



Universidad Pedagógica Nacional
Unidad 097 CDMX

**“El juego como estrategia esencial para el aprendizaje y
la enseñanza”**

Tesina

Para obtener el título de:

Licenciada en Educación Inicial y Preescolar

Presenta:

Brenda Gonzalez Legorreta

Asesor: Dr. Napoleón Antonio Chávez Suárez

CDMX, 2026



Rectoría
Secretaría Académica
Dirección de Unidades
Unidad UPN. 097 CDMX, Sur
Titulación

Ciudad de México, 07 de marzo 2026.

DICTAMEN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

C. BRENDA GONZÁLEZ LEGORRETA
Presente.

En mi carácter de Presidente de la comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado de la dictaminación de la Tesina: "El juego como estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza", que usted presenta como opción de Titulación de la Licenciatura en Educación Inicial y Preescolar, le manifiesto que reúne los requisitos académicos establecidos por la institución.

Por lo anterior, se determina favorable su trabajo y se le autoriza a presentar su examen Profesional.

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 097 DE LA CDMX SUR
MARÍA DE LOURDES SALAZAR SILVA **PROFESORAS ESCOLARES**
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN

MLSS/cacI



2026
año de
Margarita
Maza

Agradecimiento

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a todas las personas que me acompañaron a lo largo de este camino académico, el cual representó no solo un reto intelectual, sino también una valiosa experiencia de crecimiento personal.

En primer lugar, agradezco a mis profesores por su paciencia, entrega y dedicación. Gracias a sus enseñanzas adquirí no solo conocimientos, sino también valores y motivaciones que me acompañarán en mi vida profesional y personal. De manera especial, reconozco a mi asesor de tesis por su apoyo constante, orientación y confianza, que fueron fundamentales para la culminación de este trabajo.

Con todo mi amor, dedico este logro a mi madre, **Lidia Legorreta**, quien con su ejemplo de fortaleza y sus palabras de aliento me enseñó a nunca rendirme. A mi hermana, **Karla Lilian**, por su apoyo incondicional y compañía en los momentos difíciles. Y a mi compañero de vida, **Edgar López**, por creer en mí, brindarme paciencia, comprensión y amor en cada etapa de este proceso.

Finalmente, agradezco a mis compañeros de este recorrido académico, cuya compañía y apoyo hicieron de este trayecto un aprendizaje compartido, lleno de experiencias significativas que siempre llevaré conmigo.

Gracias a todos.

ÍNDICE

Introducción	1 - 2
Semblanza de mi trayectoria profesional	3
Capítulo 1 “Diagnostico socioeducativo”	6
1.1 Contexto comunitario	
1.2 Contexto escolar	8
1.3 Contexto áulico	11
1.4 Problematización	12
Capítulo 2 “Marco teórico”	15
2.1 Generalidades sobre el juego	
2.2 El juego desde distintas teorías del aprendizaje	17
a) Teoría sociocultural de Vygotsky	
b) La teoría de Piaget	20
2.3 Elementos conceptuales sobre el juego	22
2.4 Vocación docente versus profesión docente en las organizaciones educativas	28
2.5 La actividad docente como profesión	29
Capítulo 3 “Articulación de actividades integradoras”	31
3.1 Desarrollo de las actividades dentro de la licenciatura	
Modulo “Arte, creatividad y juego”	32
Actividad I “juguemos a “Stop” y construimos acuerdos	
Modulo “Arte, creatividad y juego”	33
Actividad II “Guardianes verdes”	
Modulo “Lectura temprana”	36
Actividad III “Leer es soñar con los ojos abiertos”	
Modulo “Derechos de la primera infancia”	42
Actividad IV “Actividades recreativas”	
3.2 Análisis de las actividades	46
Reglas del juego	47
Ego dentro del juego	48
Conflictos dentro del juego	49
Los acuerdos en el juego infantil	50
Reflexiones finales	52
Referencias consultadas	56

INTRODUCCIÓN

El propósito de este trabajo es resaltar al juego como una estrategia necesaria dentro de la enseñanza-aprendizaje. Busco demostrar que el juego no debe verse solo como una actividad divertida, sino como un recurso educativo que favorece los conocimientos, habilidades y el desarrollo completo de cada uno de los niños en general.

Mientras continúe leyendo este trabajo encontrará cómo es que el juego estimula la motivación, la creatividad y la participación positiva entre los niños y las niñas, generando ambientes dentro de la estancia infantil de aprendizajes dinámicos y relevantes. Asimismo, se resalta que, al integrar el juego dentro de las planeaciones, nosotros los docentes podemos entender las necesidades e intereses de nuestros alumnos, fortaleciendo, además de lo cognitivo, los aspectos sociales y emocionales como, por ejemplo, la empatía, el respeto y la resolución de problemas.

Dentro del primer capítulo, hablo sobre el diagnóstico socioeducativo, donde se recopila y se analiza información para conocer un poco más sobre el pueblo de Santiago Tepalcatlalpan, donde se encuentra ubicado el Cendi Santiago, en el cual se realizó esta tesina.

Me parece importante dar a conocer un poco de la historia de este pueblo, así como de sus tradiciones y costumbres más sonadas. Al describirlas, busco mostrar de qué manera influyen (o no) en las actividades generales del CENDI.

Después de ello, me enfocaré en el contexto escolar, darles a conocer cómo se encuentra estructurado por dentro: salones, patio principal, etc. También describo la convivencia, el intercambio de palabras, la interacción entre la directora, las maestras, las jóvenes de servicio social y, por supuesto, los padres y madres de familia, para que con todo esto enriquezcamos la experiencia educativa de los niños y niñas.

En el capítulo 2 presento un marco teórico, respaldado por diversos autores que, desde sus propias investigaciones, nos mencionan por qué el juego se convierte en un elemento fundamental en el aprendizaje y la enseñanza de los niños y las niñas. Mi propósito es demostrar que el juego no debe considerarse una actividad de poco valor dentro de los salones de clase, sino, por el contrario, una herramienta con múltiples ventajas para los docentes al momento de planear actividades con sus alumnos.

En el tercer capítulo voy a describir todo lo que involucra estudiar en una plataforma académica. Desde qué pasaba al ingresar a esta hasta el cómo era la interacción con los maestros. Posteriormente, presento la articulación de mis actividades integradoras que realicé con mi grupo de preescolar a modo de propuesta.

Cierro con una breve reflexión de la importancia que tiene el juego en el aprendizaje. Aprendí que el juego es una herramienta esencial en el aprendizaje y que a través de él puedo enseñar a los niños diversos temas de manera creativa.

Y de forma personal quiero agregar que estudiar una licenciatura en línea me enseñó a disciplinarme en mis horarios y a tomar las cosas con seriedad. Asimismo, a aprender acerca del uso de la tecnología en la educación.

Semblanza de mi trayecto profesional

Soy Brenda González Legorreta. Tengo 28 años de edad, termine la carrera técnica en comunicación en el CETIS 49: aquí comienza mi verdadera historia; cuando yo acabo esta carrera tengo la grandiosa idea de que ya podía buscar un trabajo de comunicación. Ilusa, puesto que no había trabajado en mi carrera de origen en el bachillerato.

Aquél iba a ser mi primer trabajo, entonces junto con tres amigos fuimos a Televisa y se preguntaron ¿Por qué alguien que no había trabajado, se fue directo a una empresa fuerte? En esa carrera teníamos un maestro que estaba trabajando dentro de Televisa junto con su hija, él nos mencionó que estaba tranquilo, que nos iba a realizar una carta de recomendación. Después de recibirla, la entregamos, fuimos y nos quedamos, como principiantes pues te dan el puesto más sencillo pero cansado: eran paradas en la madrugada, era cargar cables, ve por esto, ve por el otro. La verdad no fue algo que me gustara hacer. No duré más que la primera quincena y me salí. Pensé: “bueno, eso no es lo mío”. Pasé por muchos trabajos, pero no eran lo mío, conseguía trabajos en tiendas deportivas, vendiendo ropa, en tiendas despachando. Uno de mis tíos tiene puestos de dulces en diferentes paradas del metro. Me apoyo dándome uno y atenderlo yo, en algún momento yo pensé, “¿pero si ya acabé mi carrera por qué estoy atendiendo un puesto de dulces si no me gusta?; entonces me senté a platicar con mi mamá para que me aconsejara.

Ella me decía “no te preocupes vamos a buscar algo que realmente te guste” ¡Juro! Que llegamos a Bellas artes donde me metí a la escuela nacional de danza folklórica, si me gustaba, era muy bonito, dure mucho, pero llegó un momento que ya no pude era mucha presión mucho dinero y me salí, si era muy bonito si era muy padrísimo, pero yo sentía que no era algo que hiciera con mucha pasión como lo veía con otras compañeras, entonces deserte a todo y regresé a atender ese puestito de dulces.

Así duré un rato, pasó el tiempo y deje afuera mis estudios por dos años, aún no sabía que quería, que era lo que realmente me gustara, en ese lapso queda embarazada mi prima (yo le digo así, porque es la esposa de mi primo) la primera de todas, la iba a ver, la iba a comprar sus antojos, la acompañaba al doctor, etc. estuve en todo ese proceso, hasta que nace MI NIÑA LLAMADA MIA.

MIA, la primera beba de la familia, ella fue la motivación para saber qué era lo que realmente quería en mi vida, cuando estaba beba yo comencé a buscar en internet juegos, actividades, estimulación temprana, masajes para eso de los cólicos, etc... sabemos que este tema de los bebés es extenso yo solo buscaba por encima y lo podía en práctica con mi sobrinita observaba que ella a pesar de la corta edad que tenía aprendía lo que le ponía hacer, fue una bebé muy despierta.

Entonces regresé a esa plática con mi mamá y comentarle que yo quería estudiar algo que tuviera que ver con niños, solo que para pediatra no nunca porque no me gusta la medicina, entonces comenzamos a buscar cursos, escuelas. Empecé con un curso de puericultura ¡Amé! Aprendí muchísimo desde el embarazo, el proceso, el desarrollo del bebé durante el paso de los meses, algo que recuerdo mucho es cuando cada una de las alumnas teníamos que llevar a una mamá embarazada para las actividades, ¡Amé! Lloramos, reímos, platicamos, eso fue muy bonito; continuamos con todos los temas, hasta llegar al servicio social, me metí a un preescolar que está hasta la fecha a la vuelta de mi casa, aquí fue cuando definitivamente dije ¡esto es lo que me gusta hacer!

Conviví con los niños, me familiaricé con los papás, salí en los festivales, fue lo mejor, me gradúe. No lo quise dejar buscamos una escuela de asistente educativo, pero para esto me metí a trabajar en una academia de baile para poder pagar esa escuela, me metí a estudiar los días sábados de asistente educativo en la escuela SENDA 2000 en la delegación de Xochimilco, algunos temas ya los sabía porque en la de puericultura ya me los habían enseñado, aprendí cosas nuevas, realice muchas actividades, fui una de las más destacadas que un día el director y la coordinadora me asignaron estar al frente de una práctica educativa

que consistía en que teníamos que acomodar en el patio todas las actividades, juegos didácticos, de todas las alumnas de esta carrera he salir a invitar a los niños que iban caminado en la calle con sus papás para que pasaran a jugar todo salió muy bien, hasta terminar de carrera de asistente educativo así comienza mi primer trabajo como maestra de preescolar, como todo a un principio pues están los nervios porque los niños son tu responsabilidad, su educación, que los papas reconozcan tu trabajo es muy padre. Esta carrera me gusta, aprender más de la educación preescolar es algo que me apasiona mucho, es un trabajo que lo realizo con todo el gusto, a la fecha soy maestra de preescolar 1 en un CENDI.

CAPÍTULO 1 “DIAGNÓSTICO SOCIOEDUCATIVO”

1.1. Contexto comunitario

Santiago Tepalcatlalpan es uno de los 14 pueblos originarios de Xochimilco. Es mejor conocido por albergar la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la UNAM.

Según creencias populares, “la fundación de la ciudad tuvo lugar en el año 1300. El nombre náhuatl, Tepalcatlalpan, significa “lugar de tepalcatl”, una arcilla especialmente fina utilizada para objetos ceremoniales. Algunos de estos, incluyendo un gran número de vasijas de arcilla, han sido asociados con la Ceremonia del Nuevo Fuego”. (Gobierno de la Ciudad de México, s.d.)

“La historia del pueblo incluye una importante batalla en la que Hernán Cortés estuvo muy cerca de ser capturado. Los españoles lucharon muchas batallas con el pueblo Xochimilca. La evidencia documental indica que Cortés había rodeado los cerros al sur de Xochimilco. Se produjeron enfrentamientos en este poblado y en las colinas al oeste de Ajusco, así como en las chinampas para agricultura y las áreas cercanas al canal. Bernal Díaz del Castillo registra que Cortés llamó específicamente a Santiago, el Cazador de Moore, para obtener ayuda en las batallas. Más tarde, agradecido por haber sobrevivido a la prueba, Cortés fundó la capilla aquí. Posteriormente se convertiría en la Iglesia de Santiago Apóstol, en torno a la cual giraba gran parte de la villa a lo largo del período colonial y del siglo XIX” (Gobierno de la Ciudad de México, s.d.)

