I.- Datos Generales

Código	Título
EC0966	Prestación de servicios para el desarrollo de las niñas y los niños a través de actividades de juego en Establecimientos de Asistencia Social

Propósito del Estándar de Competencia

Servir como referente para la evaluación y certificación de los agentes educativos que brindan servicios en Establecimientos de Asistencia Social, en el diseño e implementación de actividades de juego libre y guiado que promuevan el desarrollo de habilidades de lenguaje y comunicación, físicas, cognitivas, sociales, emocionales y creativas; para niñas y niños de uno a seis años de edad, a través de ambientes enriquecidos.

Asimismo, puede ser referente para el desarrollo de programas de capacitación y de formación basados en Estándares de Competencia (EC).

El presente EC se refiere únicamente a funciones para cuya realización no se requiere por disposición legal, la posesión de un título profesional. Por lo que para certificarse en este EC no deberá ser requisito el poseer dicho documento académico.

El presente Estándar de Competencia es de carácter Internacional

Descripción general del Estándar de Competencia

Este EC describe el desempeño del agente educativo en la planeación, implementación y evaluación del inicio, desarrollo y cierre de las actividades de juego libre y guiado; para niñas y niños de uno a seis años de edad que promuevan el desarrollo de habilidades de lenguaje y comunicación, físicas, cognitivas, sociales, emocionales y creativas, considerando el rol del adulto y la preparación de los ambientes enriquecidos donde se llevarán a cabo las actividades. Tomando en cuenta las siguientes características del juego: alegre, iterativo, significativo, socialmente interactivo, e involucramiento activo de acuerdo con las características, necesidades e intereses de las niñas y los niños.

El presente EC se fundamenta en criterios rectores de legalidad, competitividad, libre acceso, respeto, trabajo digno y responsabilidad social.

Nivel en el Sistema Nacional de Competencias: Dos

Desempeña actividades programadas que, en su mayoría son rutinarias y predecibles,
Depende de las instrucciones de un superior, y
Se coordina con compañeros de trabajo del mismo nivel jerárquico.

Comité de Gestión por Competencias que lo desarrolló
Asistencia Social

Fecha de aprobación por el Comité Técnico del CONOCER:	Fecha de publicación en el Diario Oficial de la Federación:

30 de noviembre de 2017 14 de diciembre de 2017

Periodo de revisión/actualización del EC:

5 años

Ocupaciones relacionadas con este EC de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones (SINCO)

Grupo unitario
NA
Ocupaciones asociadas
NA

Ocupaciones no contenidas en el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones y reconocidas en el Sector para este EC
Agente Educativo
Promotor Educativo
Educador comunitario

Clasificación según el sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN)

Sector:

62 Servicios de salud y de asistencia social

Subsector:

624 Otros servicios de asistencia social

Rama:

6244 Guarderías

Subrama:

62441 Guarderías

Clase:

624411 Guarderías del sector privado

624412 Guarderías del sector público

El presente EC, una vez publicado en el Diario Oficial de la Federación, se integrará en el Registro Nacional de Estándares de Competencia que opera el CONOCER a fin de facilitar su uso y consulta gratuita.

Organizaciones participantes en el desarrollo del Estándar de Competencia

- Secretaría de Educación Pública-SEP
- Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia-SNDIF
- Dirección General Adjunta de Estancias Infantiles. SNDIF
- Instituto Mexicano del Seguro Social
- The LEGO Foundation
- Fundación Carlos Slim, Programa Educación Inicial
- Sésamo
- Secretaria de Educación Pública del Estado de Puebla
- Estancia Infantil "*Atlacubaya*"
- Estancia Infantil "*Nichim Kontontic*"
- Estancia Infantil "*Luciérnaga*"

Relación con otros estándares de competencia

Estándares relacionados

- EC0335 Prestación de servicios de educación inicial.

