porcelana o de fieltro.

Ahora bien, el ámbito interdisciplinario abarca desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología porque todas tuvieron y tienen como sujeto de estudio a ese niño o niña, es decir, al hombre. La psicología y la pedagogía tienen como categorías básicas al estudiante y a los aprendizajes interconectados por el aporte didáctico. Aporte que cada vez se actualiza en constancia con la ciencia y la tecnología.

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero

descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido, el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa. La competitividad se introduce en la búsqueda de aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo (Minerva Torres, 2002)

3.1.2 El papel del juego en el desarrollo infantil

El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente.

Los expertos han señalado las características del juego:

- Se hace simplemente por placer.
- Es elegido libremente.
- Exige una participación activa del niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de la cultura.
- Favorece el desarrollo social y la creatividad.
- Se halla en la base misma de la cultura.

Se ha dicho, y con razón, que, así como una buena nutrición es necesaria para el crecimiento, el juego es fundamental para el desarrollo; si tenemos en cuenta que los niños son los motores de su propio desarrollo, el acompañamiento inteligente y afectuoso que nosotros debemos brindarles como adultos implica permitirles ese albedrío tan esencial y tan importante que el juego propicia y que le posibilita al niño

desarrollar su creatividad y llevar a cabo una gran cantidad de acciones favorables para la vida, como, por ejemplo, los aprestamientos sociales la solución de conflictos y la creación de una serie de relaciones que van a ser determinantes durante su vida.

El juego se halla en la base de la cultura”, afirma Huizinga, frase muy profunda que proporciona un punto de partida para estudiar a la especie humana, lo que se podría hacer perfectamente siguiendo la forma en que ha jugado el hombre desde siempre y como juega hoy en la era de la información, en medio de computadores y videojuegos, la que, de paso, podemos decir, no es la mejor opción de espacio lúdico para el desarrollo.

Sigmund Freud decía muy acertadamente: “Un niño juega no solo para repetir situaciones placenteras, sino también para elaborar las que le resultaron dolorosas o traumáticas”. La ludoterapia es un elemento bien importante para muchos tratamientos, y, en ese sentido, en la medida en que el juego permite aflorar una gran cantidad de situaciones que angustian a los niños, va a servir muchísimo como terapia. (Ramírez, 2018)

Beneficios del juego infantil:

- Es indispensable para la estructuración del yo.
- Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él. Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.
- Es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica. El juego como medio educativo es un elemento muy significativo, porque:
- Enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo.
- Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.

Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos. Esta es una de las cosas bonitas de los niños, que muchas veces los juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, por ejemplo, cuánto disfruta el niño montado a caballo en un palo de escoba, o arrastrando a su hermana en una caja de cartón, frente a otras cosas de la modernidad, que no le despiertan una atención tan grande. En ese sentido, el desarrollo, la imaginación, la observación, el progreso en la atención y la memoria son factores que posteriormente serán transferidos a situaciones no lúdicas, las cuales enriquecen la mente del niño y lo preparan para la vida académica y laboral.

3.2 El juego como promotor de aprendizaje

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora.

Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad. El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia.

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, al inicio son simples movimientos corporales que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares y adultos.

De esta forma, el juego contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física además afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización. Por lo que, el juego es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

Los niños invierten gran parte de su tiempo en jugar, el tipo de juego se modifica y adapta a la edad y a las preferencias de cada niño, pero más que un medio de diversión, es una actividad de enseñanza motivadora para los menores. Por ejemplo, a partir de los dos años de edad, el niño empieza con una nueva etapa de juego, debido a que en este momento se comunica con mayor fluidez, está ampliando su vocabulario y cuenta con mayor dominio sobre su cuerpo (motricidad gruesa y fina), lo cual, lo lleva a buscar nuevas experiencias y compañeros de juego.

Posterior, al momento de la incorporación a la escuela, el juego forma parte de la escuela y del hogar, y es cuando a través del juego, los niños imitan la realidad, representando lo que han vivido o desean vivir, permitiéndose exteriorizar sus emociones como alegrías, tristezas, frustraciones, etc.

Para facilitar el juego se puede hacer uso de materiales como cajas de cartón, bloques de madera o plástico, y tapaderas, los cuales, pueden irse adaptando de acuerdo al crecimiento y formación de capacidades de los niños es importante fomentar y ser partícipes en las actividades de juego con los niños, debido al papel

fundamental que tiene en el desarrollo de los pequeños, así como por la importancia que ejerce en el fortalecimiento y adquisición de sus aprendizajes.