Santiago Tepalcatlalpan es hoy famoso por su mercado dominical que se sitúa en gran parte fuera de la iglesia principal y en las calles alrededor. Dentro de este pueblo se encuentra el Cendi Santiago Tepalcatlalpan, ubicado en la alcaldía de Xochimilco, en la Ciudad de México. Este Cendi brinda servicios en el turno matutino.

Justo frente al Cendi está la avenida principal, por donde circulan camiones con destinos a Xochimilco, la Noria, preparatoria 1 y hasta uno que llega al Zócalo.

Además, la zona cuenta con muchos locales como de comida corrida, papelerías, farmacias y pastelerías, entre muchos otros.

Al finalizar este ciclo escolar, el CENDI Santiago Tepalcatlalpan se trasladó a un nuevo espacio, lo que ha generado problemas con la vialidad. La avenida principal frente al cendi es estrecha y presenta un flujo constante de camiones y carros, lo que representa un riesgo para la seguridad de los estudiantes durante los horarios de entrada y salida.

Para disminuir un poco esta situación, se solicita cada semana el apoyo de un papá, quien con apoyo de un chaleco y un letrero que dice “alto” ayudan a las familias a pasar de banqueta a banqueta, garantizando así un espacio seguro para los alumnos y evitando accidentes.

Existen 2 principales tradiciones del pueblo de Santiago Tepalcatlalpan que son su fiesta patronal en honor a Santiago Apóstol, que se celebra el 25 de julio. Durante esta festividad, la avenida principal se cierra no en su totalidad, pero sí un pedazo porque se instalan juegos mecánicos, sin afectar al CENDI, y no hay circulación de carros, camiones, etc.

La fiesta se vive a lo grande: por la noche hay bailes, y por la mañana se realiza el tradicional recorrido del señor Santiago por las calles. He notado que este paseo ocurre mientras los niños están en clase, por lo que no afecta con las actividades, aunque algunos niños y niñas al escuchar los sones de chinelo aprovechan para bailar dentro del salón y eso provoca distracción en los niños.

Otra celebración importante se le conoce como “Las Encontradas”, que se realiza el 31 de agosto. En esta festividad, las familias se reúnen en la capilla llamada “La Capillita de los Chalmeros”, acompañadas de banda, cohetes y chinelos para esperar a sus familiares que regresan después de ir al santuario de Chalma caminando, por lo regular esta se realiza en fin de semana por lo que no causa mayor inconveniente con las actividades dentro del Cendi.

1.2. Contexto escolar

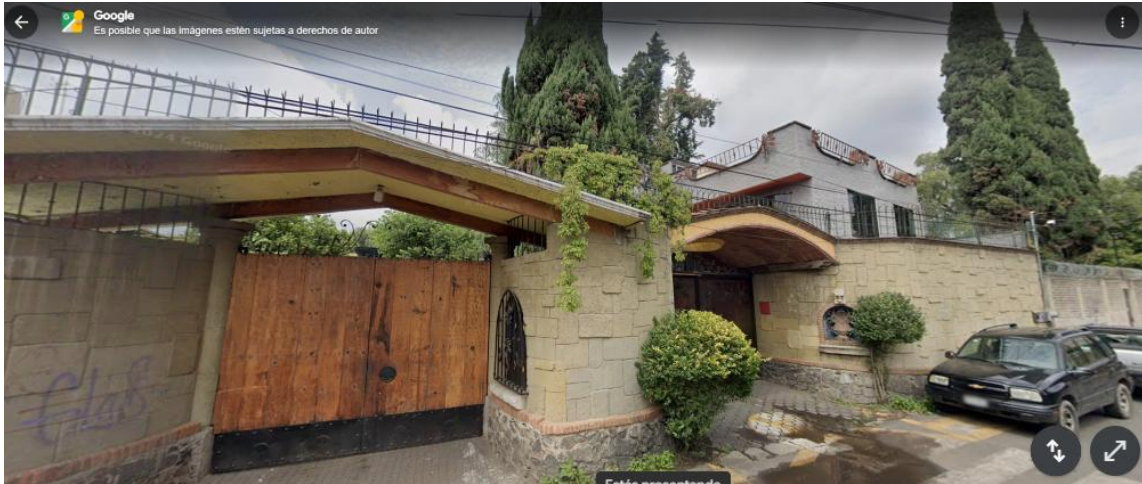


Imagen 1. Cendi Santiago. Captura de pantalla Google Maps

El Cendi Santiago es un espacio amplio y acogedor. En el patio central, los niños pueden jugar con una casita y algunos carritos. Al ingresar, junto a la puerta de entrada, se encuentra una mesa para que los papás puedan registrar a los niños. En este mismo espacio, los padres pueden consultar el filtro de los alimentos que se les dará a los niños durante la semana o el mes.

Del lado derecho está la entrada. En la planta baja se ubican la cocina y los baños, mientras que en la parte superior se encuentran los salones. Cada salón está organizado según la edad de los niños.

Los salones están bien decorados y pintados de color blanco. Las mesas están adaptadas a la estatura de los niños y forradas con plástico en todos los salones; cuentan con cuatro sillas cada una. En conjunto, el Cendi Santiago es un lugar funcional y pensado para el bienestar y desarrollo de los niños.

Trabajamos cuatro maestras, además de las estudiantes que en ocasiones realizan ahí su servicio social. Algo que siempre he notado es la empatía y el apoyo mutuo que existe entre nosotras. Nos ayudamos en todo momento: compartimos material, cuidamos a los grupos cuando alguna necesita ausentarse; cuando estamos todas en el patio principal, nos apoyamos para

cuidar a todos los niños, sin importar que no sean de nuestro grupo; este cuidado es en general.

También entre colegas nos pedimos y ofrecemos retroalimentación para enriquecer nuestras actividades dentro de nuestro salón de clases. En los festivales sucede lo mismo: todas aportamos material, decoramos y organizamos para que se vea bien. Incluso en los bailables nos apoyamos, ya que compartimos el patio y coordinamos juntas las presentaciones de todos los salones.

Esta forma de trabajar nos permite sumar ideas, recibir comentarios valiosos y lograr que nuestras ceremonias y festivales luzcan bonitos, reflejando el esfuerzo de todo el equipo. Es un gusto ser parte de este equipo.

Cada una de nosotras, como maestras del Cendi, conocemos profundamente a nuestro grupo. Identificamos las características y particularidades de cada uno de nuestros alumnos: sabemos cuándo están enojados, tristes, alegres o inquietos, y sabemos la manera adecuada para acercarnos a ellos y así brindarles apoyo y acompañamiento que necesiten.

De la misma forma en que conocemos a nuestros alumnos, también hemos aprendido a conocer a cada uno de los padres de familia. Entendemos que cada papá y mamá tiene una personalidad distinta: hay quienes son más accesibles, mientras que con otros debemos mostrarnos con mayor seriedad y formalidad al momento de transmitir algún mensaje, recado, hasta incluso mencionarles una situación que haya pasado con su hijo. Sin embargo, en todos los casos mantenemos siempre una relación basada en el respeto mutuo y en la comunicación clara.

Cuando los padres de familia tienen alguna inquietud, inconveniente o desean hablar con la directora, saben que el primer paso es comunicarse con nosotras. De esta manera, podemos organizar una cita y darles el espacio para que le puedan plantear aquella situación que deseen tratar.

Además, siempre hemos procurado ser muy transparentes y cuidadosas al momento de escribir las tareas, mandar recados, entregar evaluaciones. Este esfuerzo constante por mantener una comunicación clara nos ha permitido construir una relación sólida y positiva entre padres, maestras y dirección, lo cual beneficia directamente el bienestar y el desarrollo de los niños.

Contamos con un espacio seguro, pero no del todo amplio. Este entorno no siempre permite a los niños y niñas llevar a cabo actividades de juego de manera libre y enriquecedora. Para ellos, jugar no solo es diversión: es una oportunidad de expresar sus emociones, convivir con sus compañeros y participar desde los juegos más sencillos hasta aquellos que requieren la participación de muchos niños.

Como maestras, en ocasiones nos resulta frustrante ver que los pequeños desarrollan el juego bajo ciertas limitaciones. En ocasiones, claro, les pedimos que adapten el juego, por falta de espacio, ya que algunos juegos requieren aún más organización.

La relación que hemos construido entre niños y maestras se refleja en la confianza que ellos nos demuestran. Nos invitan a participar en sus juegos, ya sean inventados o conocidos, y esa interacción fortalece el vínculo que tenemos con ellos. Además, los padres saben de esta convivencia tan positiva, lo cual les brinda tranquilidad, sabiendo que estarán en un ambiente seguro dentro del Cendi. Cuando surge algún inconveniente en el patio, al momento en que jugaron o dentro del salón mantenemos siempre una comunicación clara y tranquila con los padres. Les explicamos lo sucedido con transparencia, lo que refuerza la confianza mutua y evita que las situaciones pasen a más.

También hemos tenido la oportunidad de organizar actividades en las que los padres participan directamente en el patio principal, compartiendo juegos y roles junto a sus hijos. Estas experiencias han sido muy valiosas, ya que no solo fortalecen la relación entre familia y escuela, sino que también nos permiten crear un verdadero ambiente de comunidad.

En definitiva, la convivencia entre maestras, alumnos y padres en el CENDI Santiago ha demostrado ser un pilar fundamental para el desarrollo integral de los niños. A través del juego, la confianza y la comunicación, hemos logrado construir un espacio donde todos se sienten incluidos, seguros y felices.

1.3. Contexto áulico

Cuando organizo mis actividades, ya sea dentro o fuera del salón, siempre preparo todo con anticipación para que no me falte nada. Cuando se requiere adornar el salón porque es una festividad, por ejemplo, Halloween, Navidad, etc. Comienzo desde un día antes y, al siguiente, llego temprano (si me faltó hacer algo) para tener todo listo antes de que sea la hora de entrada y sorprender a mis alumnos.

El material ya está recortado y organizado, de manera que al momento de la actividad todo fluya de buena manera. Además, siempre procuro solicitar con tiempo a la directora el material que necesitaré. En ocasiones, pido apoyo a los padres de familia con algún material. Cuando esto sucede, lo hago con suficiente tiempo para asegurarme de que, el día de la actividad, todos mis alumnos contemos con lo necesario.

Dentro del Cendi siempre he enseñado a mis alumnos que forman parte de un grupo, y que estarán conviviendo juntos durante todo un ciclo escolar (o incluso más tiempo) Por ello, es esencial que aprendan a quererse como compañeros, a respetarse mutuamente, a compartir material, los juguetes que están en el patio principal compartirlos y escuchar las opiniones de los demás respetando cada una de ellas.

La buena convivencia no significa que nunca existan desacuerdos; al contrario, en ocasiones surgen pequeñas discusiones, ya sea porque no comparten un material o porque no quieren prestar un juguete. Cuando esto ocurre, intervengo para que reconozcan la situación y los motivó a reflexionar, de manera que ellos mismos encuentren la mejor forma de resolver el conflicto.

Para mí, la convivencia entre maestra y alumno debe basarse en el respeto. Siempre he procurado que me vean no solo como alguien que les da clase y les enseña, sino también como alguien en quien pueden confiar. Me gusta escucharlos, atender sus dudas, porque sé que eso les da seguridad y confianza para obtener los aprendizajes esperados que quiero que obtengan. Me esfuerzo por mantener un ambiente donde exista la confianza, pero también la disciplina necesaria para que todos podamos convivir y trabajar de una buena manera.

También me gusta incluir momentos especiales que fortalezcan la convivencia, les comparto que, al comenzar mi clase, damos la bienvenida con una canción. Antes de comer, agradecemos por los alimentos que tenemos en la mesa, y al despedirnos cerramos el día con un abrazo de “hasta mañana, amigo”.

Claro que no todos los días son iguales. Hay ocasiones en las que la planeación sale tal cual la diseñe, porque los niños tienen toda la actitud por describir temas nuevos. Sin embargo, también hay días en los que alguno puede sentirse enfermo, estar irritable, un dolor de estómago y eso hace que se improvise. En esos momentos, procuro ser flexible y atender primero las necesidades de los niños, entendiendo que su bienestar es lo más importante.

1.4 Problematicación

¿Qué es el juego? ¿Por qué se piensa que los niños solo juegan en lugar de aprender? ¿Por qué el juego es considerado una pérdida de tiempo dentro del aula?

Estas son algunas de las preguntas que he escuchado de las bocas de los padres de familia, haciendo creer que el juego no tiene valor dentro del aprendizaje de sus hijos. Este hecho de ponerlos a jugar dentro del aula o fuera de ella les molesta. En algún momento, dentro de mi trabajo como docente, se me acercó una madre de familia, visiblemente molesta, comentándome que siempre que le pregunta a su hijo cómo le fue en la escuela, él le contesta que bien, porque se la pasó jugando con sus compañeros.

