

UNIVERSIDAD NUEVO SANTANDER



Incorporada a la UNAM 8993

EL JUEGO DIRIGIDO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA EL APRENDIZAJE DE  
LOS ALUMNOS DE SEGUNDO Y TERCER GRADO DEL JARDIN DE NIÑOS  
“ESTELA G. DE GONZALEZ” TURNO VESPERTINO

Por

PERLA KARINA VAZQUEZ ESPINOSA

Asesor de tesina:

ADELA BETZEIDA GALINDO CEJA

Como requisito para obtener el grado de

LICENCIATURA EN PEDAGOGIA

H. MATAMOROS, TAMAULIPAS.

AGOSTO 2019



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



**AUTORIZACIÓN PARA LA IMPRESIÓN DEL TRABAJO ESCRITO**

LIC. MANOLA GIRAL DE LOZANO  
DIRECTOR (A) GENERAL DE INCORPORACIÓN  
Y REVALIDACIÓN DE ESTUDIOS  
UNAM  
PRESENTE

Me permito informar a usted que el trabajo escrito:

El Juego Dirigido Como Estrategia Didáctica Para El Aprendizaje De Los Alumnos De Segundo Y Tercer Grado Del Jardín De Niños Estela G. De González Turno Vespertino

Elaborado por:

- |     |                  |                  |                     |                  |
|-----|------------------|------------------|---------------------|------------------|
| 1.- | <u>Vázquez</u>   | <u>Espínosa</u>  | <u>Perla Karina</u> | <u>416543823</u> |
| 2.- | _____            | _____            | _____               | _____            |
| 3.- | _____            | _____            | _____               | _____            |
|     | Apellido Paterno | Apellido Materno | Nombre              | Num. De Cuenta   |

Alumno (s) de la carrera de: Licenciatura en Pedagogía

Reúnen los requisitos académicos para su impresión.

Tamaulipas      16 de septiembre de 2019  
Entidad Federativa      Fecha



Mtra. Adela Arzobida Galindo Caja  
Nombre y firma del  
Asesor de la Tesis

Mtra. Cynthia Aseret Contreras Rodriguez  
Nombre y firma del  
Director Técnico

Licenciatura en Pedagogía  
Acuerdo CREDITO Núm. 39/13 del 06 de agosto del 2013  
Clave de Incorporación UNAM 8995-21

## **AGRADECIMIENTOS**

En primera instancia quiero agradecer a Dios, por permitirme tener y disfrutar de una madre increíble, por brindarme una familia, que a pesar de las diferentes perspectivas y puntos de vista siempre me impulsan a seguir adelante, en especial quiero agradecer a mis tíos, Emanuel y Rebeca, que siempre han estado ahí, para apoyarme y acompañarme en cada uno de los momentos importantes de mi vida.

A demás quiero agradecer a las personas más importantes en mi vida, mis pequeñitos, Erick, Alejandra, Vanessa, Violeta, Daniela, Gerardo, y todos los demás niños de mi familia, quienes sin saberlo, me dan la energía para seguir adelante, quienes me sacan las mejores sonrisas en mis peores momentos, ustedes, que me hicieron conocer el amor desde otra perspectiva, a ustedes quiero agradecerles el siempre sacar la mejor versión de mí.

Por último, quiero agradecer a mis maestros el Doc. Luis Guillermo Gutiérrez Pizaña, Maestra Nalleli Fabiola Olivares Delgado y al Maestro Efrén Vazquez Guillen, que sin duda alguna, su ayuda ha sido de suma importancia y sé que sin ustedes nada de esto sería posible, a quienes agradezco mi formación académica, pues se han esforzado por trasmitirme sus conocimientos, el camino no ha sido fácil pero gracias a su dedicación y sabiduría es que he podido llegar hasta el punto en el que ahora me encuentro.

## DEDICATORIA

Desde que supiste que vendría a este mundo a formar parte de tu vida, has buscado la manera de darme todo lo que estuvo a tu alcance e incluso un poco más. Has trabajado incansablemente sin importar el cansancio físico y emocional, has soportado el mal clima, el qué dirán, el estrés e incluso pasado hambre. Pero a pesar de todo, siempre has estado ahí con todo el amor que sé que me tienes.

A ti mi compañera de vida, de aventuras y de retos, tu que has dado siempre lo mejor de ti y me has enseñado a dar siempre lo mejor de mí, quien siempre tiene palabras de apoyo para mis momentos más difíciles y brazos fuertes para ayudarme levantar de mis caídas, a ti que me das tu amor incondicional.

A ti, te dedico esté, mi proyecto de grado, qué es un logro más en mi vida y sé que nada de lo que he logrado hasta ahora sería posible sin ti, porque eres tu mi ejemplo de entereza, de fortaleza y responsabilidad, de entrega, esfuerzo y sobre todo de amor.

Te quiero infinitamente Mamá.

## Índice

Introducción.....	7
Planteamiento del problema.....	11
Justificación.....	14
Objetivos.....	18
Delimitaciones.....	19
Criterios de inclusión y exclusión.....	20
Antecedentes históricos.....	21
¿Qué es el juego dirigido?.....	24
Tipos de juego y su clasificación.....	26
Teorías del juego.....	29
Estrategia didáctica (definición).....	34
Tipos de estrategias didácticas.....	37
Aprendizaje (concepto).....	40
Estilos de aprendizaje.....	41
Teorías del aprendizaje.....	44
Jardín de niños (¿qué es?).....	47
Competencias.....	48
Perfil de egreso Educación Básica.....	52
Perfil de egreso de Educación Preescolar.....	55
Metodología.....	57
Resultados.....	59
Propuesta.....	76

Justificación de propuesta.....	77
Programa de actividades.....	78
Calendario de actividades.....	79
Conclusiones.....	80
Referencias.....	82
Anexos.....	86

## Introducción

El ser humano realiza actividades por instinto como, dormir, comunicarse, ingerir alimentos, es parte de la naturaleza de las personas. Una de las actividades que estas realizan también naturalmente es el juego, ya que por medio de estos logran adquirir o enriquecer sus habilidades y conocimientos, los juegos pueden llevarse de diversas manera ya sean juegos con objetos, físicos, imaginativos entre otros tantos, siendo estos parte fundamental del desarrollo del niño(a) tanto personal, física y socialmente hablando.

El 75% del desarrollo cerebral ocurre después del nacimiento, el juego ayuda con ese desarrollo estimulando el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas. Este proceso ayuda con el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas. Las habilidades motoras finas son acciones tales como ser capaz de sostener un crayón o un lápiz. Las habilidades motoras gruesas son acciones como saltar o correr. Jugar también ayuda a los niños a desarrollar el lenguaje y les permite aprender a comunicar emociones, a pensar, a ser creativos y a resolver problemas. (Anderson & Bailey, 2017)

El juego participa del desarrollo integral del sujeto: desde lo físico, facilitando lo sensorial, lo motor, lo muscular y lo psicomotriz; desde lo mental, el niño pone en acción el ingenio, la creación, la originalidad y la disposición intelectual; desde lo emocional, permite la expresión de los conflictos y las fantasías, y además, al participar del desarrollo social, conduce al niño hacia un conocimiento del mundo en el cual está inmerso y en el cual termina de integrarse. (Tallis, 2012)

Es por ello, por lo que en preescolar el juego es de gran importancia, ya que como se comenta anteriormente, es por medio de este, que el niño logra adquirir de manera oportuna distintas habilidades favorables para su desarrollo. Son muchos los beneficios que se tienen al momento de realizar actividades lúdicas dentro del aula, pero para que estas actividades ofrezcan un mejor resultado dichas actividades deben ser planeadas, espacios adecuados y reglas a seguir.

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos, los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. (Minerva Torres, 2002)

Ahora bien, en todos los encuentros de docentes, la pregunta por el lugar del juego continúa siendo una preocupación genuina. Entre las dudas que aparecen con mayor frecuencia están las que giran en torno a:

- La posibilidad de “jugar de verdad en la escuela”
- Las formas de juego de los niños
- La relación entre el juego y la enseñanza.

Focalizar la mirada en los juegos que se desarrollan en el jardín de infantes, los diferentes modos de mediación que sostiene el maestro y el modo en que se necesita explicitar su presencia en la planificación áulica puede servir como medio para pasar de las ideas y el pensamiento de los maestros a la decisión de jugar, enseñar a jugar y enseñar a través de juegos. (Sarlé.P, 2011)



## Capítulo I. Marco Contextual

### Planteamiento del problema

Hoy en día no es algo nuevo el escuchar la palabra ‘juego’ dentro de un contexto escolar y aún menos tratándose del nivel preescolar, pues como bien se sabe, el jugar es parte de la naturaleza del infante y aunque el juego se considera como un momento para disfrutar del tiempo libre, con las debidas medidas de seguridad, orden y fijando un objetivo claro, se vuelve una de las tantas y principales estrategias docentes para la facilitación de la transmisión hacia los alumnos de conocimientos y adquisición de habilidades ya sea fuera o dentro del aula.

De acuerdo con lo expuesto en el taller “Ciencia, comunicación y sociedad”, se ha definido el juego como “el tipo fundamental de ocupación del niño”, “como una forma de aprendizaje natural y como un medio por excelencia para el aprendizaje social, cognoscitivo y experiencial”. Si gran parte del tiempo lo ocupa el niño en jugar, como agentes educativos necesitamos comprender lo que el juego representa para él.

Los juegos más simples de los niños están cargados de significación, por lo tanto, es importante reconocer cómo el niño se involucra y enfrenta las diversas situaciones que el juego le plantea. (UNESCO R. P., 2007)

Años atrás, el juego dentro de la escuela era considerado una pérdida de tiempo según se menciona en la UNESCO (1980) “el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si éstas fueran una pérdida de tiempo y de energía, cuando existen cosas más urgentes y serias de las que debería ocuparse” (UNESCO, 1980)

En la actualidad y con base en los Aprendizajes Clave Educación Preescolar (2017) se dice que “cuando los niños ingresan a la educación preescolar, tienen conocimientos, habilidades y experiencias muy diversas que son la base para fortalecer sus capacidades. Cursar una educación preescolar de calidad influye positivamente en su vida y en su desempeño durante los primeros años de la educación primaria por tener efectos positivos en el desarrollo cognitivo, emocional y social.”

La convivencia y las interacciones en los juegos entre pares construyen la identidad personal, aprenden a actuar con mayor autonomía, a apreciar las diferencias y a ser sensibles a las necesidades de los demás. Así como también se aspira, a que “todos los niños tengan oportunidades y experiencias como las anteriores da significado a la función democratizadora de la educación preescolar; contribuye a que quienes provienen de ambientes poco estimulantes encuentren en el jardín de niños oportunidades para desenvolverse, expresarse y aprender.” (Secretaría de Educación Pública, 2017)

Tomando en cuenta la información antes mencionada, se considera necesario y con gran importancia que los educadores tomen en serio su papel, que se adecuen las medidas necesarias a la hora de aplicar las actividades lúdicas dentro de la escuela para que dichas actividades sean meramente una estrategia didáctica durante el proceso de aprendizaje y no sea algo totalmente improvisado, sin objetivo alguno o en su defecto, sea solamente una forma de cubrir una jornada laboral, ya que como docentes se debe buscar de manera permanente el ofrecer una educación de calidad.

**Justificación.**

Como ya es bien sabido, en preescolar, una de las principales actividades es el juego, pero se considera de gran importancia que los docentes sepan diferenciar el hecho de jugar solo por jugar es decir jugar sin rumbo alguno y el jugar con un objetivo con un propósito tomando ciertas medidas, de forma que dichos juegos dejen en el niño un aprendizaje significativo y le ayude a desarrollar diferentes habilidades ya sea de forma individual o grupal, fomentando así el trabajo en equipo o colaborativo y valores que le permitan una sana convivencia con sus semejantes.

Como docentes es necesario entender que el juego es parte de la vida cotidiana de un niño, y como tal debemos darle el valor que merece. El juego es una herramienta idónea en el crecimiento infantil por varias razones:

- El juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizaje nato. El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos. Es una actividad cognitiva relativamente compleja, pues lleva a los niños a un mundo lleno de ficción donde aparece el pensamiento simbólico del niño (Piaget, 1946).
- De igual forma, es integrador y global en el que el funcionamiento de todo el cuerpo se ve implicado. El juego en la vida escolar adquiere un papel muy significativo, pues las estrategias que fomenta ayudan a mejorar los

procesos de aprendizaje. El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas e incluso madurativas.