Contribución del juego en las capacidades de los niños:

- **Físicas:** permite diferentes movimientos que los ejercita y ayuda a su coordinación psicomotriz, contribuye a disminuir el riesgo de sobrepeso y obesidad, y les permite dormir mejor durante la noche.
- **Desarrollo sensorial y mental:** es favorecida por la discriminación de formas, tamaños, colores, olores, texturas, etc.
- **Afectivas:** al experimentar sus emociones como sorpresa, alegría, expectación, etc.
- **Creatividad e imaginación:** es parte innata del juego, permite su desarrollo y fortalecimiento.

El juego en el preescolar es muy importante ya que en esta etapa aparece la conducta animista donde el niño le da vida a objetos inanimados. Si choca con una piedra y dice “piedra boba”, porque si chocó con ella, cree que la piedra es una persona; dentro de su animismo le va dando vida a muchas cosas en su imaginación, esos idearios se van enriqueciendo de manera significativa, como se verá posteriormente con el amigo imaginario.

Lanzar y recibir objetos, pintar, rasgar, cortar y pegar, es parte de lo que saben hacer los niños quienes trabajamos en preescolar sabemos que esta es una etapa bellísima en la vida de los niños, cuando están sintonizados con la vida, ejerciendo su capacidad de asombro con todo lo que encuentran a su alrededor, con esta perspectiva el papel de los padres y educadores es de suma importancia ya que este último, puede tener una figura de autoridad y de empatía en la institución escolar; es decir, el niño mira al educador como un padre, y como una prolongación de ellos. De ahí la relevancia de que el educador sea un ejemplo, un estímulo para

el niño, y que logremos desarrollar sus habilidades, capacidades y destrezas utilizando el juego como medio para lograrlo.

3.3 Propuesta lúdica para favorecer el aprendizaje en pensamiento matemático

La propuesta lúdica es extremadamente importante para favorecer el aprendizaje del pensamiento matemático en preescolar por varias razones:

La primera sería la motivación y entusiasmo, dado que el juego y las actividades lúdicas despiertan la motivación y el entusiasmo en los niños. Al aprender matemáticas a través del juego, los niños se sienten más interesados y comprometidos, lo que mejora su disposición para aprender.

También fomenta el aprendizaje significativo, pues el juego permite a los niños experimentar conceptos matemáticos de manera concreta y significativa. Los niños pueden manipular objetos, contar, clasificar y medir en situaciones reales, lo que facilita la comprensión y retención de conceptos matemáticos abstractos.

Pero también, puede existir un desarrollo de habilidades cognitivas como el juego lúdico involucra la resolución de problemas, el pensamiento lógico y la planificación, lo que desarrolla las habilidades cognitivas necesarias para el pensamiento matemático.

Otras características que también fomenta son las siguientes:

Desarrollo del razonamiento matemático: A través del juego, los niños pueden explorar patrones, secuencias y relaciones numéricas, lo que favorece el desarrollo del razonamiento matemático y la habilidad para hacer conexiones entre diferentes conceptos matemáticos.

Aprendizaje emocionalmente positivo: El juego lúdico crea un ambiente emocionalmente positivo para el aprendizaje. Los errores no son vistos como

fracasos, sino como oportunidades de aprendizaje. Esto reduce la ansiedad y el miedo asociados con las matemáticas y aumenta la confianza en las habilidades matemáticas.

Desarrollo de habilidades sociales: El juego en grupo fomenta el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos, lo que es fundamental para el trabajo en equipo y la colaboración en futuros aprendizajes.

Estimulación de la creatividad: El juego lúdico permite a los niños encontrar múltiples soluciones para un mismo problema, lo que estimula su creatividad y pensamiento divergente.

Aprendizaje autónomo: El juego fomenta la autonomía y el aprendizaje autodirigido en los niños, ya que pueden explorar y descubrir a su propio ritmo, tomando decisiones y resolviendo problemas por sí mismos.

Mejora de la retención de conocimientos: La combinación del aspecto lúdico con el aprendizaje matemático crea una experiencia memorable para los niños, lo que mejora la retención de conocimientos a largo plazo.

