

“2020. Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense”

## ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

### LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



## LOS AMBIENTES LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA CREAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN NIÑOS PREESCOLARES

TESIS DE INVESTIGACIÓN

Que para obtener el Título de  
Licenciada en Educación Preescolar

P R E S E N T A

Anneth Guadalupe Peralta Duran

Asesor: Dr. Jesús Ramírez Bermúdez

Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México, Julio de 2020

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL  
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

# *Agradecimientos*

*A ti mamá, por ser mi maestra de vida, quien me enseñó a afrontar las dificultades con la cabeza en alto, por tu amor incondicional, y por enseñarme a mantenerme firme ante mis sueños y decisiones, por acompañarme día a día en el transcurso de este lindo, emocionante pero también pesado y frustrante viaje, un sueño mutuo, que se ha vuelto tan gratificante en mi vida.*

*Gracias a mi asesor, quien me aconsejó y contribuyó al logro de un sueño más, brindándome tanto su tiempo como sus conocimientos. También a los grandes maestros que encontré a lo largo de mi trayecto formativo, en mi casa de estudios, quienes han aportado enseñanzas profesionales y de vida.*

*Así como a las increíbles personas que me alentaron a seguir, nunca rendirme, quienes me inspiraron y confiaron en mí, por su apoyo, cariño y amistad.*



## Índice

Introducción.....	7
Capítulo I: Problemática sobre los ambientes lúdicos en diferentes contextos desde la experiencia docente .....	12
1.1 Justificación de la investigación .....	18
1.2 Pregunta de investigación.....	21
1.2.1 Preguntas colaterales .....	21
1.3 Objetivos .....	22
1.3.1 Objetivo general.....	22
1.4 Supuesto hipotético.....	22
Capítulo II: Antecedentes. Uso de ambientes lúdicos, su influencia y contribución en la educación preescolar. ....	23
2.1 Antecedentes del componente lúdico y marco normativo de la educación preescolar .....	23
2.1.1 Antecedentes lúdicos en la educación.....	24
2.1.2 Marco normativo para la educación preescolar .....	29
2.1.3 Planes y programas de estudio en educación preescolar.....	31
2.2 El uso de ambientes lúdicos de aprendizaje en el aula preescolar .....	34
2.2.1 Características del ambiente lúdico de aprendizaje.....	37
2.2.2 Elementos de los ambientes lúdicos de aprendizaje .....	40
2.2.3 El juego para potenciar el desarrollo integral de niños preescolares. ....	44
2.2.4 Importancia del juego en las aulas.....	49
Capítulo III. Estrategias docentes y el logro de aprendizajes significativos en preescolar .....	52
3.1 Estrategias didácticas en la labor docente .....	52
3.1.1 Tipos de estrategias.....	54
3.2 El aprendizaje significativo en niños preescolares .....	57
3.2.1 El aprendizaje .....	58
3.2.2 Aprendizaje significativo .....	61
Capítulo IV. Metodología. La influencia de los ambientes lúdicos en el logro de aprendizajes significativos de niños preescolares.....	66
4.1 La investigación cualitativa .....	66

4.2 La etnografía. El método de investigación .....	70
4.2.1 Características del método etnográfico.....	71
4.3 La población de la investigación .....	76
4.4 La muestra de la investigación.....	77
4.5 Instrumentos para la recolección de datos.....	79
Capítulo V. Resultados y análisis de los ambientes lúdicos de aprendizaje en preescolar.....	82
5.1 Una aproximación a los conceptos de ambiente lúdico, estrategia didáctica y aprendizaje significativo .....	84
5.2 Ambientes lúdicos .....	91
5.3 Estrategias didácticas .....	97
5.4 Aprendizaje significativo.....	103
Conclusiones.....	107
Referencias .....	115
Anexos .....	122
Anexo 1 Carta de acceso al campo.....	123
Anexo 2 Matriz de preguntas abiertas para las docentes, denominado “Las estrategias implementadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para crear aprendizajes significativos a partir de ambientes lúdicos” .....	124
Anexo 3 Entrevista de preguntas abiertas para las docentes, denominado “Las estrategias implementadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para crear aprendizajes significativos a partir de ambientes lúdicos” .....	128
Anexo 4 Entrevista de preguntas abiertas para las docentes, denominado “Las estrategias implementadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para crear aprendizajes significativos a partir de ambientes lúdicos” .....	131
Anexo 5 Guía de observación “Las estrategias implementadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para crear aprendizajes significativos a partir de ambientes lúdicos” .....	133
Anexo 6 Diario de campo .....	134

## Índice de tablas

Tabla 1.....	47
Tabla 2.....	56
Tabla 3.....	58
Tabla 4.....	63
Tabla 5.....	79

## Índice de figuras

Figura 1.....	36
Figura 2.....	38
Figura 3.....	43
Figura 4.....	50
Figura 5.....	55
Figura 6.....	62
Figura 7.....	65
Figura 8.....	67
Figura 9.....	71

## Introducción

Dentro del ámbito educativo se abordan diferentes contextos para llevar a cabo las actividades dentro del aula, en esta ocasión se habla del contexto lúdico, el cual hace referencia a lo perteneciente al juego, en donde uno se siente libre, entretenido, viéndose como una fuente generadora de emociones, ayudando al desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos, tomando en cuenta las características y necesidades que presenten a lo largo de los trabajos efectuados en el ciclo escolar.

Actualmente, es necesario realizar cambios en la educación preescolar para los niños entre tres y seis años de edad para mejorar su desarrollo académico, generar espacios de sensibilización acerca de la creación de ambientes lúdicos, ya que están inmersos en la sociedad, desde la relación con sus intereses, fortalezas y dificultades que puedan presentar; además del análisis sobre los procesos integrales de cada individuo, haciéndolos válidos en la labor docente, la cual es vista como un objeto de estudio permanente

Destacando la diferencia entre un buen y mal docente a partir de cómo se desenvuelve en su clase, como refiere Gutiérrez (2008) un buen maestro tiene un concepto positivo de sí mismo y de su trabajo, que está seguro de que con su quehacer está promoviendo y fortaleciendo el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral de sus alumnos. Por otro lado, quedan fuera quienes son maestros por tener una "chamba"; quienes escogieron la carrera porque les ofrece una plaza segura; quienes ven su desempeño como una obligación impuesta por directivos y supervisores.

Partiendo de esto, el autor hace mención acerca de los buenos maestros, quienes tienen expectativas positivas de sus alumnos, desde el principio hasta el fin, son humanos, amigables y comprensivos, saben construir un ambiente agradable y estimulante en el salón y en la escuela, tienen confianza en la capacidad de sus alumnos logrando el éxito y avance de todos. Por el contrario, al señalar un mal profesor, influyen diferentes factores como la falta de preparación y dedicación como docente, la escasa comprensión de los problemas que atraviesa el alumno, la poca o

nula motivación que el pupilo tenga en su hogar, la ineficaz estrategia seguida para que el alumno aprenda, la mala calidad e insuficiencia de los materiales educativos, las malas condiciones en que se encuentra la institución, la no consideración de las necesidades específicas del estudiante que está fracasando, la banal pertinencia de los contenidos Gutiérrez (2008).

Por ende, la educadora debe plantearse cómo aprende su alumno y convertirse en un facilitador del aprendizaje como un agente de la transformación continua, mediante la creación de estrategias donde se tengan las mismas oportunidades de lograr aprender, trabajar, resolver, experimentar y equivocarse para ir siempre hacia adelante, con la finalidad de facilitar la construcción de conocimientos, ajustar y mejorar los contenidos, en sí las situaciones didácticas por abordar desde las características y situaciones del alumnado y de la escuela. Dentro de esta investigación, la lúdica trabaja desde la motivación y emotividad que se emplea para trabajar debe ser coherente, ya que, si se emplean palabras de aliento, hay que demostrar que uno confía en sus alumnos, ver más allá de sus conductas e intereses dentro del aula.

El presente estudio surgió a partir de la necesidad de utilizar estrategias con respecto al uso de ambientes lúdicos que generarían la construcción y consolidación de aprendizajes significativos y disminuir el desfase entre los perfiles de educación con lo que se enseña y aplica en el aula. Es así que el tema de investigación es “Los ambientes lúdicos como estrategia para crear aprendizajes significativos en niños preescolares”, el cual tiene el propósito de dar a conocer cómo las docentes toman el papel de guía y retoman sus habilidades teórico-metodológicas como estrategia dentro de cada salón. La educación preescolar es como una mini sociedad en el cual recaen todas las exigencias sociales, ya que tiene que apuntar al perfil que todo ciudadano competente debe de alcanzar al terminar su vida escolar.

Dentro de este ámbito, se maneja la actividad lúdica, con un carácter motivador y atractivo, la cual capta la atención de los alumnos para lograr un aprendizaje específico, tomando conciencia de sus propias habilidades, tanto físicas como cognitivas. Llevando a cabo esta investigación para identificar la problemática del uso de estos ambientes en donde se vea reflejada la actualización y la preocupación como

docentes de los alumnos del futuro, logrando un proceso de intervención pedagógica que realmente llegue a lograr la construcción de un aprendizaje significativo que sea útil para la vida cotidiana desde el interés intrínseco y extrínseco del niño.

Esta investigación se realizó en el preescolar Francisco González Bocanegra, el cual está ubicado en Ciudad Nezahualcóyotl, colonia Esperanza, donde se desarrolló una investigación con enfoque cualitativo, se utiliza el método etnográfico, con el propósito de conocer, describir y analizar lo que se hace en el proceso de enseñanza-aprendizaje implementando como base la actividad lúdica para el desarrollo de actividades motivadoras en el aula, así como la influencia que tiene el juego y cómo es utilizado en las aulas preescolares. Todo ello para dar respuesta a la pregunta de investigación ¿Cómo se manifiestan los ambientes lúdicos empleados por las educadoras como estrategia para lograr aprendizajes significativos en niños preescolares?

Para el proceso de investigación se utilizaron varios instrumentos de investigación, como entrevistas, videos, encuestas, registros y guías de observación, así como una observación participante en los diferentes salones de grado, tomando los tiempos y espacios pertinentes, con la finalidad de analizar y dar respuesta al objetivo general, el cual reincide en “Analizar los ambientes lúdicos empleados por las educadoras como estrategia para el logro de aprendizajes significativos en niños preescolares”.

El trabajo realizado está pensado para proyectar un cambio y propiciar una educación de mejor calidad, permitiendo conocer el contexto educativo interno como externo para crear actividades que sean relacionadas con su vivir, la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad; es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que provocan actividades simbólicas e imaginarias con el juego (...), el sentido del humor, el arte y otra serie de ejercicios (baile, amor, afecto) que se producen cuando se interactúa con otros, sin más recompensa que la gratitud que generan dichos eventos (Jiménez, como se citó en Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E., 2015).

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, de sentir placer y valorar lo que acontece, percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas (Posso et al., 2015), con una finalidad de integrar la conciencia educativa, ya que se asocia al juego, posibilitando la libertad y espontaneidad del alumno. Además, se tiene la intención de observar y sensibilizar la práctica docente ante el uso de estrategias didácticas con relación a los ambientes lúdicos, generando alumnos más felices, participativos e integrados en la educación; dando como resultado el fortalecimiento de sus actitudes y aptitudes dentro de los diversos ámbitos de su vivir, en conjunto se sensibiliza el involucramiento de los padres de familia dentro de las actividades donde sus hijos/as se desenvuelven y desarrollan.

Por ende, a lo largo del trabajo, se encuentran cinco diferentes capítulos que conforman la investigación, los cuales dan a conocer el estado de calidad del trabajo de las docentes pertenecientes al preescolar Francisco González Bocanegra, con respecto a la temática.

El capítulo I lleva por nombre “Problemática sobre los ambientes lúdicos en diferentes contextos desde la experiencia docente”, en el cual se aborda el problema de la investigación, el cual va desde la existencia de la conservación de la educación tradicionalista, la cual habla sobre la relación de superior e inferior, de quien lo sabe todo y lo puede todo, denominado “magisteriocentrismo”, es decir, confirma al maestro en una situación de monarca absoluto. Haciendo el contraste con la educación actual, la cual se encarga de transformar al hombre en un buen ciudadano, involucrándolo en la diversidad, en la cultura, a prepararse para un nuevo y mejor futuro. Incluso se habla sobre la importancia e impacto de la misma, marcando los objetivos tanto el general como los particulares, así como el supuesto hipotético.

El capítulo II es titulado como “Antecedentes. Uso de ambientes lúdicos, su influencia y contribución en la educación preescolar”, en el cual se enmarcan los antecedentes del componente lúdico, los cuales van desde el ámbito educativo como otras disciplinas, en estas se comparten sus experiencias satisfactorias como desfavorables con los niños, de manera grupal e individual con el uso del juego como estrategia para

trabajar dentro del aula. Además, se habla sobre los documentos de normatividad en educación preescolar, los cuales engloban cómo se trabaja para la realización de una educación de calidad, eficaz y relacionada a los ambientes lúdicos para una mejor educación hacia los alumnos desde el proceso enseñanza-aprendizaje, por consiguiente, la orientación de los planes y programas de educación preescolar vigentes.

Posteriormente se encuentra en capítulo III, titulado “Estrategias docentes y el logro de aprendizajes significativos en preescolar”, donde se definen las otras dos variables de la investigación, estas son: estrategias didácticas y el aprendizaje significativo, determinando su definición, cuándo es adecuado su uso y cómo se desarrollan de acuerdo al objeto de estudio.

El capítulo IV es nombrado “Metodología. La influencia de los ambientes lúdicos en el logro de aprendizajes significativos de niños preescolares”, el cual habla sobre el proceso llevado a lo largo de la investigación, desde una investigación cualitativa, lo cual quiere decir que el investigador debe acercarse a la realidad, teniendo en claro qué va a observar, cómo y cuándo actuar, cómo obtener información relevante, partiendo de determinar el lugar, el método, desde establecer los participantes, en este caso son las educadoras del preescolar, y se fijan los instrumentos con los que se interviene para recabar información, de manera más apropiada.

Para concluir en el capítulo V, lleva por nombre “Resultados y análisis de los ambientes lúdicos de aprendizaje en preescolar”, en el cual se analizan y se da la interpretación de las respuestas por parte de las docentes a partir de los distintos instrumentos de investigación, determinando tres aspectos, es decir desde la observación, sus respuestas y la percepción de los padres de familia. Partiendo desde las variables previamente establecidas (estrategias didácticas, ambientes lúdicos, aprendizaje significativo), en su definición e implementación.

Por último, se encuentran las conclusiones, en donde se hace una reflexión entre, el tema, objetivo, pregunta de investigación, el marco teórico y metodológico, para conocer cómo los ambientes lúdicos propician el aprendizaje significativo en los niños de preescolares.

## **Capítulo I: Problemática sobre los ambientes lúdicos en diferentes contextos desde la experiencia docente**

*“Los juegos son un constante mensaje de vitalidad que se graba en quienes lo realizan, como una especie de combustible vital básico. Son herramientas de la alegría, y la alegría además de valer por sí misma, es una herramienta de libertad”*

(Luis M. Pescetti)

Durante el periodo de la infancia es necesario empezar a motivar a los niños para desarrollar sus habilidades, una de las mejores formas de hacerlo es mediante el juego, actualmente se pretende realizar un cambio del proceso enseñanza-aprendizaje en el aula. Anteriormente se implementaba una educación tradicionalista, donde se pensaba que mientras el profesor representara autoridad había una eficiencia y eficacia de adquirir la información y ponerla a prueba en su medio natural y social, pero lo que no se sabía era que no profundizaba en el conocimiento de los mecanismos del proceso de aprendizaje.

Lo cual influyó mucho en el tipo de enseñanza que se tiene en el aula preescolar actualmente, dejando a un lado las posibilidades y necesidades de los alumnos, provocando un incremento a los castigos y la limitación por realizar actividades con más diversidad y libertad. De manera que sólo alcanzaba conocimiento empírico y no había una comprobación teórica, era necesario cambiar las prácticas educativas antes de seguir enfatizando en tópicos con carácter de análisis, razonamiento y flexibilidad.

Existe aún la conservación de la educación tradicionalista, la cual habla sobre la relación de superior e inferior, de quien lo sabe todo y lo puede todo, pensando en que la formación nace en alguien adulto y se comunica al niño en virtud de una diferencia de potencial unilateral, esto es denominado “magisteriocentrismo”, es decir, confirma al maestro en una situación de monarca absoluto. Se comentaba que el niño no podía realizar ninguna actividad sin el permiso del docente, la actitud tendría que ser pasiva y sumisa, ya que ambos eran distintos (Capítulo 2. Pedagogía de la educación tradicional, 2006). Actualmente, la educación se encarga de transformar al hombre en

un buen ciudadano, involucrándolo en la diversidad, en la cultura, a prepararse para nuevos y mejores futuros.

A lo largo de la observación de diferentes intervenciones educativas, cada docente manifiesta una filosofía de su profesión, tomando en cuenta que muchas veces falta contemplar los ritmos y estilos de aprendizaje de sus alumnos, olvidando realizar una práctica innovadora, así como uso de material eficiente para lograr que los niños adquieran y desarrollen un aprendizaje significativo. En ocasiones el método de enseñanza se vuelve rutinario, otras se tornan como clases de repetición. De igual manera, se observó una desactualización por parte de algunas docentes en la labor que desempeña, ejecutando actividades sin ningún propósito definido en los grupos que atiende.

El maestro al ser guía y mediador entre los alumnos debe disponer de un modo de dar su clase tomando como referencia las características del niño, para lo cual debe preparar, organizar, simplificar y ordenar los conceptos, espacios, tiempos, actividades y temas que se trataran en la situación didáctica, de esta manera también tendrá que contemplar alguna adecuación si es necesario; lo que le ayudará a ir creando, innovando y articulando de mejor manera sus planes y propósitos con los alumnos. Como menciona Díaz y Hernández (como se citó en Parra, 2014) sostiene que el docente se constituye en un organizador y mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento y su función primordial es la de orientar y guiar la actividad mental constructiva de sus alumnos, a quienes proporcionará una ayuda pedagógica ajustada a sus competencias.

A partir de las prácticas educativas realizadas en diversos contextos, Chicoloapan, Ixtapaluca, Nezahualcóyotl en el Estado de México, además de otros estados como Puebla y Mérida se ha identificado la metodología que cada maestra aplica ante los contextos y necesidades que presenta el preescolar con respecto al uso de ambientes lúdicos, pero son pocas las docentes que los ejecutan como su aliado en el logro de aprendizajes significativos en los niños. Desde una falta de recursos como la escases de conocimiento para favorecerlo en el aula, dejando de lado la satisfacción y

motivación ofrecida al párvulo, evitándole hallar una solución por sí mismo a una diversidad de situaciones que se le presenten.

Se presenta una diferencia entre cada uno de los contextos, en Puebla los preescolares donde se tuvo la oportunidad de practicar la infraestructura de las escuelas más lejanas al centro de la comunidad tenían carencias, desde falta de aulas, espacios recreativos, salones de usos múltiples, inmobiliario para que los niños trabajen adecuadamente, cada salón se encuentra con escasos materiales didácticos, el cual es insuficiente para todos los alumnos, por ende, el uso de las estrategias que emplean las educadoras es diferente, ya que influye el propósito y el contexto. Los preescolares se encontraban a distancias de entre una a dos horas del centro de Acatlán de Osorio, sin embargo, había otros cercanos, aunque eran pocos, estos contaban con un poco más de materiales, las aulas estaban más amplias y tenían zonas de juego, en cambio para los demás era complicado el traslado tanto de docentes como de niños hacia la escuela. En aquella zona existían más escuelas con grupos multigrados, los cuales forjan más dificultades para generar estrategias en las actividades de las docentes en formación.

El trabajo docente en aquel estado era más reconocido y esencial para formar a los niños, aún se reflejaba el valor del apoyo docente, al ser zonas rurales, varios preescolares como se comentaba, no contaban con el mobiliario apropiado, faltaban aulas específicas y había escases de mesas y sillas adecuadas para la edad de los niños, tampoco se abastecían con una amplia gama de promotores, solo se contaba con uno o dos, ya sea de educación física o de artísticas, y sólo asistía un día, en otros casos, era la docente titular quien aplicaba la sesión.

El material solicitado a los alumnos muchas veces no era llevado por falta de recursos en las familias, lo cual implicaba compartir o que el niño no realizará la actividad. Lo cual generaba una improvisación de la docente para poder llevar a cabo su planeación con los pocos materiales, ejecutando ejercicios motrices y de inclusión con los alumnos, viendo la importancia de ciertos valores y actitudes por formar con ellos. Las tiendas y papelerías eran escasas y lejanas de sus viviendas, otro factor era el horario de trabajo de sus padres, era tan amplio que era no siempre las encontraban abiertas.

Por otro lado, en el estado de Mérida, los preescolares tienen un horario de 8:00 a 11:30 de la mañana por cuestiones climáticas, de igual forma, es una comunidad rural, las aulas son suficientes para cada grado, también hay grupos multigrado, sin embargo, la matrícula es menor. Los preescolares de la zona, cuentan con ventiladores, grandes ventanas y dispositivos electrónicos como bocina, televisión, DVD, que no se vio en el estado de Puebla y en algunos contextos del estado de México, esto ayuda a realizar las actividades institucionales, manteniendo al niño más activo y centrado en los ejercicios que desarrolla a lo largo de la jornada.

Dentro del aula, la docente implementa actividades con canciones, propicia las participaciones continuas, tiene en cuenta quienes van más adelantados y quienes aún tienen áreas de oportunidad para nivelar las actividades establecidas, pero se nota que carece de estrategias para trabajar con respecto a sus estilos de aprendizaje ya que trabaja con hojas de actividades por tiempos prolongados en vez de hacer actividades más prácticas o motrices.

Otro aspecto importante es, que cuentan con diversos promotores para aportar a las habilidades de los niños (de música, educación física, artes), lo cual hace que ellos aprendan de manera más integral, logrando aprovechar lo trabajado durante la jornada. De igual forma, se percibió que el interés de los padres de familia es mucho hacia el avance académico de sus hijos, por lo cual, los alumnos disfrutaban el ir y compartir sus experiencias con sus compañeros.

Por último, en el Estado de México donde se ha tenido más contacto a partir de experiencias docentes con diversos preescolares en diferentes municipios se pudo percibir el trabajo de las docentes, las cuales implementan principalmente actividades con uso de diversos materiales y tienen la oportunidad de pedir material de casa, sin embargo, es importante darle más significado en las actividades, falta hacer uso de diversos espacios y materiales con los que cuenta el preescolar. Tomando en cuenta que son esenciales para el desarrollo de los niños, como plantea Jiménez (2000) “el tiempo y el espacio se desvanecen por completo para llenarse de flujo caótico en el cual es necesario desorganizar para crear” (p. 23).

Las docentes no siempre implementan actividades donde utilicen los diferentes espacios de la escuela, los cuales son el patio, áreas de juegos o jardinerías dependiendo, salones de usos múltiples, intentando llevar a cabo actividades nuevas, también se observó cómo las docentes tienen más intención por conocer qué piensan sus alumnos, cuáles son los conocimientos previos y cómo radica lo que viven con el tema que se ve en clase, garantizando una pertenencia del conocimiento, una expresión más segura y apropiarse de valores.

Reflejando en el aula diferentes síntomas que emite esta problemática, los cuales tienen que ver con la carencia del uso de estrategias lúdicas y con el desligamiento en el aprendizaje significativo que conllevan las actividades planteadas. Es decir, la docente en ocasiones se olvida de generar esos espacios pertinentes para que el alumnado pueda integrarse en las clases y concluir los procesos de aprender. Hoy en día, se pretende dejar atrás la frase “hazlo como yo digo y como yo lo hago”, al contrario, trabajar para dejar al niño explorar, indagar y preguntarse por sí mismo las causas de lo que vive y observa en su contexto familiar, social y cultural.

Estos ambientes lúdicos hacen referencia al conjunto de ejercicios desde lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego y las actividades placenteras, las cuales fomentan la participación, la colectividad, asimismo se favorecen la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad. En estos ambientes existe una tensión emotiva, hay metas compartidas con el equipo. Ayudando en la adquisición de nuevos conocimientos para toda la vida, con ayuda de las experiencias y el significado que cada uno le dé.

Las docentes en general tienen buenas estrategias para dar una clase interesante, esporádicamente, no contemplan el ritmo y estilo de aprendizaje de los niños, ya que estos se muestran dispersos, realizando actividades distintas a lo solicitado, tendiendo a mostrar otras habilidades, pero, las docentes escasean en la posibilidad de aprovecharlas y sacar lo mejor de ellas. Causando en la práctica docente desfases en el proceso enseñanza-aprendizaje, en ocasiones omitiendo la motivación intrínseca y extrínseca por parte de la educadora y del niño, implicando no lograr un desarrollo académico eficaz e integral.

De igual forma, causa en los alumnos un desinterés y abandono de la escuela, recayendo en el desface del logro del perfil de egreso de la educación básica, el cual es un conjunto de conocimientos, habilidades y valores expresados en rasgos deseables para ser alcanzados por el estudiante. Esto requiere la interacción entre el estudiante, el docente, los padres de familia y el currículo. Conformado por once ámbitos, los cuales son: lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y comprensión del mundo natural y social, pensamiento crítico y solución de problemas, habilidades socioemocionales y proyecto de vida, elaboración y trabajo en equipo, convivencia y ciudadanía, apreciación y expresión artísticas, atención al cuerpo y la salud, cuidado del medioambiente y habilidades digitales

Teniendo como consecuencias en el desarrollo integral del alumno, desde un bajo rendimiento, un aprendizaje poco significativo y útil para su vida cotidiana, así como la escasa participación y la falta de estimulación para ejercer actividades dirigidas a potenciar la creatividad del niño. Omitiendo los rasgos del perfil de egreso de la educación preescolar, los cuales ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas (SEP, 2017):

- Se comunica con confianza y eficacia.
- Fortalece su pensamiento matemático.
- Gusta de explorar y comprender el mundo natural y social.
- Desarrolla el pensamiento crítico y resuelve problemas con creatividad.
- Posee autoconocimiento y regula sus emociones.
- Tiene iniciativa y favorece la colaboración.
- Asume su identidad, favorece la interculturalidad y respeta la legalidad.
- Aprecia el arte y la cultura.
- Cuida su cuerpo y evita conductas de riesgo.
- Muestra responsabilidad por el ambiente.
- Emplea sus habilidades digitales de manera pertinente (pp. 101-102).

Para corregir esta situación, principalmente deben existir relaciones de confianza y afectividad maestro-alumno y alumno-alumno; una flexibilidad y adaptabilidad al espacio físico y a los recursos con los que se cuenta; de igual forma implementarlo más y de preferencia cotidianamente. Donde las docentes apliquen un dinamismo frente al grupo, creando experiencias y conocimientos nuevos a los educandos.

Es esencial que las prácticas pedagógicas sean innovadoras para brindar una posibilidad didáctica y fortalecer los procesos de formación, saliendo de una zona de confort ya que el docente, es quien tiene el rol principal para desarrollar, fomentar y valorar el talento creativo y sobre todo potencializando aquellas cualidades y/o habilidades innatas del estudiante, para ello, es necesario romper ciertos esquemas o parámetros rutinarios durante las clases. Comprometiéndose a crear ambientes que inspiren, reten, motiven y cuestionen a los niños, con el objetivo de reconocer y recompensar las manifestaciones divergentes del niño para propiciar aprendizajes significativos.

Es aquí donde surge la importancia de la investigación, ya que es transcendental dar a conocer cómo se llevó a cabo el proceso, este es mediante el método etnográfico, “por el que se aprende el modo de vida una unidad social concreta, pudiendo ser ésta una familia, una clase, un claustro de profesores” Rodríguez (como se citó en Bisquerra 2004), utilizando diferentes instrumentos de investigación, como entrevistas, diarios de campo, guías de observación, con respecto al uso y conocimiento de los ambientes lúdicos como estrategia permitiendo crear aprendizajes significativos en niños preescolares por parte de las docentes en las aulas y espacios del preescolar Francisco González Bocanegra ubicado en Ciudad Nezahualcóyotl, Colonia Esperanza,

## **1.1 Justificación de la investigación**

La carencia del uso de los ambientes lúdicos en preescolar es sustancial porque tiene la finalidad de dar a conocer cómo la docente los utiliza como estrategia para realizar sus clases y promover los aprendizajes significativos, los cuales demostrarán las competencias y habilidades adquiridas dentro del contexto escolar, fortaleciendo la

confianza, libertad y participación del niño, de igual forma estará favoreciendo los rasgos del perfil de egreso de la educación básica.

Para que dentro de las aulas se promuevan ambientes y climas de confianza, de libertad de expresión y de manejo de material de distinta índole donde ellos generen la capacidad de desarrollarse en cualquier contexto, manifestándose de manera natural. Por lo mismo, se hace la aseveración que la enseñanza mediante el juego ayuda a comprender con claridad las tendencias naturales que cada alumno manifiesta en los contextos donde se desenvuelve y desarrolle la capacidad de mejora, donde el juego puede ser el detonador para que se logren estos fines.

El tema investigado se considera pertinente en el contexto escolar ya que aporta el conocimiento y uso dentro del aula a los diferentes actores educativos. Por ejemplo, en el caso de las educadoras titulares ayuda a analizar y reflexionar acerca de su práctica, determinando qué cambiar, cómo hacerlo y en qué momentos es necesario tomar esta estrategia para la motivación de los alumnos; a las futuras docentes ya que al observar y practicar se van consolidando tanto las competencias profesionales como las genéricas, se apropian de teorías y no solo se quedan con lo empírico, sino que también experimentan y las ponen a prueba.

Igualmente, beneficia a los alumnos al centrarse en sus intereses, motivaciones y necesidades educativas, así como generar actividades relacionadas a su edad y nivel de desarrollo, además de crear nuevas estrategias de trabajo, dándoles la oportunidad de dirigir y participar de manera libre en las actividades, lo cual aporta en la afianzamiento del perfil de egreso y el logro de aprendizajes; así mismo, favorece a los padres de familia, porque son quienes ven reflejado lo que aprenden y desarrollan sus hijos en el aula y ayudan a que no se pierda ese conocimiento ya aprendido.

Además, se ve como una oportunidad para que más instituciones adopten al juego como actividad fundamental en la educación infantil, ya que puede estimular, y fomentar en el niño actitudes y aptitudes como parte de su vida, igualmente, porque le ayuda a descubrir el entorno que le rodea y así aprender por sí mismo, colaborando en su autonomía y logro personal, social y cultural, consiguiendo poner en práctica los saberes aprendidos y poder decir que han sido aprendizajes significativos.

Los resultados implican la realización de diversos instrumentos de investigación hacia las docentes, porque son quienes utilizan la movilización de sus saberes, capacidades y actualizaciones dentro del aula para el uso de estrategias, con respecto a atraer la atención, explicar algún tema, generar ambientes de aprendizaje y para fomentar valores. Existen estrategias determinadas para potenciar, estimular y canalizar los progresos infantiles y esto no sólo en presencia de los adultos, sino también en ausencia de ellos mediante una adecuada disposición del entorno físico y sensorial, apoyándose entre pares para realizar las actividades.

Estos también van relacionados con diversas teorías y metodologías que implementan la práctica educativa por parte de docentes, ya que es importante comprobar y apoyarse de las teorías, desde el conocer cómo es el proceso de socialización del niño hasta cómo resuelve diversas situaciones en su vida cotidiana, por lo mismo, es esencial considerar a los ambientes lúdicos más allá de un simple juego.