(Moreano.D, 2016)

Comprendiendo entonces, cómo el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza como bien se ha planteado desde el principio de esta investigación, son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra. Como citó Patricia Mónica Sarlé en su obra “Enseñar el juego y jugar la enseñanza” en el año 2006, el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego” (Leyva, 2011)

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que

aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego. (Domínguez, 2015)

Además del cambio en la mentalidad del maestro como se menciona anteriormente se requiere de personas que sepan trabajar en equipo, que puedan ponerse en el lugar del otro y comprenderlo, se hagan responsables del compromiso que toman, resolver situaciones problemáticas, eficaces, solidarias y veraces. Formar estas actitudes que sustentan los valores, es la misión de las escuelas y lo primero, es cambiar las rutinas escolares cotidianas, crear espacios en los cuales sea posible el ejercicio de las actitudes y de los valores. Por la misma razón las actividades lúdicas permiten todo este proceso si se incluyen en la planificación educativa y favorecen alcanzar las competencias de aprendizaje.

De allí que se hace necesario implementar el juego como herramienta valiosa en el proceso educativo, ya que sus ventajas son:

- Fomentan la motivación y despiertan el interés de los estudiantes;
- Favorecen y facilitan el aprendizaje de los estudiantes;
- Desarrollan las habilidades y destrezas de los estudiantes;
- Fomentan las relaciones humanas entre estudiantes;
- Facilitan alcanzar las competencias de aprendizaje. (Tzic, 2012)

Como ya bien se mencionó el juego es una herramienta que se utiliza como medio para la transmisión de conocimientos con la que los niños se desenvuelven de un manera más libre y participativa, es por ello que se considera de gran importancia que los docentes conozcan o tomen en cuenta los elementos que se necesitan para que dichas actividades cumplan con su objetivo principal que es el que el niño logre adquirir un aprendizaje, ya sea en cuanto a conocimiento o a la adquisición de nuevas habilidades.

## Objetivos

### Objetivo General

- Determinar el juego dirigido como una estrategia didáctica para el aprendizaje en el Jardín de Niños “Estela G. de González” turno vespertino.

### Objetivos Específicos

- Implementar las actividades lúdicas estructuradas durante clases.
- Analizar el comportamiento de los niños ante dichas actividades.
- Medir de manera cualitativa los resultados obtenidos

## **Delimitaciones**

Esta investigación se encuentra delimitada a realizarse en las instalaciones del plantel educativo de nivel preescolar “Jardín de Niños Estela G. de González” ubicado en la ciudad de H. Matamoros, Tamaulipas, México. Las acciones a realizar para dicha investigación se llevaran con alumnos del turno vespertino de esta institución siendo los grupos de segundo y tercer grado los seleccionados a participar en dicho proyecto.

Los alumnos con los que estará trabajando en el proyecto de investigación son de edades aproximadas de entre 4 y 6 años, el motivo por el que se seleccionó al grupo es debido a que por la edad es más factible que logren comprender las normativas de las actividades y captar por un tiempo más prolongado su atención al realizar las actividades necesarias.

El motivo principal de seleccionar una institución y esos dos grupos en específico es el poner en práctica una propuesta educativa tomando como estrategia didáctica las actividades lúdicas estructuradas, medir los futuros resultados y determinar si influyen de manera positiva o negativa en el proceso de aprendizaje de los niños.

Además de medir la manera en la que influye de manera cognitiva se pretende observar de manera detenida el comportamiento que presenten los alumnos antes las actividades, pues el comportamiento o conducta que presentan forma parte del desarrollo personal y emocional en la vida del niño.

## **Criterios de inclusión y exclusión**

### Inclusión:

- Maestra titular de segundo y tercer grado.
- Niños del grupo segundo y tercer grado.
- Alumnos de ambos sexos.
- Alumnos que se encuentren inscritos en la institución.
- Alumnos que cuenten con edades de entre 4 – 6 años.

### Exclusión:

- Alumnos de primer grado.
- Maestra titular de primer grado.
- Alumnos que no estén inscritos.
- Directivos.
- Alumnos menores a 4 años.
- Alumnos mayores a 6 años.
- Maestra de apoyo.

## CAPITULO II. MARCO DE REFERENCIA

### **Antecedentes históricos**

Si bien es sabido que el juego es utilizado como herramienta para la transmisión de conocimientos, esto no es algo nuevo pues se viene dando desde tiempo atrás, existen diversos puntos de vista, opiniones de distintas personalidades que como los mencionan los siguientes autores nos sirven como un referente sobre la problemática y encontrar posibles soluciones.

Se ha documentado firmemente desde ensayos, lecturas, tesis, proyectos, autores que hacen referencia sobre el desinterés escolar en el aprendizaje que en definitiva es lo que nos lleva a la búsqueda de solución, logrando enfatizar mediante estas investigaciones posibles soluciones e innovaciones del quehacer pedagógico para lo cual se ha tomado autores relacionados respecto al beneficio de la lúdica en el aprendizaje. (Gómez, Molano.O, & Rodriguez, 2015)

Nuestro primer documento como referente pertenece la institución Pontificia Universidad Javeriana con el título “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” que entre sus líneas cita que según la Unesco (1980) “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (Leyva, 2011)

Por otra parte, la autora María Benítez en su publicación “El juego como herramienta de aprendizaje” menciona lo siguiente: El juego es uno de esos intereses, digno de ser valorado como algo esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de maduración del individuo y, por tanto, con posibilidad de ser considerado pedagógicamente como medio y fin en sí mismo del desarrollo humano.

El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños/as, aunque su contenido varié debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, si no que va mucho más allá, y sucede toda la vida.

Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva “pérdida de tiempo” propia de la infancia. (Benítez, 2009)

Desde que F. Froebel definiera al juego como el “método” para enseñar a niños pequeños, todos los libros de pedagogía o didáctica destinados a la educación inicial lo abordan como su principal ocupación, el modo en que se construye el conocimiento y el eje sobre el que deben pensarse las prácticas de calidad. (Sarlé.P, 2011)

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común. (Minerva Torres, 2002)

## **Conceptos y teorías que sustentan la investigación**

### **¿Qué es el juego dirigido?**

Se le conoce también como juego estructurado a todo aquel juego que tenga una estructura a seguir, es decir que sea guiado, dirigido con el propósito de que quien esté implicado en él logre cumplir el objetivo de este, es por ello que se utiliza para fines educativos, pues el educador debe planear y organizar las actividades que utilizara como estrategia para el aprendizaje de sus alumnos.

Es importante indicar que el juego dirigido se constituye en un instrumento de convivencia, de ahí que los educadores tengan en cuenta en la planeación de aula diversos juegos que posibiliten la formación de sujetos íntegros, además porque el juego permite que los escolares tengan mayor seguridad y sean más proactivos, teniendo en cuenta que todo ser humano jugando vive el goce de la creación propia, inventando nuevas posibilidades y del mismo modo, potencien el pensamiento creativo.

El juego auto-reafirma los sentimientos de independencia, de auto-superación, de seguridad, de auto-control, independientemente de la edad y el nivel de escolaridad. Para Palacios (2016) “el juego dirigido es más integrador porque el adulto o profesor se involucra en las actividades, enseñándoles a los niños a respetar las normas” (Meneses Ortega & Vargas Mejía, 2016)

Tal como se mencionó anteriormente, el juego estructurado o dirigido no solo permite a los alumnos tener una mayor y mejor adquisición de aprendizajes y conocimientos, también mejora la convivencia con semejantes, aprenden a respetar ideas y opiniones de los demás.

Díaz (1993) Señala que el juego dirigido “Es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico en la educación infantil. Pero también se puede destacar que a través de él, el niño consigue multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes”. (López Alvarez, 2013)

## **Tipos de juegos y su clasificación**

### **Según el espacio en que se realizan:**

- Juegos de interior: Manipulativos, de construcción, imitación, juegos simbólicos, juegos verbales, de razonamiento, de memoria, videojuegos, juegos de mesa.
- Juegos de exterior: Correr, Esconderse, montar en bici, patinar.

### **Según el papel del adulto:**

- Juego libre: No se les establece ninguna orden a los jugadores y son libres de decidir el juego que llevaran a cabo.
- Juego dirigido: En donde se tiene la intervención de un adulto estableciendo reglas y tiempos.
- Juego presenciado: En este el niño puede jugar a su libre decisión siempre y cuando este bajo la presencia de un adulto.

### **Según el número de participantes:**

- Juego individual: Necesario para el desarrollo personal e intelectual, debe controlarse para que no sea excesivo, especialmente cuando se trate de videojuegos o juegos que favorezcan actitudes de aislamiento o de comportamientos adictivos.
- Juego en grupo: Pueden ser cooperativos o competitivos. (Jiménez, 2014)

**Según la actividad que promueve en el niño:****Juegos Psicomotores:**

El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos.

Se pueden encontrar:

- Los juegos de conocimiento corporal.
- Los juegos motores.
- Los juegos sensoriales.
- Los juegos de condición física

**Juegos Cognitivos:** Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo.

Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

- Los juegos manipulativas, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
- El juego exploratorio o de descubrimiento.

**Juegos Sociales:** La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de

ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

**Juegos afectivos – emocionales:** Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo. (Martínez, 2011)

## **Teorías del juego**

### **Karl Groos: Teoría del juego como anticipación funcional.**

En un intento de encontrar alguna explicación con sentido común sobre el juego basada en una teoría psicológica, dijo que uno se confronta con tres perspectivas distintas que ninguna ciencia podría negar. La primera tenía que ver con la excesiva energía del hombre; la segunda, plantea la cuestión de cómo el juego puede ofrecer una relajación a las energías agotada de un individuo; la tercera el papel del juego en la preparación para la vida. La teoría que ve en el juego un ejercicio preparatorio para la vida sería fue formulada en 1896 por el psicólogo alemán. (Martínez Rodríguez, 2008)

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

Para este autor, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande. (Blanco, 2012)

### **Teoría del juego según Sigmund Freud**

Freud, establecen que el juego produce una catarsis liberadora de emociones reprimidas, dejando al individuo en condiciones de poder expresarse libremente. El juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados.

Para Freud, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. Al igual que sucede en el sueño, el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma. El juego es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él.

Freud vinculo el juego a la expresión de instintos, más concretamente, al instinto del placer. Para Freud sueño y juego simbólico permiten un proceso de realización de deseos insatisfechos y estos símbolos lúdicos proporcionan una oportunidad de expresión a la sexualidad infantil, similar a lo que el sueño le proporciona al adulto.

Freud se vio obligado a modificar su teoría y reconoció, que en el juego actúan también las experiencias reales no solo las proyecciones del inconsciente y la realización de deseos. La presencia repetitiva de aquellas experiencias que habían sido desagradables o traumáticas requería de otro principio que el del placer.

Las experiencias desagradables en la situación lúdica, los acontecimientos no le dominan si no que son dominados. De espectador pasivo, el niño/a se convierte en actor y representa sus aspectos negativos, traumáticos.

Las teorías psicoanalíticas suponen, en líneas muy generales, teorías de las emociones profundas por lo que sus hipótesis y explicaciones resultan muy complejas. Podríamos decir que a lo largo de la infancia ciertos deseos son reprimidos durante el proceso socializador y los psicoanalistas consideran el juego como una de las maneras de dar salida a los citados deseos reprimidos.

Por tanto, mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad porque consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día lo dominaron a él.

En definitiva, podríamos considerar al juego como catarsis, ya que trata de resolver o dominar las situaciones dificultosas con las que el niño se va encontrando en el día a día.

(Dimarts, 2013)

### **Herbet Spencer: Teoría de la energía excedente**

Herbet Spencer consideró que el juego se daba por la necesidad de liberar la energía corporal que se tenía en exceso. Spencer basó su criterio en el de Friedrich von Schiller, quien afirmaba que cuando los animales satisfacían sus necesidades básicas; liberaban la energía excedente por medio de una serie de juegos placenteros e inofensivos. Spencer vio en el juego de los niños una limitación de las actividades adultas, en las que intervenían “instintos predadores”. Él conceptualizó el juego como la base para una serie de actividades humanas.

Es un punto de vista que se orienta principalmente al sector infantil. Se dice que existe una superabundancia de energías nerviosas y musculares propias de la fisiología del cuerpo de los niños en edades preescolares y escolares por lo que el profesor de Educación Física deberá balancear las actividades en proporción con las energías que demuestran los alumnos. A mayor energía, más duradera la actividad; o sea hay un cúmulo de energía que no se utiliza en materias teóricas y que se puede usar en Educación Física o en actividades de movimiento (Vargas, 1995).

