

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

ESCUELA DE CIENCIAS DEL COMPORTAMIENTO Y EDUCACIÓN

CÓMO INFLUYE EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

Por

Carla Sofía Descalzi Barreiro

Tracey Tokuhama-Espinosa, Ph.D., Ed.M, Decana, Escuela de Ciencias del Comportamiento
y Educación

Trabajo de titulación presentada para el cumplimiento parcial de los requisitos de graduación
del Escuela de Ciencias del comportamiento y Educación

Quito, Ecuador

22/mayo/2012

ESCUELA DE CIENCIAS DEL COMPORTAMIENTO Y EDUCACIÓN

Hoja de aprobación del Trabajo de Titulación

Cómo influye el juego en el aprendizaje

Por

Carla Sofía Descalzi Barreiro

Cristina Cortez, Ed.M
Coordinadora de Educación

.....

Tracey Tokuhama-Espinosa, Ph.D., Ed.M,
Decana de la Escuela de Ciencias del
Comportamiento y Educación

.....

Quito, 30 de mayo del 2012

© PÁGINA DERECHOS DEL AUTOR

Carla Sofía Descalzi Barreiro 2012

DEDICATORIA

Dedico éste trabajo a mis hijos que son el motor de mi vida.

A mis padres que me han apoyado en todo momento.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la USFQ por toda la ayuda siempre brindada, en especial a mis profesoras de educación que siempre me han dado algo más que una simple clase.

RESUMEN

Este proyecto tiene como objetivo demostrar si el juego influye de forma positiva en el aprendizaje. Se recopiló información de la historia del juego, así como autores que ven el juego de una manera diferente a la lúdica, como una herramienta más para el aprendizaje. Se hizo un estudio de caso en un colegio de la ciudad de Quito, de quinto de básica, en la clase de ciencias naturales; comparamos las notas de rendimiento y conducta del cuarto módulo, versus las notas de rendimiento y conducta del quinto módulo el cual ya tuvo la intervención del juego como metodología de aprendizaje. El tiempo que duró la investigación fue observación de un módulo de clases y un módulo de intervención. Los resultados fueron favorables para la investigación ya que las notas subieron después de usar el juego como método de estudio. Es una investigación corta, la cual no puede asegurar que los resultados hayan sido 100% influenciados por el juego o hayan afectado otros factores.

ABSTRACT

The goal of this project is to find out if the usage of various plays and games has a positive influence in the school learning process. I gathered information about the history of the games and also about authors who have conceived games not only as recreational but as an additional learning tool. Also, I did a case study in a school in the city of Quito. In the 5th Grade Science class, I compared notes, performances, and conduct of the fourth module, versus the notes, performance and conduct of the fifth module which already had the intervention of the game as a learning procedure. Through the time that the research lasted I focused on the observation of the class module and the modules of intervention, the results were positive: scores increased noticeably using game as a study method. Again, this was short investigation, which cannot ensure us that the outcomes have been 100% influenced by the game or any other external feature.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	6
ABSTRACT.....	7
CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA	9
Antecedentes	9
El problema.....	11
Hipótesis	11
Pregunta de investigación	11
Contexto y marco teórico.....	12
El propósito del estudio	12
El significado del estudio.....	12
Definición de términos.....	13
Presunciones del autor del estudio	13
Supuestos del estudio.....	13
CAPÍTULO 2: REVISIÓN DE LA LITERATURA	14
Géneros de literatura incluidos en la revisión.....	14
Pasos en el proceso de revisión de la literatura.....	14
Formato de la revisión de la literatura	14
CAPÍTULO 3: METODOLOGÍAS Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	26
Justificación de la metodología seleccionada	26
Herramienta de investigación utilizada.....	26
Descripción de participantes	26
Fuentes y recolección de datos	27
CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE DATOS.....	28
Detalles del análisis.....	28
Importancia del estudio.....	31
Resumen de sesgos del autor	32
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES	33
Respuesta a la pregunta de investigación.....	33
Limitaciones del estudio	33
Recomendaciones para futuros estudios	33
Resumen general.....	33
REFERENCIAS.....	35
ANEXO A: Fotos de para el juego de las partes de la flor	37
ANEXO B: Fotos deL Juego de las partes de la flor	38
ANEXO C: Fotos de Juego con máscara de animales.....	39
ANEXO D: Fotos de <i>Jugando BINGO</i>	39
ANEXO E Fotos del Juego dibuja y adivina	41
Anexo F: MIND LAB	43

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA

El proyecto trata de analizar cómo influye el juego en el aprendizaje en la materia de Ciencias Naturales en un grupo de estudiantes de 5° de básica de un Colegio particular de la ciudad de Quito. Se escogió este tema porque el juego siempre se ha visto como un pasatiempo, sin embargo la autora considera que el incluir el juego en el aprendizaje puede dar frutos positivos.

El juego es una herramienta muy útil en el momento de enseñar ya que los niños prestan interés cuando hay actividad y pueden interactuar sobre un tema, esto se puede ver cuando se está en una fiesta infantil y los animadores de fiestas están jugando con los niños y ellos están muy atentos a todo lo que pasa, lo mismo se puede encontrar con las profesoras de preescolar que siempre están jugando con sus alumnos, ahora sería interesante poder trasladar toda esa energía y enganche que tiene el juego a todas las aulas de clase de un colegio, no solo en preescolar.

Antecedentes

La historia el juego: una breve reseña.

“Se puede descubrir más cosas de una persona en una hora de juego que en un año de conversación” (Platón 427-347 AC). Para entender porque es importante el juego para el desarrollo humano, es necesario contar con una visión general sobre el juego y su historia. El juego ha existido desde siempre, en las culturas más antiguas hasta en la actualidad, es parte de la esencia humana. En la antigua Grecia y Roma existen evidencias que el juego infantil era muy importante y que los pequeños lo practicaban de una manera cotidiana. En la época medieval en las clases sociales altas, se elaboraban juguetes para los niños (Romero, 2008).

Al juego se lo empieza a tomar en cuenta desde el siglo XVII, en donde nace el pensamiento pedagógico moderno, el cual propone que el juego sea considerado un componente que facilita el aprendizaje en los niños. En el siglo XVIII, es cuando el pensamiento sobre el juego y el aprendizaje entra con fuerza y llama la atención de los educadores (Romero, 2008).