Sin embargo, esta mamá no se cuestionó más allá. No le hizo preguntas a su hijo sobre: ¿a qué jugaste?, ¿con quién jugaste?, ¿qué hiciste?, ¿qué aprendiste?, sino que se cerró en el prejuicio de que “sólo jugó”.

Y es por ello que yo misma también me pregunto: ¿Por qué para los padres de familia, la escuela parece un espacio de recreo y no de aprendizaje? ¿Cómo darle al juego un nuevo sentido como herramienta pedagógica ante los padres de familia?

Es por esto, y por varios comentarios más, que mi tesis está guiada al tema del juego dentro de la enseñanza. Quiero hacerles ver a los padres de familia, a mis colegas y a muchas personas más que jugar no es solo correr detrás de sus compañeros, ni una pérdida de tiempo dentro de la educación preescolar, tampoco tocar y mirar a la lombriz que nos encontramos debajo de la tierra al estar jugando a que somos exploradores. Todo tiene un porqué, un sentido y una explicación: un aprendizaje esperado en los niños.

De acuerdo con Sánchez Puentes (1993). usaremos la topografía de problemas para clasificar las preguntas de nuestra investigación.

Tipografía de problemas

¿Qué es el juego?	¿Por qué se piensa que los niños solo juegan en lugar de aprender?	¿Por qué el juego es considerado una pérdida de tiempo dentro del aula?	¿Por qué para los padres de familia, la escuela parece un espacio de recreo y no de aprendizaje?	¿Cómo darle al juego un nuevo sentido como herramienta pedagógica ante los padres de familia?
-------------------	--	---	--	---

Problema resuelto - Azul

Problema no resuelto -Naranja

Problema pendiente – Verde

Después de haber clasificado mis preguntas de acuerdo con Sánchez Puentes, quiero presentar porque a cada pregunta se le asignó un color y una categoría

La pregunta ¿qué es el juego? se considera resuelta dentro de esta investigación, ya que se considera que en el marco teórico hay las suficientes fuentes y autores como para mostrar definiciones diversas.

Por otro lado, las preguntas ¿por qué se piensa que los niños solo juegan en lugar de aprender?, ¿por qué el juego es considerado una pérdida de tiempo dentro del aula? y ¿por qué para los padres de familia la escuela parece un espacio de recreo y no de aprendizaje? se reconocen como un problema pendiente dentro de esta investigación. Estas preguntas surgen de percepciones y creencias sociales que, como docente de preescolar, se hacen visibles en el diálogo cotidiano con las familias. Quiero suponer que a los padres de familia se les hace raro este concepto del juego dentro de la enseñanza porque ellos han de tener esta idea de la escuela tradicional, aquella que sabemos consistía en solo tener a los niños sentados enseñándoles la teoría y no el hecho de estarlos poniendo a jugar dentro de la escuela.

Finalmente, la pregunta ¿cómo darle al juego un nuevo sentido como herramienta pedagógica ante los padres de familia? Desde mi experiencia docente, observo que no basta con afirmar que los niños aprenden jugando; es necesario dialogar, explicar y acompañar a las familias para que puedan reconocer los aprendizajes que surgen a través del juego. Por ello, me gustaría proponer que esta pregunta no se cierre, sino dejar abierta la posibilidad de seguir reflexionando y de generar futuras propuestas pedagógicas que fortalezcan la relación entre el aula, el juego y las familias.

Podría ser realizando juegos entre familias con un propósito, involucrar un poco más a los padres de familia a las actividades dentro del aula para que cada que terminemos de jugar preguntarles ¿Qué fue lo que ustedes aprendieron con este juego? y demostrar cómo es importante este dentro del aprendizaje en sus hijos.

Capítulo 2. “Marco teórico”

2.1. Generalidades sobre el juego

Desde los albores de la humanidad el juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza, pues ha acompañado al hombre durante su preparación para la supervivencia; en la Grecia clásica (siglo V a.C.) era parte de la educación del futuro ciudadano.

A palabras de Posada (2014) el juego se presenta semánticamente como una palabra polisémica, amplia y con diversas acepciones; según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino *iocus* que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego están el de “acción y efecto de jugar” y “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”. (Posada, 2014, p. 23)

Así mismo, un autor que muestra la relevancia del juego en el ser humano es Huizinga (1995) quien lo define como: “Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”. (p.32) También se expresa una fuerte relación del juego con el ámbito lúdico. Ante esto mismo, Motta (como se citó en Posada, 2014) expresa que “el juego es una manifestación externa del impulso lúdico” (p.23), siendo éste uno de los componentes más relevantes que permite el juego a la hora de exteriorizar aquello que para el ser humano significa esto, en términos de emociones y sentimientos.

La escuela requiere generar estrategias y ambientes pedagógicos dentro de los cuales se promueva la creación de conocimientos por medio de relaciones horizontales que brinden la posibilidad de participación, en relación con las nuevas opciones en pro de las transformaciones de los enfoques tradicionalistas y utilitarios.

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto.

Como menciona Sánchez (2000), los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar en los sujetos capacidades de orden intelectual, motrices, dimensiones relacionadas con el equilibrio personal y de vínculo e inserción social. Por lo tanto, se presenta como reto el poder abordar la educación desde el enfoque del juego, en el que las experiencias en las cuales se sumergen los sujetos estén cargadas del componente lúdico.

Además, el juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que, debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades que se propongan.

Este mismo autor reconoce los beneficios del juego desde varios aspectos:

- **Desde el plano cognitivo:** Facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas; permite el aprendizaje como factor motivante de primer orden
- **En el plano motriz:** Desarrolla y mejora las capacidades perceptivo motrices y las capacidades físico deportivas; contribuye al desarrollo armónico e integral del individuo
- **En el plano afectivo:** Afirma la personalidad, el equilibrio emocional, la autovaloración; facilita el conocimiento y el dominio del mundo, incluido el propio cuerpo que es vivido como parte integrante de un todo en el espacio en el que se desarrolla el juego; constituye un elemento para evitar el fracaso sea motivo de frustración; integra el yo, los demás, las situaciones y posibles relaciones entre los elementos; proporciona momentos de alegría, placer y diversión.

- **En el aspecto social:** favorece el proceso de socialización; facilita el conocimiento de los otros, permitiendo la aceptación de los demás; permite el aprendizaje de las labores en grupo, en equipo, en colaboración, en busca de un objetivo común; potencia la responsabilidad, como parte de la actuación individual en el juego. (Sánchez 2000, p. 30)

Pestalozzi, (1889). Sostenía que la educación elemental debería partir de lo sencillo, incluía las formas de los números, las letras, para inducir a la observación, las medidas, el dibujo con la finalidad de llegar a la escritura. Consideraba la perfección como el desarrollo del potencial individual en el que intervenía: el espíritu (estaba relacionado con lo intelectual), el corazón (tenía que ver con la moral) y la mano (era la que llevaba a la vida práctica)

No siempre el juego es placentero para un niño, lo que significa que éste depende de sus necesidades y no del adulto que lo impone como una realidad a cumplirse. El origen del juego placentero está en su imaginación, la relación con la realidad y las emociones. Parte de ello es evidenciado por ejemplo cuando él observa un objeto y le otorga un sentido y significado, tal como se constata en el caso de los niños y niñas que se encuentran en edad preescolar, aunque también puede suceder en un adolescente o un adulto.

2.2. El juego desde distintas teorías del aprendizaje

a) La teoría sociocultural de Lev Vigostky

El juego también ha sido una actividad inherente al ser humano desde tiempos ancestrales, no sólo como forma de entretenimiento, sino también como un medio para explorar, aprender y desarrollarse. En el ámbito educativo, el juego se ha posicionado como una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza, ya que fomenta la participación activa, la creatividad y la motivación en los estudiantes. Herramienta fundamental en el crecimiento integral de los niños, tal como lo destaca Lev Vygotsky en su obra. Según el autor, el juego es prioritario para el desarrollo de la “zona de desarrollo próximo”, descrita como la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y

el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. (Vygotsky, 2013)

Esta perspectiva resalta que el juego no sólo estimula las capacidades cognitivas, como el pensamiento y el lenguaje, sino que también fortalece las habilidades sociales y emocionales. Al interactuar en un entorno lúdico, los niños construyen relaciones basadas en la confianza, exploran su creatividad y logran superar inhibiciones.

El enfoque de Vigotsky refuerza la necesidad de integrar el juego en los procesos educativos y de socialización infantil, reconociéndolo como un pilar para su desarrollo holístico.

En el ámbito educativo, el juego ha sido tradicionalmente visto como una actividad recreativa, pero Lev Vygotski, desde su enfoque constructivista, le otorga un papel fundamental en el desarrollo cognitivo y social del niño. Como señala Vygotsky:

La forma más espontánea de pensamiento es el juego, o las imágenes deseadas que hacen que lo anhelado parezca asequible. Hasta la edad de 7 u 8 años lo lúdico domina el pensamiento infantil hasta tal punto que es sumamente difícil distinguir la invención deliberada de la fantasía que el niño cree verdadera. (Vygotsky, 1995, p. 17)

Para Vygotski, el aprendizaje no ocurre de manera aislada, sino en interacción con otros. El juego, especialmente el simbólico, permite a los niños asumir roles, resolver conflictos y negociar significados, lo que estimula su pensamiento abstracto y su capacidad lingüística. Además, al interactuar con compañeros o adultos en contextos lúdicos, el niño internaliza normas culturales y desarrolla habilidades socioemocionales clave.

La perspectiva vygotskiana reivindica el juego no solo como diversión, sino como un pilar del aprendizaje. Los educadores deben aprovechar esta herramienta para crear entornos ricos en interacciones significativas, donde los niños construyan conocimiento de manera activa y colaborativa.

Este ensayo explora cómo el juego se convierte en una herramienta pedagógica poderosa, capaz de transformar el proceso educativo en una experiencia significativa y enriquecedora.

En primer lugar, el juego facilita el aprendizaje significativo al conectar los contenidos académicos con situaciones reales o simuladas que resultan atractivas para los estudiantes. A través de juegos de rol, simulaciones o actividades lúdicas, los alumnos pueden experimentar y aplicar conceptos teóricos en contextos prácticos.

Por ejemplo, un juego de mesa diseñado para enseñar matemáticas permite a los estudiantes resolver problemas de manera interactiva, lo que refuerza su comprensión y retención de los conceptos. Este enfoque no solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también promueve la internalización de conocimientos de manera natural.

Además, fomenta el desarrollo de habilidades sociales y emocionales clave para la vida. En un entorno lúdico, los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, a negociar, a resolver conflictos y a respetar las reglas establecidas. Estas competencias son fundamentales no solo para el éxito académico, sino también para la vida personal y profesional. Por ejemplo, los juegos cooperativos que son aquellos en los que la diversión en equipo es lo más importante sobre la competición. Suelen ser juegos en los que los niños se organizan en grupo o en dos equipos grandes. Lo más importante es la participación, siendo el resultado final lo de menos.

Este tipo de actividades colaborativas fomentan la ayuda, la empatía, la organización, la coordinación, la resolución de conflictos, la toma de decisiones y evitan las frustraciones de la derrota, haciendo que los niños no se sienten presionados por ganar. Donde también los participantes deben colaborar para alcanzar un objetivo común, enseñan valores como la solidaridad y la empatía, que son difíciles de transmitir mediante métodos tradicionales de enseñanza.

Otro aspecto relevante es que el juego motiva a los niños a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje. A diferencia de las clases magistrales, donde el alumno adopta un papel pasivo, el juego lo convierte en protagonista de su educación. Esta participación activa aumenta su interés y compromiso, lo que se traduce en un mayor rendimiento académico.

b) La teoría de Piaget

El juego es considerado como una actividad fundamental en el desarrollo infantil, ya que representa una forma natural mediante la cual los niños exploran, comprenden e interpretan la realidad. En el ámbito educativo, el juego no debe concebirse únicamente como una actividad recreativa, sino como una estrategia pedagógica esencial que favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo integral del niño, especialmente en la educación inicial y preescolar.

Jean Piaget influyente psicólogo y biólogo suizo, famoso por explicar cómo los niños construyen su conocimiento a partir de la interacción con su entorno. Para Piaget, el niño no aprende de forma pasiva, sino que aprende haciendo, explorando, manipulando y jugando.

Desde su perspectiva, el juego es una actividad fundamental porque permite al niño:

- Explorar el mundo que lo rodea
- Desarrollar su pensamiento
- Construir nuevos conocimientos
- Adaptarse a su realidad

En este sentido, el niño es considerado un sujeto activo de su aprendizaje, que aprende mediante la acción, la exploración y la experiencia. El juego, por lo tanto, se convierte en un medio privilegiado para el aprendizaje, ya que permite al niño actuar sobre la realidad y transformarla de acuerdo con sus esquemas mentales.

Durante el juego, el niño tiende a asimilar la realidad a su manera, lo que le permite comprenderla y adaptarse progresivamente a ella, fortaleciendo así la construcción de su conocimiento.