El pensamiento de Spencer era que para los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir sus energías para poder sobrevivir, el juego se convierte en un escape para su excedente de energía. (Newmann y Newmann 1983). (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001)

### **La teoría de Bruner sobre los juegos infantiles.**

Para Bruner, el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales que les permite reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos, e ir labrando el territorio para que nazcan y crezcan amistades interesantes. Además, dicho autor considera que la participación de los adultos, contrariamente a lo que había sugerido el psicoanálisis, no solo no perturba el desarrollo de los juegos si no que puede claramente enriquecerlo.

Los juegos que más apasionan a los niños; son colectivos, suelen buscar en mayor o menor medida el éxito competitivo, aunque no necesariamente el individual, y están siempre bajo la aceptación de unas normas expresas que los jugadores consideran lógicas y justas y se esfuerzan por respetar.

La presencia y estímulos de adultos gratificantes y flexibles con un buen nivel de interacción y de comunicación, favorece el juego. La tutorización de la actividad espontánea, con lo que tiene de supervisión flexible y positiva, es la clave de lo que los juegos pueden tener de potencialidad educativa, junto con el diseño previo de espacios, materiales, horarios y normas de uso de ambos, así como de las actitudes y las relaciones afectivas entre los compañeros de juego. (Redondo González, 2008)

## **Estrategia didáctica.**

### **Definición de estrategia didáctica según autores.**

Las estrategias didácticas se definen como los procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa. (Feo, 2010)

Díaz (1998) define las estrategias didácticas como: “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente”.

Otra mención es la de Tebar (2003) quien dice que las estrategias didácticas consisten en: “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes”. (Flores Flores, et al., 2017)

El Servicio Nacional de Aprendizaje –SENA– (2010) establece, que la estrategia didáctica proyecta, ordena, y orienta el quehacer pedagógico, para cumplir los objetivos institucionales en cuanto a formación. Entonces, la estrategia didáctica es una guía de acción que orienta en la obtención de los resultados que se pretenden con el proceso de aprendizaje, y da sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar al desarrollo de competencias en los estudiantes. (Hernández Arteaga, Recalde Meneses, & Luna, 2015)

El centro de Capacitación en Educación a Distancia de la UNED define las estrategias didácticas como: Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente. (Universidad Estatal a Distancia, 2013)

Lo anteriormente mencionado, nos lleva a considerar el juego como estrategia didáctica para la enseñanza porque sirve de base para fomentar la creatividad y poner de manifiesto la necesidad de lo lúdico seguida del placer que produce el juego y que, como afirma Fingerman (1970:69), [...] hace que el juego se mantenga en pie, desafiando el cansancio con un renovado disfrute que es el del triunfo y el del éxito.

Sin embargo. En términos generales, una gran parte de ellas coinciden en los siguientes puntos:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas o actividades específicas.
- Persiguen una finalidad.
- Son flexibles.
- Pueden ser abiertas y encubiertas (información privada o del grupo en juegos personalidad).

- Son actividades socioculturales aprendidas en contextos familiares, escolares y extraescolares.

Y se pueden definir como los procedimientos o recursos flexibles utilizados por el profesor para promover el aprendizaje como las siguientes:

- Estrategias para activar (o generar) conocimientos previos y para establecer expectativas adecuadas en los alumnos
- Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender.

Son aquellas estrategias destinadas a crear o potenciar enlaces adecuados entre los conocimientos que ya posee el alumno y la información nueva que ha de aprenderse, asegurando con ello una mayor significatividad de los aprendizajes logrados. (Labrador Piquer & Morote Magán, 2008)

### **Tipos de estrategias didácticas.**

Rodríguez Saucedo comenta que Pueden ser de diferentes tipos:

- Las de enseñanza (perspectiva del profesor)
- Las de aprendizaje (perspectiva del alumno).

**Estrategias de enseñanza (impuestas):** Son el conjunto de actividades, técnicas y medios que el profesor o asesor planifica de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

**Estrategias de aprendizaje (inducidas):** Es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas (Díaz Barriga, Castañeda y Lule, 1986; Hernández, 1991). (Rodríguez Salcedo)

Por lo tanto, es importante resaltar que las estrategias están enfocadas a cumplir los objetivos que se plantean en un determinado contexto de enseñanza y aprendizaje, donde las estrategias de enseñanza y las de aprendizaje se ponen en práctica. Las estrategias de enseñanza fomentan las instancias de aprendizaje, promoviendo la participación de los estudiantes. En cuanto a las estrategias de aprendizaje, es relevante mencionar que los estudiantes las utilizan para organizar y comprender contenidos o ideas clave.

Las estrategias en general, comparten elementos, aspectos o rasgos en común que son considerados componentes fundamentales. Monereo (1997) los describe como:

- Los participantes activos del proceso de enseñanza y aprendizaje: estudiante y docente.
- El contenido a enseñar (conceptual, procedimental y actitudinal).
- Las condiciones espacio-temporales o el ambiente de aprendizaje.
- Las concepciones y actitudes del estudiante con respecto a su propio proceso de aprendizaje.
- El factor tiempo.
- Los conocimientos previos de los estudiantes.
- La modalidad de trabajo que se emplee (ya sea individual, en pares o grupal).
- El proceso de evaluación (diagnóstico, formativo o sumativo). (Flores Flores, et al., 2017)

Para Feo (2009) se puede llegar a una clasificación de estos procedimientos, según el agente que lo lleva a cabo, de la manera siguiente:

- Estrategias de Enseñanza, donde el encuentro pedagógico se realiza de manera presencial entre docente y estudiante, estableciéndose un diálogo didáctico real pertinente a las necesidades de los estudiantes.
- Estrategias Instruccionales, donde la interrelación presencial entre el docente y estudiante no es indispensable para que el estudiante tome conciencia de los procedimientos escolares para aprender, este tipo de

estrategia se basa en materiales impresos donde se establece un diálogo didáctico simulado, estos procedimientos de forma general van acompañados con asesorías no obligatorias entre el docente y el estudiante, además, se apoyan de manera auxiliar en un recurso instruccional tecnológico.

- Estrategia de Aprendizaje, se puede definir como todos aquellos procedimientos que realiza el estudiante de manera consciente y deliberada para aprender, es decir, emplea técnicas de estudios y reconoce el uso de habilidades cognitivas para potenciar sus destrezas ante una tarea escolar, dichos procedimientos son exclusivos y únicos del estudiante ya que cada persona posee una experiencia distinta ante la vida.
- Estrategias de Evaluación, son todos los procedimientos acordados y generados de la reflexión en función a la valoración y descripción de los logros alcanzados por parte de los estudiantes y docentes de la metas de aprendizaje y enseñanza. (Feo, 2010)

## **Aprendizaje.**

### **Concepto de aprendizaje**

Los psicólogos se refieren al aprendizaje, como procesos en virtud de los cuales nuestra conducta varía y se modifica a lo largo del tiempo, adaptándose a los cambios que se producen en el entorno. El aprendizaje es el mayor proceso de adaptación humana.

El Diccionario de la Real Academia Española (vigésima segunda edición p.126) define aprendizaje como 1. Acción o efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa. 2. Tiempo que en ello se emplea. Por otro lado, define aprender como 1. Adquirir el conocimiento de alguna cosa por medio del estudio o de la experiencia". (Malacaria, 2010)

Hergenhahn (1976) define el aprendizaje como “un cambio relativamente permanente en la conducta ó en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado temporal somático inducido por la enfermedad, la fatiga o las drogas”. (Revista digital para profesionales de la enseñanza, 2009)

Los estilos de aprendizaje, según Keefe (1998) “...son rasgos cognitivos, afectivos y psicológicos, que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje” (ESTILOS DE APRENDIZAJE, 2006)

## **Estilos de aprendizaje**

Los estilos de aprendizaje señalan la manera en que el estudiante percibe y procesa la información para construir su propio aprendizaje, éstos ofrecen indicadores que guían la forma de interactuar con la realidad.

Para Barbe, Swassing y Milone (citados por Mato, 1992) quienes trabajaron con estilos de aprendizaje relacionados con la percepción sensorial, consideran tres tipos de modalidades, también llamados formas de percibir, estilos o sistemas de representación: Visual, Auditivo y Kinestésico.

- Los Visuales son aquellos que perciben y aprenden mejor viendo, manejando fácilmente la información escrita, gustan de las descripciones, recuerdan las caras más no los nombres, visualizar las cosas detalladamente.
- El auditivo es aquel que emplea la voz y oídos como principal canal para el aprendizaje, no tiene visión global recuerda sonidos, los nombres más no las caras, no visualiza detalles.
- El kinestésico - táctil, se refiere a que para poder aprender es necesario palpar a través del tacto, actuar y hacer productos y proyectos. (Aprender a aprender, 2002 a). (Castro & Guzmán de Castro, 2005)

## La clasificación de Kolb

David Kolb, un teórico educativo de procedencia estadounidense, creía que el aprendizaje se desarrollaba a partir de tres factores causales: genética, experiencias de la vida y experiencias del entorno.

De este modo, definió 4 tipos de aprendizajes:

### *1. Convergente o activo*

Las habilidades predominantes de personas convergentes hacen referencia a la experimentación activa.

Estos alumnos:

- Son prácticos y buscan solución a los problemas.
- Suelen mostrar intereses tecnológicos.

### *2. Divergente o reflexivo*

Las habilidades más frecuentes en personas divergentes hacen referencia a las áreas de la experiencia concreta y la observación reflexiva.

Estos alumnos:

- Quieren conocer y sopesar diferentes puntos de vista, tienen una mente abierta y reflexionan antes de tomar decisiones.
- Siempre están dispuestos a recibir retroalimentación, les gusta escuchar.
- Son emocionales y creativos, mostrando interés por las artes.

### ***3. Asimilador o teórico***

Las habilidades predominantes en personas asimiladoras están relacionadas con la abstracción y los estudios teóricos.

Los alumnos:

- Prefieren leer, estudiar y trabajar de forma individual, no son especialmente sociables.
- Se muestran más interesados en las ideas abstractas que en las personas y los sentimientos.
- No se preocupan por la aplicación práctica de la teoría y precisan explicaciones teóricas claras.

### ***4. Acomodador o pragmático***

Las personas acomodadoras muestran habilidades de carácter experimental.

Los alumnos:

- Se fían de su intuición, actuando y decidiendo sin demasiada reflexión previa.
- Son activos e impacientes, a menudo empleando el enfoque de ensayo-error.
- Muestran interés por el trabajo en grupo. (Mosquera Gende, 2017)

## **Teorías de aprendizaje.**

En el siglo XIX comienzan a surgir teorías mentalistas sobre el aprendizaje que hacían énfasis en la enseñanza y no tenían un soporte investigativo científico como dijimos antes. Estaban, más bien, vinculadas a enfoques filosóficos o a teorías especulativas centradas en el qué enseñar, cómo enseñar (didáctica), para qué enseñar.

## **Conductismo**

John B. Watson (1878-1958) fue el creador de la teoría psicológica conductista del aprendizaje, que presentó en 1914, basado en los trabajos de Pavlov sobre el condicionamiento. Como núcleo central, el autor colocaba la capacidad que tiene el psicólogo para condicionar una respuesta (aprendizaje en el animal o en el ser humano objeto de su estrategia condicionante), de acuerdo con el estímulo que se emplee. (Fonseca & Bencomo, 2011)

## **El constructivismo**

El origen del constructivismo se lo puede encontrar en las posturas de Vico y Kant planteadas ya en el siglo XVIII. Kant (1724-1804), Ludwig von Bertalanffy apoyaron la idea de que el ser humano es un activo constructor de su realidad, con lo cual, el constructivismo estableció algunos principios básicos:

El conocimiento es una construcción del ser humano: cada persona percibe la realidad, la organiza y le da sentido en forma de constructos, gracias a la actividad de su sistema nervioso central, lo que contribuye a la edificación de un todo coherente que da sentido y unicidad a la realidad.