En el siglo XIX es cuando se empieza a formar teorías sobre el juego, entre las cuales podemos nombrar a la teoría de las necesidades o potencia superflua que señala que el juego disminuye toda esa energía que no consume el cuerpo. La teoría de relajación, en la cual Moris Lazarus (1883) nos dice que el juego no gasta energía sino que es un medio para relajarse. La teoría de la recapitulación dice que el juego sirve como estímulo y ayuda para el desarrollo del niño (Romero, 2008; Moyles & Solana, 1999).

En el siglo XX ya empieza a enfocarse al juego en relación directa con los niños y no una forma de eliminar energía o descansar, aquí aparecen nuevas teorías como la teoría general del juego de Buytendijk (1935) que señala que el juego es una forma de expresar autonomía, de fusión y de reiteración (repetir el juego). La teoría de la ficción de Claparede (1934) que con la ayuda de Gross, hablaron sobre “juegos de experimentación” la cual reúne juegos sensoriales, intelectuales, afectivos y motores. La teoría de Freud, que ve el juego como un proceso de insatisfacción emocional el cual está vinculado con los sentimientos inconscientes. Piaget (1970) llega con el pensamiento de que el juego depende de las etapas de los estadios de desarrollo cognitivas concretas que atraviesan los niños. Para él el juego es de suma importancia para una maduración intelectual y social. Estas etapas son, estadio de desarrollo sensorio motor, donde el tipo de juego es funcional; estadio de desarrollo preoperacional, donde el tipo de juego es simbólico; estadio de desarrollo operacional

concreto y formal, donde el tipo de juego es reglado (Papalia, Wendkos & Dusky, 2004; Romero, 2008).

La teoría de Vigotski (1966) es una teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores, para Vigotski, el juego tiene un valor como socializador y como factor de desarrollo. El primero trata de, que el ser humano hereda de sus padres todo lo genético sin embargo, el desarrollo se definirá dependiendo del medio social donde ha crecido, aquí es donde entra a participar el juego ya que a través de él se transmite la socialización, junto a los valores y costumbres de cada región, lugar o país. El segundo concepto nos dice que, el juego se lo utiliza como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo (Romero, 2008).

El problema

Hoy en día el juego ha pasado de ser un simple pasatiempo a formar parte de una etapa importante en el desarrollo de los niños desde una perspectiva psicológica, cognitiva y social. El problema que aborda esta investigación está enfocado en la educación de un grupo de estudiantes de 5° de básica de un colegio particular de la ciudad de Quito, se trata de un grupo de alumnos de clase media entre los 9 y 10 años de edad.

Hipótesis

En un Colegio de la ciudad de Quito se comprobará que el juego si influye en el aprendizaje, disciplina y calificaciones de un grupo de niños de 5° de básica.

Pregunta de investigación

¿Cómo y hasta qué punto influye el juego en el aprendizaje de los niños de 5° de básica en un colegio de la ciudad de Quito, en la clase de ciencias naturales?

Contexto y marco teórico

El juego, en muchos lugares, es considerado algo meramente lúdico, lo que queremos llegar con esta corta investigación es comprobar de alguna manera que el juego tiene una función más importante que solo la lúdica, sino que podemos utilizar cómo una herramienta divertida para aprender. Este problema se puede analizar desde la perspectiva pedagógica, psicológica y social. Sin embargo en ésta investigación nos concentraremos más en la parte pedagógica del juego. Con la utilización de juegos tradicionales y también la implementación de *Mind Lab*, él cual es un método para lograr el pensamiento lógico y resolución de problemas a través del juego.

El propósito del estudio

El propósito del estudio es determinar si el juego influyen en el aprendizaje en los niños de quinto de básica. Comprobar o no si el juego tiene impacto cognitivo de una manera significativa en el aprendizaje de los niños de quinto de básica. Medir el interés de los niños de quinto de básica en el juego.

El significado del estudio

Éste pequeño estudio puede contribuir en la reflexión de los profesores para que integren a sus clases juegos interesantes para sus estudiantes dependiendo la edad de los mismos. Hay muchos investigadores interesados en éste tema, no es un tema nuevo, sin embargo en mi opinión personal tiene que ser tomado en cuenta.

Definición de términos

Superflua: Única definición la cual se la utilizará para el propósito del proyecto, “no necesario, que está de más” (Diccionario de la Real Academia Española, 2001, p.1).

Estadio: “recinto o conjunto de instalaciones con graderías para los espectadores, destinado a competencias deportivas: estadio olímpico, de futbol, de atletismo” (Diccionario de la Real Academia Española, 2001,p.1). Se utilizará esta definición para el estudio de éste proyecto “etapa o fase de un proceso, desarrollo o transformación” (Diccionario de la Real Academia Española, 2001, p.1).

Mind Lab: para el desarrollo de éste proyecto se tomará en cuenta esa definición única, ya que no existen más definiciones, “es una metodología innovadora que se aplica en la escuela para desarrollar las capacidades del pensamiento y las destrezas para la vida por medio de juegos de estrategia.” (Mind Lab, 2009)

Presunciones del autor del estudio

La presunción principal es cambiar la mentalidad de los educadores que piensan que el juego es solo lúdico y no tiene otra función, así cómo otros que piensan que el juego es solo para niños y no lo aplican en sus clases, lo que trato de cambiar es que el juego puede ser una herramienta significativa de aprendizaje y no un pasatiempo.

Supuestos del estudio

Mis supuestos son que la muestra escogida para la investigación de cómo influye el juego del aprendizaje, refleje el interés de los niños de la misma edad en otros colegios de la ciudad de Quito; que éste estudio llame la atención para aplicarlo no solo en niños sino en adolescentes y estudiantes universitarios.

CAPÍTULO 2: REVISIÓN DE LA LITERATURA

Géneros de literatura incluidos en la revisión

Fuentes.

La información provendrá de libros e información obtenida de *Mind Lab* del Internet.

Pasos en el proceso de revisión de la literatura

Los temas de la revisión de la literatura fueron sugerencias de la profesora, así como búsquedas de autores relacionados en el área.

Formato de la revisión de la literatura

El diseño de la revisión es por tema, empezando con “investigaciones relacionadas con el juego”, seguido por el tema “la importancia del juego” y finaliza con el tema “artículos sobre el juego y Mind Lab”

Tema 1. Investigaciones relacionadas al juego.