Asimismo, Piaget clasifica el juego de acuerdo con las etapas del desarrollo cognitivo:

Juegos de ejercicios: Aparece en el período sensoriomotor, entre el 2º y el 4º mes, cuando los niños llevan a cabo ciertas conductas sin ningún fin, repiten movimientos y gestos por placer. Entre el 12º y 18º mes, las acciones que realizan son más complejas, principalmente sobre los objetos, por ejemplo, golpearlos o empujarlos. Este tipo de juego tiende a disminuir a los 2 años, pero no desaparece, sino que se integra en otros más avanzados

Juegos simbólicos: juego predominante a partir de los 2 años, cuando el niño tiene acceso al lenguaje y a la capacidad simbólica. El juego simbólico se caracteriza por la creatividad, la fantasía, la ficción y la imaginación. Lo importante es lo que las acciones y los objetos representan. Primero aparecen los juegos de imitación, que consisten en hacer “como si” durmiera, comiera, etc., y pronto incluirá objetos. A partir de los 4 años, el juego simbólico evoluciona, los niños adquieren un mayor orden secuencial y un mayor interés por la realidad, apareciendo los juegos de escenificación. Estos juegos se realizarán también en grupo, iniciando el simbolismo colectivo, los juegos de socialización, en donde los niños asumen papeles, es decir, los juegos de roles.

Juegos de reglas: El juego simbólico colectivo da paso al juego de reglas, predominante entre los 7 y 11 años. Es un juego social en el que el grupo establece unas reglas, cuyo incumplimiento implica una sanción. Piaget distingue entre las reglas transmitidas, que son las ya establecidas en juegos que se han ido transmitiendo de generación en generación, como, por ejemplo, las reglas del parchís, y las reglas espontáneas, que son las que surgen y se establecen en el momento. (Alonso, 2021: 15-16)

Desde esta perspectiva, el juego se consolida como una estrategia esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que responde a las necesidades e intereses del niño, respeta su ritmo de desarrollo y promueve aprendizajes significativos.

En consecuencia, el docente debe reconocer el valor pedagógico del juego y asumir un rol de mediador del aprendizaje, diseñando experiencias lúdicas intencionadas que favorezcan la exploración, la participación activa y la construcción del conocimiento. De acuerdo con Piaget, "el aprendizaje se potencia cuando el niño interactúa libremente con su entorno, lo que reafirma la importancia del juego como una estrategia central en la práctica educativa" (Piaget, 1978, p. 4).

2.3. Elementos conceptuales sobre el juego

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Así como señala Vigotsky (1997), las reglas del juego actúan como una "escuela de la voluntad", mientras que las situaciones imaginarias fomentan la capacidad de abstracción. Esto convierte al juego en una práctica esencial para el desarrollo integral del niño, preparándolo para futuras actividades y desafíos.

Rubinstein (1967) va más allá al afirmar que el juego es "la práctica de su desarrollo", ya que el niño no juega para prepararse para la vida, sino que, a través del juego, adquiere de manera natural las habilidades necesarias para su crecimiento.

Sin embargo, a pesar de su importancia, el juego ha sido relegado en muchos contextos educativos debido a la creciente demanda de resultados académicos mensurables. Los educadores han considerado siempre el juego como un elemento básico en la primera infancia. Sin embargo, la creciente demanda de resultados mensurables para preescolares está llevando el juego a la periferia del currículo, dedicando más tiempo al contenido académico. Como señala Leong (2003), "los maestros admiten que los beneficios del juego no son tan

fáciles de entender y evaluar como, por ejemplo, la capacidad de los niños de reconocer las letras y escribir sus nombres" (pág. 1). Esta tendencia refleja una tensión entre dos enfoques educativos: uno que valora el desarrollo integral del niño y otro que prioriza el rendimiento académico temprano.

El juego no es solo entretenimiento; es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional. A través del juego, los niños exploran su entorno, resuelven problemas, desarrollan habilidades lingüísticas y aprenden a cooperar con otros. Sin embargo, en un sistema educativo cada vez más orientado a métricas, las actividades lúdicas son desplazadas por ejercicios estructurados que producen resultados inmediatos y cuantificables.

Reducir el tiempo de juego en favor de la instrucción académica puede tener consecuencias negativas. Los niños necesitan oportunidades para experimentar, crear y socializar libremente, procesos que el juego facilita de manera única. En lugar de marginarlo, el currículo debería integrar el juego como un componente esencial, reconociendo que sus beneficios, aunque menos tangibles, son igualmente valiosos para el aprendizaje a largo plazo.

En su obra *La actualidad de lo bello*, Hans-Georg Gadamer (2002) afirma: "el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico"(pág. 66). Esta consistente idea nos dice que la actividad lúdica permite la construcción del conocimiento a partir de la experiencia vivida en él. Lejos de ser un mero pasatiempo, el juego es una dimensión esencial que estructura el aprendizaje, la creatividad y las relaciones sociales, convirtiéndose en un pilar de la cultura.

Desde la infancia, el juego actúa como un puente entre el individuo y el mundo. A través de él, los niños exploran, experimentan y asimilan normas, roles y habilidades. Pero su importancia no se limita a las primeras etapas de la vida: en la adultez, el juego persiste bajo formas como el arte, el deporte o incluso los rituales sociales, todos ellos espacios donde se negocia significado y se construye identidad. Gadamer subraya que el juego trasciende al jugador, pues es la propia dinámica lúdica la que lo absorbe y lo transforma.

Además, el juego fomenta un conocimiento situado y experiencial. Al participar en él, el individuo no solo memoriza información, sino que la vive, cuestiona y adapta. Esto explica por qué las pedagogías modernas, como las de Montessori o Freinet, integran el juego como metodología central: aprender jugando implica un proceso activo y significativo. Incluso en la ciencia y la innovación, la experimentación lúdica —ensayar, equivocarse, reinventar— es clave para los descubrimientos.

Gadamer nos recuerda que sin juego no hay cultura porque este es el sustrato donde se gestan la imaginación, la libertad y el saber. Negar su valor es ignorar una de las fuerzas más poderosas de la humanidad: la capacidad de aprender, crear y conectarnos a través del acto lúdico. La cultura, en esencia, es también un juego compartido.

Esta idea refuerza la noción de que el juego no es una mera actividad infantil, sino un componente esencial de la experiencia humana.

En el ámbito emocional, el juego ayuda a los niños a manejar ansiedades y conflictos. Santrock (2007) destaca que, a través del juego, los niños liberan energía física y emociones reprimidas, lo que contribuye a su bienestar psicológico. Winnicott (1971) añade que el juego crea un espacio potencial entre lo subjetivo y lo objetivo, permitiendo al niño usar su fantasía para explorar la realidad. Este equilibrio entre imaginación y realidad es fundamental para el desarrollo de la creatividad y la capacidad de resolver problemas.

Finalmente, el juego fomenta la resolución constructiva de conflictos y la socialización. Orlick (1986) propone un programa de juego que promueve el apoyo mutuo, la autoestima y el respeto por los demás. Este enfoque no solo enseña a los niños a resolver conflictos de manera positiva, sino que también crea un ambiente de aceptación y diversión.

Sin embargo, es importante destacar que el uso del juego como estrategia educativa requiere una planificación cuidadosa por parte de los docentes. No se trata simplemente de incorporar juegos por el hecho de ser divertidos, sino de

diseñar actividades lúdicas que estén alineadas con los objetivos de aprendizaje y que sean adecuadas para el nivel y las necesidades de los estudiantes. Un juego mal diseñado puede distraer o incluso frustrar a los alumnos, lo que tendría el efecto contrario al deseado. Por lo tanto, los educadores deben ser creativos y reflexivos al integrar el juego en sus prácticas pedagógicas.

El juego constituye una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza debido a su capacidad para hacer que el proceso educativo sea más dinámico, participativo y significativo. A través del juego, los estudiantes no solo adquieren conocimientos académicos, sino que también desarrollan habilidades sociales, emocionales y cognitivas que les serán útiles a lo largo de su vida. Para aprovechar al máximo este potencial, es fundamental que los educadores diseñen actividades lúdicas que estén bien estructuradas y alineadas con los objetivos educativos. En un mundo donde la educación enfrenta constantes desafíos, el juego se presenta como una herramienta innovadora y efectiva para transformar la manera en que enseñamos y aprendemos.

El juego ha sido reconocido históricamente como una actividad fundamental en la infancia, no solo por su carácter lúdico y placentero, sino también por su papel crucial en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Diversos autores han abordado este tema desde diferentes perspectivas, destacando su importancia como herramienta de aprendizaje, socialización y construcción de la identidad, es posible analizar cómo el juego trasciende su aparente simplicidad para convertirse en un fenómeno complejo y multifacético que influye profundamente en el crecimiento infantil.

El juego es una actividad fundamental en la infancia, no solo como forma de entretenimiento, sino como un elemento clave en el desarrollo cognitivo, emocional y social del niño. Su naturaleza intrínseca y su relación con la satisfacción personal han sido destacadas por diversos autores, entre ellos Landeira (1998). "El niño juega por placer, disfrute y diversión, es decir, para satisfacer sus deseos, por tanto, tiene una finalidad intrínseca, no se buscan unos resultados, sino que el propio objetivo es el juego en sí mismo, la actividad lúdica

se lleva a cabo por la propia iniciativa del niño, quien tiene que tener un compromiso activo" (p. 13).

Esta cita subraya aspectos esenciales del juego infantil:

- Motivación intrínseca: El juego surge del deseo del niño, sin necesidad de recompensas externas.
- Ausencia de objetivos externos: El fin del juego es la actividad misma, no un resultado específico.
- Autonomía y participación activa: El niño elige y se involucra voluntariamente, lo que fomenta su creatividad y desarrollo.

Esta idea resalta la autonomía del niño en el juego, ya que es él quien toma la iniciativa y se compromete activamente con la actividad. Este compromiso activo no solo satisface sus deseos, sino que también fomenta su creatividad y su capacidad para explorar el mundo que lo rodea.

De acuerdo con Alvarado, los niños interactúan con su entorno de tres maneras principales: asimilación, acomodación y adaptación. En particular, el autor destaca que "el juego es una manifestación de la asimilación, ya que, a través del juego, el niño adapta la realidad a esquemas que ya tiene, por tanto, el juego es considerado una asimilación de lo real a sus propias capacidades" (Alvarado, 2001, pág. 13).

Este enfoque resalta la importancia del juego en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños reinterpretar su entorno según sus estructuras cognitivas existentes. La asimilación, en este contexto, facilita la integración de nuevas experiencias sin modificar significativamente sus esquemas previos, lo que contrasta con la acomodación, donde el niño ajusta sus esquemas para incorporar nueva información.

A través del juego, el niño adapta la realidad a sus propios esquemas mentales, lo que le permite comprender y organizar su entorno de manera significativa. Este

proceso de asimilación no solo facilita el aprendizaje, sino que también contribuye al desarrollo de la inteligencia.

El juego es mucho más que una simple actividad recreativa; es un pilar fundamental en el desarrollo infantil. Como señala Chamorro (2010), "El juego se entiende como una actividad social que ayuda al niño a construir aprendizajes a través de la cooperación e interacción con sus iguales, poniendo el énfasis en la interacción con un adulto o con sus compañeros para el desarrollo del niño, siendo el lenguaje la principal herramienta para transmitir aspectos culturales y educativos durante esa interacción" (pág. 19). Esta perspectiva resalta la importancia del juego como un espacio de intercambio social, donde los niños no solo se divierten, sino que también aprenden normas, valores y conocimientos a través de la comunicación con otros. En entornos educativos, el juego fomenta la colaboración, la resolución de conflictos y la asimilación de roles sociales. Cuando un niño interactúa con sus compañeros o con un adulto, el lenguaje actúa como puente para internalizar conceptos culturales y educativos. Así, el juego deja de ser una actividad individual para convertirse en un proceso colectivo que enriquece el crecimiento cognitivo y emocional.

El juego es una herramienta indispensable en la formación infantil, pues a través de él, los niños no solo exploran el mundo, sino que también aprenden a relacionarse, cooperar y construir significados dentro de su comunidad. Como educadores y padres, es esencial promover espacios lúdicos que favorezcan estas interacciones significativas.

Como bien lo expresa Paulo Freire, en su reflexión pedagógica, afirma que "el juego es libre, es libertad" (Freire, 1971, p. 20). Esta idea nos invita a comprender el juego no solo como una actividad lúdica, sino como una manifestación esencial de la autonomía humana. Según Freire, el hombre es un ser libre por naturaleza, y es esta libertad la que le permite integrarse al mundo de manera activa y transformadora.

Si el juego, como sostiene Freire, es una práctica inherentemente libre, entonces se establece una dialéctica perfecta entre el ser humano y su capacidad de

creación. El juego trasciende su dimensión recreativa para convertirse en un acto de auténtica expresión de la libertad. A través de él, el hombre no solo se divierte, sino que también explora, experimenta y reafirma su condición de sujeto autónomo.