En resumen, la propuesta lúdica es esencial para favorecer el aprendizaje en pensamiento matemático en preescolar, ya que estimula la motivación, el aprendizaje significativo, el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, la creatividad y la autonomía. Al integrar el juego en las actividades de aprendizaje, los niños pueden disfrutar de las matemáticas y desarrollar una base sólida para futuros aprendizajes matemáticos más complejos.

A continuación muestro un ejemplo de cómo se puede trabajar con el niño desde el punto de vista lúdico. Por su puesto que puede haber otras propuestas mejores, sin embargo, solo propongo algunas alternativas.

A MODO DE CONCLUSIÓN

El proceso de aprendizaje como docente y en mis alumnos es una variable constante de saberes, oportunidades, fortalezas y debilidades que me permiten ejercer mi profesión con responsabilidad, teniendo claro que la educación es un proceso continuo de formación, transformación e innovación para crear un cambio educativo.

El juego es una acción que nos permite aprender, pero que no fácilmente se logra y que en ocasiones nos cuesta involucrarnos de forma activa en estas estrategias y dinámicas que son tan importantes para que los niños logren transmitir lo más relevante para la construcción de nuevos aprendizajes.

El desarrollo de nuevos aprendizajes a través del juego ha sido el tema central de mi trabajo, al observar que en preescolar no se le da tanto peso a los procesos de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas, sobre todo si consideramos que en este espacio se crea un grupo social donde interactúan niñas y niños y los agentes educativos que integran este contexto escolar.

Dentro de este proyecto se planteó una propuesta de enseñanza y aprendizaje con la finalidad de que los niños de preescolar construyeran saberes y aprendizajes significativos a través del juego, una propuesta educativa que me parece innovadora, interesante y atractiva para los niños, ya que, al realizar diferentes acciones encaminadas a un mismo fin, les permitieron experimentar, conocer y comunicarse de diferente manera.

En esta propuesta educativa se plantearon diferentes alternativas y actividades educativas con la finalidad de que los niños se sintieran seguros compartiendo un vínculo afectivo que se generó en el grupo, beneficiando principalmente al alumnado y me atrevo a decir que, al mismo contexto escolar, ya que es gratificante observar que las docentes de otros grupos están retomando esta propuesta para ser aplicada con sus alumnos.

La Universidad Pedagógica Nacional me ha dado herramientas para fortalecer mi práctica educativa y continuar en el camino educativo. Este trabajo aún no termina, es un logro importante como docente y una satisfacción personal, pero será continuo buscando un cambio educativo, coadyuvando con mi centro de trabajo, propiciando que el juego sea una alternativa que utilicen las docentes a través de temas y actividades innovadoras y retadoras: mejorando la propuesta educativa.

Bibliografía

- Alvarado, M. M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación* , 114.
- Campoy, A. (1997). Un programa de intervención desde una perspectiva psicodinámica . *Publicaciones de intercambio* , España.
- Hernández, A. T. (23 de 03 de 2016). Inicios de la educación preescolar en México. *Milenio*.
- juego, E. (22 de 10 de 2018). *revista Educativa*. Obtenido de http://www.macmillan.es/catalogo/formacion_profesional/castellano
- Llorca, M. Á. (España). Los videojuegos, marcadores de tendencias en el ocio tecnológico. *Comunicar*, núm. 27, 82.
- Maestro. (2005). *Juegos tradicionales*. España.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, vol. 25, 119.
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, vol. 6, 290.
- Morera Castro, M. (2008). GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN, SE RECOBRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES. *MHSalud*, vol. 5, Costa Rica.
- Navarro, J. N. (21 de Noviembre de 2017). *Hacia una reforma del Sistema Educativo Nacional*. Obtenido de <http://www.planeducativonacional.unam.mx/>
- Pansza, M. (1986). *Elaboración de programas*. Mexico: Gernika.
- Ramírez, J. F. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP Volumen 10*, 6.
- Schalk, A. E., & Marcelo, C. (2010). Análisis del discurso asíncrono en la calidad de los aprendizajes esperados. *Comunicar*, 5.
- Sep. (2011). *Programa de Estudios Guia para la educadora*. México D.F: Sep.
- Stefani, G., Andres, L., & Oanes, E. (2014). TRANSFORMACIONES LÚDICAS. UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS. *Interdisciplinaria*, Buenos Aires, Argentina.
- Terròn, A. M. (2008). *Los juegos del rol un acercamiento psicopedagógico*. Adiesoc.
- Vargas Z, O. (1995). *El principio de la educación del niño, Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.