Berretta y Privette (1990) investigaron sobre los efectos del juego flexible y el juego estructurado en el pensamiento creativo de los niños. Cogieron una muestra de 184 estudiantes, de edades entre 8 y 11 años. Se hicieron juegos de tipo artístico y dramático usando la flexibilidad y lo estructurado. Los resultados fueron que los chicos de actividades lúdicas libres tuvieron puntuaciones superiores en lo que el pensamiento creativo se trata, del grupo que tuvo juegos altamente estructurados. Van der Kooij y Meyjes (1986) hicieron una investigación tomando en cuenta y comparando los datos de la investigación de Van Wylick(1936), esta investigación se trataba de la conducta de los niños de diferentes edades en el juego, observando el tiempo del juego que se le dividió a éste en cuatro categorías: de

repetición, de imitación, de construcción y de agrupamiento; la investigación de Van der Kooij y Meyjes tuvo como muestra 408 niños de edades entre tres a nueve años, los resultados que se obtuvieron comparando las investigaciones fueron que en la actualidad los niños tienen más del juego de repetición que el de imitación, construcción y de agrupamiento, los resultados son muy diferentes a los de Wylick en el cual había un equilibrio en los cuatro juegos (Garaigordobil, 2005).

El gobierno de España hizo un programa diseñado para diferentes edades haciendo la inclusión del juego. En niños de 8 a 10 años se utilizó el juego cooperativo, el cual incluía 60 juegos cooperativos, con un juego semanal de 90 minutos de duración, evaluando antes y después de la inclusión del juego, “los análisis de varianza también confirmaron los efectos positivos de la intervención de la conducta prosocial altruista, en la conducta asertiva de los iguales, en la comunicación intragrupo, en el autoconcepto, así como en la creatividad verbal y gráfica” (Garaigordobil, 2005, p. 14). A otro grupo de adolescentes entre los 12 a 14 años también se les aplicó este diseño y tuvieron resultados positivos, se vio un mejoramiento en relaciones sociales dentro del grupo, se manifestaron conductas asertivas, de cooperación y liderazgo, capacidad afectiva para estar pendiente de sus emociones y de los demás. Todas estas investigaciones tienen como conclusión la importancia del juego cooperativo y social para los chicos, ya que ayuda a un buen desarrollo en especial sirve como terapia para aquellos niños que tienen problemas de socialización, desarrollo intelectual y emocional (Garaigordobil, 2005).

Tema 2. La importancia del juego.

Cuando a los estudiantes de edad universitaria se les hace propuesta de juego, en un principio se mira unos a otros atónitos y confundidos, no pueden entender para que se les hará jugar, ya que el juego es considerado infantil y para niños. El conocimiento no tiene que

ser siempre de forma lineal del profesor al estudiante. Después de un tiempo prudente los estudiantes pueden llegar a asimilar la dinámica de estas prácticas que se les fue expuesta de una forma de taller. En esta investigación se pretende dar a conocer que el juego se lo puede utilizar para el aprendizaje, sin embargo es complicado alcanzar la comprensión del juego en un contexto de educación que investiga las actividades lúdicas (Moyles, 1999).

Manuel Gutiérrez (2004) nos dice que el juego ya ha dejado de ser un simple entretenimiento de los niños para convertirse en una herramienta importante en el desarrollo de las personas, este tiene que ser positiva ya que se está aprendiendo y tomando tanta información al momento de jugar que hay que aprovechar para que el aprendizaje sea óptimo para los niños. “Cada vez se comparte más la idea de la importancia que tiene el aspecto lúdico y las huellas que dejan los juegos en el desarrollo de los niños a todos los niveles, por ello está en nuestras manos que ésta sea positiva” (Gutiérrez, 2004, p. 14). Éste autor piensa que existen diferentes tipos de juego como el juego cooperativo en el cual se trata de conseguir objetivos comunes de cada uno de los participantes; el juego autotélico en cual el fin solo es jugar y divertirse; el juego ecológico en el cual, el objetivo es transmitir valores desde juegos creativos. Cuando se está frente a deportes alternativos o juegos innovadores los estudiantes reaccionan positivamente, con un comportamiento muy similar de predisposición y buen comportamiento.

El niño aprenderá del mundo que le rodea solo a través del juego, si el aprendizaje no se lo realiza en un ambiente lúdico puede llegar a ser pobre en intensidad de aprehensión y en contenidos. Este pensamiento que lo lúdico tiene mucho que ver con el aprendizaje se ha tenido desde la antigua Roma en la que a las escuelas se las decía LUDUS que significa juego, gran cantidad de pedagogos han visto la necesidad de utilizar el juego como material de enseñanza. (Gutiérrez, 2004; Ribeira, 2009)

Hay algunas variables que son importantes tomar en cuenta en lo que al juego se refiere. La salud, un niño que no juega no es un niño sano, el juego es la referencia de vitalidad y de salud, además es recomendada para aliviar ciertas enfermedades; El desarrollo motor, existen niños que les falta desarrollar su motricidad motora, el juego es fabuloso para estimular y ayudar cualquier problema motor fino o grueso; nivel intelectual, el juego apoya al desarrollo intelectual y a la abstracción de los niños en el momento de pensar un poco más de lo normal; edad, además es un factor determinante, tiene que ser cada juego acorde a la edad. El juego es una forma de comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje, es su primera forma de ver la realidad, para un niño el juego es la construcción de su realidad y de lo que ellos piensan de sí mismos. (Cespédes, 2003; Garaigordobil, 2005; Penchansky, 2004).

David Elrick (2007) considera que los niños pueden obtener aprendizaje a través del juego con 4 tipos principales de juego. El primer juego que se expone es el “juego de habilidad” en este punto se hace posible que los niños adquieran destrezas y construyan conceptos, esta actividad se la ve en la infancia, cuando van teniendo nuevas experiencias con todo lo que les rodea; el segundo es el “juego innovador” en el cual el niño repetirá el juego unas cuantas veces logrando así dominar las destrezas y los conceptos, y de ahí introduce las variaciones al juego; el tercero es “juego de parentesco” y trata de que los niños de la misma edad siempre se atraen, cuando existe un niño que no conoce a otro inician un juego y esta es su manera de comunicarse. El juego de parentesco es una iniciación al aprendizaje social; por último está el “juego terapéutico” el cual ayuda a preparar a los niños, ofreciendo estrategias, para que ellos puedan usar frente a circunstancias de estrés que se pueden presentar durante toda su vida, con juegos de desaparición y regreso, los niños aprenderán desde su infancia a superar la ansiedad producida por la separación.