Porque es indispensable reconocer que los aspectos físico, afectivo y social influyen en los logros de desempeño individual y grupal. Por ende, implica tomar mejores decisiones a la hora de intervenir y pensar cómo se quiere enseñar, cómo se favorecerán los aprendizajes esperados del alumnado, implicando conocerlos, saber tratarlos y demostrar que como docente sé es versátil e innovadora a la hora de trabajar con ellos.

Esta investigación sirve para tomar conciencia sobre generar nuevas estrategias que impliquen la lúdica en el campo educativo con relación a generar aprendizajes, sin dejar a un lado el nivel de complejidad en las actividades. Puesto que el trabajo de la educadora influirá en cómo se enseña mediante la creación de ambientes lúdicos. Claramente, ayudando a tomar en serio el uso de estos, ya que, sin ellos, muchas veces ellas mismas se estancan en prácticas rutinarias y tradicionalistas, actualmente es lo que se quiere erradicar.

El interés por emprender dicha investigación fue para favorecer el desarrollo profesional, así como aportar a la comunidad docente, conocimientos teóricos respectivos al tema. Ya que crear estos ambientes no es sinónimo de decorar, sino que implica la articulación entre una determinada estructura física y un

comportamiento, acciones, interacciones, emociones, sentimientos y unas construcciones con relación a la independencia, la colaboración y la identidad, demostrando una diversidad de ocupar los conocimientos en situaciones de la vida cotidiana.

Dentro del trabajo docente se ve la necesidad de crear nuevas estrategias, hoy en día los niños vienen más activos, empiezan a utilizar dispositivos nuevos, en los cuales ya hay mucha información y facilidad de conocer, sin embargo, es necesario llevarlos por un camino en donde primero interactúen entre ellos para conocer más allá de su contexto físico, lograr que socialicen para poder desarrollar sus habilidades de manera integral.

Es decir, el aprendizaje no debe quedarse solo dentro del aula o de la institución, sino llevarlo a cabo en la vida diaria, demostrando ese proceso de aprendizaje y experiencia, la movilidad del conocimiento debe verse reflejado a la hora de enfrentarse a diversas tomas de decisiones. Con lo anterior, denota que el trabajo de las docentes debe ser enriquecedor, creando aprendizajes significativos, llevando actividades más retadoras, cambiando de estrategias a lo largo de la jornada de trabajo.

Por tanto, los resultados a lo largo del trabajo de las docentes son para atender las debilidades presentadas en su labor, así como las capacidades y creatividad del pensamiento de los alumnos, siendo consciente de cómo implementar las actividades, el lugar en donde se realizan estas situaciones y cómo poder efectuar nuevas estrategias de trabajo que realmente logren crear conocimientos.

## **1.2 Pregunta de investigación**

¿Cómo se manifiestan los ambientes lúdicos empleados por las educadoras como estrategia para lograr aprendizajes significativos en niños preescolares?

### **1.2.1 Preguntas colaterales**

1. ¿Cómo los ambientes lúdicos empleados por la docente favorecen los aprendizajes significativos de los niños?

2. ¿Cómo son utilizados los ambientes lúdicos en el proceso enseñanza-aprendizaje?
3. ¿Cuál es la influencia de los ambientes lúdicos en el desarrollo y logro de aprendizajes significativos?

### **1.3 Objetivos**

#### 1.3.1 Objetivo general

- Analizar los ambientes lúdicos empleados por las educadoras como estrategia para el logro de aprendizajes significativos en niños preescolares.

##### 1.3.1.1 Objetivo particular

- Identificar los ambientes lúdicos generados por la docente en el aula para favorecer aprendizajes significativos.
- Describir la contribución de los ambientes lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de habilidades.
- Explicar la influencia de los ambientes lúdicos en el logro de aprendizajes significativos de niños preescolares.

### **1.4 Supuesto hipotético**

La generación de ambientes lúdicos con materiales diversos, el involucramiento de padres de familia y trabajar en los diferentes espacios dentro de la escuela, utilizados por las educadoras, desarrollan y propician motivación, interés y adquisición de saberes, ayudando a formar aprendizajes significativos en niños preescolares.

## **Capítulo II: Antecedentes. Uso de ambientes lúdicos, su influencia y contribución en la educación preescolar.**

*“Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de los niños, de mirar, tocar, curiosarse, experimentar, inventar, imaginar, aprender, expresar, comunicar, crear, soñar...”*  
(Imma Marín)

En este capítulo se encuentran diversos estudios, los cuales inciden sobre las variables dentro del tema “Los ambientes lúdicos como una estrategia para originar aprendizaje significativo en niños preescolares”, a partir de los cuales se pudo encontrar diferente información sobre cómo se han llevado a cabo en las aulas y el porqué es indispensable trabajarlo. Así como los conceptos base de la investigación y cómo son desarrollados dentro del ámbito preescolar para favorecer aprendizajes significativos en los alumnos mediante el trabajo docente, retomando diferentes posturas para comprender mejor lo que ocurre dentro de cada salón, de manera teórico-metodológica; para después retomarlo con respecto a los resultados de la investigación.

### **2.1 Antecedentes del componente lúdico y marco normativo de la educación preescolar**

Comenzando desde el ámbito internacional, ya que en diversos países se observa este componente puesto en práctica con más tiempo y más eficacia, está destinando a momentos de reflexión para el logro de aprendizajes significativos por parte del alumnado, así como la creación una educación más centrada en el niño. Después de haber hecho una amplia revisión de diferentes investigaciones y estudios, los cuales ayudan a dar validez, resalando que aquí en el Estado de México no se ha trabajado esta temática, ya que los estudios están centrados en otras metodologías y con otras características, así como en otras ramas de la educación.

### 2.1.1 Antecedentes lúdicos en la educación

El primer artículo se realiza en Venezuela en 1990, se titula *La importancia de la actividad lúdica como estrategia pedagógica en la educación inicial*, este proyecto fue encaminado a docentes del nivel preescolar, su orientación permitió reconocer la necesidad de realizar en el aula estrategias lúdicas novedosas de utilidad para los niños. Mediante este proyecto se logra conseguir resultados, en el que las actividades lúdicas de la educación inicial fomentan en los niños un conjunto de valores éticos, morales que se traducen en espontaneidad, socialización e integración.

Se asume entonces, que el quehacer del docente es esencial para la cimentación de saberes ya que mediante este se generan espacios y tiempos, provocando interacciones y situaciones lúdicas. Las diversas experiencias, muestran que la actividad lúdica es el camino que seguir para ofrecer un ambiente educativo desde el aula preescolar, que responde a los intereses y necesidades de los niños y niñas contribuyendo positivamente a su desarrollo integral.

Este estudio se inserta en un enfoque integral globalizado, el cual se vincula con la educación para dar continuidad y afianzamiento a la construcción del conocimiento, con sentido humanista y social, orientada a la formación de una cultura ciudadana, dentro de las pautas de diversidad y participación, que facilite el desarrollo pleno sus potencialidades, para que puedan encarar con éxito la escolarización (Romero, Escorihuela, & Ramos, 1993). Tomando una metodología lúdica, la cual genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas (Motta, como se citó en Romero et al, 1993).

La siguiente investigación, fue realizada en España, titulada *Actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico*, el cual habla de la amenidad de las clases, teniendo como un objetivo docente (Andreu, s/f, p.122). Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas se puede desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para los estudiantes. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del educando, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores.

Determina que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los educandos desde su interés lo cual es sumamente atractivo para innovar la transversalidad de las áreas de manera didáctica. La lúdica como estrategia convierte los diferentes escenarios en contextos de aprendizaje, promueve tanto la competencia para la enseñanza y el desarrollo como la calidad de las relaciones interpersonales, bajo el supuesto de que ambas habilidades son esenciales para la prevención de la agresividad, fortalece los valores, estimula el conocimiento y el pensamiento reflexivo. Llevando un enfoque comunicativo, es decir, se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa.

El tercer artículo se realizó en Barranquilla en 2010, titulado *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil 'Mis pequeñas estrellas'*, tuvo como propósito fundamental encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través del juego en donde cada una de las actividades estaban encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño de transición, de hecho se entregan herramientas a los docentes para lograr las metas descritas, porque es conocido que en las instituciones educativas las maestras de preescolar realizan muchas actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje.

Esta investigación se centró en desarrollar una serie de ejercicios o actividades, las cuales ayudaron a estimular la motricidad gruesa, en la medida que las dimensiones de coordinación y equilibrio estén funcionando adecuadamente en el niño para lograr un aprendizaje significativo, que lo lleven a mantener una buena calidad de vida. Ya que, el juego es una actividad generadora de conocimientos, siempre y cuando su implementación sea adecuada. Este estudio tiene un enfoque de carácter cuantitativo, a través de un diseño descriptivo. Este diseño se desarrolló en tres fases: diagnóstica, construcción de la propuesta y validación de la propuesta. Utilizándose una metodología descriptiva, empleando como técnica la observación y como instrumento la guía de observación (Caballero, 2010).

La cuarta investigación, se realizó en Guatemala en 2011, titulada *Educación lúdica* (...), se menciona que ha tenido un nivel desfavorable en cuanto a educación se trata, por la cual se pretende mejorar el círculo educativo para favorecer el aprendizaje a través del uso de una metodología lúdica, es decir, las estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía, que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto los docentes deben considerar en mejorar día a día su labor pedagógica, dentro de este trabajo docente esta la aplicación de la metodología lúdica como una estrategia para la educación participativa, ya que esta prepara al estudiante para la vida, desarrolla conocimientos, actitudes y destrezas a través de actividades lúdicas (actividades divertidas, las cuales favorecen autoconfianza, autonomía y formación de personalidad), donde el niño y la niña aprenden de forma espontánea, dinámica y divertida, dentro de un marco de socialización, que permita la relación con los demás a través del juego.

Debido a las necesidades y realidades educativas que el país atraviesa se inicia con la acción de ofrecer mejor atención a los niveles inicial y preprimaria, por lo que las organizaciones y programas, los cuales son encargados de velar por que en el país se lleve a cabo la atención de niños y niñas, se brinde educación, estimulación y nutrición que son componentes claves para un buen proceso de enseñanza aprendizaje. Por tanto, se requiere que el docente desarrolle estrategias, comprendidas en la diversidad infantil que promueva agrupamientos de niños respondiendo a una concepción lúdica valorando el conflicto socio cognitivo y las interacciones como generadoras de aprendizajes.

Por tanto, el enfoque llevado a cabo en el estudio es de carácter unidireccional y vertical, que da prelación a las prioridades establecidas por los servicios o los profesionales sin tener en cuenta las características propias de las comunidades con las que se actúa. Este enfoque reconoce que educadores y alumnos son afectados por la realidad que aprenden; tal aprendizaje permite tomar conciencia sobre aquella y transformarla (Ramírez, Día, Reyes & Cueca, 2011)

Como quinta investigación, realizada en Colombia, en 2016, titulado *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula "a" del hogar infantil*

*asociación de padres de familia de Pasacaballos*, la cual menciona acerca de la atención de los preescolares con el fin de satisfacer las necesidades básicas de los niños y niñas. En esta investigación se componen de las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. Donde el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente debe utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos (Arévalo y Carreazo, 2016).

La metodología utilizada en este estudio fue cualitativa de carácter descriptivo porque permite al investigador predecir el comportamiento (de los niños), también se utilizaron métodos de investigación de experimentación, la aplicación de diversos instrumentos de investigación, el enfoque trabajado fue investigación acción, dirigido a los padres de familia.

También, se habla desde lo nacional, denotando que en el país no hay muchos estudios con respecto a la estrategia de ambientes lúdicos, pero sí se aprecia como identifican al juego como un desarrollador de aprendizajes, esta ocasión solo se enmarcan dos estudios, en distintos estados, y en comparación con los internacionales, estos son recientes dentro del ámbito educativo, teniendo la característica particular de ser utilizados escuelas de niños con capacidades diferentes.

El primer estudio se realizó en Ciudad Juárez en 2010, titulado *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*, el cual trata específicamente la modalidad de juego, la cual menciona suele ser depreciada por considerarse que presenta un bajo nivel de fiabilidad pedagógica. A partir de este supuesto, en el presente proyecto se identifica cómo los estudiantes de Maestría en Educación Especial perciben el aporte del juego como un elemento potencializador de los aprendizajes esperados.

El proyecto surge como consecuencia de una investigación sobre el nivel de correlación existente entre juego, aprendizaje y emoción. El proyecto se fundamentó en la metodología mixta, ya que va desde lo explicativo y lo deductivo, tiene el

propósito de establecer criterios de capacitación para los futuros maestros de educación especial, para que aborden la importancia que el componente lúdico reviste para el desarrollo de acciones transformadoras en la construcción de aprendizajes significativos y, consecuentemente, llevar al aprendiz a alcanzar los objetivos educativos de manera innovadora, preponderando como foco atencional el desarrollo integral del ser humano. Llevando así un enfoque de investigación acción, pues se centra en generar cambios en la realidad (Domínguez, 2015)

El segundo artículo fue realizado en 2018 en Chihuahua, titulado *El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño con Trastorno del Espectro Autista desde el ámbito de la educación inclusiva*, el cual tiene el objetivo de explicar de qué manera el juego se establece en una estrategia que posibilita el desarrollo del lenguaje en su función comunicativa, mediatizadora y reguladora en un niño de cuatro años con trastorno del espectro autista (TEA), desde el ámbito de la educación inclusiva en la transición de la edad preescolar a la escolar.

Esta intervención se fundamentó en la estrategia del juego y tuvo una duración de tres años, el proceso requirió de realizar ajustes específicos en el aula a la que asistía el estudiante con TEA, considerando sus necesidades de desarrollo. Estos ajustes se dirigieron al uso de diversas herramientas culturales en el ámbito educativo (dibujos, llavero de imágenes, gestos) por parte de la docente para ayudar al niño a comprender la importancia de aprender a comunicarse con los otros estudiantes. La metodología usada en este estudio con el diseño de evaluación pretest y postest, con un método experimental genético. El cual de acuerdo con (González-Moreno y Solovieva, como se citó en González, 2018) se refiere al estudio del desarrollo de las neoformaciones psicológicas (funciones del lenguaje: comunicativa, reguladora y mediatizadora) durante su formación en una actividad característica en la etapa de desarrollo psicológico del niño: el juego.

Esta metodología introduce y desarrolla los aspectos psicológicos (tipos de acciones y/o formas de actividad) ausentes en el niño. La investigación tomó un enfoque teórico-metodológico y práctico, envolviéndose en una relación directa entre los

procedimientos de evaluación, observando el proceso y aportaciones del desarrollo de habilidades con este tipo de niños quienes tienen este trastorno.

### 2.1.2 Marco normativo para la educación preescolar

Se plantean algunos de los documentos de la normatividad en la educación mexicana, los cuales engloban lo que son el uso y creación de los ambientes lúdicos, los cuales determinan el trabajo en la educación preescolar por parte de las docentes y directivos dentro de los planteles educativos. Así como el desarrollo del uso de los espacios, materiales didácticos y apoyo de padres como de compañeros de trabajo.

#### 2.1.2.1 Artículo 3° Constitucional Mexicano

A partir del artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, la educación es un derecho que tiene toda persona, en la cual, desde la educación inicial hasta la educación secundaria, las cuales constituyen a la educación básica, es obligatoria, universal, inclusiva, pública, gratuita y laica. Por tanto, está constituida de un enfoque de derechos humanos y de igualdad. Es decir, que la educación proporcionada promoverá la honestidad, los valores y la mejora continua del proceso enseñanza-aprendizaje (SEP, 2019).

Así mismo comenta que el Estado prioriza el interés de niñas, niños y adolescentes en el acceso, permanencia y participación en los servicios educativos. En relación, los docentes vuelven a ser tratados y considerados como agentes fundamentales del proceso educativo ya que contribuyen a la transformación social. Por lo mismo, se tiene acceso a un sistema integral, el cual consta de capacitaciones, actualizaciones y retroalimentaciones por evaluaciones diagnósticas. Así que la educación tendrá un margen para todos los integrantes educativos y lograr el beneficio de habilidades, conocimientos, aptitudes y experiencias para el aprendizaje.

Como se mencionaba, las escuelas no siempre cuentan con el apoyo de diferentes recursos para una educación de calidad y menos está del todo enlazada con la realidad de los alumnos, por ende, en el artículo constitucional, el Estado garantiza que los

materiales didácticos, la infraestructura educativa, el mantenimiento y las condiciones del entorno serán idóneas y contribuirán a los fines de la educación, por lo mismo se ha tratado de incluir una mejora también desde los planes y programas de estudio.

#### 2.1.2.2 Ley General de Educación

Hablando desde la Ley General de Educación (SEP, 2019) en el enfoque de estrategias de ambientes lúdicos, menciona que las autoridades educativas crean mecanismos y estrategias para incentivar el acceso, permanencia tránsito, formación y desarrollo de los educandos con un enfoque intercultural y plurilingüe, por tanto, es importante no quedarse estancadas en enseñar lo mismo y mucho menos de la misma manera, ya que actualmente la diversidad y la adopción de nuevas costumbres es algo que se puede quedar mucho tiempo para que los alumnos empiecen a interactuar más con la tecnología. Por tanto, se pretende concientizar que la diversidad es algo actual y es necesario apropiarse de nuevas tecnologías, bibliografía, recursos, estrategias, métodos, que lleguen a ser funcionales.

Con relación a esto, se deben diseñar y aplicar estrategias educativas para generar ambientes basados en la cultura de paz, para el fortalecimiento de la cohesión comunitaria y una convivencia democrática. Por tanto, se coincide en la formulación de estrategias de aprendizaje, las cuales ayudan a fomentar la participación y colaboración de niñas, niños, adolescentes y jóvenes con el apoyo de docentes, directivos, madres y padres de familia, tutores.

#### 2.1.2.3 Acuerdo 261

Así también, en el Acuerdo 261 (SEP, 1999), refiere que el mejoramiento de la calidad educativa demanda actualizar los procedimientos para evaluar los resultados de la enseñanza y convertirlos en elemento orientador del trabajo escolar. El propósito central del fortalecimiento de la evaluación es lograr que las estrategias, las formas y los instrumentos que utilicen los profesores de educación normal en esta actividad

permitan valorar adecuadamente los conocimientos, habilidades, actitudes y valores establecidos en los planes y programas de estudio para la formación de profesores.

#### 2.1.2.4 Artículo 650

Dentro del Acuerdo 650 (SEP, 2012) describe la elevación de la calidad educativa, así como establecer que se deben fortalecer las capacidades de los maestros para la enseñanza, la investigación, la difusión del conocimiento y el uso de nuevas tecnologías, alineándolos con los objetivos nacionales de elevación de la calidad educativa, estímulo al aprendizaje, fortalecimiento de los valores éticos de los alumnos y transmisión de conocimientos y habilidades para el trabajo, principalmente.

#### 2.1.3 Planes y programas de estudio en educación preescolar

A continuación, se presentan los planes y programas que se han trabajado en el nivel preescolar estos últimos cuatro años, así como a lo que posteriormente estará trabajando con respecto a la temática, lo cual ayuda a reforzar de manera congruente y continua en su perfil de egreso. Orientando a una transformación de nuevas prácticas educativas, con lo cual, como docente en formación y titular, se debe dar la oportunidad de desarrollar sus capacidades y continuar reforzándolas, ya que la labor docente parte para establecer un ambiente pleno y motivador

##### 2.1.3.1 Plan y programa de Estudios de Educación Preescolar (2011)

Se comenta que, se deben generar ambientes de aprendizaje lúdicos y colaborativos que favorezcan el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas. También, implementar el currículo en forma equilibrada, es decir, contar con períodos de trabajo intenso seguido de momentos relajados como jugar o hacer una actividad menos exigente; motivarlos a seguir aprendiendo a partir de identificar sus aprendizajes adquiridos; hacerse responsable de su propio aprendizaje (SEP, 2011).

Lo cual tiene relación con gestionar aprendizajes lúdicos, significativos, divertidos y dejar atrás la enseñanza memorística y abstracta. Aprovechar para obtener experiencias de aprendizaje a partir de un planteamiento recreativo. Se trata, además, que el docente adquiera confianza al realizar este tipo de actividades con los niños pequeños. Si se toman las precauciones y los cuidados debidos, el desarrollo de la situación será de aprendizajes múltiples, interesantes y lúdicos, constituyendo una forma distinta de acercar al niño a la ciencia y el arte.

#### 2.1.3.2 Aprendizajes Clave para la Educación Integral (2017)

Asimismo, dentro de este nuevo modelo se habla sobre impulsar el desarrollo de los alumnos, donde los docentes también se desarrollan con ellos ya que el crecimiento y la maduración son tareas compartidas en constante construcción que valen la pena emprender todos los días si se quiere vivir una vida más humana, plena y feliz. El propósito es crear ambientes más sanos, donde los niños y las niñas puedan crecer de manera integral, en eso consiste la ética del cuidado (SEP, 2017).

Sin embargo, para que los beneficios de este nivel educativo ocurran es necesario que los centros preescolares sean de calidad. Esto implica la existencia de recursos (humanos, materiales y organizativos) y procesos adecuados a las necesidades de los preescolares que permitan capitalizar las características propias de la etapa en que se encuentran para su aprendizaje y desarrollo.

#### 2.1.3.3 Nueva Escuela Mexicana

Desde la perspectiva de la Nueva Escuela Mexicana (2019), con respecto al tema de investigación, menciona que aumentar la calidad y disminuir las desigualdades en el aprendizaje se logrará al introducir cambios en la práctica docente y en el funcionamiento de la escuela; considerando a los niños y adolescentes la razón de ser del sistema educativo. Por ende, se elabora una propuesta pedagógica viable y congruente para todos los niveles educativos.

Además, se pone en marcha un programa renovado de formación inicial y continua, las cuales crean condiciones materiales, laborales e institucionalmente para que el trabajo educativo sea más efectivo; expresado en aprendizajes profundos y duraderos de todas las niñas, niños y adolescentes. Lo cual refiere a un currículo viable y factible para el aprovechamiento escolar, determinando una mejor eficacia en los aprendizajes esperados de los Planes y Programas de Estudio.

Por tanto, los estudios y el tema a desarrollar llevan a tomar en cuenta que se debe despertar el interés del alumno por las actividades, dando el nombre de motivación, ya que, sin ella, los niños dejan a un lado la emoción de realizar los ejercicios. También se debe percatar de la atención, cómo y qué se está haciendo para atraparlos y evitando que se dispersen por lapsos de tiempo muy largos, estos dos aspectos contribuyen a lo que es la memoria y el aprendizaje, ya que se va pretendiendo que ellos mismos empiecen a adquirir conocimientos y los pongan en práctica, es decir, que les sean significativos.

Llevando a los alumnos a concretar una educación integral, ya que es importante señalar que las estrategias que se utilicen dependerán de muchos factores, entre ellos se encuentran los requerimientos sociales, institucionales, personales, interpersonales, áulicos y disciplinares, por tanto, es necesario conocer cómo se manejan para comprender el trabajo de las educadoras, de la influencia de los padres de familia y del propio trabajo y desempeño del alumno.

Por ende, dentro de las aulas, las y los docentes deben estar preparados para diversas situaciones, ya sean previstas o no, siempre debe estar uno atento a lo que ocurre alrededor, y no sólo en lo que hace el alumnado, sino también en lo que necesita, en sus habilidades que debe explotar más y por tanto, la confianza y seguridad que debe establecer en el espacio de trabajo para incitar y motivar al alumno a seguir aprendiendo, experimentando y gozando de lo que realiza y descubre. Concluyendo. la educación preescolar es importante porque se inserta en la etapa donde los niños tienen una disposición natural para aprender, y las interacciones que promueva el personal docente pueden estimular su desarrollo y aprendizaje.

## **2.2 El uso de ambientes lúdicos de aprendizaje en el aula preescolar**

Como anteriormente se mencionaba, el proceso de enseñanza-aprendizaje ha cambiado, ya no se pretende seguir las ideas y modo estricto por parte del maestro, sino al contrario, llevar a cabo una propuesta educativa innovadora para la creación de aprendizajes de manera significativa, útil y eficaz. Por lo mismo, las y los educadores, deben tomar en cuenta que las clases tienen que ser en un lugar activo, donde la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir.

Evitando la simple interacción maestro a alumnos, dejando a un lado los espacios cerrados, permitiendo hacer uso de planes y programas más flexibles y menos rígidos, ejecutar estrategias más didácticas y centradas en aprender para la vida. Lo cual permite vivir en micro mundos usualmente entretenidos y amigables (al menos no amenazantes) para un aprendizaje, aunque sean situaciones de menor complejidad que las reales. Los cuales son un conjunto de medios que posibilitan el desarrollo social, cognitivo y valorativo. En donde el docente suma a su práctica educativa diferentes creencias, convicciones y escalas de valores que aplicará en su manera de enseñar y en cada una de sus clases.

Es importante tomar en cuenta los factores que están afectando el desarrollo de los alumnos, tanto dentro como fuera del aula, para analizar qué falta por hacer para lograr concluir el plan de estudios, consolidando los aprendizajes esperados en los alumnos, así como la implementación de nuevos recursos (materiales, humanos, financieros según el caso) para crear y trabajar en una educación de calidad. Propiciando un contexto agradable y tranquilo para el desarrollo de las actividades y con ello se eviten condiciones que puedan causar estrés, frustración o alguna otra emoción que lo limite a aprender, sino al contrario, contribuir a mejorar su experiencia durante los procesos enseñanza-aprendizaje.

Para lograr el cambio necesario en la práctica docente, es necesario definir ambiente lúdico; este parte del término ambiente, el cual surgió a principios del siglo XX como aportación de los geógrafos para ampliar el alcance de la palabra medio, la cual hacía referencia de manera exclusiva al aspecto físico, dejando a un lado la influencia de los

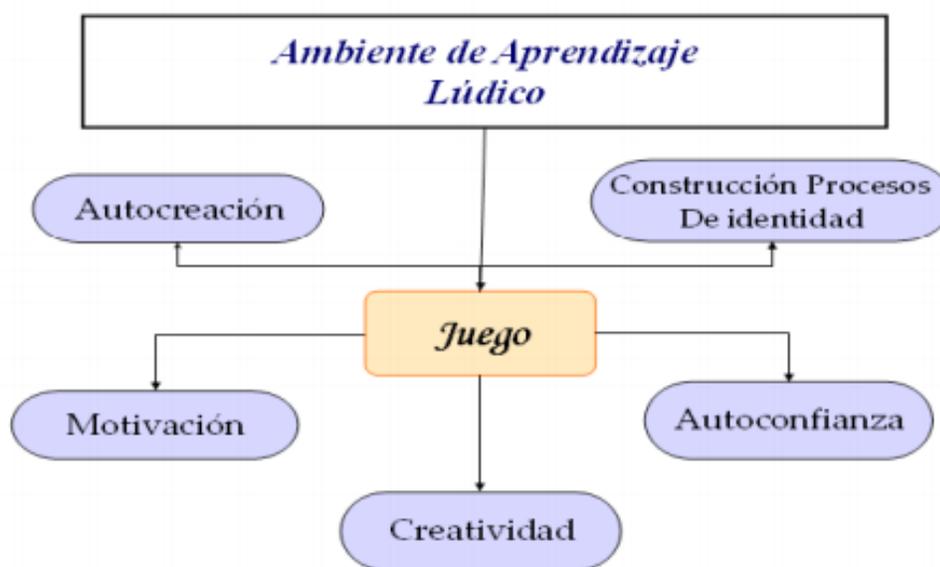
seres humanos en la transformación del entorno (Raichvarg, como se citó en Velásquez, 2008). El componente lúdico, es visto como instrumento para la enseñanza y aprendizaje, la cual conduce a la reflexión en varios escenarios de acuerdo con las influencias y la relación que, sin duda, brinda la posibilidad didáctica y pedagógica para fortalecer los procesos de formación.

La lúdica se aprecia como una parte importante en el desarrollo del ser humano, ya que se refiere a la necesidad de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones que producen entretenimiento, diversión, gozo; también corresponde al desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, orienta a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. De manera que la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Nunez (2002), considera que “la lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial” (p.8).

Por ende, los ambientes lúdicos son una herramienta que posibilita a jóvenes y niños a relacionarse mejor con su entorno y desarrollar procesos de aprendizaje que lo inscriben dentro de una sociedad equitativa, además permite acceder de forma natural en su cotidianidad (Álvarez Táscon, Triviño Bohórquez, & Javier Flórez, s/f, p.2), así como en competencias y fortalecimiento afectivo. De acuerdo con el autor, el desarrollo sociocognitivo y valorativo de los miembros de una comunidad, dentro de los ambientes de aprendizaje lúdicos, vinculan distintos aspectos que durante la configuración de este se vuelven propiedades constitutivas, por ejemplo (ver figura 1):

- *Motivación:* Este aspecto implica al sujeto en la búsqueda de sentido, ya que le permite contextualizar su experiencia en relación con los otros (alteridad) y con los objetos que lo circundan.
- *Autocreación:* Es decir, que se levanta por sus propios límites, que es emergente resultado de la interacción sujeto-medio y las mutuas afectaciones que permiten el acoplo estructural.

- *Construcción de procesos de identidad:* El sujeto existe en la diferencia, desaparece su condición de poder, de jerarquía, de reconocimiento. Todos son importantes en el juego. Existe el sujeto a pesar del otro y con el otro.
- *Autoconfianza:* El reconocimiento de sí mismo como artífice de las producciones de significados socialmente compartidos y consensualmente aceptados. El ser para sí y el ser con otros.
- *Creatividad:* Los procesos de creación y sus productos son sociales y refieren la historia individual y colectiva de los sujetos en las culturas en que se encuentran. En esta dirección, los distintos lenguajes (ciencia y arte) y la vida mental de los creadores (fecundidad en la producción de ideas) vienen a constituir el entramado social de la producción de nuevos conocimientos.



**Figura 1.** Ambiente de aprendizaje Lúdico. *Nota:* la figura explica la relación que tiene el ambiente de aprendizaje lúdico con el juego, ambos tienen la finalidad de aportar al desarrollo del niño de manera intrínseca. Retomado de Álvarez Táscon, Triviño Bohórquez, & Flórez (s/f).

Es necesario ofrecer espacios ricos en experiencias significativas y gratificantes, que les permitan a los niños interactuar y explorar el mundo que los rodea, partiendo de sus propios intereses y necesidades, para crear una motivación y junto con esto se pueda dar un aprendizaje autónomo y duradero. Donde el niño se enfrente a

situaciones reales, lo que hoy en día se conoce como enseñanzas situadas, las cuales les permiten poner en práctica el conocimiento adquirido, apropiándose del nuevo, consolidando los conceptos, sin olvidar que estas deben brindarles un placer, las deben disfrutar, teniendo un tiempo duradero de experiencia en las actividades.