En este sentido, la libertad no es solo un atributo del hombre, sino también una condición del juego. Ambos se retroalimentan: el juego, al ser libre, refuerza la libertad humana, y el hombre, al ejercer su libertad, encuentra en el juego un espacio de plenitud. "el juego es libertad", y en esa libertad radica su potencial transformador.

2.4. Vocación docente versus profesión docente en las organizaciones educativas

En el estudio de la vocación docente versus profesión se entremezclan dialécticamente elementos que han influido y están influyendo en el quehacer profesional del profesorado; la tradición, las transformaciones sociales, los avances de la investigación y las necesidades del profesorado. García Garrido (1999: 436) resalta que "no todo el mundo sirve para esta profesión, en contra de lo que tan a menudo se cree; hace falta tener el perfil personal adecuado" tendríamos que añadir que el perfil docente demandado está al alcance de todos los que deseen dedicarse al magisterio con la voluntad, conocimiento y desempeño ético, son pocos los que han cuestionado que la vocación sea un requisito indispensable para ser un buen profesor, y entre ellos se da una gran diversidad al encarar el quehacer educativo. Para unos es vocación, ayuda, asistencia; para otros trabajos remunerados, una profesión más y para otros hacer bien el trabajo como aspiración global compatibilizando las opciones.

Altamira (1923) consideraba que la docencia era la profesión que más vocación necesitaba, pero una vocación asistida por la satisfacción que produce la actividad. Significaba tener fe en el esfuerzo para comunicar al alumnado el entusiasmo necesario para rendir en su trabajo, moralidad para cumplir con la función profesional, saber cumplir con los deberes y actuar según los derechos que le correspondan. Desde el punto de vista de las transformaciones sociales,

el cambio operado en el concepto de vocación se evidencia en el incremento de las exigencias de la familia y de la sociedad con el profesorado demandando nuevas funciones y una mayor calidad en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Los nuevos escenarios reclaman resituar la función docente con diferentes formas, responsabilidades, consideraciones y una puesta a punto de los componentes de la comunidad educativa a través de los instrumentos organizativos que el sistema educativo ofrece (proyecto educativo de centro, programación general anual, proyectos curriculares, programa de convivencia) y otros inéditos que faciliten la tarea. Estos cambios también exigen del profesorado nuevas competencias que le permitan abordar la multiplicidad de situaciones no previsibles que diariamente se le presentan en el desarrollo de sus funciones y la toma de decisiones con autonomía. Por otro lado, las propuestas de las incesantes reformas educativas, especialmente desde la Ley General de Educación de 1970, han exigido del profesorado adaptaciones continuas para cumplir con sus principios o para adaptarlos al contexto donde desarrolla su trabajo, creando un panorama de confusión o de divorcio entre lo exigible y lo otorgable.

2.5. La actividad docente como profesión

Para Martínez Bonafé (1995: 27) “La docencia es un trabajo, lo que significa la asimilación a otras actividades profesionales con sus condiciones laborales y de producción, así como la separación de la actividad vocacional de tipo asistencial. Se trata de una actividad profesional realizada a cambio de un salario, de acuerdo con unas condiciones laborales aceptadas o un contrato con el empresario, sea público o privado, para la consecución de unos fines, como en cualquier proceso laboral. La diferencia con otras profesiones es que aquí trabajamos con personas, por lo que se espera para la consecución de los fines o producción (trabajo productivo) una mayor coordinación entre todos los responsables de conseguir el fin, o producto final, que es la buena educación o formación del alumnado dentro del sistema productivo. Pero, además, el desarrollo de la

actuación docente está muy condicionado por la normativa del empresario que decide previamente cómo debe realizarse el trabajo: a veces se le forma independientemente de las condiciones, se le señala los fines y se le dice cómo debe realizar su trabajo” Una nota añadida de que es un trabajo más que una vocación. Si entendemos el trabajo como el esfuerzo humano aplicado a la producción de riqueza, no cabe duda que la docencia es una profesión.

Finalizamos declarando que un profesional docente tiene la responsabilidad de adquirir unas competencias profesionales que le preparen para desarrollar su tarea con calidad, conociendo sus deberes y derechos. Quizá en su origen la enseñanza no fue una verdadera profesión, pero actualmente mantiene todas las notas propias de las profesiones (CARR & KEMMIS, 1988; ALTAREJOS, 1998; GERVILLA, 1998; COBO, 2001):

- Requiere una formación específica que habilita para la práctica legal de la profesión autorizada por la autoridad académica competente, que evita el intrusismo.
- La existencia de una normativa que regula las funciones y la actuación del profesorado para un eficaz desempeño de las actividades profesionales, un código ético que obliga al profesional y a sus clientes y un control sobre la realización profesional para mantener la calidad del servicio.
- La cultura profesional forma parte de un saber sobre la profesión: entender su práctica, conocer los elementos éticos y el código deontológico con la finalidad de proteger la buena imagen de la profesión, no perder credibilidad al ejercer sus funciones, preservar a sus profesionales ante la sociedad y protegerla del intrusismo o presiones de los demás. En este sentido destacaremos la autonomía para actuar sin el control directo de los no profesionales.
- Comporta un beneficio social porque toda la sociedad puede beneficiarse directa o indirectamente del ejercicio profesional.
- El ejercicio de la profesión permite el sustento y el desarrollo pleno de su vida individual, familiar y social.

Capítulo 3 “Articulación de actividades integradoras”

3.1. Desarrollo de las actividades dentro de la licenciatura

La Universidad Pedagógica Nacional (Unidad 097) abrió una convocatoria para maestras en servicio para poder estudiar la licenciatura de Educación Inicial y Preescolar.

En ella cada aspirante aceptada tenía que escoger 14 materias a consideración propia, conforme a las necesidades detectadas en el entorno de trabajo, aquellas de las cuales se pudiera apoyar para mejorar la práctica y acreditar parte de la malla curricular.

Cada cuatrimestre se podía ingresar desde una hasta tres materias en función de los tiempos y necesidades propias. Cuando ya estabas inscrita nos daban la fecha de inicio del cuatrimestre; llegando esa fecha, los maestros se presentaban contigo mencionándonos su nombre y la materia a impartir. Eso era en la presentación: pasando uno o dos días -no más- cada maestro te iba dando su calendario de fechas para que pudieras entregar tus tareas. Todas las materias tenían al menos cuatro actividades por bloque.

-Un foro, donde se podía socializar con tus compañeras que estaban inscritas a la misma materia que tú y eso depende de qué tema quería el maestro que platicáramos.

- Otro trabajo era el denominado como “actividad integradora”. En esta actividad lo que hacíamos era un tipo resumen de todo lo que viste en ese bloque o también podría ser un mapa mental, una infografía o dependiendo de cómo el maestro lo pedía; esto que menciono, fue como en todas mis materias. No hubo una diferente.

No era complicado meterte, la cuestión es que cada quien se tenía que organizar en sus tiempos para hacer las tareas y actividades. La plataforma brinda las facilidades para realizar el trabajo.

Al ingresar a la materia dada de alta en la plataforma para realizar una tarea, se daba clic en “Bloque 1, actividad 1.1”

Esto dirigía a los materiales de estudio (Lecturas, documentos de apoyo, etc.) y las actividades señaladas. La plataforma no era complicada de manejar.

Al cursar esta carrera me siento más segura de mí profesión. Me ayudó a comprender muchos temas que desconocía, y a mejorar aquellos de los que ya tenía conocimiento. Estas materias que se imparten dentro de la licenciatura de Educación inicial y preescolar son muy aptas para la carrera, obteniendo buenas enseñanzas. Claro, uno se debe adaptar a la tecnología y a la manera de trabajar a través de una computadora. En un principio sé que costará, pero poco a poco uno se va adaptando y se va aprendiendo el cómo hacer las cosas a través de una computadora.

Esta plataforma es sencilla, porque te da todos los pasos a seguir. La cuestión es que uno aprenda a buscar alternativas y otros medios para poder resolver alguna duda. Y entonces fue que escogí varias materias conforme a la variedad de niños que tengo dentro de mi aula de preescolar.

El sentido de este trabajo es demostrar que el juego posee una razón pedagógica. A partir de ello presento tres de mis actividades que apliqué dentro del aula, donde manejé este tema.

- **Modulo “Arte, creatividad y juego en el desarrollo infantil”**

- **Actividad. I. Juguemos “Stop” y construimos acuerdos**

El aprendizaje esperado implica que los propios alumnos propongan acuerdos para la convivencia, el juego, y actuar con apego a ellas.

El Material utilizado fueron gises de colores, en tanto que la actividad se desarrolló en el patio de la escuela.

Como inicio se preguntará a los niños ¿Saben jugar stop?, ¿Qué otros juegos han jugado?, ¿Qué necesitamos para jugar?, ¿Por qué son importantes las indicaciones?

El día de hoy jugaremos un juego muy divertido que se llama “Stop” en el patio realizaremos la actividad y se darán las indicaciones de cómo vamos a jugar.

1. Se dibujará un círculo en el suelo con gis. En el centro se escribirá la palabra “Stop”, a su alrededor se dividirá con respecto al número de alumnos, nos pondremos de acuerdo si vamos a jugar con países, números, frutas, animales o nuestros nombres sin repetir alguno.
2. Se darán las reglas de cómo vamos a jugar. Todos se colocarán en el círculo grande con un pie tocándolo e iniciará la docente diciendo “declaro mi sincera amistad a” ... mientras todos corren. Cuando se mencione el nombre de la fruta o el elemento acordado para el juego, ese niño pasará al centro y gritara “stop” para que todos se detengan y el niño del centro calcule los pasos largos o cortos que debe de dar para llegar a quien decidió. Si acierta le dará un abrazo.
3. Se continuará de la misma manera, ahora diciendo el niño que se le dio el abrazo, y así con todos los niños.

Finalizamos preguntando ¿Les gustó el juego? ¿Lograron adivinar los pasos? ¿Cómo se sintieron con esta actividad? ¿Para qué nos sirvieron las indicaciones en este juego? ¿Por qué son importantes?

- **Modulo “Arte, creatividad y juego en el desarrollo infantil”**
- **Actividad integradora II. “Guardianes verdes”**

Los aprendizajes esperados de esta segunda actividad integradora implica usar los recursos de las artes visuales para realizar sus propias creaciones.

El material que se utilizó fue: Adivinanzas escritas en un papel, cartulinas, lápices, plumines, colores, papel crepe, pegamento, pinceles, etc.

Al iniciar se les mencionará dentro del salón a los niños que el propósito de esta actividad será identificar la importancia de los árboles y las plantas para que conozcan el rol que tienen dentro de la vida de los seres vivos. Asimismo, tomar conciencia sobre la importancia de sus cuidados. Después en orden saldremos al patio principal. Continuando, se pide a los niños que observen y toquen las plantas, que recuerden todos esos árboles que observan mientras llegan al Cendi, les preguntare

- ¿Dónde observan árboles y plantas juntos?
- ¿Cómo son las plantas?
- ¿Cómo son los árboles?
- ¿Para qué creen nos sirvan las plantas dentro de la escuela?
- ¿Para qué nos sirven las plantas y los árboles a los seres vivos?

Y pedirles que tomen algunas de las plantas que estén en el patio tiradas para la actividad que se realizara dentro del salón.

Desarrollo

1. En el salón de clases se le dará a cada uno de los niños una adivinanza relacionada con árboles y plantas para que la lean frente al grupo y los demás logren adivinarla.

2. Posteriormente, se les mostrara a los niños un video con respecto a este tema para dejarlo más claro y se solicita que cada niño realice en una cartulina su propio bosque.

3. Una vez terminado, cada niño mostrará y describirá al grupo como es el bosque que realizo, que materiales utilizo y porque eligió ese material.

Al termino se cuestionará a los niños ¿Cómo se sintieron al realizar su actividad? ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto?

Explicación de la actividad a aplicar

Esta actividad será aplicada en mi grupo de preescolar 1 del Cendi Santiago T. el cual lo conforma 5 niños y 7 niñas edad promedio de la mayoría de los niños son de 3 años, el salón de clases cuenta con un amplio espacio para esta actividad.

Mi actividad se llama “Guardianes verdes” donde mi finalidad es que podamos salir al patio a que ellos por si solos observen, sientan, toquen, comenten entre ellos lo que observan. Mientras estamos en el patio ellos podrán preguntar cualquier duda que tengan, puedan expresar lo que quieran compartiéndolo a todo el grupo y mientras ellos hacen eso la docente les hablara de la importancia de todo aquello que ven y tocan.

Resultados de la aplicación

Antes de salir al patio se les dio una introducción del tema y que íbamos a salir al patio a que ellos pudieran tocar y observar la naturaleza. Se les pidió observar antes de tocar porque en ocasiones hay arañas, caracoles o abejas para que no tuviéramos un problema. Ya que salimos los dejé que solitos hicieran lo que quisieran, lo cual hicieron bien, recolectaron muchas flores y hojas, preguntaban el por qué, entre ellos se decían “mira el árbol es enorme” “son lindas las flores” “yo respiro aire puro”.