Bruner (1986) nos dice que lo que le permite a los niños desarrollar toda su fuerza combinatorias no es con el aprendizaje de una lengua o del razonamiento, sino las oportunidades de jugar con el lenguaje y el pensamiento. De esta manera podemos ver que el juego influye en el lenguaje, ya que al jugar necesitamos comunicarnos con los demás participantes, además de los nombres y situaciones con los niños inventan mientras están jugando. La lengua materna se aprende más rápidamente si es acompañada de actividades de juego, cuando se tiene juego compartido se desarrolla el lenguaje y el pensamiento (Garaigordobil, 2005).

El juego es considerado una experiencia de aprendizaje mediado, es uno de los factores más importantes del desarrollo cognitivo en los niños, se dice que hay una conexión entre el juego y el pensamiento porque los niños juegan para que las cosas ocurran y explorar que sucede cuando pasa o hacen alguna cosa. El juego libre es muy relajado para el niño, ya que en él, se puede equivocar y no pasa nada, nadie lo está evaluando o bajándole puntos si no lo hizo tan bien, “en el juego no hay fracasos” (Pueschel, 2002, p. 143). En el juego, el niño por lo general, inconscientemente se va autoevaluando su juego, a veces vuelve a empezar desde el principio, está creando y lo va modificando a medida que sus necesidades internas lo pidan, así encuentra soluciones a problemas individuales. “Éstos son componentes muy importantes del proceso del pensamiento eficaz” (Pueschel, 2002, p. 143). Según Freud (1970) las personas a medida que van creciendo van cambiando el juego por soñar despiertos, esto quiere decir que nunca dejamos de jugar sino que transformamos eso que llamamos juego por fantasías o sueños, “el escritor creativo hace lo mismo que el niño en el juego, crea un mundo de fantasías que él toma muy en serio” (Swanwick, 2000, p. 45). El autor Swanwick (2000) piensa que si la ensoñación el juego y el arte son tan importantes, sería la

escuela un lugar propicio para estas actividades y como deberían ser enseñadas. Él cree que se debería incluir el juego en el curriculum de las escuelas.

Para un buen desarrollo infantil tiene que incluir el juego, la cooperación y la creatividad. Existen estudios que han dado como resultado la suma importancia del juego en el desarrollo integral de los niños, “el juego es algo inherente a la misma naturaleza del niño, y la importancia que tiene para el desarrollo de la personalidad” (Garaigordobil, 2005, p. 17).

La lúdica ya no se la considera una simple forma de divertirse sino “podríamos afirmar que la lúdica no es un estado, sino que es toda la existencia humana, ya que a través de los comportamientos lúdicos el ser humano encuentra sentido a la vida, construyendo cultura y conocimiento” (Jiménez, 2005, p. 133). El juego es una cuestión muy seria, si se observa a un niño jugar pues uno se podrá dar cuenta de la seriedad del asunto. Los adultos ponen al juego como algo completamente opuesto al trabajo, porque para una persona mayor el juego es una diversión y el trabajo un responsabilidad, pero para los niños su única función es jugar así que ellos lo toman con la misma responsabilidad y utiliza todos sus recursos y personalidad para llevarlo a cabo, el juego para un niño sería lo mismo que el trabajo para el adulto y por eso es un recurso el cual se lo podría sacarle mucho jugo si se lo encamina a la educación, ya que así como el adulto afirma su personalidad y sus logros con el trabajo el niño hace lo mismo con el juego (Garaigordobil, 2005; Jiménez, 2005).

En el área psicomotora el juego influye de una manera muy positiva para su correcto desarrollo, del cuerpo y los sentidos. Los juegos de movimiento ayudan a la coordinación motriz y la percepción, con estos juegos el niño van descubriendo nuevas sensaciones, desarrollan la precisión en los movimientos de su cuerpo, la capacidad perceptiva, estructuran la representación del esquema corporal en sus mentes, exploran y amplían sus capacidad corporales, conquistan su cuerpo y su mundo exterior (López, 2008).

El juego es considerado como 3 de 9 categorías de actividades en una escuela para pensar: “juegos para el pensamiento sensorio-motor; juegos para el pensamiento lógico; Actividades para el pensamiento social: dramas, excursiones, juegos con mímica, etc.; lectura y escritura; aritmética; ciencias; artes y oficios; música y educación física” (Zapata, 1995, p.42). Aunque pueden haber autores que digan que en el juego no se aplica mucho esfuerzo, el niño si aplica un gran esfuerzo mientras está jugando, de hecho hay juegos en los que se utiliza energía extra de lo que una actividad normal pueda requerir, los juegos necesitan solución de problemas, ya que todo juego por más simple y sencillo que parezca tiene reglas que tienen que cumplir. Los obstáculos son desafíos para los niños y eso hace interesante e insistente al juego, entre más complicado o laborioso es el juego, tendrá mucha atención en los niños porque no se aburren (Garaigordobil, 2005).

“Todos los pedagogos están de acuerdo en que la mejor situación para aprender, resulta ser aquella en donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para el aprendiz, que éste no la puede diferenciar del juego o la considera actividad integrada: juego-trabajo” (Zapata, 1995, p.13). Algunos psicólogos destacan la importancia de la conexión del juego y el desarrollo infantil. Con esto se puede afirmar que el juego es una pieza fundamental en el desarrollo del niño ya que está estrechamente ligado con los fenómenos cognitivos y sociales. Hay algunos puntos de vista sobre la importancia del juego; intelectual, el juego es un aprendizaje porque se tiene aciertos y equivocaciones, solución de problemas, el juego da la oportunidad de desarrollar creatividad, capacidad de pensamiento y potencial de aprendizaje; sociabilidad, contacto con iguales, como irse comportando con los demás y autoconocimiento; desarrollo afectivo emocional, el juego da placer, alegría y entretenimiento a los niños, tienen libertad de expresión y es una vía en la cuál pueden eliminar el estrés y las tensiones (Garaigordobil, 2005; Zapata, 1995).