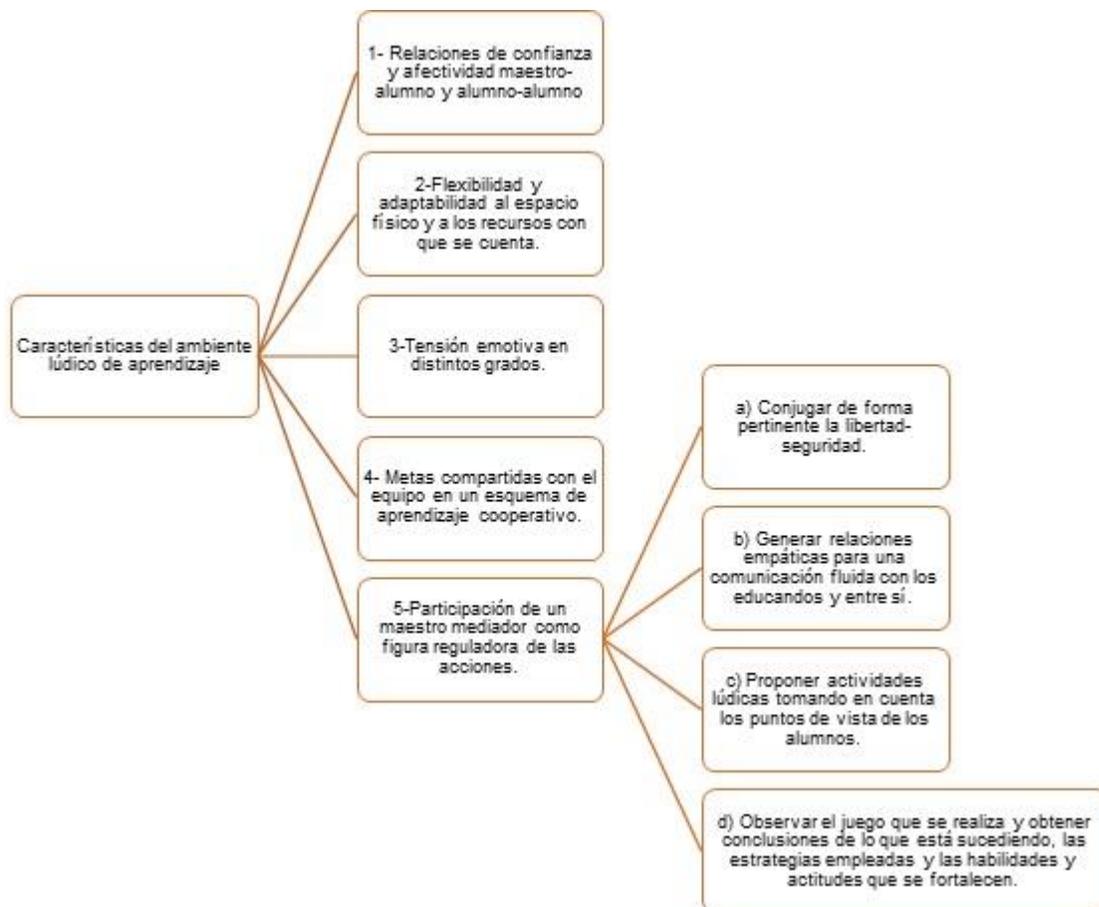
Desde la perspectiva de Nunez (2000), la educación lúdica tiene como objetivos "...la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica y creativa..." (p.20) de las personas en pro de su bienestar. Esta debe considerar al niño como sujeto creador y éste debe despertar por medio de estímulos, sus facultades propias para la creación productiva.

Por consiguiente, se considera como proceso de transformación de aprendizaje, ya que lleva a reflexión, la cual fomenta la participación, el trabajo en equipo, llevar a cabo actividades de distintos niveles de complejidad, permitiendo así la relación con el entorno y los participantes, creando espacios plenos, de placer y completos para aprender.

Para esta investigación el concepto de un ambiente lúdico es una energía emocional que permite obtener mayor significatividad de lo que se aprende. Así que una forma de hacerlo es tratar de que el aprendizaje sea placentero, lo cual se logra gracias a la selección de una estrategia respecto a la situación a atender, primordialmente poniendo a la actividad lúdica como principal. Determinando que va más allá de un simple juego. Este tipo de ambiente es desarrollado en un ámbito escolar, donde prevalece la relación entre maestra-alumno, donde la educadora diseña situaciones que considera que favorecen al educando en su desarrollo y acordes con una intencionalidad predeterminada.

### 2. 2.1 Características del ambiente lúdico de aprendizaje

De acuerdo con Velásquez (2008), un ambiente lúdico de aprendizaje se caracteriza por lo siguiente (ver figura 2):



**Figura 2.** Características de los ambientes lúdicos de aprendizaje. *Nota:* se describe cada característica que hace posible un ambiente lúdico de aprendizaje, entre alumno-docente, información retomada de Velásquez (2008). Elaboración propia.

La primera característica “las relaciones de confianza y afectividad maestro-alumno y alumno-alumno”, hace referencia a cuando varias personas comparten un espacio de trabajo, por tanto, hay una interacción entre todos los miembros, rompiendo toda barrera que los separe para conocerse. La segunda característica es “la flexibilidad y adaptabilidad al espacio físico y a los recursos con que se cuenta”, en la cual se basa en las personas dispuesta a trabajar dejando a un lado lo físico y material, ya que cualquier lugar puede ser convertido en espacio de aprendizaje, solo es necesario la disponibilidad y creatividad de los involucrados.

En la tercera característica habla sobre “la tensión emotiva en distintos grados. Un juego sin tensión emotiva a nadie resulta atractivo”, en donde habla sobre el clímax de disfrute en cada una de las actividades, las cuales deben ser atractivas, las cuales

deben hacer surgir el deseo espontáneo por participar en ellas, una característica especial, es que la lúdica se alcanza al momento de mayor emoción, regularmente es llegando al final del ejercicio.

Como cuarta característica están “las metas compartidas con el equipo en un esquema de aprendizaje cooperativo”, la cual considera que las actividades deben llevarse a cabo en equipo, ya que de esta manera surge una relación de los esfuerzos de todos los integrantes, de manera que la visión del trabajo vaya en la misma dirección y como grupo plasmen sus habilidades para mejorar y centrarse en un propósito en común.

Por último, esta “la participación de un maestro mediador como figura reguladora de las acciones”, en la cual toma en cuenta al juego como actividad propia del ser humano, ya que este tiene propósitos desligados con acciones intencionadas y planificadas. Por ende, el maestro, quien funge como mediador, debe tener bien desarrollada la competencia de la pertinencia para saber cuándo debe intervenir y cuándo abstenerse de participar.

Además, es conveniente que desarrolle lo siguiente de acuerdo a Velásquez (2008)

- a) Saber conjugar de forma pertinente el binomio libertad-seguridad durante el desarrollo de las actividades lúdicas.
- b) Generar relaciones empáticas que permitan una comunicación fluida con los educandos y de éstos entre sí.
- c) Proponer actividades lúdicas tomando en cuenta los puntos de vista de los alumnos.
- d) Observar el juego que se realiza y obtener conclusiones relevantes que le ayuden a entender lo que está sucediendo, las estrategias empleadas y las habilidades y actitudes que se fortalecen. (p. 30)

En este sentido, es importante no "disfrazar" de juego actividades diversas que tienen la clara intención de tratar temas relacionados con contenidos específicos que se pretende que los educandos aprendan. Se debe valorar al juego en sí mismo, cuyas finalidades intrínsecas son la diversión, el esparcimiento, la convivencia y las interacciones morales. Al hacerlo, el juego pierde todo su atractivo; por ello, en los

ambientes lúdicos de aprendizaje los propósitos educativos se subordinan al juego y no a la inversa.

Dentro del análisis ver a la lúdica como fundamental en el desarrollo armónico humano, no como una ciencia, ni como disciplina ni mucho menos una nueva moda, es más bien, una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en estos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarias, (...) que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Jiménez 2000, p. 18-19)

## 2.2.2 Elementos de los ambientes lúdicos de aprendizaje

Un ambiente lúdico de aprendizaje va en relación con las características de relaciones de confianza y afectividad maestro-alumno y alumno-alumno; la flexibilidad y adaptabilidad al espacio físico y a los recursos con que se cuenta; la tensión emotiva en distintos grados; las metas compartidas con el equipo en un esquema de aprendizaje cooperativo, y la participación de un maestro mediador como figura reguladora de las acciones, sin embargo, sus elementos consisten en el uso constante del juego como recurso didáctico presente en varios momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es decir, el espacio, el tiempo, la metodología, los medios, los sujetos y la evaluación, los cuales participan en el proceso enseñanza-aprendizaje (Velásquez, 2008), donde cada uno es representado con preguntas claves para definirse.

- *Espacio.* ¿Dónde vamos a llevar a cabo las actividades?, ¿qué características tiene el espacio físico en donde se va a trabajar?, ¿es posible, en ese espacio, el logro de los propósitos planteados?
- *Tiempo.* ¿Cuánto tiempo voy a dedicar a cada actividad y a cada momento del proceso? ¿Es suficiente?
- *Metodología.* ¿Qué actividades voy a ejecutar? ¿Hay una secuencia metodológica adecuada y una debida articulación entre las actividades que pretendo

llevar a cabo? ¿En las estrategias que se van a emplear se están considerando las características de los educandos?

- *Medios.* ¿A qué medios recurriré para lograr los propósitos planeados? ¿Son los más pertinentes? ¿El material que voy a utilizar apoya de manera significativa la comprensión de los educandos? ¿Es posible usar esos medios en este lapso y en este espacio?
- *Sujetos.* ¿Quiénes van a participar en las actividades? ¿Qué intereses y necesidades tienen? ¿Cuál es su nivel de conceptualización sobre el objeto de estudio que se considera abordar para el logro de los propósitos establecidos? ¿Qué conocimientos previos poseen?
- *Evaluación.* ¿Cómo me voy a dar cuenta del nivel de logro de los aprendizajes? ¿Qué instrumentos utilizaré para verificarlo? (p. 22)

Estos elementos están impuestos no sólo en el contexto externo, sino también desde dentro del aula, es decir, las actividades lúdicas, las cuales involucran el componente lúdico, de acuerdo con Torres (como se citó en Posso et al., 2015), no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel preescolar. En ese sentido, el docente debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

Como se hizo mención, la actividad lúdica es vista como facilitador para favorecer la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose en una actividad recreativa y educativa para todos los estudiantes. Por ende, el juego invita a la participación de los compañeros a divertirse de igual forma. Permitiendo ser una función integradora, ya que incorpora aspectos biológicos, psicológicos y sociales. Contemplar el contexto familiar, social, cultural del alumnado, las docentes pueden desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes para lograr un desarrollo apropiado, tomando en cuenta la transversalidad de los campos de formación y áreas de desarrollo que se plantean en el Plan y Programa de Estudios.

Sully (como se citó en Vigotsky, 1978) señala que especialmente los niños pequeños podían hacer coincidir la situación lúdica con la realidad; en otras palabras, llevan a

cabo roles y conductas de cómo creen que deben actuar a pesar de ser el personaje real. Con respecto a, Wallon (2000), afirma:

“La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse, aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades”. (p. 5)

Estas actividades lúdicas, fomentan la capacidad de predecir y tomar en cuenta qué podría ocurrir en todos los aspectos, organizar el tiempo, determinar la organización, la relación que quiere propiciar, todo con respecto a excitar la capacidad intelectual. Se considera a la actividad lúdica como una de las más completa, global y creativa que se puede realizar. Por lo tanto, es una actividad que los pequeños realizan espontáneamente, determinando el juego como una razón para jugar.

Hoy en día se ha producido un cambio de actitud ante las actividades lúdicas en la contribución al desarrollo de las niñas y los niños, dejando a un lado la idea de que son pérdida de tiempo y que no aprenden de esa manera. Moyles (2002), afirma:

"Dentro de situaciones educativas, y en su menor forma, el juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieren conocimientos, respeto a los niños y su necesidades". (p.13).

Por lo tanto, la actividad lúdica manifiesta una cantidad de emociones como: la risa, la euforia, el interés, la alegría y la actividad motora. Es importante, brindarle al niño y la niña la oportunidad de jugar porque le ayudará a resolver problemas, adquirir competencias, descubrir reglas, ser dinámico e interesante. Asimismo, influyendo en el desarrollo muscular, mental, al crear y conectar sus fantasías como una fuerza socializadora. Es decir, el niño empezará a crear sus pensamientos más coherentes, concretos, lógicos, lo cual influirá en su comportamiento antes y después de realizar alguna acción que incluya resolver situaciones.

El uso de estas actividades lúdicas es concientizar sobre su uso, ya que propicia generar ambientes y materiales adecuados tanto para su edad, manipulación de objetos y espacios para su aprendizaje, ya que actuará de manera integral y

consciente ante lo que está trabajando, tomando la motivación que la docente transmite y pone en juego para que se cumpla el proceso enseñanza-aprendizaje.

### 2.2.2.1 Características de las actividades lúdicas en el aula preescolar

El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo. Este no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. En donde el juego sea un medio en donde el niño se relacione con su entorno, forjando su entorno, su personalidad, permitiendo le conocer el mundo y desarrolle su creatividad e incrementen sus conocimientos (Olivares C. y Martín C., 2017).

Las actividades lúdicas siempre van en relación con lo que resulta placentera, desde investigar, experimentar, suponer, comprobar. Las experiencias de carácter lúdico deben tener ciertas características como las siguientes (ver figura 3):



**Figura 3.** Características de las actividades lúdicas. Información retomada de Olivares C. y Martín C. (2017). Elaboración propia.

Los niños aprenden muchas cosas mientras juegan por eso es fundamental esta acción en los grupos. Comienzan a conocerse y descubrir cómo actuar frente a situaciones desconocidas debido a que el juego les propone ese desafío. En las escuelas se suelen usar actividades lúdicas para motivar y estimular a los niños a que aprendan sobre diferentes conceptos.

Asimismo, se habla del juego, el disfrute como parte de la lúdica constituyen una forma agradable de obtener una mayor participación de la gente porque jugando los niños y adultos toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios. Por tanto, la educadora debe asegurar que en las actividades planteadas sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo para el niño y la niña, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses, sus motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, de igual forma, emiten qué se les dificulta hacer.

Para algunos, jugar por jugar, sin un criterio utilitarista, es suficiente para ayudar a formar mentes creativas y felices; para otros, algo más pragmático, el aspecto lúdico debe estar encaminado hacia un objetivo y para lograrlo es necesario estructurar espacios, normas y procedimientos, estando de acuerdo con que el componente lúdico debe promoverse y practicarse desde edades tempranas.

### 2.2.3 El juego para potenciar el desarrollo integral de niños preescolares.

Tal como se menciona, es importante tomar en cuenta al juego como actividad propia del ser humano, el cual encierra en sí mismo propósitos que nada tienen que ver con las acciones intencionadas y planificadas de antemano que son parte central del trabajo escolar. No obstante, es una actividad que ha sido valorada como recurso educativo desde la más remota antigüedad.

Vigostky (1978), concibe el juego cuando “el niño preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida” (p. 142). Una de las características más destacadas del juego es su universalidad, pues prácticamente está presente en todos los tiempos y lugares, lo que lo ha convertido en objeto de estudio de filósofos, psicólogos, antropólogos e historiadores.

El juego dentro del aula es visto como recurso usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los niños; no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación, en la toma de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros alumnos. También favorece la exploración y el aprendizaje práctico.

Por lo mismo, García (como se citó en Chacón, 2008), menciona tres elementos que debe contemplar el juego:

- El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido.
- Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico.
- Las reglas del juego. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas. (pp. 3-4)

A pesar de conocer y observar situaciones de juego, muchas veces es difícil definirlo, sin embargo, se puede tomar como la capacidad de acción de los niños y su experiencia. Determinando, el control de sus acciones, teniendo la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de arbitraje propio al elegir y dirigir el juego. Más bien se debe pensar en el juego como un recurso que permite construir conocimiento no sólo en una dirección y para un sólo sujeto, dado que brinda la posibilidad de aprender de manera distinta y en diferentes sentidos (Melo y Hernández, 2014). Así mismo plantea:

“En el ámbito escolar existen varias posibilidades didácticas para promover el juego en las clases de ciencias naturales que pueden –con una planificación y la estructura de una estrategia didáctica– mejorar la producción de conocimiento científico escolar, potenciar y desarrollar habilidades cognitivas y fomentar aprendizajes significativos”.  
(p.61)

Es momento de ver el juego como apoyo para desarrollar la creatividad y un pensamiento más significativo, evitando imponer reglas en un orden, dejando la idea

de ser un desperdicio de tiempo o solo utilizado para cubrir tiempos muertos, en vez de eso, tratarlo como un acompañante para lograr una interacción más participante con el grupo, brindando una base para potenciar las capacidades humanas, para traspasar el umbral de lo conocido y dar lugar a lo que más caracteriza al hombre: su capacidad para simbolizar el mundo: la 'libertad simbólica'.

Este tiene múltiples manifestaciones y funciones, ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de su necesidad de movimiento, accediendo a adquirir formas complejas que propician el desarrollo de habilidades, conocimientos y valores. El juego no sólo varía la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: individual, en parejas y colectivos. De tal manera que puedan alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y verbalización, asimismo, facilita la cercanía y compatibilidad personal; ayudando a una autorregulación y aceptación de reglas y consecuencias.

Las niñas y los niños lo viven y practican a cualquier edad, aunque se observa que los alumnos más pequeños lo hacen con más frecuencia, evitar que los jueguen podría ser sinónimo de dejarlos sin aprender; ya que este ayuda de manera física, cognitiva y emocional porque va ideando y reconstruyendo situaciones en la vida; eligiendo desde personajes, caminos, acciones, dejándolos ser dueños de su experiencia, es decir, desde su expresión oral, gráfica y estética.

Esto lleva al juego simbólico; explicando situaciones que las niñas y los niños "escenifican", donde adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas; los papeles que cada uno desempeña y el desarrollo del argumento se convierten en motivos de un intenso intercambio de propuestas de negociación y acuerdos entre los participantes. De acuerdo con Piaget (s/f), el juego simbólico, en particular, sería incomprendible sin la asimilación de lo real al pensamiento que a veces da cuenta de la satisfacción de los deseos propios de la imaginación lúdica y la estructura simbólica del juego, en oposición a la estructura concepcional y verbal del pensamiento socializado. (p.104)

Durante la práctica y motivación de realizarlo, las habilidades mentales del alumnado tienen un nivel comparable con otras actividades de aprendizaje (uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategias

para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación de forma individual y/o grupal), por lo tanto, se requiere que esas habilidades se expresen de manera espontánea, con motivación de por medio y la disposición de escuchar a los demás para concretar ideas personales.

Por eso desde la educación preescolar, tendría que ser un aliado en las prácticas docentes, consistiendo en orientar a las niñas y los niños hacia el juego, ya que puede alcanzar niveles complejos por la iniciativa que muestran. Con respecto a esto el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia por sus siglas en inglés (UNICEF, 2018), menciona que existen varios factores que impiden la integración del juego en los sistemas de educación preescolar (ver tabla 1).

**Tabla 1**

*Factores que impiden la integración del juego en los sistemas de educación preescolar*

<b>Factor que impide la integración del juego</b>	<b>Descripción</b>
Incapacidad de apreciar el valor del juego como fundamento para la adquisición de conceptos académicos.	En muchos entornos, lo normal sigue siendo el aprendizaje y el recuerdo de la información basados únicamente en la memoria. Los funcionarios y el personal del ámbito educativo no son conscientes del papel crucial del juego para favorecer la comprensión de los conceptos matemáticos, científicos y de lectoescritura por parte de los niños pequeños.
Falsas ideas de los padres o cuidadores sobre el juego.	Muchas personas manifiestan la creencia de que el juego es una actividad frívola y de que las oportunidades de juego quitan tiempo al “verdadero aprendizaje”.
Planes de estudios y estándares de aprendizaje temprano que no incluyen el juego.	Aunque muchos países cuentan con estándares curriculares, no siempre incluyen actividades de aprendizaje o métodos de enseñanza basados en el juego.
Falta de capacitación profesional de los maestros centrada en el aprendizaje a través del juego.	Muchos maestros no están adecuadamente preparados para implementar en sus clases un aprendizaje basado en el juego. Posiblemente solo conciben como “materiales de aprendizaje” los libros de texto o los gráficos y no los objetos que los niños pueden explorar y utilizar en su aprendizaje.

Factor que impide la integración del juego	Descripción
Clases muy numerosas que limitan la libertad de juego de los niños.	<p>Muchos maestros no han tenido la oportunidad de presenciar el aprendizaje a través del juego en la práctica y, como resultado, carecen de la confianza necesaria para implementarlo en sus clases.</p> <p>Las clases al ser muy numerosas surgen una serie de obstáculos adicionales. Cuando se reúne a más de 30 niños en un espacio relativamente pequeño, resulta problemático proporcionarles experiencias activas con materiales o siquiera disponer de materiales suficientes para todos.</p> <p>También dificultan que los maestros puedan fomentar el juego de los niños mediante conversaciones personales o preguntas intelectualmente estimulantes.</p>

*Nota:* Se describen los factores que en diversas escuelas no se cuentan, por ende, se imposibilita la puesta del juego como práctica benéfica en el desarrollo académico de los niños. Información retomada de (UNICEF, 2018). Elaboración propia.

Estos factores inciden aún en ideas erróneas por parte de padres de familia como de algunos actores educativos y se debe al desconocimiento de los beneficios del juego en la educación infantil, lo que hace posible que no se pida este tipo de oportunidades en el entorno dentro de la educación. De igual forma, también se aprecia la necesidad de utilizar materiales prácticos, a menudo no hay suficientes recursos ni de una formación que les ayude a descubrir o crear materiales de juego a base de materias primas de bajo costo disponibles a nivel local, como se había dicho, no siempre se cuenta con el conocimiento ni la voluntad por modificar la práctica educativa.

La propuesta para una educación integral y de calidad para los alumnos, es utilizar el juego, satisfacer sus necesidades e intereses para involucrarlos en las clases, sin olvidar que son niños, que no necesitan de una educación rigurosa, sino al contrario, requieren un lugar donde puedan desarrollarse de manera autónoma y eficaz, por eso los ambientes lúdicos de aprendizaje son esenciales para ser tomados en cuenta en la labor docente actual, ya que se precisa que los alumnos del futuro serán capaces de resolver una diversidad de situaciones por su cuenta.

#### 2.2.4 Importancia del juego en las aulas

Existen juegos universales de mesa y tablero, de patio y recreo, juegos para reuniones o juegos de ingenio y habilidad, los cuales demuestran la importancia y trascendencia a lo largo de las culturas del mundo, tanto por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje.

Es trascendental que los maestros entiendan la importancia del juego y de la pedagogía centrada en el niño y en el aprendizaje, así como la actualización de las competencias y de la predisposición para generar prácticas basadas en el aprendizaje utilizando el juego, considerándolo como una herramienta eficaz para favorecer el aprendizaje y el desarrollo del niño. De igual forma, tomando un entorno propicio favorable contribuye a que se reconozca la importancia del aprendizaje a través del juego, y puede reforzar otros sectores con respecto a la vida de los alumnos.

Con el juego, los docentes dejan de ser el centro de la clase, para pasar a ser mediadores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas. Favoreciendo las habilidades personales, sus capacidades comunicativas, las estrategias propias del niño para resolver la situación, y con el peso de liderar y ser parte de un todo.

Involucrando al niño al niño a desarrollarse en áreas diversas potenciando sus múltiples actitudes y aptitudes, como (ver figura 4):



**Figura 4.** Actitudes y aptitudes potenciadas gracias al juego. Nota: se establece una clasificación de las áreas donde puede potenciarse el juego. Información retomada de Solís (2018). Elaboración propia.

Esto, contribuyendo al desarrollo de habilidades, crean sus propias estrategias, establecen reglas que les permiten jugar y delimitar cómo hacerlo, así mismo, lleva por un camino de imaginación, transformación, crear, divertirse, con la finalidad de generar nuevas experiencias y aprender, a medida que los niños liberan presión de la vida cotidiana y su desarrollo académico es pleno y de calidad.

Hoy en día se pretende formar seres pensantes, creativos y que no pierdan la diversión por aprender, el gusto por saber más estará involucrado por el contexto donde se desenvuelve, y padres de familia que como actores educativos tienen ese compromiso por alentar al alumno a continuar, a encontrar lo que le apasiona, desde una perspectiva integral ya que los contenidos que se manejan en los distintos niveles educativos tienen un fin, y en preescolar particularmente, se dedica a trabajar de manera integral, para que se satisfaga de manera completa.

Dejar a un lado lo complicado, trabajar desde lo más sencillo como una piedra, un lápiz, esponjas, entre otros, para después incrementar la complejidad del trabajo, crear ambientes donde el niño pretenda buscar la solución y no esperar la respuesta. Produciendo estimulaciones visuales, auditivas y kinestésicas. Debido a que se

quieren niños preparados, se deben tomar en cuenta las características de los ambientes, los cuales tendrán que ser de calidad, tranquilos, amigables y plenos.

Como menciona Nunez (2000), “cuando un niño siente que se le quiere, se siente respetado por el profesor y por la escuela, su permanencia en la escuela se fortalece, a tal punto que sólo una causa de fuerza mayor le hace dejar la escuela” (p. 50). Es cierto, la educación de hoy busca ser solidarios, tener nuevas expectativas de los alumnos, generar ambientes de confianza y convivencia armoniosa, pero siempre se debe empezar por el ejemplo, actualmente se trabaja para despertar la pasión por el estudio, influir en los niños y niñas a que busquen entre sus nuevas y viejas experiencias, que concienticen y confíen en ellos mismo, con el fin de crecer cognitivamente.

## **Capítulo III. Estrategias docentes y el logro de aprendizajes significativos en preescolar**

*“Que el niño decida a qué quiere jugar, no que el juguete le diga cómo tiene que jugar”  
(Pablo R. Boj)*

A lo largo de este capítulo se trata sobre la relación entre las estrategias docentes pertinentes para lograr la creación de aprendizajes significativos en los niños a partir de un cambio y modificación de la intervención de cada educadora con respecto a las características de los alumnos, complementando con su interés y atención, desenvolviéndose en un ambiente de confianza, libertad y cooperación, cuidando la motivación y el cumplimiento de aprendizajes esperados marcados en los planes y programas de estudio de preescolar.

### **3.1 Estrategias didácticas en la labor docente**

Actualmente, los alumnos carecen de motivación y de compromiso en las distintas áreas de formación, debido a la falta de una gama de estrategias metodológicas en el aula, que ofrezca la satisfacción a diario de mantenerlos motivados en el desarrollo de los contenidos. Otros aspectos que influyen, son las planeaciones didácticas al momento de orientar los procesos de formación, la no utilización de material didáctico por parte de los docentes y la falta de lúdica en la generación del conocimiento, implica el desinterés e imprecisión del aprendizaje.

Es importante mencionar que las estrategias didácticas contribuyen de manera positiva al desarrollo de las competencias de los alumnos. Por tanto, la docente debe partir de cómo aplicarlas en clases, dependiendo de dos factores importantes, el primero es: el momento de la clase en que se ocuparán, ya sea durante el inicio, desarrollo o cierre; y también la forma en cómo se presentan dichas estrategias, aspecto que está intrínsecamente relacionado con el momento de su respectivo uso.

El énfasis de esta complicación está ubicado en la enseñanza y en el diseño de los materiales para la misma. Por tanto, asumir el uso de estrategias de enseñanza es esencial para un docente, puesto que permite reflexionar, proponer, plantear y afrontar la situación que ocurre con el alumnado. Contempladas en todos los niveles educativos, así que se procura un modo de trabajo eficaz y propicio y motivante para la adquisición de aprendizajes.

La estrategia es percibida como procedimientos que implican llevar a cabo decisiones que responden a un problema, con la finalidad de hacer más amena la actividad o clase, donde el profesor los utiliza de manera reflexiva y flexible, creando un ambiente de colaboración, organización y confianza para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos. Contribuyendo a esto, Díaz y Hernández (2002), mencionan que son “procedimientos flexibles, heurísticos (nunca como algoritmos rígidos) y adaptables, dependiendo de los distintos dominios de conocimiento, contextos o demandas de los episodios o secuencias de enseñanza de que se trate” (p.139).

Ahora bien, hablar sobre estrategias de enseñanza y de aprendizaje tiene una relación, ya que ambas están involucradas en la propagación de aprendizajes significativos. Por ende, las estrategias de aprendizaje son las que permiten movilizar habilidades y recursos cognitivos con facilidad y destreza, en cambio, las de enseñanza, son tomadas como procedimientos que el docente utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes. Por tanto, las estrategias didácticas deben tomarse por iniciativa propia, las cuales deben ir modificándose, tomando una innovación, donde se vea a los alumnos como el centro de atención, implementando actividades retadoras, una interacción más amena entre compañeros y docente, así como plantear antes de comenzar una intención en cada actividad para interesar al alumnado.

Para esta investigación, el concepto de estrategia didáctica es aquel procedimiento utilizado para aprender, movilizar la habilidades y factores que influyen en el proceso enseñanza-aprendizaje, partiendo de una toma consciente de decisiones, las cuales tienen que ser adaptables a las condiciones de cada situación y orientadas a objetivos, lo cual hace que esos conocimientos resulten accesibles y, por lo tanto, útiles.

### 3.1.1 Tipos de estrategias

El docente al poseer un bagaje amplio de estrategias conoce qué función tienen y cómo pueden utilizarse o desarrollarse apropiadamente en las diversas situaciones presentadas, las cuales ayudan al proceso de enseñanza-aprendizaje. Contemplando la educación gradual que se le otorga al alumno. Díaz (2002), menciona que es necesario tener presentes cinco aspectos esenciales para considerar qué tipo de estrategia es la indicada para utilizarse en ciertos momentos de la enseñanza, las cuales son:

- *Consideración de las características generales* de los aprendices (nivel de desarrollo cognitivo, conocimientos previos, factores motivacionales, etcétera).
- *Tipo de dominio del conocimiento en general y del contenido curricular* en particular, que se va a abordar.
- *La intencionalidad o meta que se desea lograr y las actividades cognitivas y pedagógicas* que debe realizar el alumno para conseguirla.
- *Vigilancia constante del proceso de enseñanza*, así como del progreso y aprendizaje de los alumnos.
- *Determinación del contexto intersubjetivo* (por ejemplo, el conocimiento ya compartido) creado con los alumnos hasta ese momento, si es el caso. (p.141)

Estos aspectos tienen relación con lo que ocurre previo a iniciar la clase, es decir, debe estar monitoreando desde que se planea cómo ocurrirían los saberes y cuál sería la motivación pertinente por trabajar con el alumnado. De este modo, el autor menciona los diferentes tipos de estrategias de enseñanza que son útiles para ser empleadas dentro del aula y lograr el aprendizaje significativo.

Las cuales pueden incluirse al inicio (*preinstruccionales*), durante (*coinstruccionales*) o al término (*postíinstruccionales*) de una sesión, episodio o secuencia de enseñanza-aprendizaje o dentro de un texto instruccional. Es decir, para cada momento se emplean diferentes estrategias, las cuales implican diversos recursos para consolidar los aprendizajes de manera propia y colectiva (ver figura 5). Cada una teniendo su tiempo y sus características.



**Figura 5.** Tipos de estrategias. *Nota:* se describe en qué consiste y en qué momento cada una de estas estrategias debe ser empleada. Información retomada de Díaz y Hernández (2002). Elaboración propia.

Es decir, las preinstruccionales tratan de incidir en la creación de aprendizajes y experiencias previas al tema, también sirven para ubicar el contexto conceptual. Las coinstruccionales, cubren funciones para que el alumno mejore la atención y detecte la información principal, para lograr una conceptualización de los contenidos, es decir, mediante la comprensión; por último, las postinstruccionales, son presentadas al concluir la enseñanza, ya que permite valorar su propio aprendizaje.

