



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO

**EDOMÉX**  
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

"2019. Año del Centésimo Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar. El Caudillo del Sur"

## ESCUELA NORMAL DE ZUMPANGO



"LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA CULTURA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN PRIMARIA"

TESIS DE INVESTIGACIÓN

QUE PARA SUSTENTAR EXAMEN PROFESIONAL Y OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTA:

JULIA CRISTINA BAUTISTA ESTRADA

ASESOR:

MARÍA DEL SOCORRO QUINTERO MULIA

ZUMPANGO, 2019



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL  
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
ESCUELA NORMAL DE ZUMPANGO

CALLE BRAVO No. 5 Do. SAN LORENZO ZUMPANGO, ESTADO DE MÉXICO. CP 55600  
TELS. (01 591) 91 7-02-02  
enor\_zump@yahoo.com.mx

## **AGRADECIMIENTOS:**

### **A DIOS:**

Por permitirme llegar a la culminación de este nivel educativo, darme salud, fortaleza y los conocimientos necesarios para librar las pruebas que se presentaron a lo largo de estos cuatro años, por fortalecer mi carácter, darme paciencia en los momentos de dificultad y brindarme oportunidades maravillosas para mi formación académica y personal.

### **A mis padres:**

Por estar conmigo en los momentos de alegría, tristeza y enojo. Por su apoyo incondicional en cada etapa, proyecto y sueño que cumplí. Gracias por sus consejos y sus decisiones que ahora se, fueron las mejores, por sus desvelos acompañándome y sus preocupaciones, gracias por el tiempo que pasaron conmigo siendo padres, maestros, hermanos, amigos e incluso mis propios alumnos cuando era necesario

### **A mis maestros de la Escuela Normal:**

Por sus conocimientos compartidos conmigo, por sus experiencias y sus momentos de reflexión y análisis de las prácticas de inmersión y profesionales que me permitieron encontrar el valor de ser docente.

### **A mis familiares:**

Por creer y esperar los resultados de mi formación, por sus mensajes y muestras de apoyo, por su acompañamiento en los momentos de felicidad y dificultad durante este periodo de tiempo.

### **A mi asesora, la Maestra María del Socorro Quintero Mulia**

Por su tiempo acompañándome durante el proceso de elaboración de ese documento, por ser guía en mis dudas y ayudarme a resolver mis inquietudes, por su paciencia y comprensión de mis ideas, por su dedicación durante las asesorías y sus momentos de buen humor compartidos conmigo.

# ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	5
<b>Capítulo 1 Proyecto de investigación</b> .....	7
<b>1.1 Planteamiento del problema</b> .....	8
<b>1.2 Selección y delimitación</b> .....	13
<b>1.2.1 Características de la población</b> .....	14
<b>1.3 Preguntas de investigación</b> .....	15
<b>1.4 Justificación</b> .....	15
<b>1.5 Marco referencial</b> .....	17
<b>1.6 Objetivo General</b> .....	21
<b>1.6.1 Objetivo específico</b> .....	21
<b>1.7 Supuesto</b> .....	21
<b>1.8 Metodología</b> .....	22
<b>1.8.1 Enfoque de investigación</b> .....	22
<b>1.8.2 Método de investigación</b> .....	23
<b>1.8.3 Técnica de investigación</b> .....	24
<b>1.8.4 Estrategias metodológicas</b> .....	25
<b>1.8.5 Cronograma de actividades</b> .....	25
<b>1.8.6 Recursos</b> .....	25
<b>Capítulo 2: Marco Teórico</b> .....	26
<b>2.1 Marco Teórico</b> .....	27
<b>2.1.1 ¿Qué es una estrategia de aprendizaje?</b> .....	27
<b>2.1.2 ¿Qué es lúdico?</b> .....	29
<b>2.1.3 Estrategias lúdicas:</b> .....	30
<b>2.1.4 Procesos de aprendizaje</b> .....	31

<b>2.1.5 Cultura docente .....</b>	<b>33</b>
<b>Capítulo 3. Primer acercamiento a la lúdica.....</b>	<b>35</b>
<b>Capítulo 4. El docente y la lúdica.....</b>	<b>45</b>
<b>Consideraciones finales. El cambio en las percepciones del trabajo con estrategias lúdicas .....</b>	<b>62</b>
<b>Bibliografía y otros recursos.....</b>	<b>75</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>78</b>