El juego espontáneo está considerado como una herramienta útil para la iniciativa y el desarrollo de la inteligencia con una motivación intrínseca del juego. Con esto los niños logran resolver problemas cotidianos con sus propias herramientas, les da una autonomía en su diario vivir, el juego siempre tiene reglas, es como un proyecto, esto hace que se tenga un objetivo al momento de jugar, los niños planean sin darse cuenta que están usando toda una construcción para su juego (Zapata, 1995).

El juego como desarrollo cognitivo, el juego desempeña un papel fundamental con el pensamiento. El juego manipulado es un instrumento del desarrollo del pensamiento, a continuación se exponen algunos autores que dan su definición del juego. Piaget (1970) nos dice que las manipulaciones lúdicas concretas con los objetos están en la base del subsiguiente manejo abstracto de las ideas, con el juego los niños introducen elementos del mundo exterior asimilando y ganando experiencias en los planes de acción. El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad, según Winnicott (1971) el juego es la primera actividad creadora de un niño; Vigotsky (1980) nos dice que la imaginación nace del juego y antes de este no hay imaginación; Chateau (1970) por su lado nos explica que el juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, imaginación y capacidad de sistematizar; Bruner (1986) nos dice que el juego es una forma de usar la inteligencia, es un banco de pruebas en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía; Oliveira (1986) expone que el juego es una forma de creatividad ligada al funcionamiento mismo del organismo, capaz de equilibrar a la persona frente a problemas cotidianos. Singer (1994) recalca que el juego imaginativo es fundamental en el desarrollo de la capacidad de pensar, ya que al llegar a la adultez éste tendrá la habilidad de transformar objetos o situaciones en posibles alternativas y tendrá como resultado adultos con pensamiento creativo (Garaigordobil, 2005).

“Los juegos constituyen un factor central para un buen desarrollo intelectual, motor y afectivo del niño. Son su vía natural de expresión. Los juegos le permite explorar el mundo que los rodea a través de su imaginación” (Condemarín & Milicic, 1998, p.13). El momento que los adultos participan en el juego de los niños es una oportunidad única para aprovechar ese tiempo e introducir muchas cosas de aprendizaje que los chicos van a captar de una forma única ya que están con sus 5 sentidos activos, además también es un aprendizaje alegre y relajado en el que los niños se sienten a gusto con lo que hace y pueden expresar lo que sienten. El niño tiene que ser el principal protagonista al momento del juego para lograr de esta forma el adulto solo le estimula como una guía para que el niño investigue, descubra, haga preguntas, invente y tenga un aprendizaje significativo (Condemarín & Milicic, 1998).

El juego tiene gran conexión con el desarrollo intelectual, es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento, a través del juego se crean fuentes de aprendizaje que crean desarrollos potenciales, con el juego se amplía al doble la memoria y la atención, el juego siempre será una actividad creadora la cual despierta la imaginación, pero a su vez nos ayuda a discriminar entre fantasía y realidad (López, 2008).

El juego es un gran instrumento para utilizar en el aprendizaje significativo, por ejemplo cuando los adultos intervienen en el juego con los niños, se lo hace de una forma que la enseñanza se asimila de una manera armoniosa ya que no existe estrés ni ansiedad. “A través de los juegos los niños aprenden a dominar y a conocer la realidad que los circunda, a orientarse en el espacio y en el tiempo” (Condemarín & Milicic, 1998, p.13). El juego potencia el desarrollo del lenguaje, existen juegos lingüísticos que los ayuda aprender y por otro lado está la comunicación que se tiene para poder llegar a los acuerdo y poner en acción un juego. En el libro “juego como estrategia de aprendizaje” nos recomienda que para la lectura hay que jugar a leer, cuando se lee un cuento a un niño este tiende a memorizar las

palabras y oraciones, cuando el chico esté familiarizado con la lectura se le da el cuento para que él lo lea, de esta manera va visualizando cada palabra y esto se va quedando en su memoria ayudándolo de una manera significativa a reconocer letras y palabras. Del mismo modo podemos jugar a escribir, se les puede enseñar cuando escribimos cualquier cosa que lo hacemos de izquierda a derecha, si en las casas tenemos letradas las cosas los niños irán reconociendo las letras, después se puede decir que jueguen al correo donde ellos tiene que escribir cartas, a pesar que escriban puro garabato ellos sabrán que la escritura es de izquierda a derecha, intentaran imitar las letras, de esta manera empezaran a tener una noción significativa de la escritura de una manera placentera que quedara en sus mentes (Condemarín & Milicic, 1998; López, 2008).

El conocimiento previo tiene gran influencia en lo que se aprende esto ayuda a un aprendizaje completo e integral del niño, qué en un futuro tenga las herramientas para solucionar problemas. “Los procesos cognoscitivos que se requiere para atender a la realización de una tarea motriz en el juego constituyen estrategias de acción”.(Navarro, 2002, p.243).

Erick (2007) nos dice que el juego espontaneo está desapareciendo por la cantidad de juguetes que se les da a los niños, ellos se aburren y pierden el interés inmediatamente sobre los mismos, entonces en la actualidad tenemos niños aburridos, obesos, ansiosos y deprimidos. Las habilidades de socialización por lo general se alcanzan con el juego espontaneo y al carecer del mismo aumentan los casos del bullying a nivel mundial.

María del Carmen Palopoli (2006), nos trasmite su preocupación por la falta de utilización del juego en el ámbito educativo “la preocupación por la falta de inserción del mismo en los establecimientos de formación tersaría y universitaria, como así en la primaria y en la secundaria”.

Tema 3. *Mind Lab* y artículos sobre el juego.

Mind Lab es un método que nació en Israel y ha ido creciendo por todo el mundo, el propósito de este es tener “un enfoque único para el desarrollo y la formación de capacidades de pensamiento y habilidades de vida a través de juegos de pensamiento”. Se quiere lograr esto utilizando el juego interactivo con el fin de lograr que los niños piensen, se los motiva desde adentro para poder propagar habilidades y estrategias de pensamiento en la vida cotidiana de los niños. A través de este método, los estudiantes aprenden sobre fundamentos de planificación, solución de problemas, trabajo grupal, tomar decisiones y la comunicación (Mind Lab, 2009).