Existen múltiples realidades construidas individualmente y no gobernadas por leyes naturales: cada persona percibe la realidad de forma particular dependiendo de sus capacidades físicas y del estado emocional en que se encuentra, así como también de sus condiciones sociales y culturales. (Ortiz Granja, 2015)

### **Cognoscitivismo**

La teoría cognoscitiva, a diferencia del conductismo, en el cual el aprendizaje es un proceso interno, cuya base fundamental estriba en la capacidad que tiene el individuo para asimilar y acomodar en las estructuras cognitivas los nuevos esquemas o nuevos repertorios de aprendizaje. En este proceso, es muy importante la percepción y el espacio vital de la persona que aprende. Por ello, la enseñanza se centra en las unicidades del individuo, y se percibe como un ente biopsicosocial. (Gudiño, 2011)

### **Sociocultural**

La teoría sociocultural intenta discernir la estrecha relación existente entre el lenguaje y la mente. Se entiende que todo aprendizaje tiene su origen en un entorno social y que el lenguaje capacita a los humanos en el desarrollo de funciones mentales superiores tales como la memoria intencional y la atención voluntaria, la planificación, el aprendizaje y el pensamiento racional. Desde planteamientos de la teoría sociocultural, el aprendizaje es un

proceso beneficioso de transformación cognitiva y social que se da en un contexto colaborativo, es decir, aprendemos al observar y participar con otros individuos y por mediación de artefactos culturales en actividades dirigidas hacia una meta. Las habilidades mentales superiores aparecen en primer lugar en interacción con otras personas y/o artefactos culturales (ordenadores, diccionarios, etc.). Con el tiempo estas habilidades se interiorizan y el individuo ya es capaz de operar por sí solo, sin ayuda de otros. (Antón, 2010)

## **Jardín de niños**

### **¿Qué es el jardín de niños?**

Es el primer nivel de la Educación Básica. Se atiende a niños de 3 a 5 años con 11 meses de edad, con el propósito de que vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje, y que paulatinamente desarrollen su afectividad, adquieran confianza para expresarse, desarrollen el gusto por la lectura, utilicen el razonamiento matemático, se interesen en la observación de fenómenos naturales, adquieran valores y principios indispensables para la convivencia, usen su imaginación, sean creativos, posean iniciativa para expresarse con lenguajes artísticos, y mejoren sus habilidades de coordinación, desplazamiento.

Facilita y promueve el crecimiento y desarrollo de los niños en todas sus potencialidades, por medio del trabajo educativo, el juego y actividades afines. Trabajan en horarios matutino (9:00 a 12:00 horas), vespertino (14:30 a 17:30 horas) o tiempo completo. (Secretaría de Educación Pública, n.d.)

## Competencias

A partir de la publicación en 1996 del informe Delors de la UNESCO, 78 varios países se replantearon la pregunta “¿qué deben enseñar nuestras escuelas?” y luego la respondieron diseñando currículos orientados al desarrollo de las llamadas competencias para la vida. Cuatro años después, con la primera aplicación de la prueba PISA, diversos organismos se enfocaron al análisis de estas competencias y las definieron a partir de las nuevas necesidades que la llegada del siglo XXI, dominado por la tecnología y la globalización, planteó. Así, los currículos fundados en un enfoque competencial se multiplicaron. México no fue la excepción: desde la reforma curricular de la educación primaria y secundaria, del año 1993, los planes y programas de estudio han buscado que los alumnos desarrollen competencias para el estudio, para la vida y para continuar aprendiendo fuera de la escuela, de forma que lo aprendido en la escuela tenga relevancia para vivir exitosamente en la sociedad actual.

Algunas investigaciones que estudian el futuro ofrecen valiosas observaciones acerca de las tendencias de largo plazo que tendrán impactos importantes en diversas esferas sociales, tanto en organizaciones e instituciones como en los individuos y sus formas de vida. Las posibles transformaciones sobre las que alertan incluyen agudos cambios tecnológicos, mayor globalización, diversidad creciente, importantes desigualdades globales, cambio climático, cambios demográficos, desestabilidad ecológica, pérdida de la biodiversidad, nuevas formas de comunicación e interacción, transformación de valores a gran escala, inestabilidad normativa, conflictos y nuevas formas de violencia, pobreza y movimientos poblacionales, desbalance entre desarrollo económico, social y ambiental.

Estos cambios no son nuevos, han existido por décadas, pero es verdad que en años recientes se han acelerado mucho. Ante tales circunstancias, los responsables de las políticas públicas educativas a nivel internacional han planteado la importancia de que los sistemas educativos contribuyan a la definición de un futuro más balanceado y preparado para contrarrestar los continuos cambios y la incertidumbre que caracterizan a la sociedad actual, favoreciendo el desarrollo de...

- Resiliencia: para que los jóvenes sean capaces de salir adelante en un mundo estructuralmente desbalanceado.
- Innovación: para que los jóvenes sean capaces de aportar valor al mundo.
- Sostenibilidad: para que los jóvenes sean capaces de mantener el balance del mundo.

Para lograr que los alumnos sean resilientes, innovadores y tengan valores que garanticen la sostenibilidad del mundo se requiere que desarrollen un conjunto de competencias. En el contexto curricular estas competencias requieren expresarse de forma que los profesores comprendan cómo han de apoyar a los alumnos a desarrollarlas y sobre todo que puedan verificar, estudiante a estudiante, en qué medida las dominan. Las competencias, entendidas como la movilización de saberes ante circunstancias particulares, se demuestran en la acción, por ejemplo, la competencia comunicativa se manifiesta al hablar o al escribir y la competencia motriz al moverse. De ahí que un alumno solo pueda mostrar su nivel de dominio de cierta competencia al movilizar simultáneamente las tres dimensiones que se entrelazan para dar lugar a una competencia: conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

Conocimientos. Tienen gran valor en la sociedad actual, sean estos de naturaleza:

- Disciplinaria
- Interdisciplinaria
- Práctica

Habilidades. En la sociedad actual se requiere dominar un rango muy amplio de habilidades, no solo para conseguir el éxito académico, sino para desarrollar la curiosidad intelectual y otras destrezas cognitivas necesarias para aprender en el ámbito escolar y para seguir aprendiendo fuera de este. Las habilidades se clasifican en tres grupos:

- Habilidades cognitivas y metacognitivas
- Habilidades sociales y emocionales
- Habilidades físicas y prácticas

Actitudes y valores. Una actitud se define como la disposición individual que refleja conocimientos, creencias, sentimientos, motivaciones y características personales hacia objetos, personas, situaciones, asuntos e ideas. Las actitudes son independientes de la personalidad y los valores, y son más maleables. Incluso, estudios recientes indican que las formas de implementación en el currículo son clave para su desarrollo. Los valores son elecciones que hacen los individuos sobre la importancia de un objeto o comportamiento, según criterios que permiten jerarquizar la opción de unos sobre otros. Se trata de principios contra los que se juzgan las creencias, conductas y acciones como buenas o deseables o malas e indeseables. Se desarrollan mediante procesos de exploración, experimentación, reflexión y diálogo, en el que los niños y jóvenes otorgan sentido y dan significado a sus experiencias y afinan lo que creen.

Una lista preliminar incluye las siguientes actitudes:

- Adaptabilidad, flexibilidad y agilidad
- Mente abierta (a otras personas, nuevas ideas y nuevas experiencias)
- Curiosidad
- Mentalidad global
- Esperanza (relacionada con el optimismo y la autoeficacia)
- Proactividad.

Si un alumno desarrolla pronto en su educación una actitud positiva hacia el aprendizaje, valora lo que aprende, y luego desarrolla las habilidades para ser exitoso en el aprendizaje, es mucho más probable que comprenda y aprenda los conocimientos que se le ofrecen en la escuela. Por eso se sugiere revertir el proceso y comenzar con el desarrollo de actitudes, luego de habilidades y por último de conocimientos. (Secretaría de Educación Pública, 2017)

## Perfil de egreso de la Educación Básica

- Se comunica con confianza y eficacia. Utiliza su lengua materna para comunicarse con eficacia, respeto y seguridad en distintos contextos con múltiples propósitos e interlocutores. Si es hablante de una lengua indígena también lo hace en español. Describe experiencias, acontecimientos, deseos, aspiraciones y opiniones en inglés.
- Fortalece su pensamiento matemático Amplía su conocimiento de técnicas y conceptos matemáticos para plantear y resolver problemas con distinto grado de complejidad, así como para modelar y analizar situaciones. Valora las cualidades del pensamiento matemático.
- Gusta de explorar y comprender el mundo natural y social. Identifica una variedad de fenómenos del mundo natural y social, lee acerca de ellos, se informa en distintas fuentes, indaga aplicando principios del escepticismo informado, formula preguntas de complejidad creciente, realiza análisis y experimentos. Sistematiza sus hallazgos, construye respuestas a sus preguntas y emplea modelos para representar los fenómenos. Comprende la relevancia de las ciencias naturales y sociales.
- Desarrolla el pensamiento crítico y resuelve problemas con creatividad. Formula preguntas para resolver problemas de diversa índole. Se informa, analiza y argumenta las soluciones que propone, y presenta evidencias que fundamentan sus conclusiones. Reflexiona sobre sus procesos de pensamiento, se apoya en organizadores gráficos (por ejemplo, tablas o mapas mentales) para representarlos y evalúa su efectividad.

- Posee autoconocimiento y regula sus emociones. Asume responsabilidad sobre su bienestar y el de los otros, y lo expresa al cuidar su cuerpo, su mente y las relaciones con los demás. Aplica estrategias para procurar su bienestar en el corto, mediano y largo plazo. Analiza los recursos que le permiten transformar retos en oportunidades. Comprende el concepto de proyecto de vida para el diseño de planes personales.
- Tiene iniciativa y favorece la colaboración. Reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades y visiones al trabajar de manera colaborativa. Tiene iniciativa, emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales y colectivos.
- Asume su identidad, favorece la interculturalidad y respeta la legalidad. Se identifica como mexicano. Reconoce la diversidad individual, social, cultural, étnica y lingüística del país, y tiene conciencia del papel de México en el mundo. Actúa con responsabilidad social, apego a los derechos humanos y respeto a la ley.
- Aprecia el arte y la cultura. Experimenta, analiza y aprecia distintas manifestaciones artísticas. Identifica y ejerce sus derechos culturales. Aplica su creatividad de manera intencional para expresarse por medio de elementos de la música, la danza, el teatro y las artes visuales.
- Cuida su cuerpo y evita conductas de riesgo. Activa sus destrezas motrices y las adapta a distintas situaciones que se afrontan en el juego y el deporte escolar. Adopta un enfoque preventivo al identificar las ventajas de

cuidar su cuerpo, tener una alimentación balanceada y practicar actividad física con regularidad.

- Muestra responsabilidad por el ambiente. Promueve el cuidado del medioambiente de forma activa. Identifica problemas relacionados con el cuidado de los ecosistemas y las soluciones que impliquen la utilización de los recursos naturales con responsabilidad y racionalidad.
- Emplea sus habilidades digitales de manera pertinente. elige los recursos tecnológicos a su alcance. Aprende diversas formas para obtener información, seleccionarla, analizarla, evaluarla, discriminarla y construir conocimiento.

## **Perfil de egreso de Educación Preescolar**

**Lenguaje y comunicación:** Expresa emociones, gustos e ideas en su lengua materna.

Usa el lenguaje para relacionarse con otros. Comprende algunas palabras y expresiones en inglés.

### **Pensamiento matemático:**

Cuenta al menos hasta 20. Razona para solucionar problemas y organizar información de formas sencillas (por ejemplo, en tablas). De cantidad, construir estructuras con figuras y cuerpos geométricos.

### **Exploración y comprensión del mundo natural y social:**

Muestra curiosidad y asombro. Explora el entorno cercano, plantea preguntas, registra datos, elabora representaciones sencillas y amplía su conocimiento del mundo.

### **Pensamiento crítico y solución de problemas:**

Tiene ideas y propone acciones para jugar, aprender, conocer su entorno, solucionar problemas sencillos y expresar cuáles fueron los pasos que siguió para hacerlo.

### **Habilidades socioemocionales y proyecto de vida:**

Identifica sus cualidades y reconoce las de otros. Muestra autonomía al proponer estrategias para jugar y aprender de manera individual y en grupo. Experimenta satisfacción al cumplir sus objetivos.

**Colaboración y trabajo en equipo:**

Participa con interés y entusiasmo en actividades individuales y de grupo.

**Convivencia y ciudadanía:**

Habla acerca de su familia, de costumbres y tradiciones, propias y de otros.

Conoce reglas básicas de convivencia en la casa y en la escuela.

**Apreciación y expresión artísticas:**

Desarrolla su creatividad e imaginación al expresarse con recursos de las artes (por ejemplo, las artes visuales, la danza, la música y el teatro).

**Atención del cuerpo y la salud:**

Realiza actividad física a partir del juego motor y sabe que es buena para la salud.

Identifica sus rasgos y cualidades físicas, y reconoce las de otros.

**Cuidado del medioambiente:**

Conoce y practica hábitos para el cuidado del medioambiente (por ejemplo, recoger y separar la basura).

**Habilidades digitales:**

Está familiarizado con el uso básico de las herramientas digitales a su alcance.