Aspectos relevantes de la evaluación

Detalles de la práctica:

- Los procesos de evaluación deben realizarse con niñas y niños de uno a seis años de edad, dentro de un Establecimiento de Asistencia Social, a fin cuidar su integridad física y emocional.
- El proceso de evaluación deberá ser planeado con base en la rutina/jornada determinada por el Establecimiento de Asistencia Social, recopilando los desempeños en los momentos establecidos para cada uno.
- El proceso de evaluación deberá realizarse con 2 grupos de diferentes rangos de edad, para efectuar las sesiones de juego libre y de juego guiado, una sesión por cada uno de los grupos y generando sus respectivos Productos, los cuales deberán corresponder al día en el cual se realice el proceso de evaluación.
- Es responsabilidad de la institución que evalúa asegurar que existan los requerimientos para que se pueda llevar a cabo el proceso de evaluación.
- La institución que evalúa deberá contar con procedimientos para el ingreso de candidatos y evaluadores a los Establecimientos de Asistencia Social con los que tenga convenio para realizar los procesos de evaluación, a fin de garantizar la seguridad de las niñas, niños, instalaciones y personal que labora.
- Para los productos, se utilizarán los formatos determinados por el Establecimiento de Asistencia Social, siempre y cuando cumplan con los requerimientos establecidos en el Estándar de Competencia, de lo contrario el candidato podrá complementar la información requerida, antes de la entrega del producto al evaluador.
- Un evaluador máximo podrá evaluar durante la misma jornada a dos candidatos.
- El evaluador deberá presentarse a la evaluación bajo las mismas condiciones de higiene y seguridad que se le requieren a las personas que cuidan a las niñas y los niños (zapato sin tacón, sin joyería, uñas recortadas al ras y las que especifique el Establecimiento de Asistencia Social).

Apoyos/Requerimientos:	• Juguetes, material didáctico, mobiliario y equipo necesario para realizar las sesiones de juego libre y las sesiones de juego guiado.

Duración estimada de la evaluación

- 2 horas en gabinete y 1 hora en campo, totalizando 3 horas

Referencias de Información

- Ser Agente Educativo. Secretaria de Educación Pública.
- Modelo de Atención con Enfoque Integral para la Educación Inicial. Secretaria de Educación Pública.
- Modelo de Atención Integral del Programa de Estancias Infantiles. Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia.
- Guía de Aplicación del Modelo de Atención Integral del Programa de Estancias Infantiles. SNDIF-SEDESOL
- Aprendizaje a través de juego: Nuestra definición. The LEGO Foundation.
- Free Play in Early Childhood. A literature review. Joan Santer and Carol Griffiths, with Deborah Goodall. Play England, Making Space for Play.
- Guided Play: Where Curricular Goals Meet a Playful Pedagogy. Deena Skolnick Weisberg, Kathy Hirsh-Pasek & Roberta Michnick Golinkoff. Mind, Brain and Education.
- Guía Práctica para el desarrollo de tu hijo. Fundación Carlos Slim, Programa Educación Inicial.
- Modelo Educativo Asistencial para CADI y CAIC Tomo 1. SNDIF – UNICEF
- Desarrollo de competencias en los niños y niñas de CADI y CAIC. Manual para responsables de grupo Tomo 3. SNDIF – UNICEF
- www.aprende.org
- www.educacioninicial.mx

II.- Perfil del Estándar de Competencia

Estándar de Competencia

Prestación de servicios para el desarrollo de las niñas y los niños a través de actividades de juego en Establecimientos de Asistencia Social

Elemento 1 de 3

Planear las sesiones de juego libre y guiado para las niñas y los niños

Elemento 2 de 3

Implementar las sesiones de juego libre y guiado para las niñas y los niños

Elemento 3 de 3

Evaluar las sesiones de juego libre y guiado para las niñas y los niños

III.- Elementos que conforman el Estándar de Competencia

Referencia	Código	Título
1 de 3	E3020	Planear las sesiones de juego libre y guiado para las niñas y los niños

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

PRODUCTOS

1. La planeación de las sesiones de juego libre para las niñas y los niños requisitado:
   - Se presenta en el formato determinado por la institución,
   - Indica el nombre del documento,
   - Indica fecha de elaboración,
   - Establece periodo/día de aplicación de las actividades a desarrollar,
   - Especifica el grupo de atención de niñas y niños al que va dirigido,
   - Señala nombre completo de quien elabora,
   - Especifica en el formato que la actividad a desarrollar se trata de juego libre,
   - Describe las actividades de juego libre a realizar,
   - Especifica la duración de las actividades de juego,
   - Establece el ambiente enriquecido y los materiales con base al tipo de juego a desarrollar, y
   - Contiene la información de acuerdo a lo requerido en el formato determinado por el Establecimiento de Asistencia Social.