En la Universidad de Yale se hizo una investigación sobre el método Mind Lab el cual consistía en enseñarles a un grupo de niños modelos de pensamiento de laboratorio de Mind lab y a otro grupo lo dejaron sin estos modelos. Después de esto los estudiantes que tuvieron la intervención de Mind lab mejoraron su rendimiento entre 69% al 88%, mientras el otro grupo apenas tuvo un mejoramiento del 1 %. Esto se debe a que este método a través de juegos de pensamiento es un método metacognitivo en el cual se usa el razonamiento lógico y se puede aplicar a cualquier circunstancia de la vida no solo en lo académico sino en lo cotidiano, “Mind lab es un sistema para el desarrollo y la formación de habilidades de pensamiento y destrezas para la vida” (López, 2010, p.1).

En el artículo, “los efectos emocionales para no jugar”, nos habla que en un colegio de Washington están implementando el programa “fin de semana sin tareas” así como talleres de relajación y meditación, para eliminar el estrés que causa el intentar obtener más logros, parecería que hablamos de profesionales cuando estamos hablando de niños y adolescentes.

El artículo “a los niños les falta tiempo para jugar” de la fundación “crecer jugando” expresa que algunos chicos solo juegan los fines de semana porque no tienen tiempo de

hacerlo entre semana, otros que no tienen un compañero de juego y prefieren pasar el tiempo de ocio jugando con los juegos de video “cuando están solos”, entonces si se considera que el juego y el juguete son una forma de socialización nos estamos encontrando con niños que no pueden socializar.

En el artículo “falta de juego tradicional” nos declara que hay otro problema, la obesidad, aquí se afirma sobre un estudio realizado por el Instituto Mexicano del Seguro Social en el que dice que niños entre cinco a nueve años son víctimas de la obesidad por su escasa o nula actividad ya que han remplazado los juegos tradicionales por los juegos de video, internet y televisión.

CAPÍTULO 3: METODOLOGÍAS Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación fue realizada de la siguiente manera, en un colegio de la ciudad de Quito se escogió a los estudiantes de 5 de básica en la clase de Ciencias Naturales para hacer la inducción de el juego como una metodología de enseñanza y no solo como una actividad recreacional. En el tercer trimestre de este año se tuvieron 8 intervenciones con actividades significativas sobre la materia pero en forma lúdica. Los niños de este grado tienen clases de Ciencias Naturales dos veces por semana con una duración de 2 periodos (45 minutos) cada día, las intervenciones fueron en el primer periodo. En total la intervención fue por un mes, para una investigación de este tipo se necesita más tiempo para resultados mejores, sin embargo se pudieron obtener datos que nos ayudan a la retroalimentación de la investigación.

El diseño utilizado para la investigación fue la de “cuasi experimento” porque no se puede definir el grupo al azar.

Justificación de la metodología seleccionada

La metodología utilizada fue el juego cómo método de aprendizaje ya que se quiere comprobar que el juego se puede incluir en el currículo de las clases con resultados óptimos.

Herramienta de investigación utilizada

La herramienta de investigación utilizada fue la comparación de las notas de la clase de ciencias naturales antes de la intervención de la metodología del juego y después de ésta para poder comprobar si hubo mejora en las notas.

Descripción de participantes

Número.

Procedencia: 16 estudiantes de 5 de básica de un Colegio en Quito

Edades: 9 a 10 años

Universo: 314 estudiantes en este Colegio

Género.

Sexo: 6 hombres; 10 mujeres

Nivel socioeconómico.

El nivel socio económico de los participantes es clase media.

Características especiales relacionadas con el estudio.

El grupo estudiado no presentaba problemas de aprendizaje o ningún otro tipo de problema que pueda afectar el estudio.

Fuentes y recolección de datos

La investigación fue realizada en el año 2010, la información viene de un colegio de la ciudad de Quito, de los niños de quinto de básica, de la clase de ciencias naturales. Dicho colegio me dio de manera confidencial toda la información que necesitaba para el proyecto. Los dueños del colegio me conocen desde algunos años atrás por esta razón me permitieron intervenir en el aula e ingresar en el colegio sin ningún problema.

CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE DATOS

Detalles del análisis

Procedimiento.

La investigación no tuvo complicaciones ya que la disposición del colegio en donde se la realizó siempre fue óptima en todos los sentidos. El grupo de estudiantes y la profesora también colaboraron de una manera muy positiva lo cual hizo que la investigación fluya sin problemas.

En todas las clases de ciencias naturales del quinto módulo, antes de empezar, se les hizo jugar con los juegos de *Mind Lab*, los cuales se tratan de adaptar ideas de matemáticas, rompecabezas y teorías de juego, tienen como objetivo resolver problemas de una forma divertida, buscando el razonamiento lógico en los niños. Se les rotó 4 de estos juegos, los juegos fueron: *Rush hour* y *rush hour safari*, estos dos juegos se tratan de, elegir una tarjeta de desafío, colocar los coches y camiones en el caso de *rush hour*, y los animales en caso de safari, que bloquean el paso a una ficha determinada la cual tiene que tratar de salir moviendo los carros, camiones o animales dependiendo del caso; tipover, es un juego que trata de conseguir que el muñeco rojo llegue a la caja roja tumbando las demás cajas, de igual manera se selecciona una tarjeta de desafío y se sitúa las cajas según esta indicada en la tarjeta, no puede saltar de una caja a otra si existe huecos o en diagonal; el último juego se llama *brick by brick*, tiene cinco piezas con las cuales se tiene que formar distintos rompecabezas, cada tarjeta de este juego da una forma y se tienen que hacer con las cinco piezas la misma forma.

El análisis de *Mind Lab*, en las ocho intervenciones que se realizaron fueron óptimas, se tuvo el enganche y la concentración deseada, los chicos cada vez iban avanzando en los

niveles de dificultad, algunos niños iban más rápido pero al final todos lograban ir avanzando lo cual generó confianza al momento de jugar los juegos de desafío de *Mind Lab*.