Ya que estas estrategias se implementan a lo largo de cada actividad o situación, dependiendo el caso, está la clasificación de estrategias referidas a los procesos cognitivos, cada una incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se presenta una clasificación de los diferentes tipos de estrategias que existen para diversos propósitos (ver tabla 2):

**Tabla 2***Clasificación de estrategias*

No.	ESTRATEGIA	CARACTERÍSTICAS
1	Activar (o generar) conocimientos previos	Dirigidas a activar los conocimientos previos de los alumnos o incluso a generarlos. Su activación sirve para conocer lo que saben sus alumnos y para utilizar tal conocimiento como base para promover nuevos aprendizajes.
2	Orientar y guiar a los aprendices sobre aspectos relevantes de los contenidos de aprendizaje	Aquellos recursos que el profesor utiliza para guiar, orientar y ayudar a mantener la atención de los aprendices durante una sesión, discurso o texto.
3	Mejorar la codificación (elaborativa) de la información a aprender	Van dirigidas a proporcionar al aprendiz la oportunidad para realizar una codificación posterior, complementaria o alternativa a la expuesta por el enseñante o por el texto.
4	Organizar la información nueva por aprender	Proveen una mejor organización global de las ideas contenidas en la información nueva por aprender, mejorar su significatividad lógica, y hacer más probable el aprendizaje significativo de los alumnos.
5	Promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender	Destinadas a ayudar para crear enlaces adecuados entre los conocimientos previos y la información nueva a aprender, asegurando una mayor significatividad de los aprendizajes logrados.

*Nota:* Se establecen la variedad de estrategias con respecto al propósito que se requiera en la clase y la docente no pierda la atención del grupo. Información retomada de Díaz y Hernández (2002).  
Elaboración propia.

Estas estrategias tienen el propósito de elegir, coordinar y aplicar las habilidades del docente frente al grupo, las cuales tienen relación con el aprendizaje y con el “aprender a aprender”, refiriéndose a continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo con los propios objetivos y necesidades planeados. Por lo mismo, es importante considerar la motivación, la comprensión y los aprendizajes previos para ir determinando cómo se van a aplicar las diversas estrategias con respecto a las situaciones cotidianas.

En concreto, las estrategias didácticas están enfocadas a cumplir los objetivos que se plantean en un determinado contexto educativo, donde las estrategias de enseñanza y las de aprendizaje se ponen en práctica. Es decir, las de enseñanza fomentan las instancias de aprendizaje, promoviendo la participación de los estudiantes. En cuanto a las de aprendizaje, es relevante mencionar que los estudiantes las utilizan para organizar y comprender contenidos o ideas clave.

### **3.2 El aprendizaje significativo en niños preescolares**

Los alumnos aprenden mediante las preguntas, si los alumnos no empiezan por preguntarse el porqué de las cosas, se quedarán simplemente con lo empírico, no investigarán y quizá les sea más difícil comprender los temas o conocimientos en niveles educativos posteriores. Por ende, el papel del docente debe ser siempre el que guía en vez de hacer estrictas las clases, con el fin de ayudar al alumno a generar aprendizaje por sí mismo.

En cuanto a la relación con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica como espejo simbólico que transforma (lo imaginario en real), el elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende (Salinas Nicolas, Pineda Pastor, & Bayona Cruz, 2016).

### 3.2.1 El aprendizaje

El aprendizaje es concebido como un proceso de interacción que produce cambios internos, una modificación de los métodos en la configuración psicológica del sujeto de forma activa y continua. El cual puede que sea favorecido mediante las experiencias que el individuo ha tenido a lo largo de su vida, por consiguiente, este la procesa para crear nuevos conocimientos. A continuación, están diferentes definiciones de aprendizaje en perspectiva de otros autores (ver tabla 3):

**Tabla 3**

*El aprendizaje*

Autor	Definición de aprendizaje
<b>Zapata (s/f)</b>	Es el proceso o conjunto de procesos a través del cual, se adquieren o se modifican ideas, habilidades, destrezas, conductas o valores, como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y/o la observación.
<b>Feldman (2005)</b>	“(…) un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia.
<b>Beltrán (1993)</b>	“un proceso socialmente mediado, también es necesario precisar que requiere una implicación activa del estudiante, única manera de que se produzca un cambio real en la comprensión significativa.
<b>Rodríguez (2014)</b>	Una reconstrucción de conocimientos ya elaborados y el sujeto que aprende es un procesador activo de la información y el responsable de dicho aprendizaje, con la participación del docente como facilitador y mediador del mismo.

Autor	Definición de aprendizaje
<b>Vázquez (2010)</b>	Es todo un proceso que implica la preparación y disposición oportuna y pertinente; un proceso dinamizado y facilitado con estrategias de enseñanza variadas y motivadoras.

*Nota:* se determinan diferentes conceptos de aprendizaje desde la perspectiva de diferentes pedagogos y filósofos quienes lo concretan en un proceso. Información retomada de varios autores. Elaboración propia

Sin embargo, en otra perspectiva Vygotsky (s/f), afirma:

“Es una actividad social, y no sólo un proceso de realización individual como hasta el momento se ha sostenido; una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante la cual el niño asimila los modos sociales de actividad y de interacción, y más tarde en la escuela, además, los fundamentos del conocimiento científico, bajo condiciones de orientación e interacción social”. (p.1)

Se habla de un comportamiento del niño en medio de los diferentes contextos que lo rodean, ya que va adquiriendo diversos procesos de aprendizaje, porque se le presenta innumerables exigencias prácticas e intelectuales, desde que tiene la necesidad de pedir, preguntar y escuchar sobre tantas cosas que ocurren. Después de cierto tiempo en el proceso de su desarrollo, empieza a identificar las características y significado de los objetos y personas.

Vygotsky (1979) plantea, si durante el proceso de aprendizaje el niño forma una estructura o asimila una operación cualquiera, habrá descubierto la posibilidad de formar diversas estructuras cognitivas. Se tendrá instruido al niño a cambiar su forma de pensar, el mismo empezará a crear y se pondrá a prueba ante diversas situaciones, lo cual hará que empiece a esforzarse cada vez para seguir generando conocimiento.

Así mismo, señala que todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño. Pero, se demostró que la capacidad de los niños para aprender bajo la guía de un maestro variaba en gran medida y el subsiguiente curso de su aprendizaje era

distinto. Esta diferencia es la que denominó Zona de Desarrollo Próximo: “No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.” (Vygotsky, como se citó en Carrera y Mazzarella, 2001)

Se señalan tres ideas básicas que tienen relevancia en educación con respecto a la teoría de Vygotsky (como se citó en Carrera y Mazzarella, 2001)

- a.) *Desarrollo psicológico visto de manera prospectiva.* Es el proceso educativo donde se evalúan las capacidades o funciones que el niño domina completamente y que ejerce independientemente, la idea es comprender el surgimiento de lo que es nuevo.
- b.) *Los procesos de aprendizaje ponen en marcha los procesos de desarrollo.* Es la trayectoria del desarrollo, de afuera hacia adentro por medio de la internalización de los procesos interpsicológicos.
- c.) *Intervención de otros miembros del grupo social como mediadores entre cultura e individuo.* Donde la interacción promueve los procesos interpsicológicos que posteriormente serán proceso e internalizados para su uso de manera integral.

Refiriendo a la Zona de Desarrollo Próximo, donde se encontrará una transformación, la cual tiene su ritmo, contemplando las características del alumno y la atención e interés que toma ante el nuevo conocimiento, por ende, la docente tiene que ir monitoreando el desenlace de la clase, que va de lo general a lo particular, con ciertos tonos de complejidad en cada actividad, para lograr concretar en la creación de un aprendizaje significativo. Para esta investigación, el concepto de aprendizaje significativo se concibe como un proceso de construcción del conocimiento a partir de experiencias, de forma activa y continua, el cual se consolida y logra ser utilizado en diferentes situaciones de la vida desde la manipulación de habilidades físicas y cognitivas.

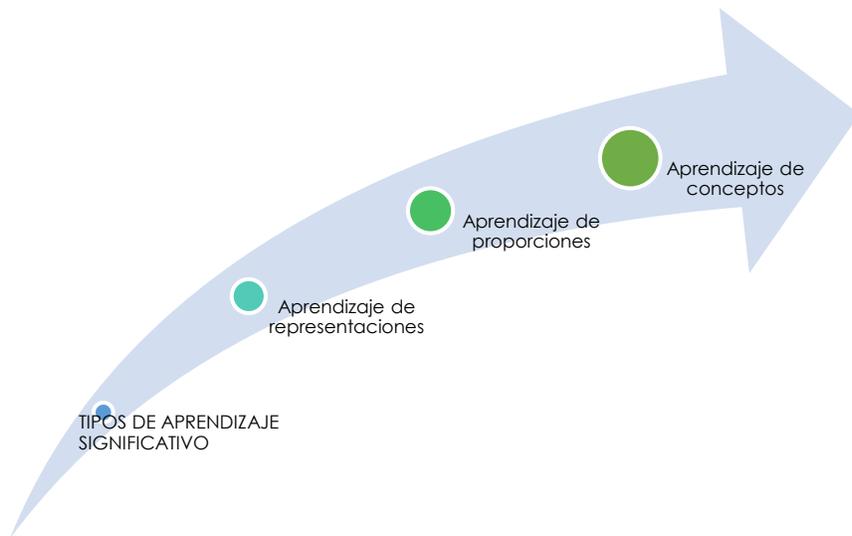
### 3.2.2 Aprendizaje significativo

El aprendizaje utilizado para pensar, sentir y actuar, expresado a través de funciones motoras como el lenguaje, la expresión corporal y los movimientos en general; en este proceso se involucran también la conciencia y los estímulos, la emoción, la percepción, el juicio y el aprendizaje. Dentro de las aulas debe manejarse la enseñanza vinculada con lo que saben y lo nuevo que se aprenderá, sin dejar a un lado que ellos deben tomar la iniciativa por participar, dar a conocer lo que saben y reforzarlo con ideas del docente como de sus compañeros.

El aprendizaje significativo es definido como el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal (Ausubel & Moreira, como se citó en Rodríguez, 2004). Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de ideas de anclaje, es decir, todo va encajando.

Por lo tanto, se debe tomar en cuenta las características de los alumnos, ir dando los temas desde los conceptos más generales hasta los más específicos, para lograr un aprendizaje más integrador, comprensivo, de largo plazo, autónomo y estimulante. abordando todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiera significado para el mismo.

Con respecto a esto, Ausubel (1973) establece tres tipos de aprendizaje significativo (ver figura 6):



**Figura 6.** Tipos de aprendizaje significativo. *Nota:* se desprenden diferentes características en cada tipo de aprendizaje, lo cual logra generar el significado de cada palabra-objeto y consolidarlo como se conoce hoy en día. Información retomada de Ausubel (1973). Elaboración propia.

- 1- Aprendizaje de representaciones: consiste en aprender el significado de símbolos solos o de los que éstos representan.
- 2- Aprendizaje de proporciones: es la adquisición del significado de las ideas expresadas por grupos de palabras combinadas en proposiciones u oraciones.
- 3- Aprendizaje de conceptos: consistente en aprender lo que el concepto mismo significa; es decir, discernir cuáles son sus atributos de criterio que lo distinguen y lo identifican.

Con base al logro de los diversos aprendizajes, existe una relación de etapas de conceptos (ver tabla 4), para llegar al aprendizaje significativo (pp. 4-5):

**Tabla 4**

*Etapas para el logro de un aprendizaje significativo*

<b><i>Etapas para el logro de un aprendizaje significativo.</i></b>	<b>Descripción</b>
<i>Motivación</i>	Etapa inicial del aprendizaje, en la cual se presenta el objeto de estudio de los estudiantes, promoviendo con ello su acercamiento e interés por el contenido, creando una expectativa que promueva el aprendizaje
<i>Comprensión</i>	Consiste en el proceso de percepción de aquellos aspectos que ha seleccionado y que le interesa aprender; se dirige al detalle, a la esencia de los alumnos y fenómenos, buscando su explicación. Tanto profesor como alumno deben buscar la causa del problema, la solución y el modo de integrar los nuevos conocimientos de manera más sustancial en la estructura cognitiva del alumno.
<i>Sistematización</i>	Es la etapa crucial del aprendizaje; es donde el estudiante se apropia de los conocimientos, habilidades y valores, se produce cuando los nuevos contenidos son asimilados de manera sustancial por el alumno.
<i>Transferencia</i>	Permite generalizar lo aprendido, que se traslade la información aprendida a varios contextos e intereses. Es la ejercitación y aplicación del contenido asimilado a nuevas y más variadas situaciones.
<i>Retroalimentación</i>	Proceso de confrontación entre las expectativas y lo alcanzado en el aprendizaje, se efectúa mediante la evaluación del proceso de aprendizaje, la cual debe estar presente a lo largo del proceso. En esta etapa se compara el resultado obtenido con la relación del resultado valorado respecto a los objetivos, al problema, al método, al objeto y al contenido.

*Nota:* representa las etapas por la que pasa un concepto para ser analizado por el individuo, tanto dentro del aula como en su contexto familiar y logre concretarse en un aprendizaje significativo. Información retomada de Ausubel (1973). Elaboración propia.

A lo largo de estas etapas se consideran los pasos para apropiarse de un aprendizaje, desde la perspectiva del alumno como del docente porque se tiene la relación del proceso de enseñanza-aprendizaje, en donde el alumno va creando sus propias formas de conceptualizar los tópicos, siendo capaz de definir su metacognición, conocimiento que tienen las personas de su propia cognición, motivándolas a prever

acciones y anticipar ayudas para mejorar su rendimiento y resolver de mejor manera las situaciones que enfrentan, mediante una reflexión y un pensamiento crítico.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual posibilita una mejor orientación de la labor educativa, dejando de verla como una labor que deba desarrollarse con “mentes en blanco” o que el aprendizaje de los alumnos comience de “cero”, pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

El logro del aprendizaje significativo puede aprovecharse por medio de una verbalización, dejando a un lado la comunicación egocentrista, la cual se refiere a escasas manifestaciones exteriores, es importante la relación interpersonal, tomando en cuenta la disposición del alumno como el material con el que se trabaja, ya que este se puede ser una parte motivante y significativo para poder utilizarlo en diversos contextos, así como el apoyo de los padres de familia y de las y los docentes.

Retomando lo anterior, el aprendizaje significativo es más allá de un simple conocimiento, ya que lleva procesos mentales que cada individuo va diseñando de acuerdo con su contexto. Puede determinarse como la relación que existe del conocimiento previo de cada individuo con los nuevos saberes a integrar, haciendo uno solo, el cual permitirá desarrollarse en distintos ámbitos y contextos en su vida. En la siguiente figura (ver figura 7), puede verse como se incorporan los diferentes conocimientos para la consolidación de aprendizajes significativos.



**Figura 7.** Relación de aprendizajes de acuerdo con Ausubel para la creación de nuevos aprendizajes. Elaboración de Viera torres, Trice (2003).

## **Capítulo IV. Metodología. La influencia de los ambientes lúdicos en el logro de aprendizajes significativos de niños preescolares**

En este capítulo se habla sobre el marco metodológico implementado, describiendo las fases y etapas con respecto a la investigación cualitativa, la cual está orientada a dar sentido y comprender lo que sucede con algún fenómeno o en algún contexto.

### **4.1 La investigación cualitativa**

La investigación tiene un enfoque cualitativo, es decir, el investigador debe acercarse a la realidad, teniendo en claro qué va a observar, cómo y cuándo actuar, cómo obtener información relevante a través de informantes claves, cuáles son las técnicas de recogida de datos más apropiadas y cómo analizarlos. Por lo mismo, Del Rincón (como se citó en Bisquerra, 2004), menciona que la investigación cualitativa se caracteriza por:

- a. Cuestionar que el comportamiento de los sujetos sea gobernado por leyes generales y caracterizado por regularidades subyacentes.
- b. Enfatizar la descripción y la comprensión de lo que es único y particular en vez de las cosas generalizables.
- c. Abordar una realidad dinámica, múltiple y holística, a la vez que cuestiona la existencia de una realidad externa.
- d. Proceder a la comprensión y a la interpretación de la realidad educativa desde los significados y las intenciones de las personas implicadas.
- e. La realidad educativa la analiza el investigador que comparte el mismo marco de referencia que las personas investigadas, en contraposición con el observador externo, objetivo e independiente, propio de la metodología cuantitativa. (p. 276)

Por ende, Rodríguez (1996) menciona la existencia de diversas fases en la investigación cualitativa (ver figura 8), las cuales son lineales y cumplen la función de llevar a cabo cada proceso como debe para lograr dar respuesta a la pregunta de investigación.



**Figura 8.** Fases y etapas de la investigación cualitativa. Nota: se puede observar cómo se divide en diferentes pasos a lo largo de la investigación por realizar, desde lo general a lo particular a la pregunta que se quiere dar respuesta. Retomado de Rodríguez, (1996, p.64).

La primera fase es la *preparatoria*, la cual tiene dos etapas, las cuales son: Etapa reflexiva y Etapa de diseño. En esta fase se parte de las habilidades del investigador para la elección del tema, radica en el interés por conocer cuáles son las estrategias que se desarrollan por parte de las docentes para propiciar el aprendizaje del niño a través de generar ambientes lúdicos, a partir un diagnóstico de manera general realizado a partir de guías de observación, se concretó el tema “Los ambientes lúdicos como estrategia para crear aprendizajes significativos en niños preescolares”.

En esta investigación se recuperó la relación que existe entre las estrategias de enseñanza y aprendizaje, el aprendizaje significativo y el trabajo de los ambientes lúdicos centrados en el juego dentro y fuera del aula por parte de las docentes, identificando la pregunta de investigación ¿Cómo se manifiestan los ambientes lúdicos

empleados por las educadoras como estrategia para lograr aprendizajes significativos en niños preescolares?

Para dar respuesta a ello, se revisaron diversos artículos y libros sobre la temática de las diversas variables de los cuales se hizo una discriminación y de ahí se apartaron los estudios y los autores principales para delimitar los antecedentes y el marco teórico de la investigación, el cual se divide en: el manejo de ambientes lúdicos de aprendizaje en el aula, las estrategias didácticas utilizadas por las docentes, el aprendizaje significativo y el logro de estos en niños preescolares, quienes lo manifestaron en su actuar diario en diferentes contextos.

Asimismo, se determinó que se utilizará el método etnográfico, de acuerdo con Álvarez-Gayou (2003) considera que el propósito es describir y analizar lo que las personas de un sitio, estrato o contexto determinado hacen usualmente, para así dar respuesta tanto al objetivo general: “Analizar los ambientes lúdicos empleados por las educadoras como estrategia para el logro de aprendizajes significativos en niños preescolares”; como al supuesto hipotético el cual es “La generación de ambientes lúdicos con materiales diversos, el involucramiento de padres de familia y trabajar en los diferentes espacios dentro de la escuela, utilizados por las educadoras, desarrollan y propician motivación, interés y adquisición de saberes, ayudando a formar aprendizajes significativos en niños preescolares”.

Para lograr contestar los enigmas que da la investigación, se hace uso del diseño de diferentes instrumentos, por ejemplo, entrevistas, guías de observación, diarios de campo, los cuales fueron implementados en tres momentos a lo largo de la instancia en una determinada población, de la cual se seleccionó una muestra para recabar información más específica y válida.

La segunda fase, es *el trabajo de campo*, donde la investigación se hace paso a paso, los datos se contrastan una y otra vez, se verifican y se comprueban las veces necesarias. En esta fase, se hace el uso de los instrumentos los cuales se aplicaron a lo largo de las visitas dentro del campo, se llevaron a cabo diversos registros descriptivos (diarios de campo) para llegar a la reflexión de cómo se está llevando a cabo el proceso de esta investigación y cómo es el trabajo de la labor docente con su

grupo, la cual cuenta con dos características esenciales: el acceso al campo y la recogida productiva de datos.

El acceso al campo fue realizado de manera formal, a través de una carta de petición a directivos y docentes para poder aplicar los distintos instrumentos (ver anexo 1), asimismo los instrumentos que se utilizaron fueron las guías de observación, la observación participante que va relaciona con el diario de campos y algunas entrevistas a los diferentes sujetos que fungieron como muestra e informantes clave. Con una duración de 20 a 30 minutos para cada aplicación de estos. Las visitas al Jardín de niños Francisco González Bocanegra, turno matutino, ubicado en Ciudad Nezahualcóyotl, el plantel de investigación, fueron en 12 meses, las cuales constituyen en tiempos cada vez más prolongados. Es decir, en un primer momento, agosto a octubre se tuvieron visitas cada quince días dentro y quince días fuera de la escuela, así como en el segundo momento, que fueron los siguientes meses, de noviembre a enero.

Para finalizar, un tercer momento, de enero a junio (los últimos meses) las visitas fueron de martes a viernes. Estas visitas se realizaron para conocer el contexto, la forma de trabajar en el plantel, conocer a cada actor educativo y para aplicar los diferentes instrumentos de investigación, tanto entrevistas como guías de observación en cada aula.

Como tercera fase, es la *analítica*, donde el análisis de datos cualitativos va a ser considerado un proceso realizado con un cierto grado de sistematización. El análisis de los resultados fue por medio de informes y registros de los diferentes instrumentos de investigación previamente aplicados, contemplando tablas y diferentes ordenadores gráficos, dando a conocer cómo los ambientes lúdicos de aprendizaje fueron implementados dentro del aula, determinando cuál es la reacción y funcionalidad de estos, y llegar a una conclusión de su uso por parte de cada docente.

Como cuarta fase, está la *informativa*, para explicarlo de mejor manera se realizó una matriz de toda la información recabada en el campo mediante las entrevistas y otros instrumentos de investigación, seleccionando de toda las más significativas y determinantes en el trabajo docente, asimismo se elaboraron algunos diarios de

campo de las diferentes prácticas docentes, tanto de los resultados obtenidos de las entrevistas como de lo observado, con el fin de conocer y dar respuesta de qué manera son empleados estos ambientes lúdicos.

De la cual se obtuvo una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación real, demostrando cómo es el trabajo, las características, las estrategias empleadas y las conductas de la docente, así como de los alumnos y de los padres de familia dentro y fuera del aula, contemplando el contexto de manera objetiva para describir y comprender la vida dentro de la institución educativa y uso de esta, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Logrando dar respuesta al objetivo general y a los particulares, los cuales son: 1. Identificar los ambientes lúdicos generados por la docente para favorecer aprendizajes significativos; 2. Describir la contribución de los ambientes lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de habilidades; 3. Explicar la influencia de los ambientes lúdicos en el logro de aprendizajes significativos de niños preescolares.

## **4.2 La etnografía. El método de investigación**

A continuación, se encuentra el método de investigación, el cual engloba la metodología orientada a dar sentido y a comprender (frente a “explicar” por relaciones causa-efecto) de la realidad social y educativa (Bartolomé, como se citó en Bisquerra, 2004), es decir, éste estudia la vida, historia, comportamiento, relaciones, relatando hechos.

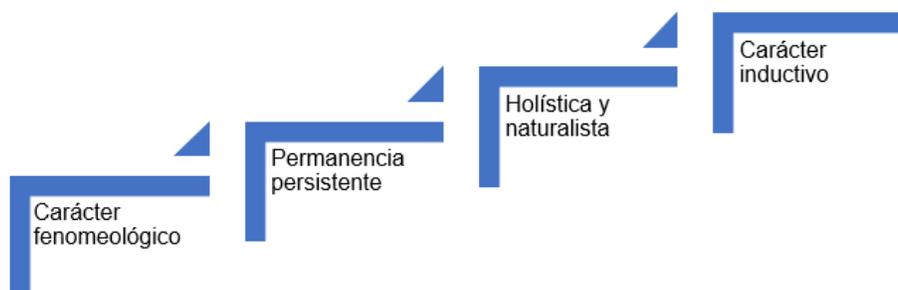
Este es *el etnográfico*, de acuerdo con Sandoval (2002) “partió de construir su objeto de estudio ligado a la discusión de la cultura, inicialmente solo en sociedades consideradas elementales, que tales sociedades no habían accedido a la civilización entendida a la manera occidental. Más tarde y en contraste, surgirá la llamada etnografía de las sociedades complejas, con aplicaciones a grupos poblacionales específicos como los viejos y a ámbitos nuevos, como el aula escolar y la fábrica, entre otros. Ligados a estos desarrollos vendrán, de manera consistente, las propuestas de las denominadas “antropologías urbanas” (pp.60-61)”.

Es un método particular de investigación seguido básicamente por los antropólogos con la intención de describir la cultura de un contexto. Es utilizado para analizar la práctica docente, describirla desde el punto de vista de los participantes como del observador. Rodríguez (como se citó en Bisquerra, 2004) define a la etnografía como “el método de investigación por el que se aprende el modo de vida una unidad social concreta, pudiendo ser ésta una familia, una clase, un claustro de profesores o una escuela” (p.295).

En sí, el propósito de la investigación etnográfica es describir y analizar a las personas de un sitio determinado, observando lo que hacen usualmente, desde el modo de vida, hasta sus creencias y tradiciones. Retomando a Bisquerra el encuadre metodológico de la etnografía, asume la necesidad de una inmersión en la realidad objeto de estudio. El proceso de investigación contempla el acercamiento al escenario (2004). A lo largo del trabajo, se pusieron en práctica diversas técnicas para la realización de la investigación, como la observación participante, con guías de observación y diarios de campo anecdóticos, de igual forma se emplearon entrevistas a los diferentes actores educativos.

#### 4.2.1 Características del método etnográfico

Siguiendo a Del Rincón (como se citó en Bisquerra, 2004) señala las siguientes características de la etnografía como forma de investigación social (ver figura 9):



**Figura 9.** Características de la etnografía. Nota: estas características son utilizadas para dar a conocer cómo será el ingreso al campo siendo un etnógrafo e ir recabando la información necesaria. Información retomada de Bisquerra, (2004). Elaboración propia.

1. Tiene un carácter fenomenológico. Describe e interpreta los fenómenos sociales desde la perspectiva de los participantes en el contexto social, lo cual permite al investigador obtener un conocimiento interno y desde dentro, de la vida social.
2. Supone una permanencia relativamente persistente por parte del etnógrafo en el grupo o escenario objeto del estudio. Tanto para ir realizando el reporte, ganarse la aceptación y confianza de los miembros; como para aprender la cultura del grupo, es decir, los patrones de la vida diaria con toda su dinámica. Acercándose a la realidad, involucrándose en un contexto social ayudando a comprender el significado de los comportamientos que se producen.
3. Es holística y naturalista. Recoge una visión global del ámbito social estudiado, integrando toda su complejidad desde distintos puntos de vista: el de los miembros del grupo como la interpretación del propio investigador. Por consecuencia, es muy detallada y rica en significados sociales ya que reproducen distintas perspectivas para conceptualizar la realidad y la visión del mundo.
4. Tiene un carácter inductivo. Se basa en la experiencia y la exploración de primera mano sobre un escenario social, a través de la observación participante como principal estrategia de obtención de la información en un proceso de análisis continuo. Se van generando categorías conceptuales y se descubren regularidades y asociaciones entre los fenómenos observados que permiten establecer modelos, hipótesis y posibles teorías explicativas de la realidad objeto de estudio.

En concreto, se explora lo que acontece cotidianamente en la escuela, en aportar datos significativos de la forma más descriptiva posible para luego interpretarlos y poder comprender e intervenir del modo más adecuado, haciendo lugar las interacciones, los valores, las actividades y las expectativas de todos sus participantes. El método etnográfico asume la necesidad de una inmersión en la realidad del objeto de estudio y contempla una serie de fases sistematizadas para acercarse al escenario que, Creswell (1998) concreta en las siguientes:

*1. La selección del diseño.* En esta fase se determina el lugar de estudio, se realizan visitas y diagnósticos para determinar la problemática a investigar y poner manos a la obra y determinar qué, cómo y desde cuándo está ocurriendo, para lograr una disminución e interés por retomar la temática no sólo en aquel preescolar sino en

los de la comunidad y posteriormente en otros lugares del estado, así como preservar la idea en niveles educativos posteriores, determinando los objetivos de la investigación y se determina que son con base en el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia el alumno, por parte de las docentes del preescolar Francisco González Bocanegra, donde se percató acerca de las capacitaciones y actualizaciones que han realizado con respecto al uso y conocimiento de ambientes lúdicos de aprendizaje, para el logro de aprendizajes significativos en niños preescolares.

2. *La determinación de las técnicas.* A lo largo del trabajo, se pusieron en práctica diversas técnicas que permitieron la realización de la investigación, lo cual hizo válida la examinación dentro del contexto. De acuerdo con Del Rincón (1995), la *observación participante*, es la principal de las estrategias de obtención de información, su objetivo fundamental es la descripción de grupos sociales y escenas culturales a través de la vivencia de las experiencias de las personas para conocer cómo definen su propia realidad.

Esta fue utilizada para llenar las guías de observación, tener registros del comportamiento de las docentes frente a su grupo, también con la intención de reconocer y apreciar su trabajo. Accediendo a un contacto vivencial con la realidad del campo investigado, para tomar una perspectiva del lugar y de quienes experimentan la realidad escolar, que son los diferentes actores educativos.

Otra técnica principal que se puso en práctica, fueron *las entrevistas*, para Denzin y Lincoln (2005, p. 643, tomado de Vargas, 2012) la entrevista es “una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas”, a su vez se retoman las entrevistas semiestructuradas, es decir, las preguntas son abiertas. Tanto el entrevistador como el entrevistado expresan sus opiniones, matizan las respuestas, e incluso pueden desviarse del guion inicial pensado qué es preciso explorar con respecto a lo que lleva la plática y los objetivos planteados. Estas sirvieron para obtener la perspectiva interna de los participantes, éstas fueron de forma individual, con el fin de recopilar información profunda para reconocer qué se hace y cómo se puede mejorar el trabajo docente.

Además, se utilizó el *diario de campo* el cual permitió describir el contexto de cada día, y el vivir cotidiano, asimismo, el replanteo de la estrategia tomada, es decir, la creación de ambientes lúdicos, manteniendo un lenguaje formal y adecuado para ser preciso en lo que se ha logrado y no, proponiendo nuevas formas o técnicas a emplear por las docentes titulares, así como evidenciar de manera objetiva cómo trabaja cada docente con su grupo, tomando en cuenta sus intereses, necesidades, motivaciones, nivel de complejidad, ritmo y estilo de aprendizaje.

3. *El acceso al ámbito de investigación.* En esta etapa el etnógrafo adecua las posibles estrategias de entrada a las características de cada situación. Para esto, se realizó el ingreso al campo de manera formal, a través de una carta de petición a directivos y docentes para poder aplicar los distintos instrumentos, también para ocupar los diferentes espacios en tiempos pertinentes, con una duración de 20 a 30 minutos cada aplicación de guías de observación, alguna grabación de alguna actividad o audio de entrevistas. Esta observación y su aplicación fue realizada en diferentes momentos (3 sesiones separadas) a lo largo de las semanas.

4. *La selección de los informantes.* Es la selección de las personas a interrogar y las situaciones que se desean examinar más a detalle a propósito e intencionalmente, según la cantidad y la calidad de información. En la investigación, los actores a estudiar fueron las docentes titulares de los diferentes grados, quienes contribuyeron a contestar los instrumentos de investigación para después construir un análisis de los resultados arrojados, haciendo una descripción objetiva y verídica de lo observado. Sin embargo, tres docentes no contestaron por motivos desconocidos, esto sin afectar a la investigación, ya que se trabajó con la mayoría de la muestra.

Se trabajó con ayuda de algunos “informantes clave”, quienes fueron las personas que tienen el conocimiento, estatus o habilidades comunicativas especiales con los agentes estudiados. Estos ayudaron a conocer más allá de lo que se puede observar, tener contacto para compartir diversas opiniones, en esta ocasión, quienes fueron algunos padres de familia por cada aula.

5. *La recogida de datos y la determinación de la duración de la instancia en el escenario.* En un primer momento, se incluye todo lo que el etnógrafo obtiene con su trabajo, así como sus registros y documentos aportados. Al finalizar cada encuesta, cada entrevista, los datos son descritos y analizados mediante tablas y una sistematización, ya sea comparación, progreso o la misma reflexión de cada docente. Con el fin de llegar a un análisis descriptivo de lo observado y recabado.