2. La planeación de las sesiones de juego guiado para las niñas y los niños requisitado:
   - Se presenta en el formato determinado por la institución,
   - Indica el nombre del documento,
   - Indica fecha de elaboración,
   - Establece periodo/día de aplicación de las actividades a desarrollar,
   - Especifica el grupo de atención de niñas y niños al que va dirigido,
   - Señala nombre completo de quien elabora,
   - Especifica en el formato que la actividad a desarrollar se trata de juego guiado,
   - Especifica las habilidades que se pretende desarrollar en la actividad,
   - Describe las actividades de juego guiado a realizar,
   - Especifica la duración de las actividades de juego,
   - Establece el ambiente enriquecido y los materiales con base al tipo de juego a desarrollar, y
   - Contiene la información de acuerdo a lo requerido en el formato determinado por el Establecimiento de Asistencia Social.

La persona es competente cuando posee los siguientes:

CONOCIMIENTOS	NIVEL
1. Características de desarrollo de las niñas y los niños	Comprensión
2. Beneficios del juego en las niñas y los niños	Comprensión
3. Distinción del juego libre y juego guiado	Conocimiento

La persona es competente cuando demuestra las siguientes:

ACTITUDES/HÁBITOS/VALORES

1.	Limpieza:	La manera en que presenta la planeación de las sesiones, sin manchas, legible, sin tachaduras ni enmendaduras.
2.	Orden:	La manera en que presenta la información en la planeación de las sesiones: estructurada y organizada.
3.	Responsabilidad:	La manera en que entrega la planeación de las sesiones en el tiempo que se le establezca.

GLOSARIO

1.	Agente educativo:	Es el adulto responsable de la crianza, cuidado, atención y educación de las niñas y los niños, tales como: asistente educativo, promotor, cuidador, padres de familia y familia extendida; entre otros.
2.	Ambiente enriquecido:	Es todo aquello que rodea a las niñas y los niños; por esto debe ser seguro, limpio, cálido y creativo; conteniendo elementos que logren despertar la curiosidad, interés, imaginación y el deseo de explorar. Cuando se prepara/planea un ambiente enriquecido, se debe considerar lo siguiente: Como se dispone del espacio físico, materiales pertinentes, los momentos y tipos de interacción entre pares y el agente educativo, momentos de exploración y creatividad y establecer con claridad el rol del agente educativo evitando dirigir la actividad, considerar realizar algunas preguntas durante la actividad, así como incluir un espacio en la sesión para que el agente educativo observe activamente a los niños.
3.	Desarrollo de habilidades:	Actividades en el juego libre y guiado que promueve el lenguaje y comunicación, físicas, cognitivas, sociales, emocionales y creativas de acuerdo a cada modelo de intervención en la educación inicial.
4.	Establecimiento de Asistencia Social:	Todo aquel lugar que independientemente de su denominación o régimen jurídico, proporciona servicios y apoyos asistenciales, a cualquier población de acuerdo al modelo de atención. Pudiendo ser los siguientes: Albergue permanente, Albergue temporal, Casa cuna, Casa hogar, Centro de Asistencia Social, Estancia Infantil e Internado.
5.	Iterativo:	Acto de repetir un proceso con la intención de alcanzar una meta deseada, objetivo o resultado. Iterar significa repetir una y otra vez, subir el nivel y volver a repetir, o bajar el nivel de reto y seguir repitiendo. En el contexto del juego, iterar implica repetir una acción, tipo de juego o reto una y otra vez hasta alcanzar la meta, y en algunos casos, agregar un nuevo nivel de reto e iniciar de nuevo el proceso de repetición.
6.	Juego:	Actividad que promueve la imaginación, la creatividad, es disfrutable, expresivo, exploratorio y puede tener fines pedagógicos/terapéuticos. Donde el agente educativo respeta el ritmo, intereses y necesidades de las niñas y los niños.
7.	Juego guiado:	Es el punto medio entre la instrucción directa y el juego libre. Tiene un objetivo de desarrollo o aprendizaje, es divertido, involucra a las niñas y niños activamente y puede ser iniciado por un adulto