Regresando al salón a cada de uno de ellos le pregunte que vio, que toco, que le pareció la actividad, terminamos sus bosques decorando con lo que trajeron.

Conclusión

Siempre que planeo una actividad pienso en las fortalezas, destrezas que necesito reforzar en mi grupo. Eso me permite adaptarlas a sus características y asegurar que el aprendizaje esperado se logre, mientras los niños disfrutan y se sienten motivados a participar.

- **Modulo “Lectura temprana”**
- **Actividad integradora III. “Leer es soñar con los ojos abiertos”**

La lectura fonética, también conocido como método fonético lectoescritura, se basa en aprender en primer lugar, los sonidos sencillos de las letras para luego combinar varios sonidos y así, lograr de manera satisfactoria la adquisición de la lectura y la escritura. La lectura fonética, primero, desarma la palabra llamados, precisamente, fonemas (o su equivalente gráfico, los grafemas: L-e-c-t-u-r-a. Después de haber desarmado e identificado los fonemas o grafemas, el mecanismo fonético re-compone los fonemas en unidades silábicas: Lec//tu//ra; hasta alcanzar la palabra completa. De ahí que, Miguel De Zubiría (s.f.) nos menciona “Eso es hoy por hoy, lo que aprenden los niños en nuestras escuelas, nada más ni menos: aprenden a asociar veintisiete signos arbitrarios con sus correspondientes sonidos” (pag. 82). El propósito de este trabajo es presentar los resultados, la aplicación y las modificaciones de 2 actividades frente a grupo con respecto al tema lectura fonética. Continuando con la presentación de los puntos a desarrollar en este trabajo; primero mostrare como fue aplicada la actividad, dando paso con los resultados de estas 2 actividades realizadas con el grupo de preescolar 1 y por último después de observar el desarrollo de los niños con estas actividades presentare algunas modificaciones que me parece buenas corregirlas para obtener mejores resultados en el grupo.

Desarrollo

Estas 2 actividades fueron aplicadas en el grupo preescolar 1, conformado por 14 alumnos de los cuales 5 alumnos son niños y 9 niñas. Comenzamos con la primera actividad que tiene por nombre “La palabra escondida” consiste de la siguiente manera. Se realizó el abecedario en grande en el cual las vocales estaban de un color y las consonantes de otro para que los niños supieran diferenciarlas, pero explicándoles que las vocales son parte de nuestro abecedario. Una vez presentado el abecedario les comentare que formaremos palabras paso a paso, yo la docente les haré en voz alta el sonido de la letra y

ellos me deben de mencionar a qué letra corresponde el sonido, se van a ir pegando el en pizarrón y estas serán m – a – p – a

Ahora les pediré que las juntemos por sílabas ma – pa diciendo en voz alta cada sílaba, en este punto de la actividad descubriremos juntos que palabra que este ejemplo es mapa, descubierta la palabra dibujaran a lo que corresponde. (Ver anexo 1). Miguel De Zubiría propone en la lectura que “El mecanismo fonético primero desarma la palabra en sus componentes primarios, en pequeños eslabones elementales que los lingüistas denominaron precisamente fonemas. Inmediatamente después de haber desarmado e identificado los fonemas o grafemas el mecanismo fonético se compone los fonemas en unidades silábicas, hasta alcanzar la palabra completa” (De Zubiría, (s.f.), p.83).

En cuanto a la segunda actividad titulada “La sílaba se mueve así” la cual consistió en que se usará el mismo abecedario para esta ocasión me iré directo a las silabas se la palabra pidiendo la ayuda de los niños para decirlas en voz alta Ji – to – ma – te, pero esta ocasión cada silaba va a estar representada también con una forma, lo menciona para darme a entender.

- ji – representado con una espiral, aquí el niño con su dedo en el cuaderno simulara realizar un espiral
- to – representado con un punto, entonces aquí con su puño le pegara a la mesa
- ma - representado con una mano, con la mano abierta el niño le pegara a la mesa
- te- le hará como si estuviera tomando té

Lo realizaremos de corrido para que sepan que palabra es jitomate.

Miguel De Zubiría nos dice en la lectura “Una de las primeras ideas, geniales, acogida por nuestros antepasados referente a como representar gráficamente o de escribir las ideas consistió en pintar, directamente las ideas” (De Zubiría, (s.f), p. 77

Resultados

En los resultados de mi primera actividad llamada “La palabra escondida” los niños tuvieron todo el tiempo la actitud de participar, de escuchar lo que yo mencionada, cuando comencé mi actividad pues les expliqué en que iba a consistir que íbamos a trabajar, me pare frente a ellos y les pedí que observaran mi boca, pero más que nada escucharan con atención el sonido que yo realizaba con ella, cuando supieron que sonido de letra era les pedí que alzarán la mano para mencionarme cual era; no realice palabras complejas porque estamos en el proceso de que vallan aprendiendo a leer. Todo marchó bien, fuimos construyendo las sílabas, encontrando la palabra, les animo el dibujar lo que ya sabíamos que era con sus pinturas, se veían contentos cuando acababan y participaban; fue una actividad diferente para ellos, pero los vi muy participativos. Esta actividad me base en lo que nos dice Miguel De Zubiría en la lectura de los 6 niveles de lectura; la lectura fonética consiste en primero aprender el sonido de las letras.

Pasamos a los resultados de la segunda actividad llamada “la sílaba se mueve así” de igual manera comencé mencionándole a los niños como es que íbamos a trabajar, esta ocasión comencé por sílabas, igual no puse palabras tan complejas para no causar confusiones en los niños, en el pizarrón anote por ejemplo la palabra ji – to – ma – te, pero como mi actividad tenía movimientos en cada sílaba la hice despacio para que en un principio supiera el cómo, lo repetimos varias veces despacio, pero luego fuimos aumentando el ritmo, más y más hasta que lo logramos decir la palabra completa. Me pareció de igual manera algo diferente para ellos y les gusto, en algunas palabras yo les decía a ellos que movimiento querían que ahora tuviera la sílaba, no pues brincamos, rodamos, pisábamos fuerte con los pies, dábamos vueltas, los vi aprendiendo y divirtiéndose. El resultado de ella me fue favorable.

Modificaciones

Hablaré en general de mis dos actividades, la verdad es que en ellas el material que use en la elaboración de mi abecedario fue bueno, hice las letras grandes y de colores resaltantes para que se visualizaran de la mejor manera para los niños, use mi pizarrón para ir subrayando el separado de silabas, al final tiene que van a realizar con material reciclado el dibujo de la palabra que descubrimos yo aún principio deje el material en su mesa, pero no fue buena idea porque los niños se distraían y mejor les pedí que me ayudaran a ponerlo en mi mesa y solo en la actividad 2 que tenía movimiento si me hubiera gustado hacerla con un espacio me refiero a mover sillas, mesas, porque hicimos de todo y eso no lo contemple y tuve que al momento mover todo y eso me quito un poco de tiempo y a esta agregarle unos minutos más porque sí los vi muy interesados en la actividad. Pero de ay en fuera todo me funciono bien, los niños recibieron mi actividad con la mejor disposición.

Conclusión

Para finalizar damos por entendido que la lectura fonética es comenzar por aprender el sonido de las letras, empezando por las vocales, para dar paso a las consonantes. Es importante enseñarles a los niños de preescolar este tema porque es el comienzo a su aprendizaje de la lectura. trabajar la lectura fonética desde una edad temprana es fundamental para el desarrollo del lenguaje, la alfabetización y la comunicación efectiva de los niños de educación preescolar, a través de actividades lúdicas y el uso de materiales adecuados, podemos ayudarles a mejorar su pronunciación, comprensión auditiva y habilidades de lectura y escritura, dándoles así las bases para un aprendizaje exitoso.

Este tema que ya lo veía poniendo en práctica con mis alumnos, no todas las actividades son iguales porque cada niño, cada grupo, es distinto entonces tengo que siempre buscar la manera en como acomodar mis actividades para que cada de unos obtenga el aprendizaje que yo quiero que obtengan. Agrego las tablas descriptiva de las actividades.

Campo formativo Lenguajes	Nombre de la actividad “La palabra escondida”	Duración 15 a 20 min.
Objetivo: Los niños aprenderán de una manera creativa la lectura fonética		
Contenido: Recursos y juegos del lenguaje que fortalecen la diversidad de formas de expresión oral, y que rescatan la o las lenguas de la comunidad y de otros lugares		
Proceso de aprendizaje: Participa en juegos del lenguaje de la tradición oral de las familias o la comunidad y los expresa con fluidez		
Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje	Material
Inicio: En el salón de clases tendré el abecedario grande marcadas las vocales de color rojo y las consonantes con color azul, en sus mesas de los niños tendrán material reciclado. Desarrollo: Al paso de la actividad todos me gritaran la letra que corresponde el sonido que estoy realizando para que yo escoja a uno y pase a pagarla en el pizarrón y así nos vamos con las letras que necesito para formar una palabra. Cierre: Ya que identificaron las letras, luego las unieran por silabas y descubriéramos que palabra es dibujaran, lo realizaran como quieran con ayuda del material reciclado y lo mostraran a todo el salón.	Inicio: Identificación del abecedario, muestren interés por la actividad a realizarse. Desarrollo: Hacer de la manera más clara el sonido de las letras para que sepan identificarla, que cuando pase el niño oh niña a encontrar la letra del abecedario que yo realice seleccione la correcta y la pague. Cierre: Entusiasmo por usar el material reciclado.	● Abecedario tamaño grande, visible a los niños. ● Material reciclado ● Pegamento ● Colores ● Pintura

Campo formativo Lenguajes	Nombre de la actividad “La silaba se mueve así”	Duración 15 a 20min.
Objetivo: Los niños aprenderán de una manera creativa la lectura fonética		
Contenido: Recursos y juegos del lenguaje que fortalecen la diversidad de formas de expresión oral, y que rescatan la o las lenguas de la comunidad y de otros lugares		
Proceso de aprendizaje: Combina recursos de los lenguajes, tales como movimientos corporales, gestos, velocidades, ritmos, entre otros, al decir rimas, poemas, canciones, trabalenguas, adivinanzas u otros juegos de lenguaje.		
Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje	Material
Inicio: En el pizarrón estarán pegadas unas 4 palabras separadas por silabas, también representada con una forma que lleva un movimiento que se realizara cada que digamos la silaba Desarrollo: Al momento de ir diciendo silaba por silaba los niños y niñas realizaran en su lugar el movimiento que yo les mostrare, para ir juntando cada una de ellas y saber a qué palabra se refiere Cierre: Lo realizaremos rápido, cada vez más rápido, repitiendo en voz alta la palabra completa	Inicio: Se espera que el niño pregunte que se va a realizar, que observa, que letras identifica Desarrollo: Que no tenga complicación hacer el movimiento que lleva cada silaba porque son varios movimientos, son varias palabras, logre identificar la palabra. Cierre: Será para el atractiva la actividad, para que pida más palabras.	• El abecedario visible para los niños • Formas

- **Modulo “Derechos de la primera infancia”**
- **Actividad integradora IV. “*Actividades recreativas*”**

Introducción

Jugar es parte de la infancia y trae la posibilidad de un repertorio de desarrollos, ya sea en las esferas cognitiva, social, biológica, motora y afectiva. Además de encontrar placer y satisfacción, jugar al niño sociabiliza y aprende, además de presentar su realidad a través de la imaginación, demostrando así sus ansiedades y anhelos que a través de las palabras se harían difíciles. Los juguetes y juegos son reconocidos por muchos educadores y otros profesionales involucrados en la educación como un factor importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación de la primera infancia, ya que las actividades promueven la oportunidad de desencadenar el desarrollo del niño. Jugando, el niño inventa, descubre, aprende, experimenta y mejora sus habilidades. Las actividades recreativas proporcionan el desarrollo del pensamiento, la atención, la concentración y el lenguaje, además de estimular la confianza en sí mismo, la curiosidad y la autonomía. A continuación, en este trabajo presento 8 actividades las cuales pueden realizarse dentro del aula

Todo niño tiene derecho a participar					
N° de la actividad	Nombre de la actividad	Objetivo	Descripción del juego	Material didáctico	Tiempo destinado
1	Ellos son mis grandes amigos	El objetivo de esta actividad es que los niños aprenderán a jugar en grupo, respetar comentarios, decisiones de sus compañeros.	Iniciaremos cantando la canción “Tengo un nombre” para que bailemos y cantemos todos juntos, nos sentaremos en el patio y les preguntare a los niños ¿Saben jugar stop? ¿Qué otros juegos han jugado? ¿Qué necesitamos para jugar? En el patio jugaremos stop dibujando en el suelo un círculo grande dividiéndolo en los números de integrantes, nos pondremos de acuerdo si vamos a poner frutas, países, animales. Todos se colocarán con un pie dentro de su espacio e iniciaremos diciendo “declaro mi sincera amistad a” ... y así seguirá mi juego. Finalizaremos preguntando ¿Les gusto el juego? ¿Lograron adivinar los pasos? ¿Cómo se sintieron con esta actividad?	*Gises de colores *Patio de la escuela	20 a 30 min.
2	Hola, doctor sonrisas	Aprenderán que tienen Derecho a la protección de la salud y a la seguridad social.	Todo el grupo y yo nos vestiremos de doctores, tendremos un estetoscopio (ellos uno echo de material reciclable y yo como docente uno de verdad) cuando de repente sacare a un títere que se llama “El doctor sonrisas” el cual les va hacer unas preguntas a los niños ¿Saben en qué trabajo? ¿Ustedes van al doctor? ¿Les gusta ir al doctor? ¿Con quién van? La actividad consiste en que les voy a leer el cuento “Pepín el niño juguetón” ¿Les gusto el cuento? ¿Quieren hacer su títere* como el doctor sonrisas? Los niños con material reciclable harán su propio títere.	*Material reciclable *Un títere *Cuento “Pepín el niño juguetón”	20 a 30 min.