## **Introducción**

El uso de estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje de los alumnos es un tema relevante para mi formación como docente, ya que muestra procesos de innovación en las clases, lo que me permite consolidar las competencias del perfil de egreso de la formación inicial, así mismo el diseño e implementación de este tipo de estrategias motiva a los docentes a transformar la cultura escolar en la que se encuentran para ser guías de sus alumnos en el desarrollo de aprendizajes significativos y como parte de la construcción de conocimientos a partir de experiencias innovadoras, es por lo que la presentación de este trabajo de investigación tiene la finalidad de reconocer y comprender los factores relacionados con la cultura escolar que determinan las oportunidades de diseño e implementación de estrategias lúdicas en las instituciones.

La línea de investigación que se tiene planeada para este proyecto está sustentada en los propósitos para educación básica y los principios pedagógicos que se muestran en el plan de estudios 2011, como lo son el centrar la atención en los estudiantes, planificar para potenciar el aprendizaje y evaluar para aprender, así mismo se retoman puntos relevantes del nuevo modelo educativo, en donde se plantea como principal insignia el educar para la libertad y la creatividad, centrando la atención del proceso de aprendizaje en los estudiantes.

Por lo que se planea comprender la relación que existe entre el diseño e implementación de estrategias lúdicas y la perspectiva de la cultura docente en la escuela primaria “Belisario Domínguez” frente a este tipo de situaciones, poniendo en punto de comparación las expectativas que se generan durante la formación inicial del profesorado, así como su transformación al momento de ingresar al área laboral de las instituciones educativas a través de su adaptación a las culturas institucionales.

La investigación esta compuesta por cinco capítulos:

Dentro del primer capítulo se plantea el proyecto donde se encuentra el motivo que originó el interés acerca de la investigación, el cual se basa en las condiciones que se presentaron en las instituciones educativas donde se llevaron a cabo prácticas de inmersión como parte de la cultura escolar de las mismas, para la utilización de estrategias lúdicas

dentro de las secuencias didácticas, los objetivos, las preguntas de investigación que guían el proceso de obtención de datos, análisis y reflexión de los mismos, además de los referentes metodológicos para la realización de la investigación.

En el capítulo dos se presentan los referentes teóricos que guiaron la investigación los cuales se describen desde lo que son las estrategias de enseñanza-aprendizaje, su relación con la lúdica y la influencia de la cultura escolar para el diseño y aplicación de estas dentro de los espacios institucionales.

Por su parte el capítulo tres hace referencia a las expectativas y concepciones que se generan durante la formación inicial los docentes acerca el tipo de trabajo que se va a realizar dentro de las instituciones, el acercamiento que tienen hacia el quehacer educativo y su relación con el diseño y desarrollo de estrategias lúdicas.

En capítulo cuatro se manejan los aspectos metodológicos para el diseño y desarrollo de estrategias lúdicas a partir de las características de las instituciones educativas y de su cultura docente, así mismo se retoman las estrategias que son mas significativas para las docentes a quienes se les realizaron entrevistas, así como el desarrollo de las estrategias que ellas implementan con sus grupos y la evaluación de las mismas, además de los instrumentos, espacios y recursos que se utilizaron para el desarrollo de las estrategias.

Por último, en las consideraciones finales, se enmarcan los cambios a los que se enfrentan los docentes desde su formación inicial y las tensiones que surgen al momento de incorporarse a las instituciones educativas para adoptar la cultura escolar de estas y guiar su labor como profesores.

# **Capítulo 1. Proyecto de investigación**

## 1.1 Planteamiento del problema

La formación inicial de los estudiantes normalistas plantea diversas situaciones que ponen en juego el manejo de estrategias de aprendizaje de los alumnos, lo que conlleva al desarrollo y consolidación de competencias, como ejemplo esta la siguiente: “Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica” (Acuerdo 649, 2012, pág. 11), en el indicador “Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y programas educativos vigentes”. (Acuerdo 649, 2012, pág. 11), donde se busca que el docente más allá del cumplimiento de los contenidos curriculares tomen en cuenta las características e intereses de sus alumnos.