	pero es dirigido por ellos, que pueden tomar decisiones, elegir como lograr la meta, proponer nuevas herramientas, reglas o espacios. El adulto participa activamente a través de preguntas, comentarios, ideas y preparando ambientes enriquecidos para la situación de aprendizaje.
8. Juego libre:	Es una actividad iniciada y dirigida por las niñas y los niños: divertida, voluntaria, flexible, que los involucra activamente, sin un objetivo definido. Las niñas y los niños deciden cómo, qué y con quién quieren jugar, establecen las reglas, eligen los materiales y deciden cómo terminar el juego. El adulto prepara el ambiente, asume el rol de observador e interviene cuando la niña o el niño lo invita a participar/requiera.
9. Planeación:	Es el documento donde se describen y organizan anticipadamente los ambientes enriquecidos, las actividades y las intervenciones que se van a realizar en las sesiones de juego libre y guiado para las niñas y los niños.

Referencia	Código	Título
2 de 3	E3021	Implementar las sesiones de juego libre y guiado para las niñas y los niños

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Realiza acciones previas al desarrollo de las sesiones de juego guiado:
   - Acondicionando el espacio físico acorde a las actividades a realizar considerando las edades de las niñas y los niños,
   - Verificando la existencia de los materiales especificados en la planeación acorde al número de niñas y niños,
   - Revisando que los espacios y materiales con los que se va a trabajar estén limpios y su uso sea libre de riesgo para las niñas y los niños, y
   - Asegurando que los materiales con los que se va a trabajar se encuentren al alcance de las niñas y los niños y puedan ser manipulados por ellos.

2. Ejecuta la sesión de juego guiado:
   - Realizando las actividades especificadas en el formato de planeación,
   - Estableciendo reglas y límites de convivencia de acuerdo a las edades de las niñas y los niños,
   - Comunicando con lenguaje entendible lo que se realizará de acuerdo a las edades de las niñas y los niños,
   - Realizando acciones que generen atención e interés de las niñas y niños durante el desarrollo de la actividad,
   - Participando activamente, evitando la instrucción directa/actividad dirigida, permitiendo que las niñas y los niños conduzcan la actividad,

- Manteniendo contacto visual, afectivo y físico con las niñas y los niños, durante el desarrollo en la actividad,
- Orientando la actividad en relación al tema/objetivo de aprendizaje entre las niñas y los niños y con el agente educativo,
- Alentando la participación de las niñas y los niños,
- Invitando a la exploración de los materiales y sus diferentes usos,
- Promoviendo la interacción entre las niñas y los niños y con el agente educativo,
- Aceptando las opiniones/reacciones de las niñas y los niños evitando minimizar, negar, etiquetar o ignorar lo que están sintiendo/expresando, y
- Cuidando en todo momento la integridad física y emocional de las niñas y los niños.

3. Cierre de las sesiones de juego guiado:
- Comunicando de manera anticipada y verbal que las actividades están por concluir,
- Invitando a las niñas y los niños a colaborar en el guardado de los materiales utilizados en la actividad,
- Realizando preguntas verbales abiertas para el intercambio de experiencias/reflexiones respecto al tema/objetivo de la actividad programada entre las niñas y los niños y con el agente educativo, y
- Registrando en el formato determinado por la institución, la evaluación del desarrollo de las actividades, cuando sus labores lo permitan.

4. Realiza acciones previas al desarrollo de las sesiones de juego libre:
- Acondicionando el espacio físico acorde a las actividades a realizar considerando las edades de las niñas y los niños,
- Verificando la existencia de los materiales especificados en la planeación acorde al número de niñas y niños,
- Revisando que los espacios y materiales con los que se va a trabajar estén limpios y su uso sea libre de riesgo para las niñas y los niños, y
- Asegurando que los materiales con los que se va a trabajar se encuentren al alcance de las niñas y los niños y puedan ser manipulados por ellos.

5. Ejecuta la sesión de juego libre:
- Realizando las actividades especificadas en el formato de planeación,
- Estableciendo reglas y límites de convivencia de acuerdo a las edades de las niñas y los niños,
- Comunicando con lenguaje entendible lo que se realizará de acuerdo a las edades de las niñas y los niños,
- Permitiendo sin interferir que las niñas y los niños decidan la actividad,
- Alentando la participación de las niñas y los niños,
- Promoviendo la interacción entre las niñas y los niños,
- Aceptando las opiniones/reacciones de las niñas y los niños evitando minimizar, negar, etiquetar o ignorar lo que están sintiendo/expresando, y
- Cuidando en todo momento la integridad física y emocional de las niñas y los niños.