Estas aplicaciones de instrumentos se realizó en tres momentos, uno desde una observación superficial del contexto y recursos con los que cuenta el preescolar y cada docente en su aula. En segundo momento, se aplicaron diferentes entrevistas de los conocimientos previos con respecto a los ambientes lúdicos (derivados y características), por último, se volvió a entrevistar y aplicar nuevos instrumentos de investigación para dar a conocer si hubo algún cambio, un interés por innovar o si había una perspectiva nueva sobre este término.

6. *El procesamiento de la información recogida.* Los datos se separaron y se agruparon en categorías con el uso de tablas, mediante un proceso de manipulación y organización, para conectar los resultados obtenidos a un cuerpo más grande de conocimiento y de interpretación. Para asegurar la validez y credibilidad, se hace una triangulación de las respuestas obtenidas, para comparar y contrastar una explicación con otra, con el fin de elaborar un estudio lo más equilibrado posible.

7. *La elaboración del informe.* Del Rincón (como se citó en Bisquerra, 2004) advierte que el informe etnográfico debe incluir suficientes detalles descriptivos para que el lector conozca lo que pasó y cómo pasó, y se sienta trasladado a la situación social observada. Debe integrar con claridad cuál es la fundamentación teórica y empírica que apoya el trabajo, qué significó esa experiencia para los actores involucrados y qué representan los resultados obtenidos para la teoría ya establecida. El cual se llevó a cabo contemplando un planteamiento, una descripción de métodos y procedimientos, los resultados y conclusiones.

Para esto se realizó un informe de manera general, este es incluido en el apartado de conclusiones, ya que tiene el fin de informar, situar e interactuar con el fenómeno estudiado, involucrando y describiendo lo que ocurre en cada aula, narrando los logros,

los retos, los resultados que se han presentado en las intervenciones, por último, las conclusiones que ayudan a la mejora en la práctica para posteriores jornadas, asimismo, para dar cuenta si efectivamente es acertada o no la hipótesis planteada.

### **4.3 La población de la investigación**

La población es un conjunto de individuos de la misma clase, limitada por el estudio. Según Tamayo y Tamayo (como se citó en Franco, 2011) se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

Se aplica dentro del Preescolar Francisco González Bocanegra, ubicado en la Colonia Esperanza, en Ciudad Nezahualcóyotl, turno matutino, con un horario de 9:00 a 12:50. Cuenta con una matrícula de 173 alumnos, 83 son niñas y 90 niños, de edades entre tres y seis años, siete docentes, una de ellas en primer grado, tres docentes en segundo y otras tres en tercer grado. Las educadoras tienen estudios de licenciadas en educación preescolar, así como los directivos, sin embargo, la directora está tomando cursos, ya que lleva apenas tres años en el cargo, en cambio la subdirectora ya ha cumplido sus 31 años de servicio, quien se encuentra en proceso jubilatorio, en general las docentes tienen entre uno y 26 años de servicio, de todas ellas, solo dos son quienes han permanecido en este preescolar sus 26 años, otra ha cumplido apenas 10 años dentro de la escuela, ya que obtuvo su cambio, otras dos han concluido sus 6 años en la institución, una más lleva apenas dos años dentro del plantel y por último, la más joven trabajando en él lleva un año ejerciendo allí.

También se cuenta con tres promotores, la de inglés quien trabaja un día a la semana y sólo es a los grupos de tercero, la de salud quien trabaja una vez cada quince días con los niños y por último la de educación física, quien trabaja con los niños, igualmente una vez a la semana. Actualmente las tres toman cursos con respecto a su rama para actualizarse y seguir implementando actividades actuales y útiles en la cotidianeidad de los alumnos, sin embargo, si se nota que les falta ser más lúdicas a la hora de presentar sus clases, evitar que el producto de la sesión sean hojas registro, por otro lado, la promotora de educación física sí contempla acciones ligadas a la

lúdica, ya que ella realiza modulaciones de voz, aparte de lo físico trabaja conceptos de manera verbal y corporal, evitando caer en la aplicación de juegos sin un fin educativo.

La escuela es amplia, cuenta con siete salones, sin embargo, uno de ellos es más pequeño que los demás, por tanto, tiene menos alumnos. Existen sanitarios tanto para niñas como para niños, cada uno cuenta con cinco escusados. En el patio se encuentran rampas para algunos alumnos con capacidad diferente, existen señalamientos para ubicar las zonas seguras, también en el suelo del patio escolar, existen diversos dibujos para jugar, por ejemplo, el juego del avión, el stop, laberintos, para saltar y esquivar, lo cual ayuda al desarrollo de los alumnos. Antes se contaba con un área de juegos, sin embargo, estos ya no estaban en buen estado para su uso. También hay una astabandera, una pequeña jardinera y han cercado donde se ubica la cisterna para evitar accidentes.

Cada aula cuenta con escritorio, mesas y sillas para los alumnos, de tres a cuatro estantes para material didáctico. Estas están equipadas con luz eléctrica, enchufes, ventanas amplias permitiendo la ventilación y la entrada de luz natural. En caso de utilizar la tecnología, en la escuela hay dos bocinas, un proyector, una computadora, estos para el uso de todas las maestras.

#### **4.4 La muestra de la investigación**

La muestra es la que puede determinar la problemática ya que es capaz de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso. De acuerdo a Monje (2011), es “un conjunto de objetos y sujetos procedentes de una población; es decir, un subgrupo de la población, cuando esta es definida como un conjunto de elementos que cumplen con unas determinadas especificaciones” (p. 123), esta es representativa, la cual refleja o representa las características de la población, determinando si son aplicables en dicha población, estableciendo una muestra homogénea. Además, es de tipo no probabilística, es decir, la selección no depende del azar, los elementos se escogen de acuerdo a unas características definidas por el investigador o la investigación.

Estas muestras no probabilísticas, conjeturan un procedimiento de selección informal, e incluyen distintas características (Monje, 2011) las cuales son:

1. Muestra de sujetos voluntarios: Se trata de muestras fortuitas, por ejemplo, sujetos que acceden voluntariamente a participar en un estudio. Con este tipo de muestra no se puede inferir, ya que las características de los sujetos de la muestra pueden ser diferentes al total de la población.
2. Muestra por conveniencia: se selecciona de acuerdo a la intención del investigador.
3. Muestras de pacientes por cuotas: la proporción de participantes en las encuestas lo decide el investigador de acuerdo, al comportamiento de ciertas variables demográficas en la población. (p. 127)

Por ende, la muestra en esta investigación es por conveniencia, la cual se refiere a una “muestra de voluntarios, y se utiliza si el investigador necesita que los posibles participantes se presenten por sí mismos, este es fácil y eficiente” (Monje, 2011, p.130), la cual se aplicó a las diferentes docentes, porque son quienes están en contacto con el trabajo áulico. Son de primero, segundo y tercer grado, con quienes se aplicaron los diversos instrumentos con base en la temática de “Los ambientes lúdicos como estrategia para crear aprendizajes significativos en niños preescolares” en su enseñanza. Contemplando que todas tienen características diferentes, comenzando con los años de servicio dentro del nivel, sus experiencias dentro y fuera de contextos ajenos al preescolar actual, su preparación que han tenido y siguen construyendo.

Se realizó una clasificación con base en su experiencia como en las estrategias que ellas implementan con relación al tema. Son siete docentes titulares, entre 26 y 50 años de edad. Teniendo una preparación de Licenciatura en Educación Preescolar y entre 2 a 26 años de servicio. Contando con cursos y capacitaciones en el ámbito educativo, para una mejor intervención docente dentro del aula, ya que son quienes conviven con los alumnos, por ende, deben conocer y estar preparadas para llevar a cabo nuevas formas de dar su clase.

**Tabla 5**

*Códigos de la muestra, determinando las características utilizadas*

Clave	Docente titular	Grado y grupo	Grado máximo de estudios	Cursos tomados para actualización
R1	R	1°	Licenciatura	No
G2A	G	2° A	Licenciatura	No
J2B	J	2° B	Licenciatura	Sí
B2C	B	2° C	Licenciatura	Si
K3A	K	3° A	Licenciatura	No
S3B	S	3° B	Licenciatura	Si
E3C	E	3° C	Licenciatura	No

*Nota:* esta tabla es realizada para identificar a las docentes de cada grado, asimismo se coloca una clave para proteger su identidad. Elaboración propia.

#### **4.5 Instrumentos para la recolección de datos**

La aplicación de instrumentos en el campo de investigación, sirvieron para acercarse al fenómeno a estudiar, observar y extraer de ellos información. Se llevaron a cabo varios instrumentos de investigación, los cuales recabaron información cualitativa con base en el trabajo áulico de las docentes, en concreto, en la creación/aplicación de ambientes lúdicos

Un instrumento de recolección de datos es, en principio, cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos la información (...) Los datos secundarios, por otra parte son registros escritos que proceden también de un contacto con la práctica, pero que ya han sido recogidos, y muchas veces procesados, por otros investigadores, suelen estar diseminados, ya que

el material escrito corrientemente se dispersa en múltiples archivos y fuentes de información (Sabino, 1996).

Estos instrumentos fueron empleados con base en reconocer y observar el trabajo áulico de las docentes, en concreto, en la creación/aplicación de ambientes lúdico, dando a conocer cómo se sienten, qué tanto llena sus expectativas del ir a la escuela, y cómo aprecia los diferentes juegos puestos en práctica, por último, saber por qué le gusta o no, el uso de las actividades-juegos, desde la perspectiva de las docentes, alumnos y padres de familia.

Entre los instrumentos usados están las entrevistas, guías de observación, la observación participante, diario de campo. Se entiende por *observación participante* aquella en la que el observador participa de manera activa dentro del grupo que se está estudiando. Es decir, el observador tiene una participación, tanto externa, en cuanto a actividades, como interna, en cuanto a sentimientos e inquietudes. En palabras de Goetz y LeCompte (1998) la observación participante se refiere a una práctica que consiste en vivir entre la gente que uno estudia, llegar a conocerlos, a conocer su lenguaje y sus formas de vida a través de una intrusa y continua interacción con ellos en la vida diaria.

Esta se llevó a cabo en cada aula, registrando lo observado tanto en los diarios de campo como en *guías de observación*, las cuales se basan en una lista de indicadores, los cuales marcaban las características de acuerdo a lo que se veía reflejado con respecto a la implementación de ambientes lúdicos y las diferentes estrategias llevadas a cabo cuando se era necesario, para una comparación y análisis de cómo implementa su intervención la educadora.

*La entrevista*, se entiende como una interacción entre dos personas, planificada y que obedece a un objetivo, en la que el entrevistado da su opinión, sobre un asunto, el entrevistador, recoge e interpreta esa visión particular. En las cuales las preguntas son hacia cómo comprenden y qué métodos se pueden llevar a cabo para crear conciencia del uso de los ambientes lúdicos como estrategia didáctica. Estos instrumentos al ser semiestructuradas, su diseño era flexible y planteado en categorías, cada uno tiene diferentes indicadores por observar y de dudas que se tenían con respecto al

conocimiento de los conceptos y cómo los lleva a cabo cada una de las educadoras, cada entrevista era de alrededor de 15 preguntas para no saturar a la docente y completar los tiempos destinados.

*Los diarios de campo*, los cuales permiten describir el contexto de cada día, y el vivir cotidiano, asimismo, el replanteo de la estrategia tomada, es decir, la creación de ambientes lúdicos, manteniendo un lenguaje formal y adecuado para ser preciso en lo que se ha logrado y no, proponiendo nuevas formas o técnicas a emplear. Este se divide en información general del preescolar y grupo observado, para posteriormente en tres columnas respectivamente colocar: lo observado y realizado por la docente en la actividad; las observaciones que se realizaron de acuerdo a cómo actuó y por último los comentarios que se hicieron en conjunto sobre la actividad e incidentes si era necesario.

Los instrumentos fueron capaces de recoger datos precisos, para ordenarlos y procesarlos, con el objetivo de obtener la perspectiva real que tienen los sujetos que se consideraron como muestra, sobre la temática antes mencionada ya que se pretende proporcionar la información necesaria para después poder complementar con propuestas para el seguimiento de ser utilizados o de la inclusión de los mismos. Además, se utilizaron algunos recursos para llevar a cabo la investigación, los cuales fueron:

- Humanos: Apoyo de las docentes titulares, del directivo, de alumnos y de padres de familia
- -Financieros: Viáticos, gastos materiales, copias,
- -Materiales: Bocina, material didáctico, espacios (aula/patio), laptop, proyector, copias, libros.

## **Capítulo V. Resultados y análisis de los ambientes lúdicos de aprendizaje en preescolar.**

A continuación, se presenta el análisis de los resultados obtenidos a lo largo del tiempo de investigación, de acuerdo con Latorre y González (como se citó en Pérez, 2011), el análisis de datos es la etapa de búsqueda sistemática y reflexiva de la información, obtenida a través de los instrumentos. Constituye uno de los momentos más importantes del proceso de investigación e implica trabajar los datos recopilados, organizarlos en unidades manejables, sintetizarlos, buscar regularidades o modelos entre ellos, descubrir qué es importante y qué van a aportar a la investigación.

La aplicación de los diferentes instrumentos de investigación se realizó en diferentes momentos con la finalidad de ir contrastando como se desenvuelven las educadoras, para conocer de qué manera son utilizados los ambientes lúdicos y si los implementan como estrategia para favorecer aprendizajes significativos en el alumnado. De igual forma, se confirma a partir de los testimonios de las docentes, mediante la observación participante notando el proceso que realizan para evaluar, posibilitando el proceso de desarrollar y lograr aprendizajes significativos en los niños preescolares, desde el uso de otros espacios, diversificar material didáctico y contar con el apoyo de padres de familia.

En primer momento, se realizó una pequeña quía de observación acerca de los recursos con que contaba el preescolar, los cuales serían factores importantes para corroborar cómo es utilizado para el desarrollo académico del alumno. En la cual se destacó que hay siete aulas, un espacio para juegos, un patio (utilizado para ceremonias, eventos, actividades físicas), una pequeña jardinera, pasillos amplios, un patio más pequeño que el anterior, así como un salón de USAER (exclusivo para uso del turno vespertino).

Asimismo, se observó lo que hay dentro de cada aula, en general, hay un pizarrón, un escritorio, de 6 a 12 mesas en forma de trapecio para los alumnos, cabe señalar que hay entre 24 a 27 alumnos por grupo, exceptuando un salón, el cual cuenta con 13 alumnos por el tamaño de esta; tienen un friso, un mueble para biblioteca de clase y

uno especial para material (hojas, papel higiénico, jabón, toallitas, pegamento líquido, esponjas, etc.), así como otros estantes para material de ensamblaje, rompecabezas, láminas, entre otros, también tienen un recipiente donde guardan juguetes donados para el uso del grupo o de la escuela.

Se ha notado que no siempre es proporcionado ese material a los niños, a menos que realmente las actividades lo soliciten. Muy pocas docentes, son quien realmente toman un espacio para que el grupo manipule y juegue de manera libre todo aquel material. Por ejemplo, en el receso se observó cómo cada docente tiene su estilo de relación con los niños con respecto al uso de las instalaciones y materiales. También se notó el trabajo de las docentes al implementar materiales distintos en sus situaciones didácticas, en general utilizan los campos de formación académica de lenguaje y comunicación y pensamiento matemático, sin embargo, tratan de realizar ciertas transversalidades con las áreas de desarrollo.

Como segundo y tercer momento, fueron la implementación de guías de observación en algunas aulas, aplicación de entrevistas y cuestionarios a diferentes docentes, de las cuales se recopila diversidad de información con respecto a lo que conocen, han escuchado y/o han aplicado en la labor docente acerca de los ambientes lúdicos de aprendizaje como estrategia para la creación de aprendizajes significativos en el aula. De igual forma, cómo ven al juego y la relación con el componente lúdico, y poder determinar la funcionalidad o complejidad en una práctica favorable, franca, creativa, libre, crítica y de compromiso.

Los ambientes generados por la educadora son empleados con base en lo observado y evaluado de las características, intereses y áreas de oportunidad, lo cual posibilita el proceso de desarrollar y lograr aprendizajes significativos en los niños preescolares; desde el uso de otros espacios, diversificar material y el apoyo de padres de familia, lo que implica actualizarse para adoptar estrategias con respecto a los ambientes lúdicos. Los resultados se encuentran en los siguientes apartados, los cuales se derivan de las variables.

## **5.1 Una aproximación a los conceptos de ambiente lúdico, estrategia didáctica y aprendizaje significativo**

En las primeras entrevistas realizadas a las docentes, al ser una muestra homogénea y empleada en expertos se toman algunas de las entrevistas contestadas con datos respecto a su práctica y experiencia docente; en las cuales se manifiestan los conceptos con respecto a las variables de la investigación (estrategia, ambientes lúdicos y aprendizaje significativo), estos son utilizados para dar a conocer lo que observan y cómo los llevan a cabo en su intervención, buscando la mayor proximidad a la situación y el contacto directo con los participantes para captar su perspectiva personal, alineándose con su propia realidad, y compartiendo sus experiencias y sus actitudes. En primer lugar, se rescatan las respuestas de cuatro docentes, las cuales corresponden a segundo y tercer grado.

El instrumento nombrado “Las estrategias implementadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para crear aprendizajes significativos a partir de ambientes lúdicos” (ver anexo 2) validado por un maestro, en aceptación y pertinencia de los 36 indicadores, realizados a partir de las variables y el propósito de la investigación, se recopilan algunas de las preguntas más relevantes para comenzar con conocer y apreciar cómo las docentes interpretan los conceptos clave.

De acuerdo con Duarte (2003) define ambiente de la siguiente manera “el ambiente es concebido como el conjunto de factores internos –biológicos y químicos– y externos, –físicos y psicosociales– que favorecen o dificultan la interacción social” (p. 2), al contrastar el concepto del autor con lo que opina la docente S3B es “es un espacio con características que permiten sentirse bien en este.” y la docente B2C que menciona que este “es el espacio donde el alumno interacciona con los demás”, al igual que la docente E3B menciona que “el ámbito o el estar con los educandos en el salón de clases” comprobando que ambas tienen la idea de lo que se refiere sin embargo, olvidan que es más allá de lo que sólo los rodea y tomar más en cuenta lo intrínseco del alumno.

Se continuó con la pregunta con respecto al concepto de lúdico, a lo que comentaron “tiene el propósito o fin de divertir entretener, va encaminado al desarrollo de las

habilidades físicas e interviene la creatividad, el placer, el juego y el conocimiento.” S3B, por otro lado, dijo la educadora B2C “actividad con fines recreativos, donde se incluye generalmente al juego.”, ambas tienen claro lo que propone el componente lúdico dentro del campo educativo, aunque Jiménez (2000) la determina como una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica, ligándose a la cotidianidad, en especial a la creatividad humana. En sí, trata de crear nuevas perspectivas dentro de la práctica educativa, sin presiones y a un ritmo acorde al estilo de aprendizaje del grupo con el que se trabaja.

Ya que se tienen los dos conceptos importantes, se define un ambiente lúdico, como ya se vio no es simplemente el jugar y divertirse como varias docentes lo realizan al enterarse de que se harían actividades lúdicas, sino lo contrario, como recalca Álvarez, et al, (s/f) los ambientes lúdicos son “una herramienta que posibilita a niños a relacionarse mejor con su entorno y desarrollar procesos de aprendizaje que lo inscriben dentro de una sociedad equitativa, además permite acceder de forma natural en su cotidianidad, así como en competencias y fortalecimiento afectivo, dando una emotividad por lo que hace y logra”. (p. 2)

A lo que las docentes responden, “es un espacio agradable en el que puede tener alegría, diversión, pero al mismo tiempo se aprende y se socializa con otros de manera motivada y emocionante”, “un espacio previamente organizado con recursos necesarios (estos sobre todo para propiciar momentos de juego)”, “espacio educativo en el cual los alumnos jueguen y aprendan.”, “un medio o entorno donde los alumnos tienen un buen desenvolvimiento de manera divertida con diferentes tipos de actividades”

Se puede observar que falta consolidar nuevos conceptos en la educación contemporánea, viéndose involucradas por nuevas necesidades educativas, no solo por parte de los niños sino por ellas mismas. Para que siempre se pueda apreciar un cambio o modificación tanto en impartir cómo recuperar los conocimientos. Como menciona Galván (2008) el mantenerse actualizada:

“Es una tarea necesaria de la investigación educativa y una responsabilidad de las instituciones donde se forman los nuevos maestros y maestras. Y no sólo para decir que el cambio es posible en la escuela, sino para transmitir el valor del quehacer educativo, a partir de reconocer la creatividad y el esfuerzo. El trabajo en el aula, si bien tiene sinsabores, igual proporciona satisfacciones y orgullo profesionales” (p.11)

Sin duda la labor de docente está rodeada de múltiples significados y contradicciones, así como de diversos dilemas sobre el desempeño de los alumnos, la colaboración que presentan para seguir generando aprendizajes. La educadora tiene que atender los cuatro pilares de la educación, los cuales de acuerdo con Jacques (1994) son: “aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser” (pp. 91-103), dependiendo del momento y la circunstancia, para poder determinar cómo y cuándo actuar, así como de estar al tanto al intervenir desde lo que observa, las exigencias que presentan, la realidad en donde se desenvuelven.

Por lo mismo, las respuestas otorgadas a la pregunta ¿Ha utilizado la estrategia de ambientes lúdicos en su práctica docente?, ¿Cómo lo ha hecho?, las respuestas obtenidas fueron, “sí, cambiando de escenario cuando se es necesario, poniendo en juego el cambio de voces o haciendo comentarios para sacarlos un poco de lo que están trabajando para despejarlos un poco (S3B); he implementado rincones, donde el juego es el principal recurso para aprender sobre un contenido, por ejemplo, rincones de dentista, del médico, del veterinario, de los bomberos. Donde a partir de sus imaginación, conocimientos previos y experiencias con el tema los alumnos plantean como desarrollar la dinámica de juego y permite al docente observar cómo es que lo realizan, en un espacio "natural" adaptado para los niños (B2C); aplicación de juegos y material didáctico (G2A); sí, con actividades situadas (E3C), en general, sus respuestas fueron centradas y ligeramente relacionadas con lo que se toma en cuenta en los ambientes lúdicos, así como lo menciona Jiménez (2000):

“Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en estos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarias, (...) que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 18-19)

Haciendo una relación con la pregunta posterior, se interrogó a las docentes si considera que beneficia o perjudica el juego en las actividades dentro del aula, ya que la lúdica tiene relación con el juego, pero no son lo mismo, y las respuestas fueron de manera positiva, ya que manifiestan que “es importante porque permite que el aprendizaje sea divertido y no obligado o aburrido, si fuese así no habría aprendizaje” (S3B), “El juego beneficia en su totalidad en el aula, puesto que los niños se sienten interesados en lo que harán, y no como una imposición. Dentro del proceso o al final del juego descubren que aprendieron algo nuevo” (B2C), Considero que es importante para un constructo de conocimientos más significativos para el niño, Si, debido a que estas actividades estimulan mucho el cerebro del alumno y es bueno para el aprendizaje que se tenga en esta etapa de su vida.

En contraste a sus comentarios se pudo notar, con respecto a lo observado, que no todas las docentes tienen la fortaleza de implementar el juego como una estrategia base, es decir, al utilizarlo tienen deficiencias como al poner orden, lograr que los alumnos participen de manera “ordenada”, que mantengan la atención en lo que realicen y que compartan lo aprendido o vivido en la actividad, así como la falta de uso de mobiliario y/o espacios que ofrece la escuela, ya que la docente R1 y K3A, ocasionalmente tienden a organizar y preparar material durante la clase y no previamente, ocasionando dispersión. Las educadoras, mantienen el propósito de sus actividades, sin embargo, no todas logran que sus niños aprendan de manera divertida, lo que ocasiona que sus intervenciones se vuelvan rutinarias o que solo se preste atención a los más participativos.

Por otro lado, se habla del concepto de estrategia, de acuerdo a Monereo (como se citó en (CIECI, s/f) “la estrategia es una acción específica para resolver un tipo contextualizado de problemas, la competencia sería el dominio de un amplio repertorio de estrategias en un determinado ámbito o escenario de la actividad humana”, en este caso, las educadoras tuvieron la idea más concreta de este concepto ya que mencionaron que son: procedimientos empleados para hacer posible el aprendizaje del alumno; las acciones y recursos previamente planificados, orientadas a alcanzar un objetivo específico; hubo quien contestó que son los métodos que usan las docentes para hacer aprender al alumno; por último se comenta que son pasos que

como docente se toman para llevar a cabo alguna actividad y se apropien de conocimientos.

Estas respuestas fueron más precisas, retomando su práctica docente como punto clave para mejorar o seguir con lo que habitualmente realiza, tomando en cuenta estrategias de enseñanza y de aprendizaje, utilizadas en forma adaptable para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos, así como movilizar habilidades y recursos cognitivos con facilidad y destreza, a partir de las necesidades dentro del aula.

Con relación a esto Díaz (2002) hace mención sobre las estrategias didácticas, las cuales contribuyen de manera positiva al desarrollo de las competencias de los alumnos. Por tanto, la docente debe partir de cómo aplicarlas en clases, dependiendo de dos factores importantes, el primero es: el momento de la clase en que se ocuparán, ya sea durante el inicio, desarrollo o cierre; y también la forma en cómo se van a presentar dichas estrategias, aspecto que está intrínsecamente relacionado con el momento de su respectivo uso.

El conocer la eficiencia y eficacia que tendrían las actividades y acciones propuestas en el proceso de enseñar, la docente debe lograr adaptar y saber utilizar el ambiente, el comportamiento, los interés, motivaciones y dificultades que presentan los alumnos para poder interactuar tanto con el espacio como con los recursos otorgados y solicitados a los padres de familia. Haciéndose participe como colaborador y guía en las posibles resoluciones de los ejercicios. Partiendo de conocer cómo interpretan las necesidades de su grupo, cómo trabajan y cuáles serían las mejoras de su trabajo, desde considerar su planificación y sus instrumentos de evaluación.

Por tanto, las docentes comparten los instrumentos con los que evalúan el avance y logro de los aprendizajes, los cuales son el diario de trabajo, el expediente de los alumnos con evidencias, guías de observación, la rúbrica, lo cual quiere decir que hacen un seguimiento del progreso de cada alumno, están pendientes de quienes tienen dificultad por avanzar o de quienes van avanzando con regularidad. Continuando con los conceptos de aprendizaje y aprendizaje significativo, ya que no

todo lo aprendido llega a ser significativo, esto dependiendo de las necesidades presentadas en la cotidianidad de cada individuo.

Asimismo, se realizó la pregunta “Cuando ve a un alumno sin ganas de participar, ni hablar, ni de integrarse, ¿Cómo actúa?, ¿Cuál es su estrategia para integrarlo?”, las respuestas son con base a su experiencia y a lo que recurren de acuerdo a las características mayoritarias de quienes presentan el atraso/distracción, ellas responden que lo hacen mediante preguntas de manera general a los alumnos, cuando observa que siempre son los mismos, pregunta de forma directa a los que casi no participan, utilizando algunas veces el juego (S3B). Buscando un momento para hablar con el alumno detectado, en ocasiones se platica como se le observa, cómo se sienten, de igual forma opina la docente B2C, es pertinente colocarse siempre a su nivel, es cuestión de agacharse, sentarse a su lado, para generarle confianza de expresarse, hubo también respuestas en donde utilizan juegos colaborativos, los cuales ayudan a integrarse y estar más activos en las actividades.

Con respecto al concepto de aprendizaje, la docente B2C, contestó “La adquisición de conocimientos nuevos. Sin embargo, considero que va más allá de adquirirlo, sino que este debe formar parte activa del esquema mental del individuo, para que de esta manera se pueda considerar como realmente aprendido”, en cambio, Vázquez (2010), comenta que “es todo un proceso que implica la preparación y disposición oportuna y pertinente; un proceso dinamizado y facilitado con estrategias de enseñanza variadas y motivadoras” (p.16). En contraste, ambos conceptos tienen el objetivo que el niño aprenda y haga uso de sus conocimientos, pero sigue existiendo una pequeña línea que difiere el concepto de la maestra ya que su idea queda corta y no explicada desde lo que sabe y hace.

De igual forma, se les pidió compartir qué se entiende por aprendizaje significativo, de esta pregunta se rescatan respuestas como “cuando pueden resolver ciertas situaciones que se le presentan o lo explican a sus pares; incorporar información nueva a los previamente conocido, así por ende nuestra estructura mental se modifica, comprendiéndolo; cuando logra aplicar ese conocimiento en una situación real, cuando después te platican o al cuestionarle sobre lo que se les enseñó”

En discrepancia, el aprendizaje significativo es definido como el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal (Ausubel & Moreira, como se citó en Rodríguez 2004), si bien las dos primeras docentes contestaron algo relacionado con el concepto, las otras tienen ciertos problemas por definirlo, pero sí logran observar en sus alumnos cuando lo han logrado u ocupado en las diferentes actividades planteadas.

Por ende, es bueno saber que las docentes están pendientes del desarrollo académico de los alumnos, así como mencionan que el trabajo con los ambientes lúdicos, por ejemplo, propician tanto aprendizaje como diversión, motivación, desenvolvimiento, alegría, con respecto al uso de juegos. Ya que si no se hiciera uso de estos caerían en una práctica rutinaria, estando pendiente en el avance o retroceso de los alumnos con respecto a los aprendizajes esperados trabajados, pretendiendo notar y establecer espacios de comunicación entre alumnos y docente para consolidar los tópicos vistos.

Es decir, tomar en cuenta que la teoría con la práctica no es algo que deba estar separado, ya que debe tomar una percepción de ambas permitiendo tener intervenciones excelentes con el grupo, reconociendo y especificando dónde se pone la destreza de aquellos conocimientos. Se trata de la formación de una educadora individualista, autónoma, intelectual; y se da poca importancia al conocimiento pedagógico que no esté relacionado con las disciplinas y al conocimiento que se deriva de la experiencia, así como del trabajo y desempeño del alumnado.

De igual forma, se hace la pregunta “¿Qué tan importante es el aporte de la familia del alumno en su desarrollo físico, cognitivo y emocional?”, las respuestas fueron que son esenciales, ya que son quienes están al pendiente del avance de los niños, quienes ayudan a reforzar que siga aprendiendo, son un buen equipo de trabajo, ya que colaboran en eventos, juntas y tareas de sus hijos. Con respecto a este tema, es importante dar a conocer el proceso y el involucramiento de los padres para que no se le dé la totalidad responsabilidad a la escuela y exista una triangulación de apoyo y puedan desarrollarse de manera integral, por lo mismo es que también se contemplan

las respuestas e involucramiento de los mismos con el proceso de enseñanza aprendizaje dentro y fuera del aula con los niños.

## **5.2 Ambientes lúdicos**

Se presentan los resultados que hubo en la entrevista y algunas guía de observación que lleva por nombre “Las estrategias implementadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para crear aprendizajes significativos a partir de ambientes lúdicos” (ver anexo 3), en la cual se presentan respuestas de las docentes titulares como la perspectiva de los padres de familia con respecto a los ambientes lúdicos y la intervención de cada docente con relación al proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, tanto como el desarrollo de las habilidades, con la finalidad de explicar la influencia de los ambientes lúdicos en el logro de aprendizajes significativos de niños preescolares a lo largo de las actividades planeadas.