El primer juego lúdico que se hizo fue el bingo, el cual se trataba que cada niño que tenga el número que salía tuviera que hacer una actividad sobre lo aprendido anteriormente en la clase (conocimiento previo) como un refuerzo del mismo, podían ser actividades de dibujo o preguntas, lo importante era que sea significativo para ellos. La segunda intervención fue hacer una competencia en la cual se dividió dos grupos y tenían que dibujar características de ciertos animales y plantas, para que cada grupo adivine. La tercera actividad fue realizar el material de todas las partes de la planta y pintarlas, cada grupo tenía la opción de hacer este material como quieran usando su imaginación y creatividad, jugando con colores con la única condición que cumplan con todas las partes de la planta. El cuarto juego fue jugar con el material hecho en la clase anterior de esta manera los niños competían con el material que ellos mismo realizaron, se trataba de ir poniendo las partes de la flor según corresponden. La quinta actividad fue jugar a los animales, cada grupo tenía que hacer una representación con mascaritas de animales, agruparse según sus características y hábitat. La sexta intervención fue en el patio, jugamos a que la profesora pedía, por ejemplo alguna parte de una flor y los niños tenían que traerla (pétalo, ovario, polen, etc.). El séptimo juego fue una gincana en la cual los niños tenían que ir por todo el colegio, respondiendo preguntas y llevando cosas sobre los animales y las plantas. La octava actividad fue un concurso con los juegos de *Mind Lab*, cada niño tenía el juego “rush hour” y el que llegó al más alto nivel fue el vencedor.

A continuación se detalla el análisis de las ocho intervenciones de juego tradicional que tuvo lugar después de los juegos de *Mind Lab*. El primer juego que fue el bingo, con la modificación de contestar preguntas tuvo buena motivación y acogida, los niños estaban

demostrando su conocimiento previo y lo aprendido a través de una actividad divertida para ellos. El segundo juego consistía en una competencia la cual debían poner características de animales y plantas, a los niños les gusta los retos, estuvieron muy entusiasmados el momento de la actividad, rieron, disfrutaron y comentaron el momento de analizar las respuestas. El tercer juego fue más manual consistía en que el niño utilice su creatividad, estuvieron en absoluto silencio pensando cómo lograr de la manera más creativa formar las partes de la planta, jugando con los colores y logrando trabajos espectaculares. El cuarto juego fue con el material realizado por ellos mismo armar la planta en el tiempo más corto, los niños tuvieron el enganche de la competencia y conversaban entre ellos para hacerlo lo mejor posible, fue un hermoso trabajo en grupo. El quinto juego fue la imitación, a los niños les gusta representar y disfrazarse, por esta razón disfrutaron el tener el espacio para utilizar mascararas y jugar a los animales mientras iban contando a sus compañeros sobre las características de cada uno. La sexta actividad fue al aire libre, la ventaja de nuestro país al no tener las cuatro estaciones es que podemos utilizar el patio para actividades de todo tipo para la enseñanza, en esta ocasión la actividad al aire libre resultó provechosa ya que los niños trajeron todo lo que se les pidió de forma correcta y pasaron un momento agradable. El séptimo juego fue el que más disfrutaron los niños, la ginkana, ya que fueron por todo el colegio respondiendo preguntas y siguiendo las pistas, los niños son seres que les gustan los retos y si el reto está bien encaminado se pueden tener excelentes resultados. Por último los niños realizaron un concurso de *Mind Lab*, con el juego de *Rush Hour*, fue un reto un poco más complejo que los otros, se podía evidenciar la concentración, habilidad y destreza adquirida para resolver los niveles de *Mind Lab*.

Después de todo el proceso los datos fueron analizados por mí, tuve que esperar a las notas del siguiente módulo, no fue complicado ya que solo debía hacer una comparación

entre las notas del cuarto módulo y quinto módulo de rendimiento y conducta (tabla), lastimosamente no fue posible comparar notas individuales porque en el colegio que realicé la investigación no me autorizaron sacar notas individuales, lo que si pude sacar fue promedios globales y hacer una comparación con estos. Los datos fueron tabulados por mi, cómo explique anteriormente no fue complicado ya que los datos eran a penas comparación de 2 notas de un módulo versus 2 notas de otro módulo. El análisis de la información a sido sencilla ya que fue un estudio corto, tomando en cuenta que es comparativo, se realizó el análisis de un módulo solo ver las notas globales del rendimiento y conducta en contraste con las notas globales de rendimiento y conducta del módulo siguiente. De esta forma se pudo determinar que el rendimiento subió 0.44 decimas y la conducta 0.34. De las clases de ciencias naturales en los niños de quinto de básica en un colegio particular de Quito pude notar más enganche y motivación con la inclusión del juego, en comparación de cómo eran las clases sin la intervención del juego, ahora claro esta que no podemos asegurar que el aumento de promedio en rendimiento y conducta haya sido precisamente por el juego, pudo haber influenciado otros factores, sin embargo podemos pensar que el juego puede ser un factor motivante para los niños y se le puede usar cómo una herramienta importante de aprendizaje para los estudiantes de primaria, secundaria e incluso a nivel superior. Tampoco podemos precisar que tipo de juego influyo más si los juegos de pensamiento logico de “Mind Lab” o los otros juegos más conocidos, ya que los juegos dos ayudan a la resolución de problemas, razonamiento, pensamiento critico y aprendizaje significativo.

Importancia del estudio

Este estudio puede ser la introducción a un estudio grande para el análisis de cómo influye el juego y la importancia del mismo, si se llega a comprobar el juego cómo

herramienta de aprendizaje podemos contribuir a la educación. Con éste estudio los beneficiarios serían toda la comunidad educativa, ya que los profesores tuvieran una herramienta extra para trabajar con los estudiantes y los estudiantes se divertirían mucho mientras van aprendiendo. Existen campos de estudio sobre el juego con el aprendizaje, lo interesante es que existan más estudios y esta herramienta se la pueda usar en todos los niveles de educación. La presunción principal es que hay educadores que piensan que el juego es solo lúdico y no tiene otra función, hay otros que piensan que el juego es solo para niños y no lo aplican en sus clases, lo importante es lograr llegar a los educadores con el pensamiento que el juego puede ser una herramienta significativa de aprendizaje y no solo un pasatiempo.