6. Cierre de las sesiones de juego libre:
- Comunicando de manera anticipada y verbal que las actividades están por concluir,
- Invitando a las niñas y los niños a colaborar en el guardado de los materiales utilizados en la actividad,
- Realizando el intercambio de experiencias/reflexiones preguntando entre las niñas y los niños y con el agente educativo lo que se hizo y cómo se hizo, y

- Registrando en el formato determinado por la institución, la evaluación del desarrollo de las actividades, cuando sus labores lo permitan.

La persona es competente cuando demuestra las siguientes:
RESPUESTAS ANTE SITUACIONES EMERGENTES

Situación emergente

1. Una niña/un niño solicita acompañamiento para acudir al baño a evacuar/micciona/defeca durante las sesiones de juego libre y guiado.

2. Situaciones que ponen en riesgo la integridad física/emocional de las niñas y los niños durante las sesiones de juego libre y guiado, tales como berrinches, discusiones, llanto, agresividad/cualquier conducta anómala.

3. Simulacro/sismo/incendio/amenaza de bomba/inundación/fuga de gas/balacera/otro desastre natural/desastre provocado por el ser humano.

Respuesta esperada

1. Solicitar apoyo a otro agente educativo para asistir en el acompañamiento al baño/asear/lavar/realizar baño de asiento a las niñas y los niños, cuidando que las partes del cuerpo que se ensuciaron queden limpias, sin residuos de materia fecal u orina.

2. Mantener la calma, identificar la situación que pone en riesgo la integridad física/ emocional de las niñas y los niños, intervenir con una actitud de respeto y escuchar/ayudar a la niña o niño a identificar y expresar su emoción; aplicar las alternativas para llegar a una solución asertiva.

3. Mantener la calma y apoyar a las niñas y los niños en el traslado al lugar determinado de acuerdo a las indicaciones establecidas por su brigada de protección civil/autoridad responsable, y verificar que se encuentren todas las niñas y niños a su cargo.

La persona es competente cuando posee los siguientes:

CONOCIMIENTOS	NIVEL
1. Rol del agente educativo en el juego.	Aplicación
2. Ambiente enriquecido.	Aplicación

La persona es competente cuando demuestra las siguientes:

ACTITUDES/HÁBITOS/VALORES

1.	Amabilidad:	La manera en que el agente educativo se dirige por su nombre a las niñas y los niños con voz modulada y de forma cordial durante las sesiones de juego.
2.	Responsabilidad:	La manera en que el agente educativo durante las sesiones de juego presta atención a las niñas y los niños, sin utilizar distractores (celular, tablets, revistas, entre otras).
3.	Tolerancia:	La manera en que el agente educativo durante las sesiones de juego respeta la diversidad de lengua, género, cultura, raza,

religión, características de desarrollo, discapacidad y preferencias de juego; evitando estereotipos.