(Secretaría de Educación Pública, 2017)

### **Capítulo III. Metodología**

En este capítulo se presenta el diseño de estudio, población, muestra y muestreo así como el procedimiento de recolección de datos, el instrumento y las limitaciones del proyecto de investigación titulado “El juego dirigido como estrategia didáctica para el aprendizaje en niños del Jardín de Niños Estela G. de González”.

#### **Diseño de estudio**

La siguiente investigación será de tipo transversal descriptivo ya que tiene como objetivo indagar la incidencia de las modalidades, categorías o niveles de una o más variables de una población. El procedimiento consiste en ubicar dichas variables dentro de un grupo de personas, objetos, situaciones, contexto, fenómenos o comunidades y así proporcionar su descripción. (Hernandez Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio, 2010)

#### **Población, muestra y muestreo.**

La población está compuesta por maestras de ambos turnos del Jardín de Niños Estela G. de González, contando en el turno matutino con 6 maestras y en el vespertino 5, así como también alumnos de segundo donde se cuenta con un total de 21 alumnos, 11 hombre y 10 mujeres, y de tercer grado, se cuenta con 23 alumnos, 15 mujeres y 8 hombres del turno vespertino.

El tipo de muestreo será no probabilístico intencional por conveniencia, debido a que los grupos se eligieron por su nivel de desarrollo tanto social como académico ya que los alumnos de primer grado aún se encuentran en la etapa de adaptación.

La muestra se escogerá manualmente y tendrá un nivel de confiabilidad del 95 % y un error máximo aceptable de un 0.5%. (Hernandez Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio, 2010)

Para la aplicación de la prueba piloto se contara con la participación y colaboración de alumnos de segundo y tercero, además de maestras de turno matutino del Jardín de Niños “Asociación de Agentes Aduanales”.

## Capítulo IV. Resultados

En este capítulo se muestran los resultados obtenidos del trabajo de investigación divididos en dos partes:

- Confiabilidad del instrumento
- Análisis de la variable de estudio

Las siguientes tablas contienen la información anteriormente mencionada de acuerdo al objeto de estudio de esta investigación.

### Grado de confiabilidad del instrumento.

En la tabla 1 se muestra el resultado obtenido por el Alpha de Cronbach mediante el programa Microsoft Office Excel. Este resultado fue obtenido a partir de la aplicación del instrumento a 64 sujetos (Alumnos). El grado de confiabilidad es de 0.77 el cual se encuentra dentro del rango establecido.

<b>Alpha de Cronbach</b>	<b><i>f</i></b>
A	0.77

Tabla 1. Alpha de Cronbach Alumnos.

La tabla 2 muestra el resultado obtenido de igual manera que el anterior por el Alpha de Cronbach mediante el uso del programa Microsoft Office Excel. El resultado de este fue obtenido de la aplicación del instrumento a 22 sujetos (Educadoras). El grado de confiabilidad del instrumento aplicado es de 0.53 que se encuentra dentro del rango establecido.

<b>Alpha de Cronbach</b>	<b><i>f</i></b>
A	0.53

Tabla 2. Alpha de Cronbach Educadoras.

La tabla 3 muestra los diferentes rangos de puntuación y la interpretación que se le da de acuerdo a los resultados que se obtuvieron de las respuestas registradas en el instrumento aplicado a los alumnos.

<b>Interpretación</b>	<b>Rango de puntuación</b>
Si	24-30
No se	17-23
No	10-16

Tabla 3. Rango de puntuación Alumnos.

La tabla 4 muestra los diferentes rangos de puntuación y la interpretación que se le da de acuerdo a los resultados que se obtuvieron de las respuestas registradas en el instrumento aplicado a las educadoras.

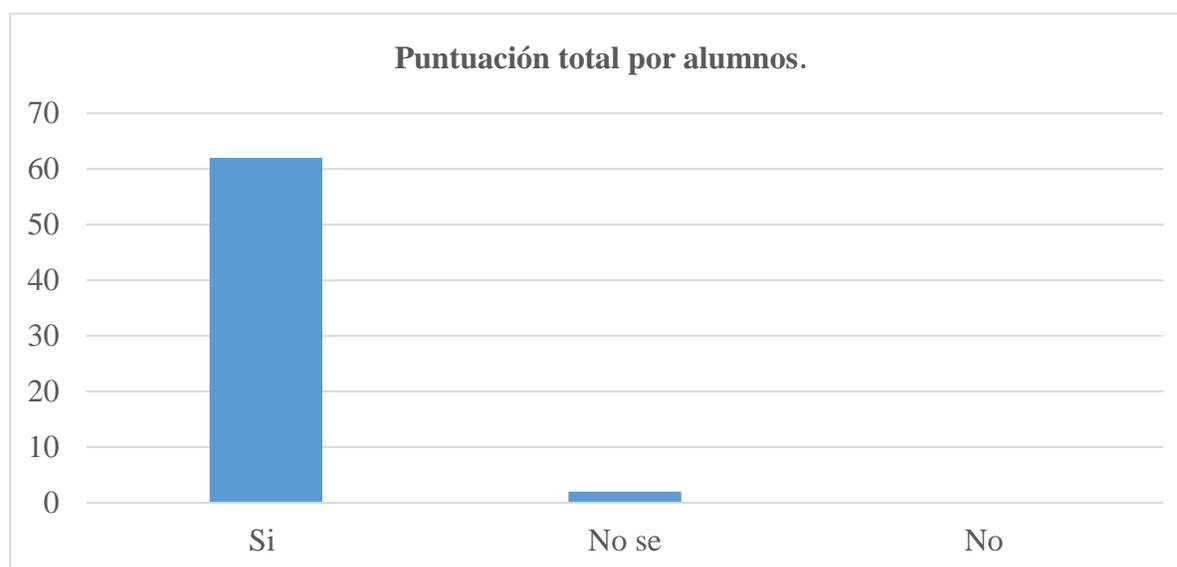
<b>Interpretación</b>	<b>Rango de puntuación</b>
De acuerdo	48-60
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	34-47
En desacuerdo	20-33

Tabla 4. Rango de puntuación Educadoras.

La tabla 5 y grafica 1, muestran la puntuación total que obtuvo cada rango de acuerdo a las respuestas registradas del instrumento aplicado a alumnos en donde Si obtuvo 62, No se obtuvo 2 y No obtuvo 0.

<b>Interpretación</b>	<b>Puntuación</b>
Si	62
No se	2
No	0

Tabla 5. Puntuación por Alumno.

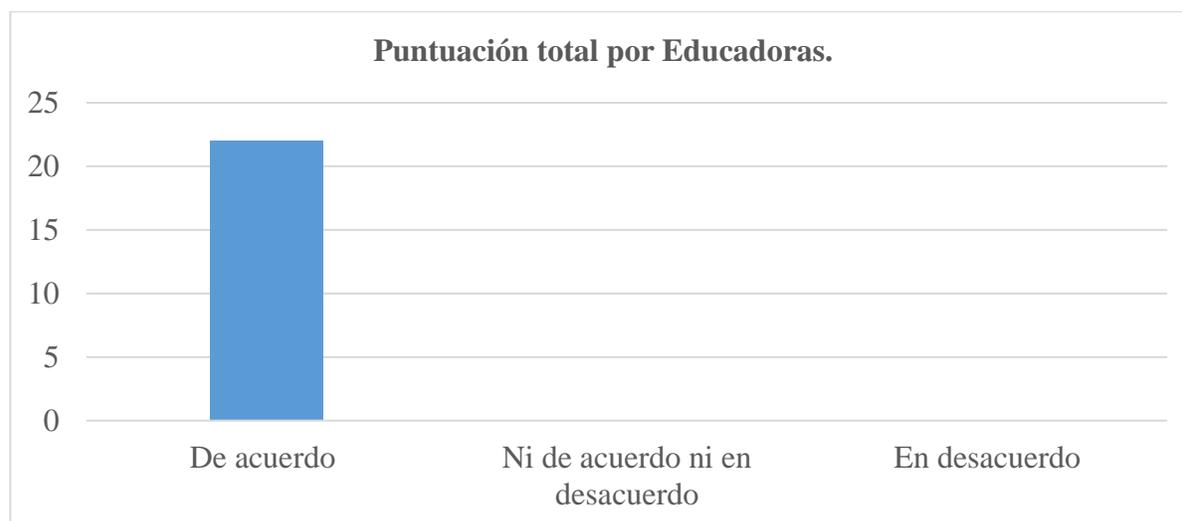


Grafica 1. Puntuación por Alumnos.

La tabla 6 y grafica 2 muestran la puntuación total que obtuvo cada rango de acuerdo a las respuestas registradas del instrumento aplicado a las educadoras en donde De Acuerdo obtuvo 22, Ni de acuerdo ni en desacuerdo obtuvo 0 y En Desacuerdo obtuvo 0.

<b>Interpretación</b>	<b>Puntuación</b>
De acuerdo	22
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0
En desacuerdo	0

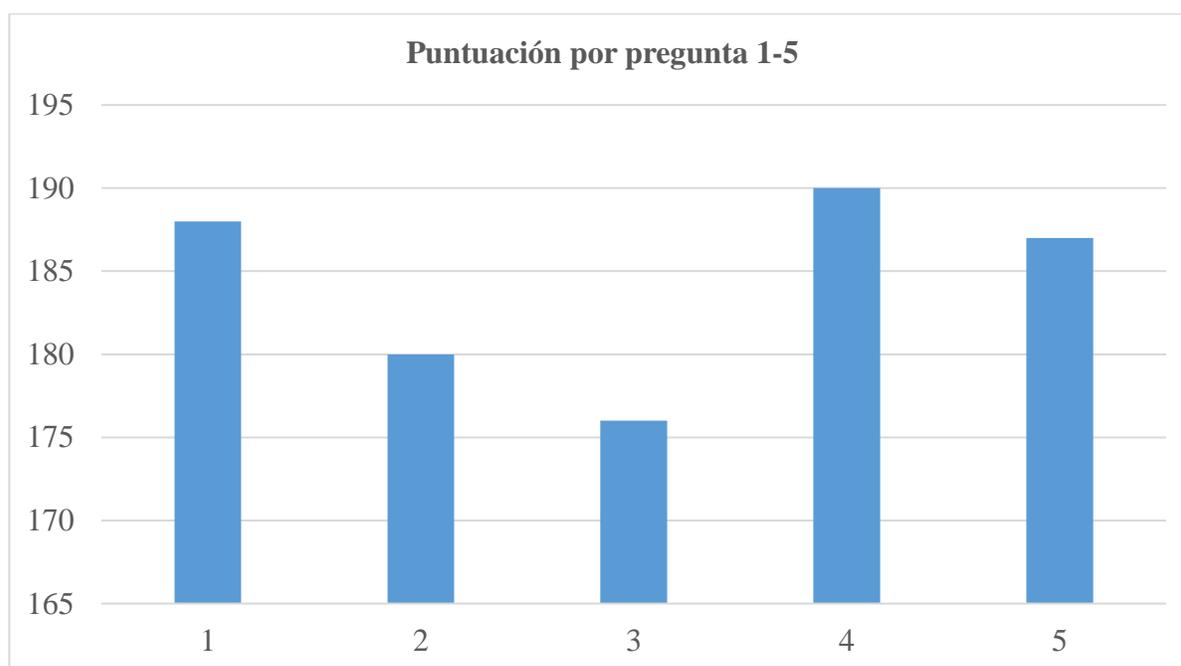
Tabla 6. Rango de puntuación por Educadoras.



Grafica 2. Puntuación por Educadoras.

Pregunta	Puntuación	Rango
1	188	Si
2	180	Si
3	176	Si
4	190	Si
5	187	Si

Tabla 7. Puntuación por pregunta 1-5 Alumnos.



Grafica 3. Puntuación por pregunta. 1-5 alumnos.

En la tabla 7 y grafica 3 se muestra los resultados de las preguntas 1-5 obtenidos de la aplicación del instrumento a alumnos.

En la pregunta 1 da a conocer que tanto disfrutan los niños el hecho de que se utilicen actividades lúdicas como parte de la clase.

La pregunta 2 expresa que tan interesantes les resultan las actividades en donde se requiere hacer uso de la habilidad de pensamiento matemático.