Resumen de sesgos del autor

Los sesgos que podrían ser una limitación para la validez de mi investigación fueron el poco tiempo que se tuvo para la investigación ya que no se puede saber con exactitud si el incremento de notas fue por la incorporación de juegos per se o por otros factores en el ambiente cómo diversión, sentirse más cómodos con otra profesora, último trimestre, entre otros. Otro sesgo puede ser que la investigación no fue aplicada a otras materias, ni a otros cursos, lo interesante sería ver si se obtiene los mismos resultados en otras materias y con cursos superiores incluso universitarios.

CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES

Respuesta a la pregunta de investigación

Se puede creer que el juego si influye en el aprendizaje, sin embargo hay que recalcar que no podemos estar seguros ya que fue un experimento corto y pudo haber influencia de otros factores.

Limitaciones del estudio

Las limitaciones de estudio que puedo encontrar es el poco tiempo que se pudo intervenir para dar resultados a la investigación, es decir, solo pude aplicar actividades lúdicas en un trimestre y en una sola materia, limitando así un análisis más profundo de cómo influye el juego en el aprendizaje.

Recomendaciones para futuros estudios

La recomendación para estudios futuros sería hacer una investigación más larga y grande para resultados más exactos, incluyendo todas las materias para poder observar resultados más reales y no solo cómo se investigó en un módulo y aplicando a una sola materia. También se recomienda hacer en otros grados, con adolescentes y adultos. Hacer encuestas para tener una idea más precisa de cómo ven los niños, adolescentes y adultos el juego.

Resumen general

Los resultados fueron: en el módulo cuarto los 16 alumnos obtuvieron el promedio global de 18.54 en la materia de ciencias naturales con una conducta de 18.76; en el módulo

quinto los 16 estudiantes obtuvieron el promedio global de 18.98 en la materia de ciencias naturales con una conducta de 19.10.

Esto quiere decir que académicamente tuvieron un incremento de 0.44 y en conducta 0.36. Considero que lastimosamente el tiempo fue muy corto cómo para sacar una conclusión real si el juego influye en el aprendizaje y conducta, los resultados nos apuntan a que si hubo un incremento, sin embargo este incremento puede ser por otros factores del ambiente, para un cuasi experimento como este se necesita más tiempo de investigación e inclusión de la lúdica en una aula de clase, en lo personal considero que quizás un año escolar entero. Los resultados que sí se pudieron evidenciar es que a los niños les encanta jugar, tener su espacio para explorar y explotar toda esa creatividad innata y espectacular que tienen adentro, el momento de todas las actividades ellos siempre estaban muy emocionados, motivados, enganchados y disfrutaron cada momento del juego, esperaban con ansias que sea la hora en la cual la metodología lúdica se iba hacer presente, con una actitud óptima para la realización de las diferentes actividades.

REFERENCIAS

- Cespédes E. (2003). *Principios y técnicas recreativas para la expresión artística del niño*. San José, Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Condemarin, M. & Milicic, N. (1998). *Jugar y leer*. Buenos Aires, Argentina: Editorial del nuevo extremo S.A.
- Diario El Mercurio. (2007). *Los efectos emocionales para no jugar*. Obtenido el 16 de abril 2010 de <http://diario.elmercurio.cl/detalle/index.asp?id={566fc277-ccc8-4fa3-bdb9-350c867d04ac}>
- Erick D. (2007). *The power of play*. Nueva York, NY: Da Capo Press.
- Fundación Crecer jugando. (2005). *A los niños les falta tiempo para jugar*. Obtenido el 18 de abril 2010 de <http://www.elperiodicomediterraneo.com/noticias/noticia.asp?pkid=168820>
- Garaigordobil M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de evaluación socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid, España: CIDE
- Gómez, G. (2009). *Falta de juego tradicional crea obesidad*. Obtenido el 18 de abril 2010 de: <http://www.orizabaenred.com.mx/cgi-bin/web?b=VERNOTICIA&%7Bnum%7D=74013>
- Gutiérrez Toca M. (2004). *Juegos ecológicos con... Piedras y palos*. Barcelona, España: INDE.
- Jiménez, C. (2005). *La inteligencia lúdica*. Bogotá, Colombia: Magisterio.
- López M. (2010). *Aprender a aprender jugando, Mind Lab*. Obtenido el 30 de mayo 2010 de <http://www.slideshare.net/margaysabel/el-metodo-mind-lab>
- López, F. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Bogotá, Colombia: Editorial laboratorio educativo.
- Mind Lab. (2009). *Únase a nosotros en un viaje al futuro de la educación*. Obtenido el 15 de mayo 2010 de <http://www.mindlab-group.com/sp/>
- Moyles, J. & Solana, G. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid, España: Morata.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona, España: INDE publicaciones.
- Palopoli, M.(2006). *Jugarte*. Buenos Aires, Argentina: Bonum.

Papalia, D. Wendkos, S. & Dusky, R.(2004). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. México D.F., México: Graw Hill.

Penchansky, L. (2004). *El nivel inicial*. Buenos Aires, Argentina: Colihue.

Pla L. (1989). *Enseñar y aprender ingles*. Barcelona, España: Horsori.

Pueshel S.(2002). *Síndrome de Down: Hacia un futuro mejor*. Barcelona, España: Masson

Pugmire-Stoy, M. (1996). *El juego espontaneo en la primera infancia*. Madrid, España: Narcea

Real Academia Española, (2001), *Diccionario de la lengua española*. (22ª ed.). Obtenido el 16 de mayo 2012 de <http://www.rae.es/rae.html>

Ribeira, D. (2009). *Apuntes sobre la función del maestro*. Obtenido el 1 de junio 2010 de <http://diegoribeira.blogspot.com/2009/03/apuntes-sobre-la-funcion-del-maestro.html>

Romero, V. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Altamar.

Swanwick K. (2000). *Música, pensamiento y educación*. Madrid, España: Morata S. L.

Zapata, O. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria: didáctica de la psicología genética*. México D.F., México: Pax México.

ANEXO A: FOTOS DE PARA EL JUEGO DE LAS PARTES DE LA FLOR



ANEXO B: FOTOS DEL JUEGO DE LAS PARTES DE LA FLOR



ANEXO C: FOTOS DE JUEGO CON MÁSCARA DE ANIMALES**ANEXO D: FOTOS DE *JUGANDO BINGO***



ANEXO E FOTOS DEL JUEGO DIBUJA Y ADIVINA





ANEXO F: MIND LAB



Rush hour



Rush hour safari



Brick by brick



Tipover