GLOSARIO

1.	Alentar:	Es reconocer el esfuerzo, avance y logros de las niñas y los niños, con expresiones afirmativas que describan lo que se observa sin emitir juicios de valor. Cuando alientas promueves la confianza y aceptación. Está orientado a ayudar a la niña y niño para que se sienta valioso de manera que actúe con motivaciones internas. También se utiliza en situaciones en que la niña y niño se siente desanimado cuando cree que no está haciendo algo lo suficientemente bien, o cuando se enfrenta a un fracaso.
2.	Asertiva:	Es la capacidad que tiene una persona de asegurar con firmeza y decisión cuanto dice y hace. Expresa pensamientos, sentimientos y creencias en forma consciente, clara, directa y oportuna. Sabe que tiene el derecho a expresar su opinión, pero también reconoce el mérito de los demás, permite el diálogo en situaciones de conflicto.
3.	Etiquetar a las niñas y niños:	Asignar a las niñas y los niños adjetivos calificativos, que los clasifiquen, tales como: eres sucio, tonto, lento, desordenado, entre otros; así como eres el más listo, el mejor, el más guapo, entre otros.
4.	Instrucción directa/actividad dirigida:	Método de enseñanza en el que el agente educativo utiliza explicaciones y demostraciones para enseñar un contenido. En este modelo, el agente educativo presenta información con poca o ninguna participación de los estudiantes, es decir, que el método se centra en el instructor, mientras que los niños no tienen la oportunidad para tomar decisiones sobre la actividad o proceso de enseñanza-aprendizaje.
5.	Lenguaje:	Es una función mental superior que permite la comunicación con otros a través del lenguaje oral, icónico, Braille, corporal, de señas, gestual y escrito.
6.	Orientar:	Es apoyar/ayudar a una persona hacia el desarrollo de su máximo potencial. Implica guiar, acompañar y promover que la persona encuentre soluciones por sí mismo con los medios que cuenta a su alrededor.
7.	Promover la interacción:	Es la acción de fomentar estrategias de socialización positiva en las niñas y los niños. Implica: modelar el inicio de una interacción para atraer la atención de un niño de manera respetuosa (para invitarlo a jugar, por ejemplo), enseñar a compartir materiales, proveer ideas de juego y de compañeros de juego para realizarlo, respetar normas sociales como dar las gracias/pedir por favor, promover que los compañeros se ayuden entre sí ante dificultades, o establecer un diálogo para encontrar una solución ante un conflicto, entre otros.

Referencia	Código	Título
3 de 3	E3022	Evaluar las sesiones de juego libre y guiado para las niñas y los niños

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

PRODUCTOS

1. La evaluación de las sesiones de juego libre para las niñas y los niños requisitado:
- Se presenta en el formato determinado por la institución,
- Indica el nombre del documento,
- Establece periodo/día de aplicación de las actividades desarrolladas,
- Especifica el grupo de atención de niñas y niños a quien fue dirigido,
- Señala nombre completo de quien elabora,
- Describe las observaciones acerca de los elementos del ambiente enriquecido,
- Identifica los logros obtenidos de las sesiones del juego libre, considerando al menos dos características del juego,
- Identifica las áreas de oportunidad de las sesiones del juego libre, considerando al menos dos características del juego, y
- Contiene la información de acuerdo a lo requerido en el formato determinado por el Establecimiento de Asistencia Social.

2. La evaluación de las sesiones de juego guiado para las niñas y los niños requisitado:
- Se presenta en el formato determinado por la institución,
- Indica el nombre del documento,
- Establece periodo/día de aplicación de las actividades desarrolladas,
- Especifica el grupo de atención de niñas y niños a quien fue dirigido,
- Señala nombre completo de quien elabora,
- Describe las observaciones acerca de los elementos del ambiente enriquecido,
- Identifica los logros obtenidos de las sesiones del juego guiado, considerando al menos dos características del juego,
- Identifica las áreas de oportunidad de las sesiones del juego guiado, considerando al menos dos características del juego, y
- Contiene la información de acuerdo a lo requerido en el formato determinado por el Establecimiento de Asistencia Social.

La persona es competente cuando posee los siguientes:

CONOCIMIENTOS	NIVEL
1. Propósito de la evaluación	Comprensión

La persona es competente cuando demuestra las siguientes:

ACTITUDES/HÁBITOS/VALORES

1.	Responsabilidad:	La manera en que entrega la evaluación en el tiempo establecido, señalando datos reales y estableciendo acciones de seguimiento que le permitan trabajar áreas de oportunidad.

GLOSARIO

1.	Área de oportunidad:	Es el aspecto susceptible de cambio, identificado para su mejora durante las sesiones de juego libre y guiado.
2.	Características de juego:	Debe ser alegre, iterativo, significativo, socialmente interactivo, e involucramiento activo de acuerdo con las características, necesidades e intereses de las niñas y los niños.
3.	Evaluación:	Es la revisión de las acciones, las ideas iniciales, las estrategias empleadas y la reflexión para tomar decisiones que optimicen la labor educativa.
4.	Logro:	Es la obtención de lo que se pretende con las sesiones de juego libre y guiado: una actividad disfrutable y alegre, que ayuda a las niñas y niños a encontrar significado en lo que están haciendo o aprendiendo, que implica mentes activas, involucradas y pensamiento enfocado, así como iteración (experimentación y repetición) e interacciones sociales.