Abordando esta categoría y respondiendo a las necesidades de los actores educativos, la educación no debe ser estática, está posee la oportunidad de evolucionar y responder a las características de la sociedad en la que está inserta. Cuando la educación se desfasa de las necesidades sociales y ya no responde a estas, los estudiantes no encuentran sentido en lo que aprenden, al no poder vincularlo con su realidad y contexto, pierden motivación e interés, lo cual se convierte en una de las principales causas internas de rezago y abandono escolar. (SEP, 2017, p. 28)

Partiendo de las características y elementos que se consideran en los ambientes lúdicos de aprendizaje, a partir de estos se considera lo que comentan las docentes y los padres, se comienza con la motivación un aspecto que está involucrado en las tres variables de la investigación. Partiendo de las actividades que involucran la motivación, la docente S3B, comenta que para motivarlos en las actividades les dice “que colaborar es ayudarse entre todos y que eso trae ventajas porque pueden decir sus ideas para que quede mejor la actividad, y así también pueden terminar más rápido”, esto dando a relucir lo que ocurre en el aula, con base a lo observado, las docentes les dicen a sus alumnos palabras de ánimo o a veces cariños, lo cual hace que se sientan más en confianza, tomando en cuenta los intereses, ya que las actividades van relacionadas

tanto al aprendizaje esperado trabajado como a los gustos de los niños, ya sean decorados, cuentos, colorear personajes.

Como lo comenta Álvarez et al, (s/f) la motivación implica al sujeto en la búsqueda de sentido, permitiéndole contextualizar su experiencia en relación con los otros y con los objetos que lo circundan. haciendo la correlación con la característica de relaciones de confianza y afectividad maestro-alumno y alumno-alumno, en la cual no solo el docente se siente bien al saber qué estrategias o actividades desarrollan para los alumnos, sino que los niños en ellas manifiestan seguridad, comunicación más activa entre compañeros y posteriormente con la docente.

De tal modo que las actividades vayan de la mano con la tensión emotiva en distintos grados, es decir ir subiendo la incógnita, la dificultad y el interés por saber cómo trabajar, sin perder de vista el tema principal. En estos casos al observar a la docente J2B, en vez de decirles cariños, ella manifiesta gestos y su emoción es corporal, lo cual hace que cada que el niño logre o esté cerca de la respuesta ella gesticula mucho, haciendo que los niños lo perciban y se animen a darle ánimos a sus compañeros cuando participan, así como gritos y atención en las actividades.

Así como las anteriores características, se suma la autocreación o construcción de procesos de identidad, es decir, que se levanta por sus propios límites, que es emergente resultado de la interacción sujeto-medio y las mutuas afectaciones que permiten el acoplo estructural (Álvarez et al, s/f), donde la docente comenta que lo hace mediante “animarlos a realizar las cosas, decirles que ellos pueden, son inteligentes y hace poco usamos palabras positivas”, por lo observado, cada mañana repiten las características que los hace especiales tanto como personas como para trabajar de manera individual o por equipo, ayudándolos a ser más ordenados, cuidadosos, respetuosos y participativos. Al estar como observador participante, se notó que los niños con más rezago en cuestión a participación han tenido un avance tanto cognitivo como emocional.

Lo anterior viene ligado con la autoconfianza, la cual el autor la define como el reconocimiento de sí mismo como artífice de las producciones de significados socialmente compartidos y aceptados, tanto la relación de la creatividad, donde los

distintos lenguajes (ciencia y arte) y la vida mental de los creadores (fecundidad en la producción de ideas) vienen a constituir el entramado social de la producción de nuevos conocimientos, relacionándose a partir de sus ideales como alumno y cómo la maestra crea un ambiente más ameno y pleno para la convivencia.

Con respecto a lo anterior se observó que en una semana solo dos grupos ocupan el patio para actividades dentro de la jornada aparte de las clases de educación física, contrario a lo que un ambiente lúdico prevé, como se ha trabajado en varios Consejos Técnicos Escolares y quedando como acuerdos de las sesiones, las docentes deben hacer uso del patio y otros lugares disponibles para los niños y que logren concluir actividades sin pereza o distracción, determinando que la característica de flexibilidad y adaptabilidad al espacio físico, no se cumple en su totalidad.

Por lo mismo, se considera el utilizar de mejor manera los recursos proporcionados tanto por los padres de familia como los que hay en cada aula, se reconoce que en ciertos casos son insuficientes, sin embargo, a partir de las planeaciones se puede solicitar el apoyo a los padres o tutores para que su hijo o hija esté desarrollándose de manera integral y no a medias, colaborando con material y asistencia en las actividades.

Actualmente la educación busca brindar a los niños instalaciones adecuadas para ofrecer situaciones reales y significativas como mencionan los documentos normativos de educación preescolar, lo cual promueve una participación más activa y un proceso de aprendizaje más eficaz, partiendo del gusto por aprender, el trabajar con sus compañeros y tener con quien compartir y/o debatir sobre temas de su interés.

Con respecto al tiempo, Velásquez (2008) menciona que en el uso de los juegos en la educación hay una regla fundamental: "mata al juego antes de que se muera." Es preferible terminar las actividades lúdicas en su punto más emocionante que prolongarlas hasta el punto en que ocasionen aburrimiento. En las prácticas se ha notado que existen tres docentes que realizan esta técnica, ya que prefieren cortar y hacer ejercicios de relajación para emplear la siguiente actividad y lograr que los niños vuelvan a concentrarse, una de ellas, sigue con juegos de la misma intensidad, sin embargo, se nota que los niños se cansan con más rapidez.

La educadora E3C comentó que no se percataba del tiempo, por ende, exprimía toda la actividad y esto le funciona en ambas vertientes, de manera benéfica ya que se percataba quienes participan más, quienes tienden a comprender mejor la actividad y los conceptos trabajados, por otro lado, había quienes se dispersaban, otros queriendo participar, pero se daba la oportunidad a otros, entre otras distracciones. Lo cual es lo que se pretende evitar, por lo mismo las actividades deben estar diseñadas entre 20 y 30 minutos por mucho, distribuyendo esos minutos entre el inicio, desarrollo y cierre.

Como característica final se habla sobre la participación de la docente, la cual va desde ser un guía ante las actividades sugeridas en la planeación como por los niños, es decir, su rol que funge es para desarrollar, fomentar y apreciar el talento creativo de cada niño y niña que se va desarrollando a partir del ejercicio, repaso, y potencialización de aquellas cualidades y/o habilidades innatas que se observan en cada uno. Para ello, se deben romper y evitar ciertos esquemas o parámetros rutinarios durante las clases, es decir crear ambientes que inspiren, reten y cuestionen a los niños para que puedan iniciar la búsqueda de diversas soluciones innovadoras a retos que se les presenten, esto con relación a las actividades previamente trabajadas.

Con respecto a las características mencionadas, se hace la diferencia entre lúdico y el juego, como anteriormente se puntualizó. Las docentes toman lo lúdico como una actividad con fines de entretenimiento, recreativas, la cual va encaminada al desarrollo de habilidades, creatividad, conocimiento. En contraste, definen al juego como “una actividad recreativa que tiene como fin divertirse, ejercitarse o simplemente pasarla bien; como una estrategia donde implementas reglas, dinamismo y sobre todo la socialización; es una estrategia de la cual tiene reglas y normas de convivencia para poder llegar a dichos acuerdos de estos”, contrastando lo que comenta Montessori (como se citó en Chacón, 2008) el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos.

Es decir, que al incluir el juego y la lúdica benefician al desarrollo del niño y más en esta etapa donde deben saltar de alegría, disfruten y se diviertan aprendiendo, conociendo y descubriendo al mundo. Es decir, evitar que solo sea llevado a cabo en algunas áreas de desarrollo o campos de formación, sino en todas, por ejemplo, la

docente E3C, lo utiliza en “educación física”, con respecto a esta respuesta, es lo que se pretende aclarar estos conceptos de llevar a cabo la lúdica y el juego de la mano, ya que no solo implica realizarlo en actividades que lleven movimientos y que estén fuera del aula.

Sino que estos ambientes lúdicos sean vistos como lo que son, una herramienta que posibilita a niños a relacionarse mejor con su entorno y desarrollar procesos de aprendizaje que lo inscriben dentro de una sociedad equitativa, además permite acceder de forma natural en su cotidianidad, así como en competencias y fortalecimiento afectivo (Álvarez Táscon, Triviño Bohórquez, & Javier Flórez, s/f, p.2). Como menciona Posada (2014):

“Todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego”, es así como la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego en donde el juego es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetón, espontáneo del ser humano, El ser humano es un ser que se busca en la experiencia, pero no en cualquier experiencia, en una de felicidad, tranquilidad, serenidad, placidez en el camino. La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto hasta olvidar la propia individualidad. (p.27)

A partir, de las observaciones y de compartir ideas, se propuso trabajar con juegos que lleven más al disfrute mismo, disminuyendo el propósito de las actividades, es decir, haciendo los juegos más lúdicos y menos estrictos en seguir el aprendizaje esperado como tal, sino que los alumnos identifiquen lo que hacen, qué estrategias utilizan, con quienes armarían equipos o en todo caso, trabajar de manera individual. Es así como las actividades tienen que tener ese toque donde exijan toda la atención, la participación, el querer estar en la clase, colaborar con la docente y con sus compañeros, con el lugar que comparten con sus compañeros de otros salones. Incorporando el generar unas actitudes, posiciones vitales y sociales positivas y gestar nuevas situaciones, conceptos y relaciones, características que pueden fluir a través de la lúdica presentadas por las estrategias de las docentes utilizadas a partir de las situaciones planificadas

Como menciona Velásquez (2008) con respecto al uso de los ambientes lúdicos se basa en dos componentes, el espacio y el tiempo que deben durar las actividades para

no saturar al niño y llevarlo a un aprendizaje concreto y significativo. Con lo observado y recopilado, se les preguntó a varios padres de familia de diferentes grupos, en primer lugar si había observado una clase de la educadora titular, a lo cual la mayoría contestó que sí han tenido la oportunidad, posteriormente, se les planteó qué opinaban de su clase e interacción con los niños y cómo lo hacía, por ejemplo, papás del primer grado contestaron que “está bien; les ayuda mucho; sí, acercándose al pequeño y ponerle atención y apoyándolo; sí mucho, ella los motiva”, también hubo comentarios como “no la he visto, solo que a mi hijo le agrada mucho ir a clases” y por supuesto hay comentarios para una mejora “si las actividades son atractivas, aunque es necesario atender a la diversidad y crear ajustes curriculares para quien lo necesita.”

Este tipo de comentarios han surgido en las diferentes aulas, donde aprueban la labor y es evidente que tratan de ver y comprender los esfuerzos de la docente por planear sus actividades, es el caso de la pregunta ¿Qué opina sobre el juego en las actividades que se le otorgan a su hijo/a?, contemplando la relación de este con lo lúdico, por ejemplo en segundo grado, se obtuvieron respuestas tales como “me agrada que haya juegos para aprender porque son niños no deben estresarse, sino tener gusto por aprender; muy bueno ya que le ayuda a tener mayor convivencia; muy bien para que los niños tengan más conocimientos del medio en el que se rodea”.

Lo que quiere decir que los padres aparte de querer una educación plena e integral para sus hijos están conscientes del trabajo de las educadoras al incorporar actividades para tantos alumnos, como lo expresa una mamá “Pienso deberían de ser los grupos más pequeños para mejor control de cada niño ya que el grupo es muy energético”, esto relacionado a lo que comenta UNICEF (20018) que plantea que las clases muy numerosas limitan la libertad de juego de los niños, y por ende la dispersión, no se ve imposible, sin embargo, se debe tener estrategias más activas y rápidas para no perder el manejo ni estimulación de los niños. Hubo un comentario relacionado con lo anterior, “algunas solo ayudan a cierta cantidad de niños”, estos padres de familia son quienes se preocupan no solo por el bienestar intelectual de su propio hijo sino de toda la población estudiantil y comprenden que la infraestructura o materiales didácticos llegan a impedir la educación.

Teniendo la misma positividad a la pregunta ¿Toma al juego como algo serio para el aprendizaje de su hijo/a?, ¿de qué manera?: “sí, estoy pendiente que realice la actividad y la aprenda; sí, es muy necesario para su desempeño y pienso que así aprende mejor; sí, están en la etapa de que el juego les atrae y eso se ocupa como medio de aprendizaje; sí juegos donde pueda desarrollar habilidades motrices y cognitivas; sí porque he comprobado que a través de él se generan aprendizajes y se integra, además de que mejora las relaciones humanas”, tomando las características del ambiente lúdico para seguirse trabajando dentro del aula y con mayor frecuencia, así como capacitarse y no sólo dejarlos deslindados sin propósito relacionado a los aprendizajes esperados del plan y programa de educación preescolar. Aunque también se encontró respuesta de “no, lo tomamos en forma de diversión”, sin embargo, sólo fue una de esta índole y no está mal tomarlo como lo que es, siempre y cuando sea adecuado a su edad.

Por último, la pregunta con respecto al uso de ambiente lúdicos es ¿Qué opina sobre utilizar los espacios que hay en la escuela para trabajar con los niños?, las respuestas en general comentan “muy bueno cambiarse ya que estar en un solo lugar se vuelve aburrido; está muy bien que trabajen en diferentes espacios así ellos experimentan más actividades; está bien que ocupen espacios más grandes eso les agrada a los niños sentirse libres; que mayor placer que jugar aprendiendo; ocupar todo lo posible para que no tomen como rutina la escuela”, este comentario final es importante, ya que la escuela debe ser placentera, no tienen por qué odiar aprender y menos a una edad tan temprana. Así como hay quienes piensan que entre más exploren mejor, “creo que es mejor que trabajen de distintas maneras como talleres en otras aulas, en el patio yendo a otras escuelas, ir a parques”.

### **5.3 Estrategias didácticas**

Se presentan los resultados que hubo a partir de la guía de observación la cual lleva por nombre “La intervención docente, el uso de estrategias didácticas con respecto al componente lúdico” y diversos diarios de campo y apuntes de lo observando en el contexto preescolar, la guía fue validada por un maestro, compuesta por 19

indicadores, con respecto al uso y relación de las estrategias del uso de la lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje y desarrollo de las habilidades para propiciar aprendizajes, plasmando algunas respuestas de docentes y padres de familia con respecto al uso y manifestación del avance del niño tanto en casa como en la escuela (ver anexo 4); con la finalidad de identificar los ambientes lúdicos generados por la docente en el aula para favorecer aprendizajes significativos en los niños.

En este apartado se encuentran las cinco características importantes dentro de una estrategia didáctica, ya sea de enseñanza o de aprendizaje, se deben emplear para concretar aprendizajes de los niños. La primera característica son las actividades, las cuales respecto a lo observado en la docente implican el conocer cómo son los alumnos a partir de un diagnóstico previo, donde determinan fortalezas y debilidades de las áreas de desarrollo como de los campos de formación. Estas son empleadas con base a los diferentes estilos de aprendizaje, sin embargo, a veces se les dificulta el manejo de grupo con respecto a ejercicios que involucren el salir a otros espacios. Los directivos revisan sus planes y las enlazan con las actividades del libro de la educadora.

De igual forma las actividades presentadas a partir de la planificación, lleva plasmado un aprendizaje esperado, un propósito, el enfoque del campo de formación o área de desarrollo a trabajar así como la coherencia entre las actividades diseñadas, asimismo, van rescatando fortalezas y debilidades de los alumnos y de ella misma en el diario de trabajo, ya que ellas lo retoman para siguientes intervenciones, evaluaciones y evidenciar cómo han trabajado, con respecto a la primer entrevista, se les plantea a las docentes cómo perciben su intervención, a lo que contestaron “buena, ya que me actualizo tomando curso y leyendo con respecto a la neurociencia para lograr manejar más las actividades e ir modificando mi práctica con uso de material y actividades nuevas” (S3B).

“Considero que mi práctica es muy activa, en el sentido que constantemente estoy en la investigación de estrategias innovadoras, trato de incluir juegos, cuentos, personajes, canciones que permitan que ellos se sientan atraídos. Además, que tengo el deseo constante de mantener su mente activa con retos superables, para también

fortalecer su seguridad” (B2C), “Regular, ya que me falta ocupar de manera beneficiosa el patio para hacer y demostrar actividades con más agilidad” (G2A), “Siento que falta el uso de tener más manejo del grupo para evitar dispersiones, sin embargo, el utilizar material diferente hace que los alumnos empiecen a participar e involucrarse más en los ejercicios.” (E3C)

Son respuestas que rescatan y ponen al tanto cómo se sienten frente a su grupo, manifestando gozo, motivación y placer por aprender, que no se rindan, también formar autoconfianza, seguridad y creatividad para desplazarse en todos los ámbitos. Esto ayuda a las futuras docentes, ya que deben tomar el compromiso por seguir actualizándose, continuar con estudios superiores, en cursos, lecturas, vídeos, sin dejar a un lado la investigación dentro del aula, con y para sus alumnos. Involucrando así el uso de material didáctico y recursos tecnológicos que pueden ser útiles para aprender y llevar a cabo actividades nuevas, ingeniosas y productivas.

En las autoevaluaciones otorgadas a las docentes, se puede observar que son pocas las que utilizan las TIC´s con otro enfoque aparte de ver vídeos, sí es interesante ver cómo hay quienes utilizan nuevas plataformas, pero nuevamente son máximo dos, lo cual no cumple con el uso de nuevas estrategias por parte de la maestra, para crear aprendizajes significativos de manera nueva e ingeniosa.

Es decir, las de inicio tratan de incidir en la creación de aprendizajes y experiencias previas al tema, también sirven para ubicar el contexto conceptual. Las utilizadas durante, cubren funciones para que el alumno mejore la atención y detecte la información principal, para lograr una conceptualización de los contenidos, es decir, mediante la comprensión; por último, las que son al término de la actividad, éstas son presentadas al concluir la enseñanza, ya que permite valorar su propio aprendizaje.

Al estar capacitada y enfocada a los niños como docente innovadora se pretende llevar a cabo estos puntos importantes dentro del aula, ya que ambos aprenden, desde identificar los estímulos hasta la aplicación de la planificación, el propósito claro para crear aprendizajes significativos, y como se planteaba con anterioridad, culminar con el logro del perfil de egreso, como aclara Díaz (2002), “en cada aula donde se

desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje, se realiza una construcción conjunta entre enseñante y aprendices única e irrepetible” (p. 140)

Dentro de estas actividades se implementan y se crean estrategias, las cuales son necesarias y utilizadas con diferentes propósitos, por ejemplo, basándonos en la clasificación de estas a partir de Díaz y Hernández (2002), existen cinco y éstas van a ser empleadas por la educadora desde el propósito que se tenga dentro de la actividad, ya sea para activar los conocimientos previos, la cual va dirigida a cómo estimularlos para comenzar a utilizar sus conocimientos y crear nuevos; en la cual se observó que están entre un satisfactorio y un bueno considerando que llevan a cabo actividades que permitan al niño conocer qué trabajarán.

La segunda es para orientarlos sobre aspectos relevantes, es decir los recursos (materiales y humanos) que se van a estar manejando para mantener la atención en la actividad; a partir de lo observado, las docentes diseñan qué materiales van a usar y con previo aviso se les solicita a los padres de familia si es necesario, dependiendo la situación didáctica que trabajen varía como se llevan a cabo las actividades, por ejemplo, se ha visto que usan pintura, cotonetes, conos de papel, gises, juguetes, cartulinas, disfraces, listones, recortes, cereales, algunos platillos. Claramente, existe una diversidad de materiales y utensilios que pueden ser utilizados a diferentes edades.

La siguiente es para mejorar la codificación de la información, es decir, permite al alumno sistematizar y comprender la información a partir de los conceptos utilizados en las diferentes temáticas dentro del aula; por ejemplo la docente J2B, los deja participar desde lo que conocen, cómo les suena tal concepto, lo explica y luego junta a los niños ya sea en pares o tríos para comentar el tema, evitando caer en sólo hojas como evidencia o producto, cabe resaltar que ella utiliza rúbricas desde el inicio de la secuencia, la cual es llenada desde todo el proceso hasta concluir con el aprendizaje esperado planteado, al ritmo de cada niño, colocando observaciones muy puntuales de lo que realiza el niño y cómo es su avance.

Otra es, organizar la información nueva por aprender, es decir establece una relación de sus conocimientos previos con lo que está aprendiendo, dándole un propio

significado y pueda ser significativo; por lo observado en las distintas aulas, se ha notado que cada una tiene su estilo para crear actividades y ejecutarlas, por lo mismo, existe una variedad de permitirle al alumno apropiarse de los conceptos, ya sea mediante preguntas, imitaciones, actividades de repetición, actividades-juegos como teléfono descompuesto, búsqueda de tesoro (dependiendo el fin de la planeación).

Por último, se encuentra la de promover el enlace de conocimientos previos con los nuevos, está destinada a crear entre el viejo y nuevo saber para asegurar su comprensión, esta estrategia viene relacionada con la anterior ya que desde la implementación de varias actitudes y aptitudes, los niños se acuerdan de lo que saben con lo que platican dentro del aula, lo juntan para crear su concepto propio y entonces poder tanto explicarlo como utilizarlo cuando sea necesario, ya sea por medio de canciones, repeticiones, dibujos, entre otros medios.

Con respecto a lo observado en las aulas y por parte de las educadoras, ellas también recalcan cuales son algunas de sus estrategias “preguntando a los alumnos de manera general y de forma directa a los que casi no participan; busco un momento para hablar solo con él para generarle confianza de expresarse; uso de juegos grupales”, sin embargo, a veces dejan de lado los rasgos como la adaptabilidad del contexto, la interactividad, es decir, involucrarse más en las actividades planteadas por los niños, dejar guiar a los alumnos las diferentes actividades, generar espacios donde los niños manejen el papel de líder y el uso de nuevos recursos, libros, CD, películas, entrevistas para llevar a cabo situaciones situadas en contextos reales o que ellos han observado a través de diferentes plataformas.

Posteriormente, nunca se debe olvidar el propósito, es decir la intencionalidad o meta que se desea lograr, así como las actividades cognitivas que deben realizar los niños para conseguirla. A partir de las actividades planteadas en la planificación de la docente, se concretarán los aprendizajes, como menciona Vásquez (2010):

“En el aula al perder una intencionalidad, sin un objetivo definido, se convierte en una práctica que fracasa al pretender potenciar la creatividad. Desde esta apreciación, el estudiante se limita a elaborar réplicas, inclusive a recurrir solamente a la memoria, mas no a la imaginación”. (p.67)

Por lo mismo, la maestra debe tener el conocimiento de cómo llevar a cabo la clase, improvisar si es necesario, transmitir y proyectar seguridad y visión en las actividades implementadas, ya que está sujeta a aprender a pensar y ejecutar de acuerdo a las necesidades del contexto, por lo tanto, también debe tener en cuenta cómo se encuentran los alumnos más allá de un “bien”, no siempre se tiene todo el tiempo, pero si hay actividades, por tanto en cada una de estas se les puede preguntar cómo se encuentran a diferentes alumnos, claramente su atención y ganas de trabajar dependerá del ambiente interno y externo, por lo cual es importante adentrarse y tener en cuenta el propósito y cómo se quiere formar al educando. Como menciona Tobón (como se citó en Vásquez, 2010) "las estrategias didácticas se diseñan e implementan teniendo en cuenta los criterios de desempeño, los saberes esenciales, las evidencias requeridas y el rango de aplicación"

Por otro lado, se encuentra la evaluación, la cual no debe quedar desapercibida en el proceso de aplicación de estrategias a lo largo de la ejecución de ejercicios, porque se ve el progreso de cada niño y niña y lleva a la decisión de qué estrategia emplear en caso de rezago educativo o en caso de haber alumnos sobresalientes. Un criterio sobre esta característica es “permitir a los alumnos formar un criterio sobre qué se esperará de ellos durante o al término de una clase” (Díaz y Hernández, 2002, p 152), con la intención de que toda estrategia didáctica pueda generar aprendizajes significativos a su cotidianidad de los estudiantes y se conviertan en actores principales de los escenarios educativos.

Por otro lado y para finalizar con respecto al uso de las distintas estrategias didácticas, tanto de aprendizaje como de enseñanza, los padres de familia nuevamente volvieron a responder algunas dudas con respecto al desarrollo y estancia del niño en el preescolar, contestaron que las docentes “es buena la manera de manejar sus clases, se interesan por los aprendizajes; los expedientes están bien distribuidos y llevan un proceso de avance de cada alumno; es motivadora la maestra; por ejemplo, este madre comenta “toma en cuenta a los niños, pide opinión y ninguno objeción me siento satisfecha”. Logrando satisfacer tanto al padre como a los alumnos mediante una buena intervención.

## 5.4 Aprendizaje significativo

Se presentan los resultados que hubo en las entrevistas, guías de observación y diarios de campo con respecto al proceso del aprendizaje significativo en los alumnos a partir de la intervención docente (ver anexo 5 y 6), desde el conjunto de las etapas presentadas para lograr concretarlo y llevarlo a cabo en la realidad, con la finalidad de explicar la influencia de los ambientes lúdicos en el logro de estos en niños preescolares.

Para concebir un aprendizaje significativo como señala Ausubel, es indispensable tomar sus cinco etapas, a partir de la motivación (desde lo afectivo, las expectativas y el valor que provocan las actividades) y emoción que tiene el alumno por aprender es más factible el proceso, ya que la mente debe estar dispuesta para llevar a cabo la movilización de conocimientos, así mismo las experiencias que va a ir formando y obteniendo a partir de lo vivido con sus compañeros y docente, lo cual influye en la percepción de las cosas y situaciones en los diversos contextos que frecuente.

Por consiguiente, este aprendizaje se consolida, manifestándose de manera crítica, reflexiva y autónoma. Contrastando con lo que menciona Nunez (2000) rara vez el niño encuentra en el medio familiar una convivencia de alegría, participación y de comunicación afectiva, así que las entrevistas van en relación a cómo los padres toman las actividades que se trabajan, cuál es su perspectiva y cuál es la noción del uso de los ambientes lúdicos de aprendizaje, con respecto al desarrollo de su hijo/a; y determinar el involucramiento en el desarrollo físico, mental y cognitivo del alumno, percibido en el aula y en casa.

La siguiente fase es la comprensión, ésta consiste en el proceso de percepción de aquellos aspectos que ha seleccionado y que le interesa aprender, es decir, se busca una explicación propia a partir de lo trabajado en clase y con respecto a lo que ya conoce. Tanto profesor como alumno deben buscar la causa del problema, la solución y el modo de integrar los nuevos conceptos a su cotidianeidad o reforzar lo que ya conoce. El siguiente es la sistematización, la cual es crucial, ya que es donde el alumno

se apropia de los conocimientos, habilidades y valores, es decir, asimila lo que hay a su alrededor o lo que ya conoce para crear un nuevo aprendizaje.

Posteriormente, en la fase de transferencia, el individuo permite generalizar lo aprendido, llevarlo a distintos contextos, manifestando su significado y su utilidad dentro de la vida real. Terminando, con la etapa de retroalimentación, la cual es un proceso de evaluación, es decir comparar el resultado obtenido a través de las anteriores fases, contrastando con los objetivos, problema, método y contenido planteado previamente, así como con sus compañeros y ver si hay fallas o el concepto es similar, coadyubándolo con lo que comenta Chacón (2008), acerca de los tres elementos que debe contemplar el juego (el objetivo didáctico, las acciones lúdicas y las reglas del juego), es decir, la determinación del juego/actividad, cómo se va a realizar, quiénes participan, cómo es y claramente el goce de esta. Las actividades implementadas llevaron al niño a crear y despertar, por medio de estímulos, sus facultades propias para la creación productiva, es decir, a fortalecer métodos propios de involucramiento, participación y de placer, tomándolo a éste y a las demás actividades como parte de él y de ella.

Haciendo que los ejercicios vayan desde actividades básicas como platicar, dibujar, observar; para después ir subiendo la complejidad y estructura de las tareas a realizar, cómo el acomodar, decorar/ambientar, caracterizarse, determinar roles, toma de decisiones, resolución de problemas. Lo cual lleva a determinar que el niño ha aprendido, y este es concebido como un proceso individual de interacción que produce cambios internos, una modificación de los métodos en la configuración psicológica de forma activa y continua.

Al preguntar a las docentes, cómo veían que los niños habían concretado un aprendizaje y ahora era significativo, contestaron “cuando en otras situaciones similares pueden resolver lo que se les presenta o cuando explican a sus compañeros; considero que el aprendizaje de algo, no se da en un primer o único momento, sino que requiere de una repetición para tener la certeza que ha podido apropiarse del contenido por lo que considero varios caminos para poder saberlo, uno de ellos son las actividades evaluativas, esas que plantean en su consigna la oportunidad de darle

al niño la libertad de demostrar lo que sabe o puede hacer sobre un contenido; cuando logra aplicar ese conocimiento en una situación real; cuando entre ellos platican, y cuestionan a la docente sobre lo trabajado y posteriormente se hacen preguntas”. Dando a entender que los niños llevan ese conocimiento a su vida real, y no solo es concretarlos, sino proporcionarle un sentido nuevo, modificado y propio.

Se puede apreciar que las docentes en general, cuentan con el apoyo de los padres, no completamente, pero si es bastante el porcentaje, lo cual beneficia al desarrollo de los niños tanto dentro como fuera del aula, con apoyo presencial moral, en entregar material y cumplir con los acuerdos establecidos, esto para tener una buena comunicación y convivencia con respeto al desarrollo académico y personal del niño.

Además, en este proceso de aprendizaje significativo, es importante que el alumno desarrolle diferentes estrategias de aprendizaje, conocer su propia forma de aprender, como mencionan los padres de familia, a veces la mejor forma es jugando por su edad, con el avance de cada grado los juegos irán subiendo el nivel de complejidad, cada uno le dará un significado y una codificación, lo cual le permitirá planear, corregir y proponer nuevas formas de realizar las actividades, el aprendizaje significativo es definido como el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal (Ausubel & Moreira, como se citó en Rodríguez 2004).

Dentro de las aulas, se observó cómo las docentes llevan a cabo actividades que son llamadas juegos para atraer la atención y curiosidad del alumnado, sin embargo, no siempre esas actividades son diseñadas para complacer o el disfrute de esta, es el caso de la docente R1, quien plantea lo que realizan, hace la actividad primero de forma grupal, luego en equipo y finalmente de manera individual, lo que propicia consolidar un aprendizaje y pueda ser significativo, al tener la situación de pensamiento matemático, inicia con relación de las características con nombres chistosos y característicos de cada número, lo que lleva a disfrutar recordar y repetir cada uno, haciendo la sesión más amena y fácil de recordar.

En este sentido, trató de llevar una actividad que complace y permite aprender, partiendo de un conocimiento empírico, pasando la actividad de encontrar los números

escuchados, se pasó al cierre de esta actividad, el cual consistió en preguntar uno por uno los números, señalarlos y nombrarlos, a cambio de una respuesta acertada les daba algunos cereales, lo cual tiene una pequeña motivación y porción de juego, asegurando que el niño muestre atracción y provecho de realizarla.

Concluyendo que el alumnado da congruencia a aquello que puede tenerlo, a lo que puede comprender, a lo que está dentro de su campo próximo de aprendizaje, ya que fuera de esta zona próxima no nos puede entender. El aprendizaje significativo da al alumnado los elementos de anclaje en la experiencia propia de los conceptos nuevos que se presentan de manera coherente e interconectada (Ballester, 2002).

Y así como mencionan los padres, que los niños sigan mostrando esa sorpresa, curiosidad, felicidad, asombro en las actividades realizadas y que son aprendidas por primera vez. Así como las reacciones y actitudes de los niños en contextos fuera de la escuela, por ejemplo, comentan “me platica porqué le llama la atención”, “se emociona cuando le interesa la actividad y lo expresa con todos”, por lo mismo se les preguntó ¿De qué manera aprende su hija/o?, a lo que contestaron que es mediante “juegos, escuchando, enseñándole, viendo vídeos, explicándole, haciendo manualidades, con ejercicios”. En comparación con lo que se vive en el aula, muchas veces las educadoras dejan de lado las actividades manuales, por ejemplo, usar material no convencional, recortar, dejarlos manipular materiales de texto de diferente índole, proponiéndoles generar actividades y materiales nuevos.