3	Mi gran tesoro	Identificar que hay cosas materiales que para el son valiosas y las pueda guardar. Explicándole que para él hasta un juguete puede ser valioso	Yo llevare al salón de clases mi caja de tesoros, donde guardo cosas que para mí son valiosas y les contare que es lo que ay dentro de ella, para proceder a cuestionar a los niños ¿Cuál es tu objeto vas valioso? ¿Qué guardarías? Se le dará una caja a cada niño para que la decore a su gusto para que sea donde guardara sus cosas que para el son importantes. Me la mostrara contándome como la realizo, se la llevara a casa para que la llenen de sus cosas preferidas y platicaremos dentro del aula sobre lo que metieron cada niño dentro de ella	* una caja de cartón pequeña •material para decorar	20 a 30 min.
4	Hola, soy un robot	Conocer a través de la robótica la importancia del aprendizaje activo. Propicia el desarrollo de habilidades y competencias a partir de la experiencia práctica	Llegare al salón vestida de un robot, hablare como ellos, les daré una explicación de que es un robot para continuar preguntándole a los niños ¿Te gusto saber que es un robot? ¿Quieren ser un robot? ¿Serán un robot grande o pequeño? Se les pondrá la canción del robot mientras los alumnos hacen movimientos libres al ritmo de la música, compartirán sus ideas acerca del robot y con los bloques los alumnos crearán su propio robot dándole un nombre y al final cada uno nos mostrara lo realizado.	•Bloques de colores y formas	20 a 30 min.
5	Las ballenas jorobadas	Conocer a las ballenas jorobadas, la importancia que es cuidar los océanos para que estos animales vivan mejor.	Al inicio de esta actividad se les hablara de las ballenas jorobadas, sus características, sus cantos, que comen, con la finalidad de que vean la importancia de cuidar los océanos que es donde viven, preguntándoles ¿Has visto una ballena? ¿Te gustan las ballenas? ¿Cómo canta una ballena? ¿Te gustaría hacer tu propia ballena? Observaran un pequeño video de las ballenas jorobadas y sobre el ellos mismos realizaran su propia ballena con ayuda de material reciclable.	•Un video de las ballenas jorobadas •Material reciclable, fomi, pegamento, Etc.	20 a 30 min.

6	El patio de mi casa	En la mayoría de las casas tienen un patio donde los niños se pueden adueñar de el para poder imaginar cosas y poder jugar.	Se le cuestionara al niño ¿Tienes un patio donde jugar en tu casa? ¿Es grande? ¿te gusta? ¿A qué juegas ay? Puse varias actividades en el patio de la escuela para que los niños decidan donde jugar	Material Juguetes Etc.	30 min.
7	Amigos adivinemos las adivinanzas del medio ambiente	Saber la importancia que tiene los árboles en el planeta	Dentro del salón tendré un árbol grande donde solo pueda poner la cabeza y hacerles preguntas a los niños para llevar adivinar que soy, se les mencionará a los niños que el propósito de esta actividad será identificar la importancia de los árboles. En el salón les diré adivinanzas relacionadas con los árboles, plantas y las puedan adivinar para dar paso a que en la cartulina realizaran su propio árbol o planta usando el material para decorar a su gusto.	•Adivinanzas •Cartulina •Plumones •Papel crepe •pegamento	30min.
8	Conozcamos el plato del buen comer	Identificar el plato del buen comer, les facilitara la identificación de los 3 grupos de alimentos (verduras y frutas, cereales y leguminosas, proteínas de origen animal)	Antes de empezar la actividad les hablare sobre el plato del buen comer enseñándoles que contiene, que les hace bien, etc. cuestionare a los niños ¿Qué te gusta comer? ¿Les gustaría preparar algo para comer ahorita? La actividad consistirá en preparar un platillo donde tenga elementos del plato del buen comer, mientras se realiza voy a ir preguntando ¿Quieren que le pongamos más? ¿Te gusta? Para saber la opinión de los niños. Cuando terminemos les preguntare ¿Te gusto cocinar? ¿Lo hacemos de nuevo?	*Comida *Platos para cada uno de los niños *cubiertos	30 a 40 min.

3.2. Análisis de las actividades

Como análisis de las actividades podemos revisar cómo los niños construyen acuerdos al momento de tomar decisiones para adaptarlas al juego o la actividad, Al principio hubo conflictos, porque algunos pequeños deseaban que el juego se desarrollara a partir de elementos como frutas, mientras que otros preferían países, animales, nombres, entre otros. Finalmente, uno de los alumnos propuso que el juego fuera desarrollado a partir de animales marinos, decisión aceptada por los demás niños.

El juego es una herramienta esencial para aprender de forma motivada distintas materias que generalmente se enseñan de una determinada manera; mediante el juego se tiene la motivación de los niños; además, es una forma diferente de enseñar. Así mismo entendemos al juego con el concepto de Vygotsky como. (cit. en Urroz, 2022: 4-5)

Vygotsky concluye que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños y niñas se logran adquirir roles que son complementarios al propio. En primer lugar, es importante una estimulación temprana del aprendizaje por juegos. Durante la estimulación se ayuda a los niños a adquirir y desarrollar habilidades, convivencia con otros de su edad y observando cambios en el desarrollo.

El juego favorece el fortalecimiento de los espacios escolares para minimizar las situaciones de conflictos, ya sea por las diferencias de pensamiento, experiencias, o por la diversidad dentro de un salón de clases. Así mismo, es un recurso que favorece el aprendizaje integral y el desarrollo de las relaciones y vínculos entre niños y niñas dentro de una comunidad educativa

Reglas dentro del juego

Uno de los elementos fundamentales a la hora de desarrollar cualquier juego son las reglas, que marcan las normas por las cuales se deben dirigir los participantes del juego a jugar. El reglamento es uno de los elementos principales que definen al juego.

- Define el número de jugadores.
- Explica la organización de la partida.
- Profundiza en los turnos y sus características.
- Detalla las acciones que puede hacer cada participante.
- Ajusta la experiencia para que sea disfrutable para todos los jugadores.

Las reglas ayudan a darle orden a los juegos y, al no seguirlas, parece que cada uno de los participantes está jugando cosas diferentes y así nadie se divierte porque todos hacen lo que quieren. Ayudan a mantener el orden, respeto y generar una convivencia en la que todos puedan participar de la misma manera.

Las reglas dentro de un juego son un conjunto de instrucciones que definirán las acciones permitidas o prohibidas para los jugadores. Estas reglas no solo organizan la dinámica del juego, sino que también moldean la experiencia del juego al establecer límites y objetivos.

Relacionándola con mis actividades integradoras, las reglas dentro del juego de "Stop" son respetar turnos de los compañeros; cuando escuchan "stop", deben detenerse sin seguir corriendo, guardar silencio para escuchar al que le tocó dirigir el juego. Reglas que se platican antes de comenzar el juego para que todos los niños las sepan y poder comenzar el juego.

Ego dentro del juego

El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo del yo del niño, ya que le permite construir su identidad, reconocer sus emociones y establecer relaciones con los demás. Como afirmó Piaget: «El juego es el trabajo del niño, y es a través del juego que asimila la realidad a su yo, moldeándola según sus intereses» (Piaget, 1961, p. 129).

Jugar a "Stop" con mi grupo de preescolar 1 me ayudó a observar que, a través del juego, los niños comienzan a descubrir sus propios gustos, las situaciones que les molestan e incluso las que les hacen felices. Surgió la empatía hacia sus compañeros; un claro ejemplo fue cuando, al no poder entender los pasos que debían dar hacia su compañero elegido, este niño se puso triste. La reacción de sus compañeros fue abrazarlo, decirle que lo ayudaría con los pasos y que no pasaba nada; era un juego. Vi cómo se apoyaban mutuamente para disfrutar de un juego agradable. Dentro del juego, desempeñaron diferentes roles; Por ejemplo, a veces eran los que gritaban "Stop" y luego se convertían en los que corrían. Mi objetivo con esto es que descubran sus habilidades e intereses por sí mismos, así como sus capacidades físicas y emocionales.

Lo que sí quiero mencionar es que uno de ellos siempre quería empezar diciendo "Stop", y que sus compañeros siempre lo elegían. Si no lo hacían, se molestaba; fue entonces cuando yo (la maestra) intervine para mostrarle lo que sucedía en nuestro juego y escucharlo para comprender sus sentimientos en ese momento. Tras una conversación, pudimos jugar con más calma.

Vygotsky enfatiza que "en el juego, el niño siempre se comporta más allá del nivel habitual de su comportamiento diario" (Vygotsky, 1978, p. 102), lo que implica que el juego promueve el desarrollo del yo ideal, un aspecto central del ego en desarrollo. Además, el ego en el juego se manifiesta en la interacción social.

Conflicto dentro del juego

Dentro de cualquier entorno o situación que involucre el juego, el entretenimiento y la diversión, surgen conflictos, ya sean por objetos, roles, turnos, juguetes, etc. El conflicto en el juego se refiere a esos momentos en los que los niños notan desacuerdos o discusiones entre ellos durante una actividad o un juego. Pueden surgir por no entender las reglas, la asignación de roles o en el uso de los materiales que se usarán para ella. Y como lo menciona Garvey, "El conflicto social es una parte integral de la vida en grupo de los niños pequeños y a menudo se manifiesta durante el juego" (Garvey, 1990, pág. 89).

Al momento de jugar el juego de "stop" con mi grupo, tuvimos varios conflictos en un principio porque teníamos que llegar al acuerdo de qué categoría quieren jugar (flores, países, colores, etc.). Cada uno quería algo. Al continuar con el juego tuvimos un segundo conflicto, que fue cuando uno de los niños tenía que contar los pasos hacia el compañero que eligió porque dijo un número y el otro niño escuchó otro y entre ellos empezaron a discutir.

En estos conflictos intervine para hacerles ver lo que estaba pasando, preguntarles qué podríamos hacer para que se resolviera. Siempre les repito que somos un grupo y entre ellos deben llegar a una solución o un acuerdo para continuar con nuestro juego y, como señala Palacios, "El conflicto en la infancia no debe evitarse, sino abordarse pedagógicamente para que se convierta en una herramienta de socialización" (Palacios, 1999, pág. 143). En este sentido, el conflicto se transforma en una oportunidad de aprendizaje social.

Como lo menciona Corsaro (2003), "Los niños utilizan el juego como un espacio de negociación social, donde aprenden a construir significados compartidos y resuelven disputas" (Corsaro, 2003, pág. 57). Por su parte, Piaget (1932) destacaba que el conflicto es esencial en la formación del juicio moral ya que impulsa a los niños a considerar el punto de vista del otro.

A través del juego, los niños aprenden a negociar, a respetar normas, a ponerse en el lugar del otro y resolver problemas. Y así el conflicto se vuelve una experiencia de crecimiento, tanto individual como grupal. "El juego conflictivo puede ser una ventana para enseñar habilidades de resolución de problemas y control emocional" (Smith, 2014, pág. 202).

Los acuerdos en el juego infantil

Los acuerdos dentro de un juego son un conjunto de reglas decididas por todos los participantes para una buena organización que les garantizara una experiencia divertida. Las funciones importantes de los acuerdos son:

- Establecen límites: Mencionan lo que se puede y no hacer dentro del juego.
- Fomenta la organización: Le da orden a la actividad y les da indicios de cómo se deben comportar los participantes.
- Fomenta la participación: Los niños se sienten parte del juego.
- Garantiza la diversión: Mientras que los acuerdos establecidos sean respetados por todos, el juego fluirá de la mejor manera.
- Cultiva en los niños los valores: Cuando se les enseña a los niños desde pequeños que deben respetar acuerdos, se fomenta en ellos el respeto, la responsabilidad y una buena convivencia.
- Los acuerdos son consensuados: Deben ser acordados por todos los integrantes para que con ello se sientan comprometidos a respetarlos y llevarlos a cabo.
- Son dinámicos: Puede ser que los acuerdos acordados tengan que ser modificados durante el juego porque no coinciden con lo que se está llevando a cabo.
- Son visibles: Se escriben para quien tenga dudas se acerque a rectificarlos.