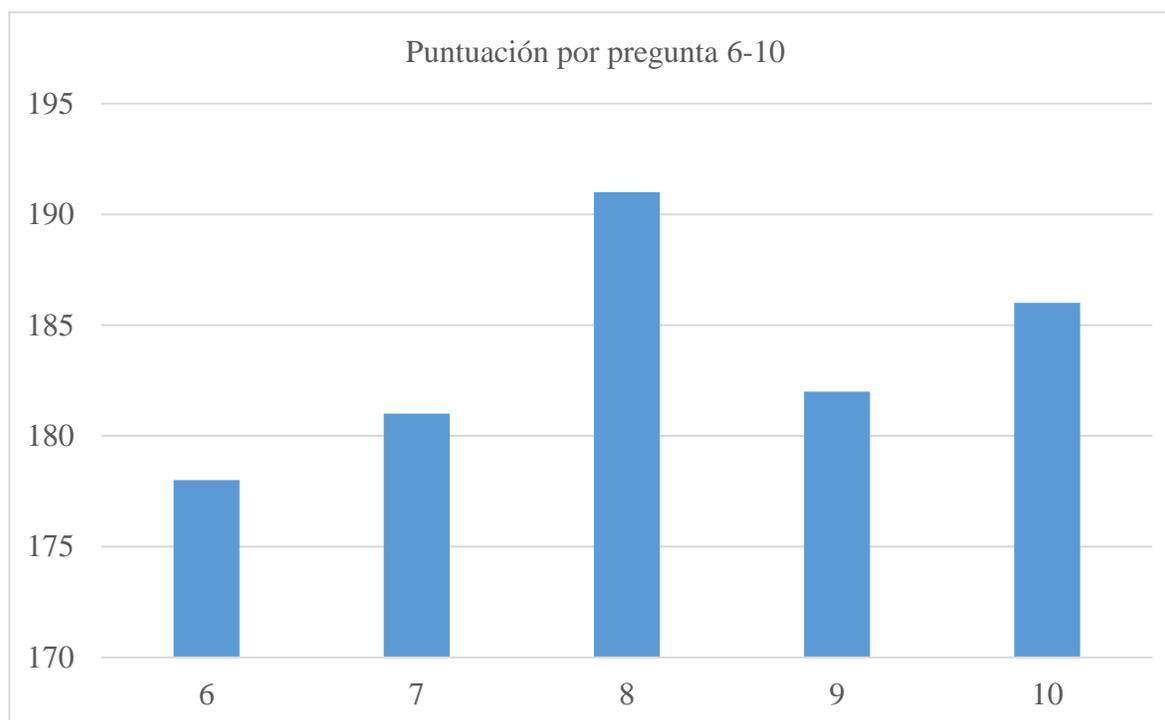
La pregunta 3 revela de acuerdo a la percepción de cada uno de los niños participantes en la investigación, si es posible aprender mientras juegan.

La pregunta 4 expone de qué manera los niños logran socializar entre sí con sus pares.

La pregunta 5 muestra que tan beneficioso resulta utilizar juegos como medio de aprendizaje en cuanto al estado emocional que los niños presentan.

Pregunta	Puntuación	Rango
6	178	Si
7	181	Si
8	191	Si
9	182	Si
10	186	Si

Tabla 8. Puntuación por pregunta 6-10. Alumnos.



Grafica 4. Puntuación por pregunta. 6-10 alumnos.

La tabla 8 y grafica 4 se muestra los resultados de las preguntas 6-10 obtenidos de la aplicación del instrumento a los alumnos.

La pregunta 6 expresa que tanto se respetan las normas y reglas durante la clase cuando se incluyen juegos durante la clase.

La pregunta 7 revela desde la perspectiva de los alumnos que tan divertido les resultan los juegos que las maestras incluyen en la clase.

La pregunta 8 muestra que tan agradable les resulta a los alumnos el material didáctico con el que se cuenta dentro del aula.

La pregunta 9 da a conocer que tan interesantes les resulta a los alumnos los juegos físicos de motricidad gruesa es decir correr, saltar, etc.

Y por último la pregunta 10 expresa que tan interesante les resulta a los alumnos las actividades de motricidad fina es decir, dibujar, colorear, etc.

Pregunta	Puntuación	Rango
1	66	De Acuerdo
2	66	De Acuerdo
3	66	De Acuerdo
4	66	De Acuerdo
5	65	De Acuerdo

Tabla 9. Puntuación por pregunta. 1-5 Educadoras.



Grafica 5. Puntuación por pregunta. 1-5 Educadoras.

En la tabla 9 y grafica 5 se muestra los resultados de las preguntas 1-5 obtenidos de la aplicación del instrumento a las Educadoras.

En la pregunta 1 da a conocer que el juego es parte fundamental para el desarrollo integral en la infancia.

Pregunta 2 revela que es necesario utilizar el juego durante el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel preescolar.

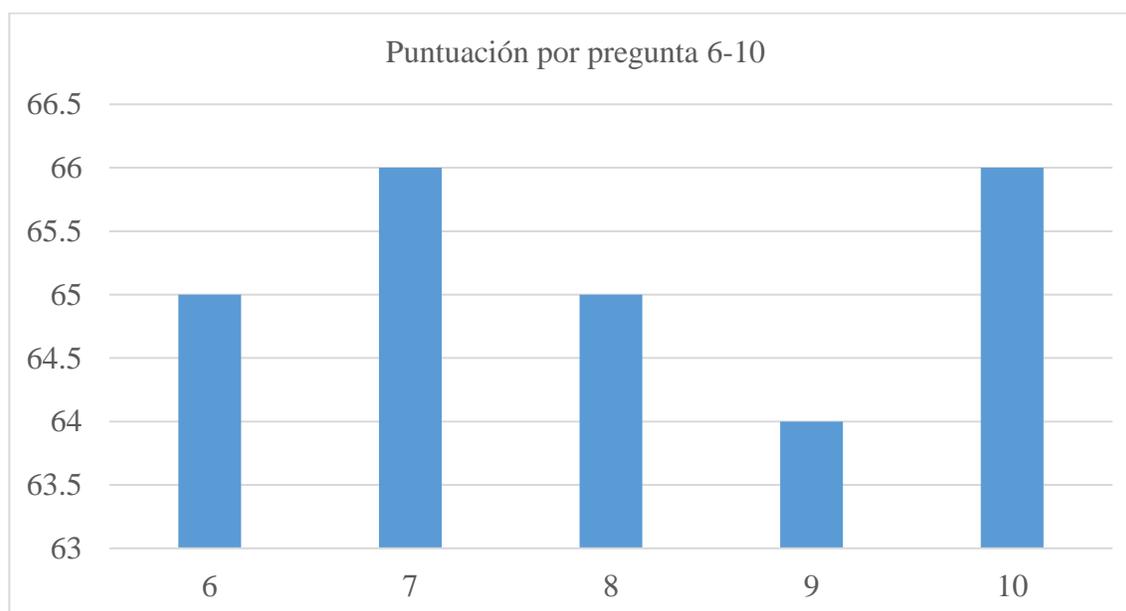
Pregunta 3 expresa desde la perspectiva de las educadoras que el juego como una estrategia didáctica ha favorecido el interés que los niños muestran durante la clase.

Pregunta 4 da a conocer que el juego favorece múltiples áreas del desarrollo del infante.

Pregunta 5 revela que el juego dirigido se considera una estrategia positiva para el aprendizaje de los niños.

Pregunta	Puntuación	Rango
6	65	De Acuerdo
7	66	De Acuerdo
8	65	De Acuerdo
9	64	De Acuerdo
10	66	De Acuerdo

Tabla 10. Puntuación por pregunta. 6-10 Educadoras.



Grafica 6. Puntuación por pregunta. 6-10 Educadoras.

En la tabla 10 y grafica 6 se muestra los resultados de las preguntas 6-10 obtenidos de la aplicación del instrumento a las Educadoras.

Pregunta 6 muestra que los juegos dirigidos aportan resultados favorables para el aprendizaje y desarrollo del niño.

Pregunta 7 expresa que por medio del juego se mejora la convivencia entre pares.

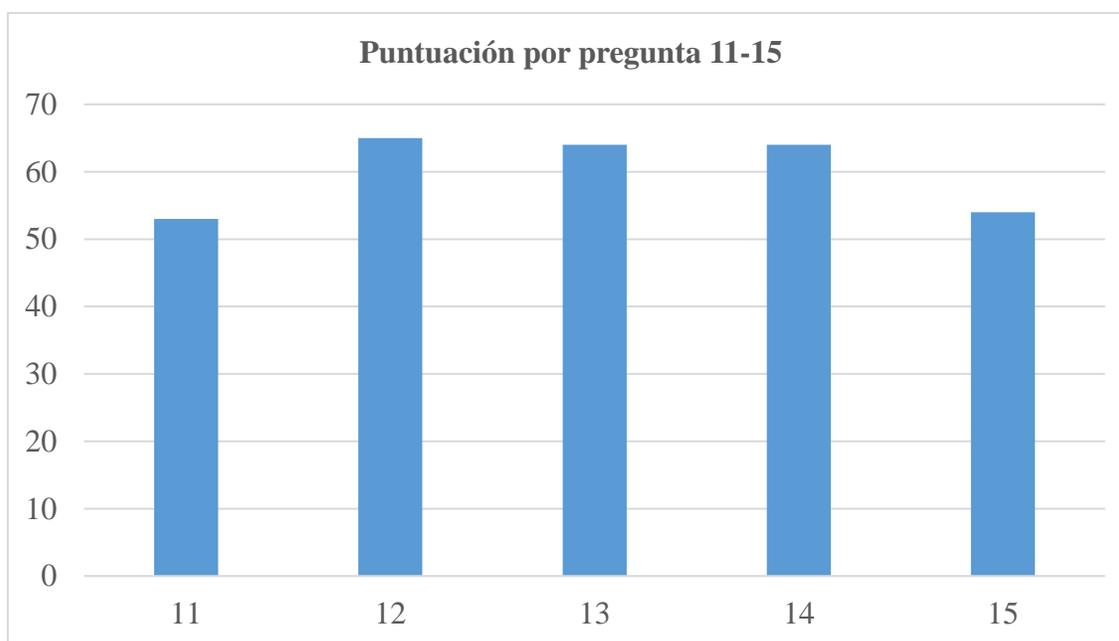
Pregunta 8 revela que el juego utilizado como estrategia didáctica también influye en el estado emocional del niño.

Pregunta 9 da conocer que el utilizar el juego como medio de aprendizaje ayuda a que los niños adquieran la habilidad de resolución de problemas.

Pregunta 10 expresa que el juego ayuda en el desarrollo social de los niños.

Pregunta	Puntuación	Rango
11	53	De Acuerdo
12	65	De Acuerdo
13	64	De Acuerdo
14	64	De Acuerdo
15	54	De Acuerdo

Tabla 11. Puntuación por pregunta. 11-15 Educadoras.



Grafica 7. Puntuación por pregunta. 11-15 Educadoras.

En la tabla 11 se muestra los resultados de las preguntas 11-15 obtenidos de la aplicación del instrumento a las Educadoras.

Pregunta 11 da a conocer que el juego libre no es considerado como la mejor opción de estrategia de aprendizaje a utilizar en el nivel preescolar.

Pregunta 12 hace referencia si el juego es o no una buena estrategia para que los niños aprendan a respetar normas.

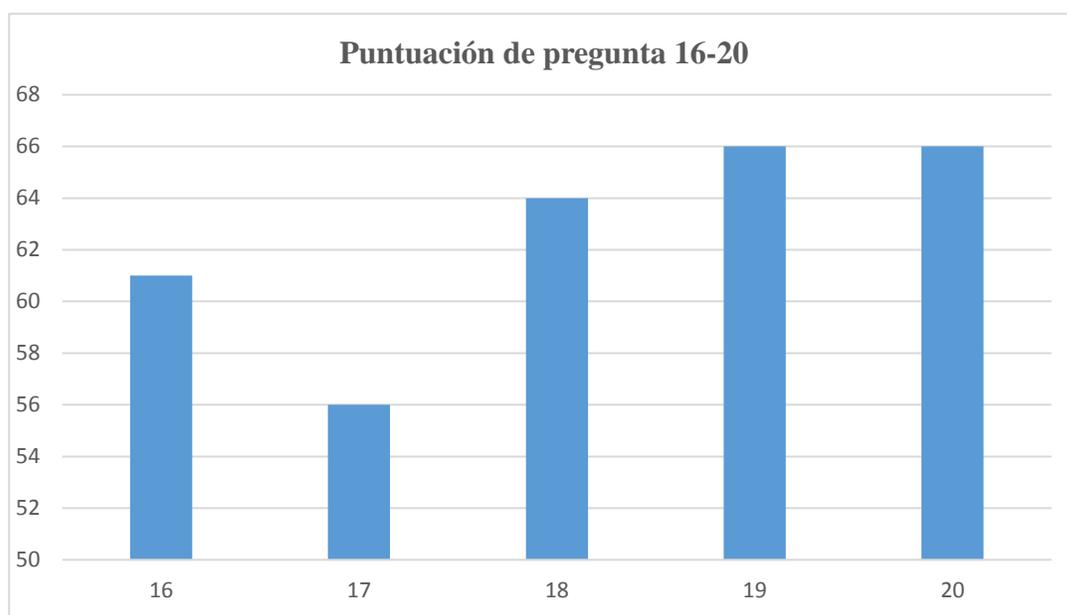
Pregunta 13 expresa que es favorable el incluir un reglamento durante las actividades lúdicas para la clase.