## Conclusiones

Por último, se plasman los puntos finales de la investigación, desde el conocimiento, aplicación y beneficio que tienen las estrategias con respecto al uso de ambientes lúdicos, la cual persigue que los alumnos disfruten por aprender y sean felices al hacerlo, a través de procesos educativos por parte de la docente; que no pierdan de vista las características personales y de los contextos social, cultural y lingüísticos de quienes acuden a la escuela.

Con la finalidad de dar respuesta a la pregunta de investigación ¿Cómo se manifiestan los ambientes lúdicos empleados por las educadoras como estrategia para lograr aprendizajes significativos en niños preescolares?, a partir de lo ya observado y analizado como problemática en el nivel preescolar, platicado con la población a través de la recopilación y análisis de los datos se puede decir que existe una gama enorme de estrategias dentro del aula, descubriendo los momentos adecuados para recurrir a ellas, en específico con el aspecto de la lúdica, comenzando desde la interacción docente-alumno y alumno-alumno, así como alumno-maestro-padre de familia.

Partiendo de la aplicación de las estrategias al inicio, durante y en el cierre de las actividades, se notó que no todas las docentes implementan el juego de manera precisa y con la finalidad que tiene este, sin embargo, pretenden día a día una mejora y un énfasis en el reconocimiento de sus áreas de oportunidad, descubriendo que a partir del uso de otros espacios, los niños empiezan a motivarse más, ya que estimula el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando que los niños han puesto en práctica la participación activa, el desenvolvimiento más continuo y existiendo un propósito intrínseco de seguir aprendiendo.

Por ende, el objetivo general de esta investigación fue “analizar los ambientes lúdicos empleados por las educadoras como estrategia de enseñanza-aprendizaje para el logro de aprendizajes significativos en niños preescolares”, se efectuó de manera positiva. Mediante la disposición de las docentes por entablar relaciones y aceptación a ser entrevistadas y observadas, contemplando los espacios de trabajo, la modulación de voz y la incorporación de material didáctico, aquí fue cuando se notó la participación

de los padres y tutores; llevando así una reflexión y evolución de la práctica docente. Aunque hubo docentes quienes estuvieron cerradas a ver nuevas formas de enseñar, con quienes no sé logró platicar acerca del fenómeno, se dieron cuenta de la importancia de estas estrategias lúdicas, ya que estas son diseñadas para crear un ambiente de armonía, inmersos de aprendizaje, donde las actividades partiendo del juego son divertidas y amenas, tomando así una variedad de comentarios positivos con respecto a las prácticas de todas las docentes.

Muchas veces la escuela y las docentes son quienes no creen en el alumno y son quienes ponen trabas o no miden el nivel de complejidad con respecto a las características de su grupo, pretenden generar conocimientos y plantear una educación magnífica, original, pero están perdiendo el objetivo, el cual es que el niño se sienta libre, feliz; si no se cambia esa perspectiva seguirán siendo actividades sin un objetivo claro, frustrantes, cerradas. A lo largo de la investigación se tuvo claro que, a pesar de querer y buscar un cambio en las prácticas docentes, también se buscó la forma en que el niño se sintiera transformado y puesto como protagonista ante las clases, claramente, no podría ser tomado como único a un solo alumno, sino que las actividades se vean dirigidas a los tipos de aprendizaje, pretendiendo una educación integral, desde lo emocional hasta lo cognitivo, así aprenden y se desarrollan ambos, es decir, la docente y el alumno, porque ambos están en proceso de formación siempre.

Las estrategias llevadas a cabo, el mover de lugar a alumnos, llevarlos a otros contextos contribuyen a que el alumno participe y se involucre en todas las actividades tomando en cuenta sus características y necesidades educativas, siendo flexibles y adaptables de acuerdo a la situación, siempre recordando que el docente debe acompañar en el proceso supervisando el trabajo con los alumnos. A pesar de ser la docente solo un apoyo o guía en las actividades implementadas, su acompañamiento es trascendental logrando que los alumnos estén estimulados, interesados en los ejercicios planteados, logrando crear ambientes propicios para que se sienta confiado en sí mismo e involucrado en una participación activa.

Haciendo coalición entre una y otra educación, hoy en día se deslindan para crear mejores alumnos, desde el disfrute de la jornada de trabajo y no sólo en el receso o en actividades de educación física, se sabe que no solo en esos momentos es oportuno resaltar la lúdica, sino desde que se inicia hasta que se termina la jornada, claramente sin abusar. De acuerdo con varios estudios que se han venido planteando, se expresa que la actividad lúdica es una parte del desarrollo integral del educando porque ayuda a la docente a tener una visión más clara en cuanto a los espacios de desarrollo, a través del mismo y pueda integrarse fácilmente al grupo, intercambiar sus experiencias y utilizar sus habilidades teórico metodológicas para realizar un equilibrio coordinado e identificar características tangibles para utilizar en su práctica.

Por lo mismo, se trabajó con los objetivos particulares planteados, los cuales ayudaron a dar respuesta al objetivo general, de tal manera que dentro de la investigación se compruebe cómo se llegó a la aclaración del supuesto hipotético:

- Identificar los ambientes lúdicos generados por la docente en el aula para favorecer aprendizajes significativos.

Este fue observado y a partir de cómo las docentes se desenvuelven el aula y a sus respuestas con respecto a estas variables se identifica que desde las necesidades del grupo es cómo van diseñando las actividades, tomando los distintos niveles, estilos y ritmos de aprendizaje para ejecutar los ejercicios, así como definir la organización del aula. A pesar de haber planteado muchas veces que el uso de la escuela es para favorecer aprendizajes previos y nuevos, siguen con rezago, pero se ha percibido que ya son más docentes que tienen la intención de utilizarlos y no solo trabajar dentro del aula, promoviendo en los alumnos autonomía, creatividad, aspectos motrices.

Se notó como docentes de segundo grado en general empiezan a decorar sus espacios con respecto a la temática trabajada, aunque ya se vio que no se caracteriza solo por ambientar como un ambiente lúdico, tiene relación para hacer sentir al alumno cómodo, pleno y libre para ejecutar los ejercicios. Con relación, las docentes han comentado a través de diferentes juntas entre ellas y Consejos Técnicos Escolares que podrían hacer reuniones entre grados o por grupo donde se realicen seminarios

de estudios, los cuales van tanto para las educadoras como para los niños, ya sea para actualización cognitiva como para realizar su labor docente.

- Describir la contribución de los ambientes lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de habilidades.

Lo expuesto con anterioridad permite efectuar que el uso del juego es parte de las nuevas estrategias dentro del nivel preescolar, haciendo énfasis en la relación que debe tener éste y el aprendizaje esperado, empleando nuevo material e incluso realizarlo por ellos mismos, incluso con utilizar el patio de otra manera y no sólo para despejar la mente. Al contrario, los ambientes lúdicos propuestos en el proceso enseñanza-aprendizaje permite a los actores educativos actualizarse, escucharse entre sí, trabajar en conjunto y plantearse nuevas formas de intervenir, atendiendo características, intereses y actitudes del alumnado, para lograr consolidar aprendizajes.

Asimismo, se denota que la es importante el vínculo y contribución de los padres o tutores de los niños, ya que desde el afecto producido en ellos crea y genera confianza, seguridad, emoción en ellos mismos para seguir adelante con sus estudios, propiciando un desarrollo de habilidades nuevas, provocando en ellos creatividad, flexibilidad, crear sus propias estrategias y vínculos de aprendizaje.

- Explicar la influencia de los ambientes lúdicos en el logro de aprendizajes significativos de niños preescolares.

A partir del comportamiento, consciencia y gusto por utilizar juegos, así como diferenciar entre los momentos que si se puede usar el término de lúdico y juego, partiendo del interés por parte de las docentes, los alumnos y los padres de familia, permitiendo tomar una postura más segura, construyendo su personalidad, creatividad, inteligencia, motricidad, las cuales constituyen a su desarrollo integral, hacer uso de su cuerpo, ya que este es el primer medio para conocer, explorar, descubrir el mundo; así como dejar a un lado la relación de sólo utilizar juguetes, sino más allá como los espacios, el piso, ponerlos a correr, brincar, dándole una doble dirección, tanto para descansar, estirarse, oxigenarse y volver a centrar su atención,

así como implementar estas actividades en los ejercicios respecto a la situación planteada.

Se contrasta desde las opiniones de las docentes como de los padres de familia y las observaciones obtenidas a partir del reconocimiento de la importancia de la actividad lúdica en el aprendizaje infantil. Sus respuestas fueron a partir de su experiencia y vocación por mejorar la educación y la sociedad donde los niños van a estar inmersos.

La docente trabajó a partir de sus conocimientos, haciéndose participe en primer lugar del diseño de las dinámicas propuestas, hubo la decisión propia por cambiar y crear algunas actitudes que no favorecían a su intervención, por ejemplo, el tono de voz, hubo quien tuvo que disminuirla y otras que tuvieron que alzarla, claramente no en tono de regaño ni mucho menos, sino para rescatar las actividades, la atención e involucramiento de los alumnos. Varias de ellas incluyen el juego de manera libre, proyectos y actividades no dirigidas, sino compuestas por ideas de los alumnos.

Se parte, desde que sea satisfactorio y rico el aprendizaje para el alumno, ponerlo al centro de las situaciones, a veces será complejo determinar cuándo y cómo elegir a quien dirija, sin embargo, si se dispone del tiempo y este es organizado, no habrá problema en que el niño disfrute liderar, así trabajar, participar de manera activa y voluntaria, hay que tomar en cuenta sus características y poco a poco integrarlo en las áreas de oportunidad que presenta, sin presionarlo ni obligarlo, él mismo podrá observar, analizar e incorporarse en el campo.

Es por eso que se dice que para vivir una clase, esta debe ser dinámica dialéctica, para conocer qué sí o qué no les agrada realizar, o de qué forma se puede rediseñar y reorientar la actividad, por ende, los cuestionamientos. Aquí la docente tendrá que construir conocimientos y estrategias, poner en juego sus habilidades, para motivar, investigar y aumentar la participación de los niños, focalizar a quienes lo logran, quienes están en desarrollo y los niños que están en declive, con el fin de ayudarlos a reflexionar y construir, a partir de sus propios criterios, un aprendizaje significativo.

Desde la perspectiva de Nunes (s/f), la educación lúdica tiene como objetivos "...la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción

activa, crítica y creativa...” de las personas en pro de su bienestar. Descubriendo que el componente lúdico es constructivista, autónomo, cotidiano, quitándole la pesadez y formalidad a aprender, estudiar.

Es importante llevar a cabo esta práctica dentro de los preescolares, aprovechar su energía y su desarrollo cognitivo para estimularlo y convertirlo en un santuario de conocimiento útil, significativo y eficaz para poder desenvolverse en los diferentes contextos fuera del preescolar, y que le sea benéfico al seguir queriendo aprender en los niveles educativos posteriores, sin frustraciones, tomando su tiempo para reflexionar, autorregularse, conocerse y trabajar a su ritmo, para potenciar habilidades, destrezas y oportunidades de crecimiento, pero también expresa y aprende de sus inconformidades, necesidades, carencias o desánimos.

Hoy en día, se viven situaciones de una magnitud elevada con respecto a problemas y situaciones de riesgo con los niños, por lo mismo, se pretende llevar un cambio en la práctica dentro del aula, partiendo desde el interés y confianza que como docente se les brinda a los niños, es importante hacerlos descubrir nuevas oportunidades fuera de su contexto, hacerlos conocer más allá de sus tradiciones, llevarlos a viajar con imaginación, creatividad, pero también con razonamiento.

Las actividades que implementan las docentes no son malas, pero si no existe una actualización con lo que se vive actualmente y se dan la oportunidad de conocer y ponerse al nivel del niño, en cuestión de querer aprender a su modo, él se perderá en el camino, sin saber por qué, es por eso que muchas veces al crecer dejan de lado sus metas con respecto a lo educativo. Mostrarles que equivocarse no está mal, que intentarlo una y cuantas sean necesarias es gratificante no sólo para él o ella, llevarlos a espacios de libertad, de experimentación y sobre todo de expresión.

Con esta investigación, se pretende llevar a cabo la oportunidad de darse cuenta que el placer, la risa, la alegría son importantes en el aula, y más en este nivel, ya que desarrolla más de lo esperado, va creando la identidad de aquellos individuos. Propiciando experiencias gratificantes y significativas que lo ayuden a resolver de manera variada muchas de sus situaciones cotidianas. Como afirma Willi Vogt (como se citó en Murillo, 1996) " Si un niño aprende a entregarse a juegos fructíferos (...),

existen buenas posibilidades de que sea, más adelante, un adulto capaz de aprovechar su fuerza vital y su libertad."

Concluyendo en que el supuesto hipotético planteado "La generación de ambientes lúdicos con materiales diversos, el involucramiento de padres de familia y trabajar en los diferentes espacios dentro de la escuela, utilizados por las educadoras, desarrollan y propician motivación, interés y adquisición de saberes, ayudando a formar aprendizajes significativos en niños preescolares" es aceptada, porque desde un comienzo se ve una interacción, lo cual provoca emociones de euforia como de nerviosismo, implicando llevar a cabo características de la lúdica, otro punto rescatable es que las docentes al implementar las actividades pasan por filtros, desde la relación del aprendizaje esperado con el propósito como una revisión por parte de directivos, comprobando que la característica de flexibilidad y adaptabilidad del ambiente lúdico es esencial para intervenir en las aulas y con sus respectivos niveles de complejidad, así como tomar en cuenta los espacios y el tiempo necesario para implementar y desarrollar sus actividades.

Así como el interés y motivación que se le da a lo que cada alumno realiza, forja su autoconfianza y carácter dentro de una sociedad, por ende, lo que observa, escucha y siente será utilizado en situaciones tanto similares como nuevas donde tendrá la oportunidad de afrontar mediante el uso de habilidades. Esto llevándolo a ejecutar aprendizajes significativos; los cuales fueron apropiados por medio de diálogo, repaso, práctica, juegos donde aprendió a realizar la misma actividad a partir de diversos métodos y de nuevas formas de implementarlas por parte de la docente.

No se puede decir que la docente es quien fomenta todos los saberes, sino que al apreciar el interés de los padres y tutores en los niños se comprende el porqué de su conducta, su participación (introvertida o extrovertida), la capacidad de manejar habilidades y crear nuevas. Muchas veces la familia se desliga la responsabilidad, cuando un alumno empieza a asistir a la escuela olvidando que los primeros años son los más importantes para ser educado y formado de manera integral, cometiendo errores y asimilándolos por sí mismo, para repasar las veces necesarias.

A pesar de haber observado cómo trabaja cada docente, aún quedan incógnitas por resolver, las cuales poco a poco mediante investigaciones más profundas se espera puedan ser contestadas, por ejemplo, cómo sería la educación si se plantearán actividades relacionadas con la lúdica, la cual va de la mano a lo largo de toda la jornada, la pertinencia que tendría que manejar el ambiente lúdico cómo base en la educación, para no frustrar a los alumnos, evitando que los niños se dispersen y logren llegar a utilizar su libertad, autonomía para lograr propiciar aprendizajes significativos, así como la implementación de juegos y no exactamente los libres como se plantea, sino los que van acompañados de técnicas dentro del propósito de la actividad.

Evitando así ver al juego ligado al ocio y forzoso por realizar, así como el valor de la atención de los padres de familia al momento de pasar el tiempo con ellos, platicando y haciendo que los niños sean más empáticos, más solidarios y con más seguridad y autoestima para lograr lo que se propongan, por ende, ya que desde pequeños se estaría inculcando el disfrute por aprender y crecer académicamente, los niveles educativos superiores implementarían esta estrategias, logrando formar niños y jóvenes en un futuro mejor.

## Referencias

- Álvarez-Gayou J. L. (2003). Enfoques o marcos teóricos o interpretativos de la investigación cualitativa. En *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología: Métodos cualitativos para la obtención de la información*. (pág. 76) México. Paidós Ecuador.
- Álvarez Táscon, L. I., Triviño Bohórquez, J., & Flórez, O. J. (s.f.). *Ambientes lúdicos para el desarrollo del pensamiento numérico*. 10° Encuentro Colombiano de Matemática educativa. Colombia.
- Andreu Andrés, M. Á., & García Casas, M. (s.f.). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. Valencia, España: Universidad Politécnica Valencia (España).
- Aprendizaje significativo de Ausubel. (2006). *Aprendizaje significativo. Introducción a los conceptos actuales*. Casa Abierta al Tiempo (UAM).
- Arévalo Berrio, M., & Carreazo Torres, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula "a" del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos*. Cartagena: Universidad de Cartagena.
- Ballester Vallori, Antoni (2002) Seminario de aprendizaje significativo. "El aprendizaje significativo en la práctica y didáctica de la geografía". *Revista Educación y Pedagogía*. Vol. XVI.
- Bazán Cruz, M. (Agosto de 2012). *Actividades pedagógicas para fomentar los ambientes de aprendizaje en la educación preescolar*. 79. México.
- Bermejo C, R. (2006). *Concepto y naturaleza del juego infantil: El juego infantil y su metodología*. ABC.
- Blanco, D. (s.f.). Monografías.com. Recuperado el 04 de 05 de 2020, de (Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial): Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial2.shtml>
- Blázquez Torralba, O. (2009). El modelo lúdico en la intervención educativa. En O. Blázquez Torralba, *El juego infantil y su metodología* (pág. 15). ARÁN.

- Caballero Martínez, A. M., & Valega Padilla, Y. E. (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años en el jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla*. Barranquilla: Universidad del Atlántico.
- Capítulo 2. Pedagogía de la educación tradicional. (2006). En *Módulo Teorías y Modelos Pedagógicos* (pág. 9). Medellín, Colombia: Fundación Universitaria Luis Amigó. Facultad de Educación.
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (abril-junio de 2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. (U. d. Andes, Ed.) educere. *Revista Venezolana de Educación*, 5 (13), (pp. 41-44).
- Castro, M., & Morales, M. (01 de septiembre de 2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 32. doi:<http://dx.doi.org/10.15359/ree>.
- Cepeda Ramírez, M. R. (30 de 01 de 2017). Magisterio.com.co. Obtenido de *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*.
- Cohen, D. (1997). *Como aprenden los niños*. México: SEP.
- Chacón, P. (5 de julio-diciembre de 2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista Nueva Aula* (16).
- CIECI. (s.f.). *Estrategias didácticas para el logro de los aprendizajes esperados*. Centro de Investigación Educativa y Capacitación Institucional S.C. Recuperado de [http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias\\_didacticas\\_para\\_el\\_logro\\_de\\_aprendizajes\\_esperados\\_en\\_la\\_educacion\\_basica1\\_0.pdf](http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias_didacticas_para_el_logro_de_aprendizajes_esperados_en_la_educacion_basica1_0.pdf)
- Díaz Barriga, F, Hernández Rojas, G. (2002). Capítulo 5. Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. En F. Díaz Barriga, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (págs. 139-229) Trillas.
- Díaz Edna, M. d. (septiembre de 2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena*. Fundación Universitaria los Libertadores.
- Domínguez Chavira, C. T. (2015). *La lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada*. Chihuahua: Universidad Autónoma de Ciudad de Juárez.
- Duarte, J. D. (2003). Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual. *Revista Iberoamericana de Educación*, 19.

- Franco, Y. (27 de 06 de 2011). Obtenido de Tesis de investigación: Recuperado de <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/poblacion-y-muestra-tamayo-y-tamayo.html>
- Galván Mora, R. (2008). *Enigmas y dilemas de la práctica docente. La apropiación de la cultura escolar en el oficio de enseñar*. Tesis doctoral. Universidad de Málaga.
- Galvis Panqueva, A. H. (1998). *Educación para el siglo XXI apoyada en ambientes educativos interactivos, lúdicos, creativos y colaborativos*. *Informática Educativa*, 11 (2), pp. 169-192.
- García, L. L. (2015). *Ambientes de aprendizaje. Implicaciones pedagógicas y propuesta para el segundo ciclo de Educación Infantil*. Barcelona: Universidad Internacional de la Rioja.
- Garzón Fernández, L. F. (junio de 2018). *La Lúdica como elementos potencializador en la creación de ambientes de Aprendizaje*. 67. Fundación Universitaria los Libertadores.
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O., & Rodríguez Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué-Tolima: Universidad del Tolima.
- González Lozada, R. (2001). *Factores que inciden en la aplicación de estrategias docentes para el aprendizaje significativo del alumno de Educación Básica*. 3, pp. 193-210. Telos.
- González-Moreno, C. X. (18 de 04 de 2018). El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño con Trastorno del Espectro Autista desde el ámbito de la educación inclusiva. *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 9(17). Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2448-85502018000200009&lng=es&nrm=iso#B44](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-85502018000200009&lng=es&nrm=iso#B44)
- González Serra, D. J. (2008). *Psicología de la motivación*. La Habana: Ciencias médicas.
- Gutiérrez, P., Osorio, N., Rincón, E., Toloza, B., & Vega, M. (2018). *Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje*. *Boletín virtual*, 7, pp. 107-128.
- Hernández Posada, A. (octubre de 2006). *El subsistema cognitivo en la etapa preescolar*. *Aquichan*, 6(1), pp. 68-77.
- Jacques, D. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En *La educación encierra un tesoro* (págs. 91-103). México: El correo de la UNESCO.

- Jiménez Vélez, C. A. (2000). Capítulo 1. Aportes teóricos. En C. A. Jiménez Vélez, *Lúdica y recreación: la pedagogía para el siglo XXI* (págs. 13-106). Santafé, Bogotá.
- Londoño Martínez, P., & Calvache López, J. E. (2010). Las estrategias de enseñanza: aproximación teórico-conceptual. En F. Vásquez Rodríguez, & U. d. Salle (Ed.), *Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Colombia: Kimpres. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (septiembre-diciembre de 2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza. (U. A. Colombia, Ed.) *Innovación Educativa*, 14(66).
- Monje, C. A. (2011). Selección de la muestra. En *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica* (págs. 122-127). NEIVA: Universidad Surcolombiana.
- Monereo, M. C. (1999). Las estrategias de aprendizaje: ¿Qué son? ¿Cómo se enmarcan en el currículum? En M. C. Carles Monereo, *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. (págs. 4-26). Barcelona: Graó.
- Monsalve Márquez, M. A., & Darío Foronda, R. (marzo de 2016). *La lúdica como instrumento para la enseñanza-aprendizaje*. (F. U. Libertadores, Ed.) Medellín.
- Murillo R. M. (1996). Ponencia *La metodología lúdico creativa: una alternativa de educación no formal*. Cartagena de Indias.
- Nunez, P. (2000). *Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos*. (Vol. Primera parte). Bogotá D.C: Editorial Loyola.
- Olivares Cúcalo, R., & Martín Campos, J. (2017). EcuRed. (G. Themes., Editor, E. C. Cubana, Productor, & Enciclopedia Colaborativa Cubana) Recuperado el 04 de 05 de 2020, de *Juegos Lúdicos*. Recuperado de [https://www.ecured.cu/Juegos\\_L%C3%BAdico](https://www.ecured.cu/Juegos_L%C3%BAdico)
- Ortiz, A. L. (2005). Monografías.com. Obtenido de *Didáctica Lúdica: Jugando también se aprende*. Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml#objet>
- Ortíz, F., & Gómez, A. (Agosto de 2015). La relatividad en el aula. La buena y la mala clase. *Escritos en la Facultad. Reflexión pedagógica.*, III. Argentina: Universidad de Palermo.
- Parra, K. (septiembre-diciembre de 2014). El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. (U. P. Libertado Caracas, Ed.) *Revista de investigación*, 38, 155-180.

- Pérez, S. G. (2011). Capítulo 3. Análisis de los datos cualitativos. En *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes II. Técnicas y análisis de datos*. La Muralla S.A. Madrid.
- Piaget, J. (s.f.). Primera parte. La evolución de la pedagogía. En J. Piaget, *Psicología y pedagogía*. Psicolibro.
- Posada González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Posso Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., & Laguna Moreno, C. E. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar*. (L. Pedagógica, Ed.) Investigación y desarrollo (21), pp. 163-174.
- Rafael Linares, A. (07-08). *Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Master en paidopsiquiatría. Universidad de Barcelona.
- Ramírez, M. M. (2015). Conceptualizaciones y componentes de ambientes de aprendizaje. En T. d. Monterrey, *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. (págs. 7-54). México: Editorial Digital.
- Ramírez, N., Díaz, M. d., Reyes, P., & Cueca, O. (enero-junio de 2011). Educación lúdica; una opción dentro de la educación ambiental en salud. *Revista Med*, 19(1), 23-36.
- Rodríguez, Gregorio J. G. (1996). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Málaga: Aljibe.
- Rodríguez Palmero, M. L. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. (M. T. Concept Maps: Theory, Ed.) Pampola, España.
- Romero B, G. A. (octubre de 2009). La utilización de estrategias didácticas en clase. *Revista Digital. Innovación y experiencias educativas* (23), 8. Recuperado de [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_23/GUSTAVO\\_ADOLFO\\_ROMERO\\_BAREA02.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/GUSTAVO_ADOLFO_ROMERO_BAREA02.pdf)
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (1993). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *Revista Digital-Buenos Aires* (131).
- Salgado Lévano, A. C. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. Liberabit. *Revista de Psicología*, vol. 13, pp. 71-78.
- Sánchez, G. B. (2010). El componente lúdico. En G. S. Benítez, *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico* (págs. 23-29). España, Alcalá de Henares: *Revista Didáctica Español como Lengua Extranjera*.

- Sandoval C. C. (2002). *Investigación cualitativa programa de especialización en teoría, métodos e investigación social. Enfoques y modalidades de investigación cualitativa: rasgos básicos*. Colombia.
- SEP. (01 de 10 de 1999). *Acuerdo 261*. México, México, México: SEP.
- SEP. (2012). *Acuerdo 650 por el que se establece el Plan de Estudios para la Formación de Maestros de Educación*. México: SEP.
- SEP. (2017). *Nuevo Modelo. Aprendizajes clave para la educación integral*. México: SEP.
- SEP. (15 de 05 de 2019). Decreto por el que se reforman, adicionan y derogan diversas disposiciones de los artículos 3o., 31 y 73 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. *Decreto por el que se reforman, adicionan y derogan diversas disposiciones de los artículos 3o., 31 y 73 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*, 6. México, México. Recuperado de [http://www.cnsdpd.mx/moodle19/pluginfile.php/263237/mod\\_label/intro/articulo\\_3.pdf](http://www.cnsdpd.mx/moodle19/pluginfile.php/263237/mod_label/intro/articulo_3.pdf)
- SEP. (27 de 09 de 2019). *Ley general de educación*. CDMX, México, México: SEP.
- Solis, P. G. (01 de noviembre de 2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*, 4 (7), pp. 44-48.
- UNICEF, F. d. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Nueva York: The Lego Foundation.
- Vázquez, C., & Hervás, C. (2008). En *Psicología positiva aplicada* (págs. 17-39). Bilbao: Desclee de Brower.
- Vásquez Rodríguez, F. (2010). *Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Bogotá D.C: Kimpres. Recuperado de "<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fcenisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>"
- Velásquez Navarro, J. d. (2008). I Los ambientes lúdicos de aprendizaje. En J. d. Velásquez Navarro, *Ambientes lúdicos de aprendizaje*. México: Trillas.
- Viera Torres, T. (julio-diciembre de 2003). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural*. (U. d. Caribe, Ed.) Universidades (26). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>
- Vigotsky, L. S. (1978). En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Capítulo VII El papel del juego en el desarrollo del niño. (Michael Cole ed.). Barcelona: Grijalbo.

Vigotsky, L. S. (s.f.). Su concepción del aprendizaje y de la enseñanza. En L. S. Vigotsky, Tomado de: Colectivo de autores. *Tendencias Pedagógicas contemporáneas*. (págs. 155-175.). Habana: CEPES. Universidad de la Habana.

Wallon, H. (2000). La infancia y su estudio. En H. Wallon, *La evolución psicológica del niño* . Barcelona: Biblioteca del bolsillo.

Yturralde, E. (2019). *Lúdica*. Recuperado de Training & consulting: <http://www.ludica.org>

# ***Anexos***

## Anexo 1 Carta de acceso al campo

Cd. Nezahualcóyotl, Edo de México a 08 de enero de 2020.

VERÓNICA PATRICIA BERMÚDEZ ROMERO  
DIRECTORA DEL PREESCOLAR FRANCISCO GONZÁLEZ BOCANEGRA  
P R E S E N T E

La que suscribe, C Peralta Durán Anneth Guadalupe estudiante del 7mo semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar en la Escuela Normal No. 3 de Nezahualcóyotl, le pide de la manera más atenta poder implementar mis instrumentos de investigación a las distintas docentes titulares del preescolar, ya que son muestra de mi trabajo de titulación el cual lleva por nombre "Los ambientes lúdicos una estrategia para crear aprendizajes significativos en niños preescolares", los cuales serán implementados en distintos horarios a lo largo de la(s) semanas en las que se estará practicando, con las distintas docentes, el tiempo destinado será aproximado a una actividad entre 20 y 30 minutos. Con el propósito de conocer cómo se manejan estas estrategias dentro del aula y poder concluir haciendo un contraste con la investigación teórica y la etnográfica.

Agradeciendo de antemano su puntual comprensión y ayuda, se despide de un  
usted.

ATENTAMENTE

AUTORIZACIÓN

  
Peralta Durán Anneth Guadalupe

NOMBRE Y FIRMA

  
VERÓNICA PATRICIA BERMÚDEZ ROMERO

NOMBRE Y FIRMA  
FRANCISCO GONZÁLEZ BOCANEGRA  
C. D. T. TEL: 011 55 56 21 11 11

**Anexo 2 Matriz de preguntas abiertas para las docentes, denominado “Las estrategias implementadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para crear aprendizajes significativos a partir de ambientes lúdicos”**

Categoría	Indicador	Docente 1 S3B	Docente 2 B2C	Docente 3 G2A	Docente 4 E3C
<b>Ambiente lúdico</b>	¿Qué se entiende por ambiente?	Es un espacio con características que permiten sentirse bien en este.	Un ambiente, es el espacio donde el alumno interacciona con los demás.	Espacio agradable para un mejor aprovechamiento académico y social.	Es el ámbito o el estar con los educandos en el salón de clases
	¿Qué se entiende por lúdico?	Tiene el propósito o fin de divertir, va encaminado al desarrollo de las habilidades físicas e interviene la creatividad, el placer, el juego y el conocimiento.	Actividad con fines recreativos, donde se incluye generalmente al juego.	Consiste en la diversión del alumno.	Es el hecho de los haces actividades tanto divertidas como así mismo que sean significativas para los alumnos.
	¿Qué se entiende por ambiente lúdico de aprendizaje?	Es un espacio agradable en el que puede tener alegría, diversión, pero al mismo tiempo se aprende y se socializa con otros de manera motivada y emocionante.	Un espacio previamente organizado con recursos necesarios (estos sobre todo para propiciar momentos de juego)	Espacio educativo en el cual los alumnos jueguen y aprendan.	Un medio o entorno donde los alumnos tienen un buen desenvolvimiento de manera divertida con diferentes tipos de actividades
	¿Considera esencial las actividades lúdicas para el desarrollo físico y cognitivo para los niños?, ¿por qué?	Si	Si. Son esenciales para la edad preescolar, pues el juego es el principal componente para el óptimo desarrollo integral del niño.	Si	Si
	¿Cómo considera que beneficia o perjudica el juego en las actividades dentro del aula? ¿Por qué?	Beneficia Pues es importante porque permite que el aprendizaje sea divertido y no obligado o aburrido, si fuese así no habría aprendizaje.	El juego beneficia en su totalidad en el aula, puesto que los niños se sienten interesados en lo que harán, y no como una imposición. Dentro del proceso o al final del juego descubren que aprendieron algo nuevo.	Considero que es importante para un constructo de conocimientos más significativos para el niño	Si, debido a que estas actividades estimulan mucho el cerebro del alumno y es bueno para el aprendizaje que se tenga en esta etapa de su vida.