Cuando estábamos en el patio, nos reunimos en un círculo; les comenté que jugaríamos "Stop" y para jugar tenemos que realizar acuerdos (sin antes explicarles qué son los acuerdos). Al principio intenté dejarlos solos para que pudieran platicar y llegar a estos acuerdos por sí solos, pero noté que no tenían una idea clara de

cómo empezar a dialogar entre ellos. Por lo tanto, intervine diciéndoles que primero tenían que ver la categoría con que se iban a comenzar el juego, después de al menos unos 15 min. de intercambiar opiniones entre ellos para sus acuerdos les quiero compartir aquellos que mi grupo de preescolar decidió, tomando al menos cinco de ellos.

- **Primer acuerdo:** sobre los nombres con los que se quería jugar “Stop”. No se podían repetir. Y concluyeron en comenzar por sus personajes de Disney favoritos y ya después volverse a juntar para decidir cuál sería la siguiente propuesta para comenzar el juego.
- **Segundo acuerdo:** sobre la distancia hasta la que iban a correr cuando se gritara la palabra “Stop”.
- **Tercer acuerdo:** Cuando se gritará "Stop", debían quedarse exactamente en el lugar donde se detuvieron, sin dar un paso más ni un paso menos.
- **Cuarto acuerdo:** Si el niño o niña encargado o encargada de decir “Stop” escogía a alguien y lograba atinar en los pasos, no debía molestarse y mejor recibir el abrazo con una sonrisa.
- **Quinto acuerdo:** no podían subirse a los juegos; solo debían permanecer en la zona donde todos están seguros.

Al momento de jugar, se les recordaron a los niños los acuerdos establecidos para que no se les olvidaran y los pusieran en práctica. De acuerdo con la teoría sociocultural, el respeto a las reglas durante el juego favorece la internalización de normas sociales y valores que regulan la convivencia, como la responsabilidad y la cooperación (Vygotsky, 1978).

Los acuerdos dentro del juego infantil son una oportunidad para que los niños y las niñas aprendan a hacer y respetar acuerdos en grupo, uno de los muchos aprendizajes esenciales que se enseña desde la infancia.

Reflexiones finales

Que mi tesis comience narrando esa pequeña historia del porqué en la actualidad soy docente, me lleva inevitablemente a recordar aquellos días en los que impartí mis primeras enseñanzas a una niña que, hasta la fecha, sigue siendo muy importante para mí. Ella me mostró lo maravilloso que resulta observar cómo un niño, desde muy pequeño, es capaz de absorber tantos aprendizajes. Esa experiencia se convirtió en el impulso que me motivó a buscar escuelas donde pudiera formarme como maestra de preescolar. Hoy, después de ese camino, me encuentro concluyendo mi licenciatura en Educación Inicial y Preescolar.

En múltiples ocasiones, dentro de mi práctica docente, he escuchado a algunos padres de familia expresar la idea de que el nivel preescolar no es relevante, argumentando que los niños “solo juegan”, “pegan papелitos en un dibujo” o “realizan actividades sin sentido”. Sin embargo, esa percepción se aleja mucho de la realidad. Precisamente por ello decidí titular mi trabajo: “El juego como estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza”, porque, mientras algunos padres creen que el juego carece de valor, nosotras, las docentes, sabemos, observamos y admiramos la enorme riqueza de aprendizajes que los niños logran a través de él.

Lo que me queda claro es que, desde la pedagogía, el juego adquiere un valor fundamental, ya que permite abordar de manera integral distintas dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional. Gracias a esta riqueza, el juego se convierte en un medio que estimula no solo los procesos de aprendizaje, sino también la capacidad de adaptación social, la expresión y liberación personal, así como la posibilidad de dar a conocer, compartir y transformar la cultura en la que cada individuo se encuentra.

El juego, además, facilita al niño la observación, la interpretación de su entorno, la resolución de problemas y el desarrollo de aprendizajes significativos. También contribuye a potenciar y perfeccionar su motricidad, lo apoya para comprender que cometer errores no necesariamente conduce a la frustración, sino que representa una oportunidad para aprender a manejarla. De igual manera, favorece de forma

notable sus procesos de socialización. Cuando el juego se complementa con números, letras o dibujos, induce al niño a acercarse al mundo de la escritura y a los inicios de la lectura, convirtiéndose así en una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza, ya que fomenta la participación activa, la creatividad y la motivación en los niños.

He hablado de lo valioso que es el juego para el aprendizaje, pero también me parece importante detenerme en otro aspecto, todo juego tiene reglas. Y es precisamente en esas reglas donde muchas veces surgen situaciones que nos invitan a reflexionar. Durante el juego, en ocasiones aparecen conflictos entre los niños, y es ahí cuando surge la necesidad de llegar a acuerdos para que la actividad pueda desarrollarse de manera adecuada. En este proceso también se hace presente el ego, propio de la etapa de desarrollo en la que se encuentran los más pequeños, quienes apenas comienzan a comprender que el otro también tiene deseos, necesidades y formas distintas de ver las cosas.

Darles a los niños la oportunidad de entender estos temas es tan importante como el mismo aprendizaje académico. Es necesario explicarles, con palabras sencillas y ejemplos claros, qué significan las reglas y por qué son importantes, no como una limitante, sino como un medio para que todos puedan disfrutar y convivir mejor. De esa manera, cuando surge un conflicto, ellos saben cómo reaccionar, cómo dialogar con sus compañeros y cómo encontrar una solución que les permita continuar jugando.

Me ha pasado que, en algunas dinámicas, les he pedido a mis alumnos que sean ellos mismos quienes piensen en las reglas que desean seguir y en los acuerdos que quieren establecer como grupo. Al principio, noto que se quedan callados o que no saben muy bien por dónde empezar; sin embargo, con un pequeño impulso y con preguntas que los hagan reflexionar, comienzan a expresar sus ideas. Poco a poco se atreven a decir qué es justo, qué les parece correcto y cómo creen que pueden resolver los problemas que surjan.

Este tipo de experiencias me han enseñado que el juego no se limita solo a lo lúdico, sino que también abre la puerta a aprendizajes profundos sobre la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo. Los niños descubren que pueden apoyar a un compañero, comprender sus emociones y respetar las reglas que ellos mismos ayudaron a construir. Y es ahí, en esos momentos de diálogo y acuerdos, donde confirmo que el juego es mucho más que diversión: manera en la que los niños aprenden a convivir, a respetar y a compartir.

¿Qué aprendí? De mi tesis he aprendido que el tema del juego como estrategia principal para el aprendizaje es sumamente amplio y profundo. A lo largo de su desarrollo descubrí que no se trata solo de una actividad recreativa, sino de una herramienta poderosa que, dentro del aula, cobra un papel central en la construcción de nuevos aprendizajes. Comprendí que, a través del juego, los niños no únicamente se divierten, sino que aprenden de manera significativa, absorben conocimientos de forma natural y desarrollan múltiples habilidades que serán fundamentales para su vida futura.

En este proceso me encontré con numerosos autores que han investigado y reflexionado acerca del juego. Cada uno de ellos lo explica desde perspectivas distintas, basadas en sus propias investigaciones y análisis. Sin embargo, al contrastar y reunir todas esas miradas, pude llegar a una conclusión clara: el juego tiene un impacto trascendental en el desarrollo de los niños, ya que no solo fortalece lo cognitivo, sino también lo social, lo emocional y lo creativo.

Otra de las enseñanzas que me deja este trabajo es que el juego abre la puerta a la imaginación y puede adaptarse con gran facilidad a las planeaciones educativas. Descubrí que cualquier aprendizaje que desees lograr en tus alumnos puede alcanzarse si lo conviertes en un juego que despierte en ellos la curiosidad, la creatividad y la motivación. Esa capacidad del juego para transformar lo cotidiano en una experiencia significativa permite que los niños no solo comprendan los contenidos, sino que se entusiasmen al grado de llegar a casa a contarle a mamá o papá lo que aprendieron, transmitiendo con emoción cómo descubrieron un tema de la manera más divertida.

Recuerdo con especial cariño una experiencia que me marcó. En una ocasión quería enseñarles a mis alumnos sobre los animales del mar. Para ello, transformé mi salón en un acuario: decoré el espacio, preparé actividades y diseñé juegos en los que ellos mismos se convirtieron en exploradores del océano. Jugamos a ser peces, tiburones y, sobre todo, medusas, moviéndonos libremente como si estuviéramos bajo el agua. Los niños aprendieron sobre la diversidad de especies marinas mientras vivían la experiencia como una gran aventura. Para ellos fue inolvidable y, al mismo tiempo, adquirieron un aprendizaje sólido que permanece en su memoria hasta hoy.

Estas vivencias me han permitido confirmar lo valioso que es el juego en la enseñanza. No se trata únicamente de entretener, sino de crear experiencias que los niños disfruten, recuerden y conviertan en aprendizajes significativos. A través de mi formación y de la práctica en el aula, reafirmo cada día que el juego es, sin duda, una de las estrategias más poderosas que tenemos los docentes para despertar en los niños el deseo de aprender, fortalecer su confianza, favorecer la convivencia y motivarlos a descubrir el mundo que los rodea con alegría y curiosidad.

Esta tesis no solo me permitió acercarme de manera académica al tema del juego, sino que me ayudó a reafirmar mi vocación como maestra. Hoy estoy convencida de que educar desde el juego es educar con amor, paciencia y creatividad. Cada risa, cada mirada curiosa y cada descubrimiento de mis alumnos me recuerdan por qué elegí esta profesión y por qué seguiré defendiendo la importancia del preescolar. Porque el juego no es tiempo perdido: es el inicio de un aprendizaje para toda la vida.

Referencias consultadas

Alonso Arrija, N. (2021) "El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica" Trabajo de fin de grado en educación infantil. Universidad de Valladolid. Obtenido de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>

Altamira Crevea, R. (1923). Ideario pedagógico. Madrid: Reus.

Alvarado, L. (2001). El desarrollo cognitivo en la infancia. Editorial Educativa.

Carr, W. & Kemmis, S. (1988). Teoría crítica de la enseñanza. Barcelona: Martínez Roca.

Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. Autodidacta, 1(3), 19-37.

Corsaro, W. A. (2003). We're Friends, Right? Inside Kids' Culture. Joseph Henry Press.

De Zubiría Samper, M. (s. f.). De los grafismos a las palabras leídas: la lectura fonética. En Teoría de las seis lecturas (pp. 77–92).

Freire, P. (1971). La educación como práctica de la libertad. Editorial Tierra Nueva

Gadamer, H.-G. (2002). La actualidad de lo bello. Paidós

García Garrido, J. L. (1999). "El profesor del siglo XXI". Bordón, 51 (4), 435–447.

Garvey, C. (1990). Play. Harvard University Press.

Landeira, S. (1998), El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud. Disponible en:

https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf

Leong, D. J. (2003). Learning and development of preschool children from the Vygotskian perspective. En V. Ageyev, B. Gindis, A. Kozulin, S. Miller (Eds.). Vygotsky's theory of education in cultural context (pp. 156-176). New York: Cambridge University Press.

Martínez Bonafé, J. (1995). "El profesorado en el tercer milenio". Cuadernos de Pedagogía, 240, 23–28.

Orlick, T. (1986). Juegos y deportes cooperativos. Madrid: Popular. (Obra original publicada en 1978).

Palacios, J. (1999). Desarrollo psicológico y educación: Psicología evolutiva. Alianza Editorial.

Piaget, J. (1932) The Moral Judgment of the child. Free Press.

- (1961). La psicología de la inteligencia. Ediciones Morata.

- (1978). La equilibración de las estructuras cognitivas: Problema central del desarrollo. Siglo XXI Editores: México.

Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (Tesis doctoral). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.

Rubinstein, S. L. (1967). Principios de psicología general. México: Editorial Grijalbo.

Sánchez Puentes, R., (1993). Didáctica de la problematización en el campo científico de la educación. Perfiles Educativos, (61). [fecha de Consulta 20 de enero de 2026]. ISSN: 0185-2698.

Sánchez, G.E. (2000). El juego en la educación física básica, juegos pedagógicos y tradicionales. Colombia: Kinesis.

Pestalozzi, J.H. (1889). Cómo Gertrudis enseña a sus hijos. Recuperado de <http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1080022565/1080022565.PDF>

Urroz, V (2022) El juego como estrategia de enseñanza en primer ciclo. Análisis Pedagógico de la Práctica Docente. Instituto de formación docente de Salto. Consultado en: <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/2185/Urroz%2C%20V.%2C%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Vigotsky (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

- (1995) Pensamiento y lenguaje. Ediciones Fausto. Consultado en: <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
 - (1997). Obras psicológicas escogidas. (2ª ed., Vols. 1–5). Madrid: Aprendizaje-Visor.
 - (2013) Pensamiento y lenguaje. Paidós: México
- Winnicott, D. (1971). Realidad y juego. Barcelona: Gedisa.