Pregunta 14 importante destinar un tiempo y espacio para la realización de las actividades lúdicas.

Pregunta 15 trata de dar a conocer si el juego dirigido es una mejor opción que el juego libre o no.

Pregunta	Puntuación	Rango
16	61	De Acuerdo
17	56	De Acuerdo
18	64	De Acuerdo
19	66	De Acuerdo
20	66	De Acuerdo

Tabla 12. Puntuación por pregunta. 16-20 Educadoras.



Grafica 8. Puntuación por pregunta. 16-20 Educadoras.

En la tabla 12 se muestra los resultados de las preguntas 16-20 obtenidos de la aplicación del instrumento a las Educadoras.

Pregunta 16 trata de dar a conocer si el juego se considera una distracción en cuanto al logro de objetivos académicos.

Pregunta 17 se trata de dar a conocer si el juego f=dirigido limita el aprendizaje de los niños.

Pregunta 18 trata de dar a conocer si el juego se considera un facilitador de aprendizajes.

Pregunta 19 se trata de dar a conocer si el juego ayuda de manera positiva a que le alumno obtenga un aprendizaje significativo.

Pregunta 20 hace referencia a que es importante fijar un objetivo a los juegos que se implemente durante la clase.

**Propuesta****Título:**

El juego dirigido como estrategia didáctica de enseñanza en preescolar.

**Objetivo:**

Dar a conocer los múltiples beneficios de utilizar el juego dirigido como estrategia de aprendizaje en el jardín de niños Estela G. de González.

**Alcance:**

Con esta investigación, se pretende que las educadoras conozcan sobre el tema, y que puedan poner en práctica dicha estrategia didáctica de manera satisfactoria siempre enfocadas hacia la obtención de resultados positivos en el aprendizaje de los alumnos.

**Metas:**

A Corto plazo se espera realizar pláticas informativas y/o de actualización, además de un taller teórico práctico para que las educadoras puedan hacer uso de esta estrategia didáctica adecuando las actividades de acuerdo a las distintas necesidades de cada uno de los alumnos. A Mediano plazo se pretende implementar el juego dirigido como la principal estrategia didáctica de manera permanente. A Largo plazo se busca la obtención de mayores resultados positivos en cuanto a la educación de los niños.

## **Justificación**

Esta propuesta se realiza con la única intención de ayudar a mejorar las estrategias de enseñanza dentro del Jardín de Niños Estela G. de González turno Vespertino, ya que al estar en un entorno bastante complicado, se puede ver el poco interés y apoyo que los padres brindan para la educación de sus hijos.

Es por esto que se trata de encontrar la manera de que el poco o mucho tiempo que los niños pasan dentro del aula de clases aprovechen al máximo todas sus capacidades y logre desarrollar todas las habilidades posibles, que logren adquirir la mayor cantidad de conocimientos tanto como sea posible y que por consiguiente les generen una mejor calidad de vida.

Es muy sabido que el juego es la manera más natural de aprender para un niño pero también se debe saber que para que el aprendizaje mediante el juego se dé de una manera satisfactoria hay que monitorear dichas actividades, tener en cuenta múltiples factores que pudieran afectar o beneficiar la actividad y los conocimientos adecuados para aplicar actividades que favorezcan su desarrollo de acuerdo a la edad en que se encuentre el infante.

**Programa de actividades.**

Las actividades a realizarse en el programa tienen una programación durante todo un periodo escolar es decir el ciclo 2019 – 2020 de acuerdo al calendario de 190 días publicado por la SEP, el tiempo estimado por sesión es de dos horas en las fechas establecidas en las que se tomó en cuenta los días laborales y en las que se verán diferentes teorías tanto del desarrollo infantil como de las diferentes teorías acerca del juego dirigido.

**Septiembre:** 06 y 20 se destinaran a dar una plática informativa acerca del desarrollo del infante de los 0 a los 3 años.

**Octubre:** 11 y 25 se destinaran a dar una plática informativa acerca del desarrollo del infantes de los 3 a los 6 años

**Noviembre:** 01 Reunión entre maestras para un intercambio de información.

22 Realizar un análisis para identificar algún caso que se encuentre alguna dificultad en cuanto a la adquisición del aprendizaje dentro del grupo en el que se encuentran.

**Diciembre:** 13 De acuerdo al análisis realizado, se formulara una propuesta innovadora de actividades lúdicas que se puedan integrar satisfactoriamente de acuerdo a las necesidades de cada caso.

**Enero:** 13 Iniciar con la aplicación de la propuesta anteriormente formulada con los niños del grupo en el que labora, se deberá realizar un informe semanal de acuerdo a los cambios observados dentro del grupo.

**Junio:** 22 Finalización de la aplicación de la propuesta y entrega de los informes semanales.

**Julio:** 03 Revisión de informes y evaluación de resultados finales.

### Calendario de actividades

	<b>CICLO ESCOLAR 2019 – 2020</b>									
	<b>SEP</b>		<b>OCT</b>		<b>NOV</b>		<b>DIC</b>	<b>ENE</b>	<b>JUN</b>	<b>JUL</b>
	<b>06</b>	<b>20</b>	<b>11</b>	<b>25</b>	<b>01</b>	<b>22</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>22</b>	<b>03</b>
Platica informativa. Desarrollo de 1-3 años.										
Platica informativa. Desarrollo 3-6 años.										
Reunión entre maestras para intercambio de información										
Realización de análisis										
Generar propuesta innovadora.										
Poner en práctica la propuesta.										
Finalización de la aplicación										
Revisión y evaluación										

## **Capítulo V. Conclusiones.**

Durante el proceso de investigación realizado se logró confirmar que los niños en edad preescolar muestran una mayor disposición a adquirir conocimientos nuevos e integrarse dentro de las actividades escolares ya que les parece algo más atractivo acorde a su edad y a las necesidades propias de un niño.

El juego dentro del contexto escolar sirve para facilitar de una manera muy favorable siempre y cuando sean actividades planificadas, monitoreadas y controladas en ciertos aspectos, permitiendo así que los niños se formen en valores, actitudes positivas, que sepan convivir, que puedan expresar sus ideas, inquietudes, gustos pero también que sepan lo que es el trabajo en equipo, que aprendan a tener seguridad y confianza en sí mismos.

Como parte fundamental en el desarrollo de los infantes la utilización de estas actividades influyen positivamente en el proceso de educación, en el aspecto emocional, cognitivo y social. Ayudan a construir una identidad personal propia, a mejorar la convivencia entre pares es por esto que se considera que el juego sea parte de las estrategias cotidianas dentro de las aulas en nivel preescolar.

De acuerdo a los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos se puede decir que para los niños en su mayoría les resulta una mejor opción el hecho de que las educadoras incluyan el juego durante sus clases ya que ellos disfrutaban más este tipo de clases y se logran mejores resultados en cuanto a la obtención de conocimientos.

En cuantos a los resultados obtenidos a los instrumentos aplicados a las educadoras se puede decir que tal como se plantea en la investigación, el juego dirigido es una estrategia didáctica adecuada además de ser un facilitador para la comprensión y adquisición de los contenidos académicos que los niños deben adquirir dentro de su nivel preescolar.

En este caso se puede concluir que el juego dirigido es una excelente opción a realizar siempre y cuando las actividades se encuentren debidamente planeadas, que se debe aprovechar al máximo las diferentes habilidades, intereses y necesidades de cada uno de los alumnos y de esta manera obtener más y mejores resultados además de que quienes están dentro de las aulas sientan ese interés por seguir aprendiendo.

## Referencias

- Anderson, J., & Bailey, S. (2017). Recuperado el 25 de Agosto de 2018, de <http://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Antón, M. (2010). APORTACIONES DE LA TEORÍA SOCIOCULTURAL AL ESTUDIO DE LA ADQUISICIÓN DEL ESPAÑOL COMO SEGUNDA LENGUA. Obtenido de <file:///C:/Users/Perla/Downloads/Dialnet-AportacionesDeLaTeoriaSocioculturalAlEstudioDeLaAd-3897521.pdf>
- Benítez, M. (marzo de 2009). El juego como herramienta de aprendizaje.
- Blanco, V. (Noviembre de 2012). *Teorías del juego*. Recuperado el Enero de 2019, de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Castro, S., & Guzmán de Castro, B. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una apuesta para su implementación. *Revista de Investigación*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/html/3761/376140372005/>
- Dimarts. (15 de Octubre de 2013). Recuperado el Enero de 2019, de [jimxebic.blogspot.com/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html](http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html)
- Domínguez, C. (2015). LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEPRECIADA. Cd. Juárez, Chihuahua, México.
- ESTILOS DE APRENDIZAJE. (Agosto de 2006).
- Feo, R. (2010). ORIENTACIONES BÁSICAS PARA EL DISEÑO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.
- Flores Flores, J., Ávila Ávila, J., Rojas Jara, C., Sáenz González, F., Acosta Trujillo, R., & Díaz Larenas, C. (2017). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN CONTEXTOS UNIVERSITARIOS*. Concepción, Chile.
- Fonseca, H., & Bencomo, M. (2011). TEORIAS DEL APRENDIZAJE Y MODELOS EDUCATIVOS: REVISIÓN HISTÓRICA. *Revista de Enfermería y Ciencias de la Salud*. Obtenido de [https://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?querry=Dismax.DOCUMENTAL\\_TODO=TEORIAS+DEL+APRENDIZAJE+Y+MODELOS+EDUCATIVOS%3A+REVISI%C3%93N++HIST%C3%93RICA+](https://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?querry=Dismax.DOCUMENTAL_TODO=TEORIAS+DEL+APRENDIZAJE+Y+MODELOS+EDUCATIVOS%3A+REVISI%C3%93N++HIST%C3%93RICA+)
- Gómez, R., Molano, O., & Rodríguez, C. (2015). LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA. Ibagué, Tolima, Colombia.

- Gudiño, D. (2011). El CONDUCTISMO y el COGNOSCITIVISMO Dos entramados psicológicos de aprendizaje del siglo XX. Venezuela. Obtenido de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n38/art16.pdf>
- Hernández Arteaga, I., Recalde Meneses, J., & Luna, J. A. (Enero-Junio de 2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA: UNA COMPETENCIA DOCENTE EN LA FORMACIÓN PARA EL MUNDO LABORAL. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*.
- Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología de la investigación* (5 ed.). Mc Graw Hill.
- Jiménez. (06 de Mayo de 2014). Obtenido de MADRES HOY: <https://madreshoy.com/tipos-y-clasificacion-del-juego/>
- Labrador Piquer, M. J., & Morote Magán, P. (2008). EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ELE. *GLOSAS DIDACTICAS*(17).
- Leyva, G. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil . Bogotá, Colombia.
- López Alvarez, A. E. (Diciembre de 2013). "EL juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel pre-kinder del Jardín Copito de Nieve".
- Malacaria, M. I. (Febrero de 2010). "Estilos de Enseñanza, Estilos de Aprendizaje y desempeño académico".
- Martínez Rodríguez, E. (2008). EL JUEGO COMO ESCUELA DE VIDA: KARL GROOS. *Revista Miscelánea de Investigación*(22). Recuperado el enero de 2019
- Martínez, R. (15 de Julio de 2011). *utopiainfantil*. Recuperado el Enero de 2019, de <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (Septiembre de 2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. Recuperado el Enero de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Meneses Ortega, E. E., & Vargas Mejía, A. M. (2016). El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los. *El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los*. Manizalez. Recuperado el Enero de 2019, de <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/1503/Emile%20E%20Meneses%20O.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Minerva Torres, C. (19 de Octubre de 2002). El juego: Una estrategia importante. *Educere*, <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>.

- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista para el aula IDEA*.
- Mosquera Gende, I. (11 de Mayo de 2017). Estilos de aprendizaje: clasificación sensorial y propuesta de Kolb. *Unirrevista*. Recuperado el Enero de 2019, de <https://www.unir.net/educacion/revista/noticias/estilos-de-aprendizaje-clasificacion-sensorial-y-propuesta-de-kolb/549201749973/>
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Redondo González, M. (Diciembre de 2008). "El juego infantil, su estudio y como abordarlo". *INNOVACION Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS*(13). Recuperado el Enero de 2019, de <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Estudios%20e%20Investigaciones/Attachments/32/25.%20El%20juego,%20su%20estudio%20y%20como%20abordarlo.pdf>
- Revista digital para profesionales de la enseñanza. (Mayo de 2009). APRENDIZAJE: DEFINICIÓN, FACTORES Y CLASES.
- Rodríguez Salcedo, M. (s.f.). Recuperado el Diciembre de 2018, de [http://www.formaciondocente.com.mx/07\\_PublicacionesPedagogicas/03\\_Articulos/05%20Conceptos%20de%20Estrategias%20y%20Tecnicas%20Didacticas.pdf](http://www.formaciondocente.com.mx/07_PublicacionesPedagogicas/03_Articulos/05%20Conceptos%20de%20Estrategias%20y%20Tecnicas%20Didacticas.pdf)
- Sarlé, P. (2011). *Juego y Educación Inicial*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *APRENDIZAJES CLAVE*. Ciudad de México.
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes Clave Educación Preescolar*. CD. México.
- Secretaría de Educación Pública. (s.f.). *gob.mx*. Recuperado el Diciembre de 2018, de [https://www2.sep.gob.mx/que\\_hacemos/preescolar.html](https://www2.sep.gob.mx/que_hacemos/preescolar.html)
- Tallis, J. (2012). *Juego y Salud*. Buenos Aires, Argentina.
- Tzic, M. (Enero de 2012). *ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL LOGRO DE COMPETENCIAS*. Quetzaltenango, Guatemala.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego*. Paris, Francia.
- UNESCO, R. P. (Mayo de 2007). *El juego como un elemento favorecedor al acercamiento de las ciencias: en particular, en las actividades de ciencia recreativa*. San José, Costa Rica.

Universidad Estatal a Distancia. (2013). Recuperado el Diciembre de 2018, de [https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos\\_curso\\_2013.pdf](https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf)

## Anexos



UNIVERSIDAD  
VERACRUZANA  
NUEVO SANTANDER

ACUERDO DE INCORPORACIÓN CIREYTG 39/13 CON FECHA DEL 06 DE  
AGOSTO DEL 2013  
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8993-23.



A 01 de marzo de 2019

Asunto: Aplicación de instrumento de investigación

A: Profra. Elba Xochitl Landeros Sánchez

Directora del Jardín de Niños Asociación de Agentes Aduanales

Por medio del presente me dirijo a usted de la manera más atenta para solicitar que la alumna Perla Karina Vázquez Espinosa tenga a bien aplicar su instrumento de medición que utilizará en su tesina titulada: "El Juego Dirigido como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje en alumnos del Jardín de Niños Estela G. De González". Esto con la finalidad de obtener la información que requiere para validar su instrumento y posteriormente realizar su propuesta educativa al finalizar su trabajo de investigación, dichos datos se manejarán de forma anónima, confidencial y no serán publicados bajo ninguna circunstancia.

Sin más por el momento quedo a sus órdenes para cualquier duda o comentario sobre el tema.

Atentamente

*Cynthia Contreras*

Mtra. Cynthia Aseret Contreras Rodríguez



RECIBI  
ELBA XOCHITL LANDEROS SÁNCHEZ  
SRIA DE EDUCACIÓN DE VERACRUZANO  
JARDÍN DE NIÑOS  
ASOCIACIÓN DE AGENTES ADUANALES  
C C T 28DJN0031  
8a ZONA PREESCOLAR  
COL SAN RAFAEL  
H. MATAMOROS TAM

Director de la Licenciatura en Pedagogía  
Acuerdo CIREYTG Núm. 39/13 del 06 de agosto de 2013  
Clave de Incorporación UNAM 8993-23



# UNIVERSIDAD NUEVO SANTANDER

ACUERDO DE INCORPORACIÓN CIREyTG 39/13 CON FECHA DEL 06 DE  
AGOSTO DEL 2013  
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8993-23.



A 01 de marzo de 2019

Asunto: Aplicación de instrumento de investigación

A: Profra. Rosa Laura Aguilar Sánchez

Directora del Jardín de Niños Estela G. De González

Por medio del presente me dirijo a usted de la manera más atenta para solicitar que la alumna Perla Karina Vazquez Espinosa tenga a bien aplicar su instrumento de medición que utilizará en su tesina titulada: "El Juego Dirigido como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje en alumnos del Jardín de Niños Estela G. De González". Esto con la finalidad de obtener la información que requiere para validar su instrumento y posteriormente realizar su propuesta educativa al finalizar su trabajo de investigación, dichos datos se manejarán de forma anónima, confidencial y no serán publicados bajo ninguna circunstancia.

Sin más por el momento quedo a sus órdenes para cualquier duda o comentario sobre el tema.

Atentamente



*Cynthia Contreras*  
Mtra. Cynthia Aseret Contreras Rodríguez  
Licenciatura en Pedagogía  
Director de la Licenciatura en Pedagogía

Acuerdo de Incorporación Núm. 39/13 del 06 de agosto de 2013  
Clave de Incorporación UNAM 8993-23

Recibo Original  
*[Signature]*



# NUEVO SANTANDER

ACUERDO DE INCORPORACIÓN CIREYTG 39/13 CON FECHA DEL 06 DE  
AGOSTO DEL 2013  
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8993-23.  
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



## Instrumento de Investigación

¡Buenas tardes!

La alumna Perla Karina Vazquez Espinosa de la licenciatura en pedagogía de la Universidad Nuevo Santander con clave de incorporación UNAM 8993-23, está realizando una investigación con el objetivo de conocer sobre "El juego dirigido como estrategia didáctica para el aprendizaje en preescolar" titulada de igual forma. Por lo cual se solicita mi participación y la de mis alumnos de manera voluntaria en este estudio donde se requerirán datos personales pero se respetara su dignidad, bienestar y derechos humanos.

Dichos datos otorgados se mantendrán de manera confidencial y en un lugar seguro para su uso exclusivo de la investigación. Será una investigación sin riesgo físico, psicológico, y/o social y tendré la libertad de retirar mi consentimiento en caso de que no quiera seguir participando en este estudio sin que por ello se creen perjuicios o sanciones en mi persona.

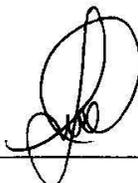
Por lo que se agradecería dar respuesta con la mayor transparencia y veracidad a los siguientes cuestionamientos, lo cual nos permitirá obtener resultados con un verdadero acercamiento a la realidad del tema a investigar.

  
Maria Isabel Sierra Vega

Nombre y firma del participante

  
Idanela Espinosa G.

Nombre y firma del testigo

  
Nombre y firma del investigador



# SANTANDER

ACUERDO DE INCORPORACIÓN CIREyTG 39/13 CON FECHA DEL 06 DE  
AGOSTO DEL 2013  
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8993-23.  
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



(9)

## Instrumento de Investigación

Da Daniela

Edad: 5 años

Grado y grupo: 2° G

**Instrucciones:** Colorea la respuesta que exprese tu opinión.

	Si	No lo sé	No
1.- ¿Te gusta cuando la maestra hace juegos durante clases?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.- ¿Te parece divertido jugar a la tiendita, contar monedas y billetes?	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.- ¿Crees que puedas aprender muchas cosas mientras juegas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
4.- ¿Es divertido pasar tiempo y jugar con tus compañeritos de escuela?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.- ¿Te hace feliz jugar y aprender al mismo tiempo?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.- Cuando la maestra hace juegos, ¿respetas las reglas?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.- ¿Te parecen divertidos los juegos que hace la maestra durante clases?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.- ¿Disfrutas jugar con el material del salón de clase?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.- ¿Te gustan los juegos donde tienes que correr, brincar o saltar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
10.- ¿Te gusta colorear y dibujar cuando estas en la escuela?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



# NUEVO SANTANDER

ACUERDO DE INCORPORACIÓN CIREYTG 39/13 CON FECHA DEL 06 DE  
AGOSTO DEL 2013  
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8993-23.  
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



## Instrumento de Investigación

Nombre: María Isabel Serna Vega Edad: 29

Preparación académica: Licenciatura en Educación Preescolar Años en servicio: 6

Institución en la que labora: Jardín de Niños Estela G. de González

Grado y grupo en que labora: 2º G

### Instrucciones:

Lee cuidadosamente cada uno de los siguientes cuestionamientos y subraya la respuesta adecuada de acuerdo a sus experiencias. Evita subrayar más de una opción de respuesta. Este cuestionario debe responderse con tinta negra, azul o lápiz. Asegura responder todas las preguntas.

1.- ¿El juego forma parte fundamental para un desarrollo integral en la infancia?

- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo

2.- ¿Es necesario utilizar el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel preescolar?

- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo

3.- ¿El implementar el juego como una estrategia didáctica ha favorecido el interés de los niños en clases?

- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo

4.- ¿El juego favorece diversas áreas del desarrollo del infante?

- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo

5.- ¿Considera el juego dirigido una estrategia positiva para el aprendizaje de los niños?

- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo



UNIVERSIDAD  
NUEVO SANTANDER

ACUERDO DE INCORPORACIÓN CIREYTG 39/13 CON FECHA DEL 06 DE  
AGOSTO DEL 2013  
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8993-23.  
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



### Instrumento de Investigación

- 6.- ¿Los juegos dirigidos aportan resultados favorables al desarrollo motriz de los niños?
- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo
- 7.- ¿Por medio del juego se logra mejorar la convivencia entre pares?
- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo
- 8.- ¿Implementar el juego como estrategia didáctica favorece el estado emocional de los niños?
- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo
- 9.- ¿El juego ayuda al niño a desarrollar la habilidad de resolución de problemas?
- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo
- 10.- ¿Incluir juegos durante las clases ha favorecido al desarrollo social de los niños?
- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo
- 11.- ¿El juego dirigido es una mejor opción que el juego libre para la adquisición de aprendizajes en los niños?
- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo
- 12.- ¿El juego dirigido es una buena estrategia para que los niños aprendan a respetar normas?
- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo
- 13.- ¿Es favorable poner reglas durante los juegos?
- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo
- 14.- ¿Es importante destinar un tiempo y espacio para la realización de las actividades lúdicas?
- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo
- 15.- ¿El juego libre es una mejor opción que el juego dirigido para la adquisición de aprendizajes en los niños?
- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo



# UNIVERSIDAD NUEVO SANTANDER

ACUERDO DE INCORPORACIÓN CIREyTG 39/13 CON FECHA DEL 06 DE  
AGOSTO DEL 2013  
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8993-23.  
FACULTAD DE PEDAGOGÍA



## Instrumento de Investigación

16.- ¿La implementación del juego es una distracción hacia logro de objetivos académicos?

- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo

17.- ¿El juego dirigido limita el aprendizaje en los niños?

- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo

18.- ¿Considera el juego como un facilitador para el logro de objetivos académicos?

- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo

19.- ¿A través del juego el alumno puede obtener un aprendizaje significativo?

- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo

20.- ¿Es importante fijar un objetivo a los juegos a implementar durante clases?

- a) De acuerdo                      b) Ni de acuerdo ni en desacuerdo                      c) En desacuerdo

## Glosario

**Auto-control:** habilidad de dominar las propias emociones, pensamientos y comportamientos es una habilidad para controlarse y manejar "mi cuerpo".

**Actividades lúdicas:** Se conoce como actividades lúdicas a todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión.

**Aprendizaje natural:** relacionado con la educación social, aprendida en grupos, por tradición u organizaciones con base en la comunidad a la que pertenece el individuo.

**Catarsis:** Liberación o eliminación de los recuerdos que alteran la mente o el equilibrio nervioso.

**Competencias:** capacidades humanas que constan de diferentes conocimientos, habilidades, pensamientos, carácter y valores de manera integral en las distintas interacciones que tienen las personas.

**Desarrollo integral:** proceso en el cual el ser humano integra las distintas manifestaciones de su ser en todo lo que realiza, coordinando los diferentes aspectos de su persona y las diferentes áreas de su vida para así constituir un desarrollo personal más integrado.

**Enseñanza aprendizaje:** procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia.

**Genuina:** Que conserva con total pureza o autenticidad sus características propias o naturales.

**Infante:** niño o niña de corta edad o que pertenece a la etapa de la infancia, no supera la edad mínima de los siete años.

**Pragmático:** se refiere a la práctica, la ejecución o la realización de las acciones y no a la teoría o a la especulación.

**Valor pedagógico:** se refiere a alguna capacidad o habilidad física, emocional, cognitiva o social, que podemos potenciar con el respectivo juguete o actividad para el mejor desarrollo de los pequeños.