Categoría	Indicador	Docente 1 S3B	Docente 2 B2C	Docente 3 G2A	Docente 4 E3C
	¿Ha utilizado la estrategia de ambientes lúdicos en su práctica docente?, ¿Cómo lo ha hecho?	Si, cambiando de escenario cuando se es necesario, poniendo en juego el cambio de voces o haciendo comentarios para sacarlos un poco de lo que están trabajando para despejarlos un poco.	Si. He implementado rincones, donde el juego es el principal recurso para aprender sobre un contenido, por ejemplo, rincones de dentista, del médico, del veterinario, de los bomberos. Donde a partir de su imaginación, conocimientos previos y experiencias con el tema los alumnos plantean como desarrollarán la dinámica de juego y permite al docente observar cómo es que lo realizan, en un espacio "natural" adaptado para los niños.	Aplicación de juegos y material didáctico.	Si, con actividades situadas.
<b>Estrategia</b>	¿Qué se entiende por estrategia?	Son procedimientos empleados para hacer posible el aprendizaje del alumno.	Son las acciones y recursos previamente planificados, orientadas a alcanzar un objetivo específico.	Son los métodos que usan las docentes para hacer aprender al alumno.	Son pasos que como docente se toman para llevar a cabo alguna actividad y se apropien de conocimientos.
	¿Cuándo ve a un alumno sin ganas de participar, ni de hablar, ni de integrarse, ¿Cómo actúa?, ¿Cuál es su estrategia para integrarlo?	Preguntando a los alumnos de manera general y si observo que siempre son los mismos, pregunto de forma directa a los que casi no participan, utilizando algunas veces el juego.	Busco un momento para hablar solo con él, intento en ocasiones platicarle que en la mañana yo me sentía (como lo observó) ellos solos me responden la mayoría de las veces que se sienten igual y eso me permite que les pueda seguir preguntando, creo pertinente colocarme siempre a su nivel, para generarle confianza de expresarse.	Juegos colaborativos.	Siempre, aunque lo hago más con preguntas directas.
	¿Qué tan importante es el aporte de la	Si, ya que los padres deben estar pendientes	Es esencial, somos un equipo, y como en todo trabajo en	Ya que los padres integran y participan en las	Tienen que estar al pendiente de lo que ocurre con

Categoría	Indicador	Docente 1 S3B	Docente 2 B2C	Docente 3 G2A	Docente 4 E3C
	familia del alumno en su desarrollo físico, cognitivo y emocional?	de su avance, para reforzar y ayudar a que siga aprendiendo	equipo se requiere de la colaboración de todos, para alcanzar el éxito.	tareas y en juntas preguntando por el avance de sus hijos.	sus hijos, apoyándolos.
	¿Cómo describe su práctica docente?	Buena, ya que me actualizo tomando curso y leyendo con respecto a la neurociencia para lograr manejar más las actividades e ir modificando mi práctica con uso de material y actividades nuevas.	Considero que mi práctica es muy activa, en el sentido que constantemente estoy en la investigación de estrategias innovadoras, trato de incluir juegos, cuentos, personajes, canciones que permitan que ellos se sientan atraídos. Además, que tengo el deseo constante de mantener su mente activa con retos superables, para también fortalecer su seguridad.	Regular, ya que me falta ocupar de manera beneficiosa el patio para hacer y demostrar actividades con más agilidad.	Siento que falta el uso de tener más manejo del grupo para evitar dispersiones, sin embargo, el utilizar material diferente hace que los alumnos empiecen a participar e involucrarse más en los ejercicios.
<b>Aprendizaje significativo</b>	¿Qué se entiende por aprendizaje?	Son los conocimientos, habilidades y capacidades que adquieres	La adquisición de conocimientos nuevos. Sin embargo, considero que va más allá de adquirirlo, sino que este debe formar parte activa del esquema mental del individuo, para que de esta manera se pueda considerar como realmente aprendido.	Adquirir conocimientos desde lo empírico e investigación.	Consolidación de conocimientos adquiridos a lo largo de la vida.
	¿Qué se entiende por aprendizaje significativo?	Cuando pueden resolver ciertas situaciones que se le presentan o lo explican a sus pares.	A incorporar información nueva, a los previamente conocido, así por ende nuestra estructura mental se modifica, comprendiéndolo.	Cuando el niño consolida un conocimiento con otro en una situación real.	Cuando después te platican o al cuestionarle sobre lo que se les enseño.
	¿Cómo se da cuenta que un alumno ha avanzado en su aprendizaje?	Cuando en otras situaciones similares pueden resolver lo que se les presenta o cuando explican	Considero que el aprendizaje de algo, no se da en un primer o único momento, sino que requiere de una	Cuando logra aplicar ese conocimiento en una situación real.	Cuando entre ellos platican, y cuestionan a la docente sobre lo trabajado y

Categoría	Indicador	Docente 1 S3B	Docente 2 B2C	Docente 3 G2A	Docente 4 E3C
		a sus compañeros.	repetición para tener la certeza que ha podido apropiarse del contenido. Por lo que considero varios caminos para poder saberlo, uno de ellos son las actividades evaluativas, esas que plantean en su consigna la oportunidad de darle al niño la libertad de demostrar lo que sabe o puede hacer sobre un contenido.		posteriormente se hacen preguntas.
	¿Todos los aprendizajes son significativos?, ¿Cómo diferenciar cuando sí lo es y cuando no?	Cuando el niño representa, utiliza y recuerda los conceptos y los pone en práctica cuando se habla con temas similares.	Por supuesto. Cada experiencia, cada acercamiento con la realidad es aprendizaje, nos permite conocer, acrecentar lo ya conocido y darle significados nuevos o diferentes. Todo esto va a depender de cómo vayamos creciendo física, emocional, social y cognitivamente.	Generando situaciones que lo lleven a resolver mediante el aprendizaje esperado trabajado.	Cuando el alumno explica de sus palabras lo que entiende y lo pone a prueba.
	¿Con qué instrumentos evalúa el avance y logro de los aprendizajes esperados de los alumnos?	El diario de trabajo, el expediente de los alumnos con evidencias, guías de observación.	Uso una rúbrica que generó a partir del aprendizaje esperado abordado, me basó en el verbo principalmente, lo ubico en la taxonomía de Bloom para conocer el nivel esperado y posteriormente recolecté verbos que sean de menor nivel que marquen un camino para el logro de la totalidad del aprendizaje al final de la situación didáctica.	La rúbrica y guía de observación.	Guías de observación. Rúbricas.

### Anexo 3 Entrevista de preguntas abiertas para las docentes, denominado “Las estrategias implementadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para crear aprendizajes significativos a partir de ambientes lúdicos”

Categoría: ambientes lúdicos			
Ambientes lúdicos de aprendizaje		Juego	
Herramienta que posibilita relacionarse mejor con su entorno y desarrollar procesos de aprendizaje que lo inscriben dentro de una sociedad equitativa, además permite acceder de forma natural en su cotidianidad.		Recurso educativo que se aprovecha en el preescolar que a medida que se avanza en la escolaridad tiende a olvidarse.	
Características	Observación	Entrevista a la docente	Entrevista a los padres de familia
<b>Motivación</b>	Las docentes implementan la motivación mediante palabras de ánimo y que los aliente para continuar y tener ganas de participar. Así como jugar y participar con ellos como si fuesen alumnas también.	Que colaborar es ayudarse entre todos y que eso trae ventajas porque pueden decir sus ideas para que quede mejor la actividad, y así también pueden terminar más rápido. S3B	
<b>Autocreación o construcción de procesos de identidad.</b>	Las docentes permiten que los alumnos platicuen entre ellos, tomen decisiones, vean con quienes les agrada estar, qué les gusta hacer y cómo van trabajando. Con la finalidad de dejarlos formarse con su contexto y que ellos mismos vayan aprendiendo con sus propios recursos.  También, con la maestra S3B, se decían palabras de motivación tanto para comportarse como para trabajar a lo largo de la jornada, lo cual ayudaba a autocontrolar sus impulsos como la atención hacia las actividades.	Pues animándolos a realizar las cosas, decirles que ellos pueden, son inteligentes y hace poco usamos unas palabras que repetíamos todos los días, palabras positivas. S3B	Los padres de familia están a favor de utilizar el juego como base o elemento clave en sus actividades, ya que desde ahí toman posturas o roles y tienden a forjar su personalidad.
<b>Autoconfianza</b>	Las docentes le permiten al alumno participar mediante estrategias impuestas, por ejemplo, la docente S3B, lo realiza mediante una pelota, para que ellos la pasen, la atrapen para poder participar, a veces es mediante canciones, la docente K3A, tiende a pasar alumnos que regularmente estén más atentos, para luego pasar a los que menos lo hace, o quienes están distraídos, para darles la oportunidad de sentirse seguros a participar.	Considero que sí, porque los niños se acercan a decirme lo que sucede tanto de manera personal como en el grupo. S3B	Hacen referencia que, al conocer y aprender nuevas cosas, los niños actúan de manera positiva (emocionados, con ganas de volver a hacer todas las veces posible, imagina, pregunta).
<b>Creatividad</b>	Regularmente al solicitar la videncia de lo trabajado o de las participaciones con respecto al tópico, se solicita recrearlo mediante dibujos o esculturas, para lo cual dejan	Permitiéndoles utilizar los materiales que necesiten o usarlos de manera libre, evito dar modelos a seguir. S3B	El juego permite que los alumnos logren comunicarse y crear nuevas formas de jugar.

## Categoría: ambientes lúdicos

que sea libre, con colores, pinturas, lápiz, plumones. Aunque no se ha visto que utilicen con frecuencia otras superficies aparte de hojas. De igual forma, lo que no se ha visto en énfasis, es representar sus ideas mediante la expresión corporal.

### **Relaciones de confianza y afectividad maestro-alumno y alumno-alumno**

Las relaciones que se presentan en cada grupo son con respeto, cuando hay dudas vuelven a preguntar con confianza, se apoyan entre alumnos.

En el receso se puede observar que los niños y algunas docentes juegan entre ellos, se cuentan cosas, recurren a cualquier docente para tratar asuntos de diferente índole.

Aunque hay también casos donde los niños hacen sus "grupitos" sin embargo, las docentes platican con ellos y vuelven a trabajar, no se ha visto dificultad en comunicarse.

Claro, hay unos niños más introspectivos que otros, pero si hay relaciones entre compañeros que permiten que se relacionen con todos sus compañeros. La mayoría del alumnado es muy sociable y tienden a investigar para conocerse entre ellos.

Considero que sí, porque los niños se acercan a decirme lo que sucede tanto de manera personal como en el grupo. S3B

Les digo que pueden decirme lo que sea y siempre les digo palabras como mi reina, mi rey, chaparritos, los abrazo, entre otras cosas. B2C

### **Flexibilidad y adaptabilidad al espacio físico y a los recursos con que se cuenta.**

Las actividades regularmente van encaminadas en una transversalidad con los campos de formación y áreas de oportunidad, ya que permite desarrollar las habilidades de los alumnos. Aparte la organización del espacio atrae el interés por trabajar y saber cómo van a realizar la actividad.

Es interesante ver cómo las docentes hacen uso de las tecnologías, ya que a veces, se creen que sólo la usan para presentar videos o canciones, pero hay docentes, que mantienen el aula ambientada con música, sonidos para atraer su atención, para concentrarse, indagar en el momento y no dejar vacíos de conocimiento.

Desde la planificación, visualizo dónde puedo hacer algunas actividades y con qué materiales lo voy hacer, el tiempo que se llevará, etc., Sin embargo, hay ocasiones que aun así no salen las cosas. S3B

Las docentes deberían utilizar más los espacios que ofrece la escuela, para que los niños no se aburran de estar todo el día en el salón.

Asimismo, utilizar el material con el que cuenta el preescolar dentro de los salones.

**Categoría: ambientes lúdicos**

<b>Tiempo</b>	<p>Los tiempos de las actividades son adecuados, ya que se centran en un propósito con respecto al aprendizaje esperado.</p> <p>Sin embargo, hay algunas docentes que alargan demasiado sus actividades, lo cual provoca distracciones por parte de los niños.</p>	<p>Desde la planificación, visualizo dónde puedo hacer algunas actividades y con qué materiales lo voy hacer, el tiempo que se llevará, etc., Sin embargo, hay ocasiones que aun así no salen las cosas. S3B</p> <p>No planeo mis actividades tomando en cuenta los tiempos de cada una. E3C</p>
<b>Tensión emotiva en distintos grados.</b>	<p>Las docentes muchas veces llegan a la cima de la estimulación en la actividad y hay quienes sí cortan la actividad, pero hay quienes esperan a terminar con todo el ejercicio y propician faltas de emoción e interés.</p> <p>Muchas de estas veces involucran estímulos como "premios sorpresa, dulces, estampas" que causan interés por aprender, escuchar, ver, hacer y participar en el juego/actividad.</p>	<p>Les digo que ellos pueden, que son inteligentes y que pueden pedir ayuda también a sus compañeros. S3B</p>
<b>Trabajo colaborativo</b>	<p>Utilizan actividades como platicas, participaciones en el pizarrón, carteles, lecturas de cuentos, para posteriormente hacer juegos de mesa, o en el piso con materiales como bloques, sin embargo, a veces los niños se interesan más por jugar que por el propósito o relación de este con la actividad.</p> <p>Hay quienes implementan cuentos o videos para después implementar actividades para hacer trabajos colaborativos.</p>	<p>Cuando las programo.S3B</p> <p>Cuando las actividades de ese tipo son programadas, diciendo que colaborar es ayudarse entre todos y que eso trae ventajas. G2A</p>
<b>Participación de la docente</b>	<p>La docente se ve cómo guía, monitora, ya que es el apoyo a llegar y concretar ideas, es meramente de compañía, ya que todas tienen la característica de hacer autónomos, creativos, ser ellos mismos, sin presionarlos a responder, dejándolos equivocarse para que lo vuelvan a intentar y que se den cuenta de las soluciones existentes.</p>	<p>Dar consignas a los alumnos y observarlos mientras realizan las actividades, apoyar a quienes lo necesitan. S3B</p> <p>Sus actividades son buenas, motiva a los niños a aprender.</p>

**Anexo 4** Entrevista de preguntas abiertas para las docentes, denominado “Las estrategias implementadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para crear aprendizajes significativos a partir de ambientes lúdicos”

Categoría: Estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje			
Estrategia de enseñanza		Estrategia de aprendizaje	
Son procedimientos empleados por la educadora para hacer posible el aprendizaje del estudiante.		Son procedimientos mentales que el estudiante sigue para aprender.	
<b>Características</b>	Observación general	Entrevista a la docente	Entrevista a los padres de familia
<b>Actividades</b>	<p>Las actividades realizadas por la docente implican el conocer cómo son los alumnos a partir de un diagnóstico previo, donde determinan fortalezas y debilidades de las áreas de desarrollo como de los campos de formación.</p> <p>Las actividades empleadas son con base a los diferentes estilos de aprendizaje, sin embargo, a veces se les dificulta el manejo de grupo con respecto a actividades que involucren el salir a otros espacios.</p> <p>Los directivos revisan sus planes y las enlazan con las actividades del libro de la educadora.</p> <p>Las actividades van dirigidas a los alumnos, dependiendo de sus intereses, motivaciones. Para que el niño se sienta con ganas de aprender.</p>	<p>Propiciar el desarrollo de aptitudes, las relaciones con otros, atrae la atención del niño y la motivación para aprender. S3B</p> <p>Hacer las actividades más amenas, divertidas y significativas. B2C</p> <p>Mejoran los aprendizajes en el educando. E3C</p>	<p>Cómo lo hace hasta ahora está muy bien</p> <p>Así como la da la profesora... con juegos para motivar y a la vez aprendan y que a ellos les ayude mucho eso y muestran más interés.</p> <p>Utilizando diversos materiales, tomando en cuenta los periodos de atención de los alumnos, diseñando diversas actividades que atiendan los intereses de los alumnos.</p>
<b>Estrategias</b>	<p>Las docentes integran distintas formas de atraer su atención a los alumnos para generar y concretar los aprendizajes, hay quienes utilizan ilustraciones (las cuales son de tamaños, a veces grandes y otras pequeñas), recurren a canciones, lo que motiva al alumno a escuchar. Pocas son las docentes que implementan juegos como actividades, ya que no siempre cuentan con el material adecuado o suficiente.</p>	<p>Preguntando a los alumnos de manera general y si observo que siempre son los mismos, pregunto de forma directa a los que casi no participan, utilizando algunas veces el juego. S3B</p> <p>Busco un momento para hablar solo con él, intento en ocasiones platicarle que en la mañana yo me sentía (como lo observó) ellos solos me responden la mayoría de las veces que se sienten igual y eso me permite que les pueda seguir preguntando, creo pertinente colocarme siempre a su nivel, para generarle confianza de expresarse. B2C</p> <p>Juegos colaborativos. G2A</p> <p>Siempre, aunque lo hago más con preguntas directas. E3C</p>	<p>Pienso deberían de ser los grupos más pequeños para mejor control de cada niño ya que el grupo es muy energético</p> <p>presencial, con juegos y canciones. La docente muy bien con sus métodos.</p>
<b>Propósito</b>	Tienen en claro qué trabajar con respecto a la selección de	Las situaciones didácticas siempre van ligadas con un	

**Categoría: Estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje**

	<p>un aprendizaje esperado, sus planeaciones son flexibles y adaptables, para ir modificando sus actividades a lo largo de la secuencia didáctica.</p> <p>Llevan a cabo un propósito con respecto a los enfoques y aprendizajes esperados del campo o área a trabajar.</p>	<p>aprendizaje esperado del plan aprendizajes clave (2017) o relacionadas con el libro de la educadora. S3B</p> <p>Coloco un propósito general, y una breve descripción de lo que consistirá mi situación didáctica. R1</p>	
<p><b>Evaluación</b></p>	<p>Hay algunas docentes que emplean guiones de observación y hacen anotaciones de lo observado.</p> <p>La docente J2B, utiliza rúbricas antes, durante y al final de cada día, rescatando los procesos de cada alumno con respecto a lo que han logrado y dónde tienen dificultades.</p> <p>Las docentes tienen diferentes maneras de evaluar, cada una emplea instrumentos que le son más convenientes, y respetando los ritmos de aprendizaje para cada uno, ya que tampoco se trata de llenar de rúbricas sus expedientes, sino contemplar más sus logros y avances.</p>	<p>Utilizo guías de observación, y rúbricas. J2B</p> <p>Tanto de mi diario de trabajo como de guías de observación. E3C</p> <p>Me guío de los expedientes de los alumnos y algunas veces de lista de cotejo o guías de observación. S3B</p> <p>Utilizo listas de cotejo y mi diario de trabajo. B2C</p>	<p>Es buena la manera de manejar sus clases, se interesan por los aprendizajes. Los expedientes están bien distribuidos y llevan un proceso de avance de cada alumno.</p>
<p><b>Motivación</b></p>	<p>A partir de las diferentes estrategias empleadas en las actividades por parte de las docentes, los niños muestran interés (en caso contrario muestran dispersión), es cuando las docentes tratan de involucrar algún estimulante, ya sea una estrella, un dulce, o algún otro premio. Sin embargo, también sus aliados son las canciones y las palabras de ánimo para concretar las actividades.</p> <p>Los padres de familia notan a sus hijos emocionados, alegres, con ganas de compartir su día cuando los niños llegan a aprender o conocer algo nuevo. Por lo mismo, ellos emplean el diálogo para conseguir que sigan motivados por ir a la escuela.</p>	<p>Que colaborar es ayudarse entre todos y que eso trae ventajas porque pueden decir sus ideas para que quede mejor la actividad, y así también pueden terminar más rápido. S3B</p>	<p>Es importante, es el interés que le pondrán a las cosas a base de motivación.</p> <p>Es un impulso que conduce a la persona a elegir y realizar algo en una determinada situación.</p> <p>Si porque es un impulso que conduce a la persona a elegir y realizar algo en una determinada situación.</p> <p>Muy contento porque aprende nuevas actividades.</p>

## Anexo 5 Guía de observación “Las estrategias implementadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para crear aprendizajes significativos a partir de ambientes lúdicos”

Categoría: aprendizaje significativo		
Aprendizaje	Aprendizaje significativo	
Es una construcción de conocimiento, donde unas piezas encajan con las otras en un todo coherente.	Proceso donde se relaciona un nuevo conocimiento o información con lo que aprende de forma no arbitraria.	
<b>Características</b>	Observación	Entrevista a la docente
<b>Motivación</b>	La docente se muestra activa para que los niños comprendan y se involucren en la actividad.	Presenta y propone el plan de trabajo y explica su finalidad (satisfactorio, regular).
<b>Comprensión</b>		
<b>Sistematización</b>	A partir de los conocimientos previos de los alumnos, la docente plantea diversas preguntas para poder atraer su atención, luego los enfoca a conocer qué se realizará a lo largo de la situación didáctica empleada.	Plantea situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (satisfactorio, regular).
<b>Transferencia</b>		
<b>Retroalimentación</b>	<p>Se continua con la realización de las actividades, al solo verse algunas actividades con respecto al plan organizado, se observa que efectivamente hay un nivel de dificultad acorde a la edad y características de los alumnos, mantiene el ritmo de aprendizaje, así como el propósito de sus actividades. Maneja los conceptos tanto para ella como para explicarlos a los alumnos. Posteriormente, permite a los alumnos generar y concretar ideas a partir de actividades por pareja o por equipo, para posteriormente, hacer actividades grupales y poner en juego lo trabajado.</p> <p>Se puede apreciar que las docentes en general, cuentan con el apoyo de los padres, no completamente, pero si es bastante el porcentaje, lo cual beneficia al desarrollo de los niños tanto dentro como fuera del aula.</p> <p>Las docentes identifican al aprendizaje significativo como “la incorporación de información nueva, a los previamente conocido, así por ende nuestra estructura mental se modifica, comprendiéndolo”, por lo tanto, las docentes se dan cuenta de que sus alumnos aprenden a partir de que ellos pueden realizarlo por sí mismo, por el interés, preguntas y conversaciones más amplias a las comunes.</p>	<p>Mantiene el interés de los alumnos, usa estrategias para mantener la atención. Usa un lenguaje claro (satisfactorio).</p> <p>Comunica la finalidad de los aprendizajes, su importancia, su funcionalidad, su aplicación real (satisfactorio).</p>

## Anexo 6 Diario de campo

Observación de la práctica docente: uso de estrategias didácticas y el ambiente lúdico		
<p>Fecha: 17-03-2020</p> <p>Preescolar: Francisco González Bocanegra</p> <p>Duración: 30 min</p> <p>Campo de formación o área de desarrollo: Pensamiento matemático</p> <p>No. de alumnos: 22</p> <p>Docente titular: R1</p>		
Desarrollo	Reflexión	Observaciones
<p>El día de hoy se observó la práctica de la docente de primer grado, con una actividad de pensamiento matemático, para reforzar el conocimiento gráfico de los números del uno al cinco.</p> <p>La actividad inicia con preparar el material (en el pizarrón ya están los números colocados) y organizar el aula para trabajar en la actividad. Las mesas las acomoda en semi círculo, en las cuales ella coloca la grafía de los números con cinta adhesiva, los niños se acercan a las mesas y tratan de despegarlos, la docente con amabilidad les solicita colocarse frente al pizarrón para poder terminar y comenzar con el ejercicio. Hay niños que aún tienen dificultades por seguir la indicación y acomodarse.</p> <p>La docente solicita mirar el pizarrón y pregunta qué hay, hubo quienes contestaron números, por consiguiente, preguntó cuáles son, y ellos empezaron a decir (no todos participaron, a lo mucho fueron cinco alumnos), pidió las características de cada uno para repasar y que los vuelvan a identificar. Posteriormente, ella pegó cuadros de colores correspondientes a la cantidad de cada uno, para poder contar en caso de que se le dificultará a algún alumno.</p> <p>Una vez repasado les explicó la actividad, su consigna fue clara y concreta. Primero comenzó diciendo el número 4, la mayoría ya lo reconocía (la docente comenta que un niño en especial, se le complica expresarse e integrarse, contrario a lo que menciona, es muy participativo en</p>	<p>Fue interesante e importante ver la práctica de otra docente, para ver cómo trabaja, cómo pone en juego las habilidades del alumno y de ella misma, haciendo uso de material a su alcance e innovador, dándole su propio toque.</p> <p>Es importante saber que cada una tiene su esencia y ella implementa muchas actividades de juegos, lo cual es importante ya que motiva a los alumnos a seguir participando, y también cuando describe a cada número lo relaciona con algún objeto que los niños conozcan, lo cual lo hace más divertido a los niños.</p> <p>Es importante tomar en cuenta las fortalezas y habilidades de los</p>	<p>Como hizo mención la docente, ella quería la actividad fuera del salón, sin embargo, no se logró ya que el patio estaba ocupado.</p> <p>Tener puntos clave y alumnos monitores para que ayuden a estar observando quién se distrae con más frecuencia para estar al pendiente, tampoco se trata de saturarlo, pero evitar que el menor porcentaje del grupo esté fuera de la actividad.</p>

<p>actividades de este tipo, donde se pone en juego sus conocimientos pero no se habla tanto), se estuvo trabajando unos 10 minutos aproximadamente así, hasta que cambió la dinámica, ya que los niños se veían interesados pero ya se empezaban a dispersar, fue cuando integró “premios” para volver a centrar su atención, esta ocasión, empezó a preguntar de manera individual, ella señalaba la grafía y pedía a un alumno decir a qué número era. En la actividad se notó a los alumnos interesados, con ganas de participar; la docente nivelaba entre un alumno participativo y uno que se veía algo distraído o sin ganas de participar, para que los demás empezaran a centrarse. Se pudo notar que, a pesar de los intentos de la docente por hacer pasar a todos, también se descuidaba y no pasaba a quienes se veía que tenían esa área de oportunidad o esas ganas de participar y se desmotivaban.</p> <p>La actividad concluyó en repasar los números, y decir sus características de cada uno.</p>	<p>alumnos para lograr diseñar de manera adecuada las actividades y hacerlas concretas y centradas en el aprendizaje que se quiere trabajar y/o reforzar.</p>	
--	---	--

Observación de la práctica docente: uso de estrategias didácticas y el ambiente lúdico

Fecha: 20-02-2020

Preescolar: Francisco González Bocanegra

Duración: 30 min

Campo de formación o área de desarrollo: Pensamiento matemático

No. de alumnos: 24

Docente titular: S3B

Desarrollo	Reflexión	Observaciones
<p><b>Descripción</b></p> <p>Hoy estuvo trabajando la docente titular, quien realiza su proyecto sobre las artes pictóricas.</p> <p>Primero se comenzó con una actividad sobre recordar qué fue lo que se vio en clases anteriores, a pesar de que no todos recordaban a profundidad lo que se había visto, cuando se le preguntó a Melanie, ya lo hace con más fluidez, ya que antes no participaba con frecuencia y se dispersaba del tema. Cuando participó Eduard, se puede notar que ya articula más palabras, y ese fue un gran logro desde varios meses atrás.</p> <p>Se vieron las tonalidades de las pinturas presentadas (“el cargador de flores”, “dualidad”, “Cuadros de colores”, “el jardín de Gio...”, “Los girasoles”), en donde existían diversas tonalidades que no eran parte de los colores básicos, así que la actividad consistió en darles pintura y ellos tenían que hacer mezclas de colores para conseguir tonos nuevos.</p> <p>Se leyó un cuento, “El mago de los colores”, en el cual después de cierto tiempo, los niños se empezaron a dispersar, pero cuando se acabó el cuento, los niños estuvieron relacionando elementos del cuento con lo que se iba a hacer en la actividad próxima.</p> <p>Se pudo observar que varios hicieron unos trabajos muy buenos, aunque hubo combinaciones que se les olvidaban. Por ejemplo, Zaid hizo varias tonalidades de verde, y comprobó que al mezclar rojo, amarillo, azul y negro hacia un verde oscuro. En el caso de Jimena elaboró varias manchas de colores, en las cuales denotó que existen varias combinaciones aparte de los tonos verdes. En el caso de Alan, hizo pocas combinaciones, y se observó que es un niño ordenado en cuanto al uso de pintura, ya que ordenó sus manchas de</p>	<p>Al parecer el cuento no fue tan adecuado para la edad de los alumnos, ya que se empezaron a dispersar a lo largo de este y aparte las imágenes estaban muy pequeñas.</p> <p>Retomar la secuencia que existía en el cuento para acabar más rápido y que se continuara con otras actividades.</p>	<p>Las actividades planteadas fueron pertinentes, ya que se trabajó en el uso de su creatividad, las partes sensoriales, la imaginación, el gusto por la música.</p>

<p>colores y fue “degradando” del más claro al más fuerte que encontraba. Asimismo, Jonathan hizo una “obra de arte”, ya que empezó colocando el azul como cielo, luego comenzó a poner tonalidades de verde debajo, haciendo ver un paisaje muy lleno de naturaleza.</p> <p>Luego, se hizo una ronda de preguntas y se les mostró las diferentes tonalidades que salían al decir las mezclas posibles que los niños habían realizado.</p> <p>Al regresar del receso, se trabajó con acuarelas, ya se había dicho que debían pensar qué dibujar, así que se repartió el material y se les dio tiempo para que dibujaran. Santiago, Zaid, Jimena, Brayan, Alan, Elías, Sara, Ángel, fueron quienes realmente tenían claro que dibujar y lo plasmaron de una manera muy explícita. Al final, se les repartió material para que jugaran.</p>		
---	--	--





GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO

**EDOMÉX**  
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiguense".

**ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL**  
**DEPARTAMENTO DE CONTROL ESCOLAR**

Oficio No. 0543/19-20-15  
Asunto: Se autoriza impresión de  
documento recepcional.

Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México a 17 de julio de 2020.

**C. ANNETH GUADALUPE PERALTA DURAN**  
**PRESENTE.**

La Dirección de la Escuela Normal No. 3 de Nezahualcóyotl, se permite comunicar a usted que ha sido autorizado su documento recepcional en la modalidad: **TESIS DE INVESTIGACION:** que presentó con el tema: **LOS AMBIENTES LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA CREAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN NIÑOS PREESCOLARES.**

Por lo que procede la impresión y reproducción de dicho documento para la sustentación de su examen profesional.

Sin más por el momento, le deseo éxito en la culminación de su proceso.

**ATENTAMENTE**



**DR. JOSÉ ALEJANDRO SANCHEZ RODRIGUEZ**  
"Suplente de la Dirección de la Escuela Normal No. 3 de  
Nezahualcóyotl, de acuerdo con el oficio  
205120000/0568/2020 del Director General de Educación  
Normal y Fortalecimiento Profesional"

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL  
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

SAN MATEO Y NARVANTE S/N COL. AMPL. VICENTE VILLADA, CD. NEZAHUALCÓYOTL, C. P. 57118  
TEL/FAX 57 97 16 43  
norma3@educacion.gob.mx  
C.C.T. 15214228