Con lo anterior, se retoma que uno de los intereses fundamentales de los niños como parte de su desarrollo debería de ser mantenerse en movimiento a través de actividades recreativas, por lo que el juego es uno de los intereses básicos que el docente de educación primaria toma en cuenta como parte de su labor para ser guía del desarrollo de aprendizajes significativos de los alumnos lo cual se ve sustentado en el primer principio pedagógico del plan de estudios de educación básica: “Centrar la atención en los estudiantes y en sus procesos de aprendizaje” (SEP, 2011), en donde como parte de la práctica docente se genera la disposición de los alumnos para aprender a través de la motivación en los niños para participar en este tipo de actividades.

Durante el transcurso de la primera jornada de inmersión al trabajo docente en octubre de 2016, en la escuela primaria “Miguel Hidalgo y Costilla” con un grupo de segundo grado, me pude percatar que los niños no aprendían, en las clases de español, ya que “se dormían durante las clases, preferían platicar con sus compañeros o bien sacar sus juguetes para realizar otras actividades” (BEJC, Diario del profesor, 2016), en lugar de prestar atención a los temas tratados en las asignaturas de español y matemáticas, cabe destacar en la asignatura de matemáticas, la situación se repetía en menor manera ya que eran más dinámicas las actividades, en cambio durante las clases de español solo me enfoqué a darles a conocer definiciones, dictarles, hacer que oyeran sin prestar atención a sus intereses.

Por lo que cuando regresé a la Escuela Normal, a través del análisis de los resultados obtenidos de la intervención, y el nivel de alcance del aprendizaje esperado los alumnos y charlas con la docente titular del grupo, decidí realizar una adecuación didáctica en las secuencias de la segunda jornada de inmersión de noviembre de 2016 y sacarlos al patio para que por medio de un juego llamado “la tarjeta escondida”, pudieran identificar las características de una fábula, que era parte del aprendizaje esperado: “Identifica la secuencia de acciones y personajes principales en una fábula.” (SEP, 2011) deseando que esta actividad despertara su interés y se lograra desarrollar el aprendizaje esperado.

Con lo anterior pude despertar el interés de los alumnos por la actividad, los niños se divertieron y en su mayoría conocieron las características de la fábula, pero no les presenté el propósito de la actividad. Dada la situación anterior, la docente titular del grupo me mencionó las áreas de oportunidad de la implementación de la secuencia: “... no les presentaste (a los estudiantes) el propósito, ni diste las indicaciones claras en el desarrollo de la actividad, recuerda que se les debe de decir para que salen al patio, para que no se te dispersen.” (BEJC, Comunicación personal). Cabe señalar que, aunque se llegó al resultado que yo quería, el cual era que identificaran las características, secuencialidad de acciones y personajes de la fábula, no fui consciente del proceso que se llevó a cabo para poder lograr que los alumnos aprendieran.

Debido a las características que se presentaron el grupo, la docente titular me comento “Los niños están acostumbrados a salir al patio solo para educación física, si los vas a sacar diles específicamente lo que van a hacer” (BEJC, Comunicación personal), por lo que, de acuerdo con las condiciones establecidas en la institución, se tenía asignados ciertos espacios y formas de organización de actividades para el adecuado funcionamiento de las comisiones generadas.

En la jornada de inmersión de mayo de 2017, empecé a investigar en páginas de internet lo que significaba implementar actividades relacionadas con el juego y su enfoque educativo para mejorar los procesos de aprendizaje de los alumnos; a manera de que los niños pudieran salir de la rutina establecida en la institución y los conocimientos que construyeran fueran significativos para ellos.

Con ello retomo a Caballero (2010), quien afirma que: “[...] el uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes”, además ayuda al docente a centrar la atención en los niños, ya que retoma aspectos relacionados con los intereses de estos, construyendo conocimientos significativos. Por lo que, al momento de utilizar estos recursos, se promueve el alcance de aprendizajes esperados a partir de las experiencias generadas por este tipo de actividades.

Tomando lo anterior en cuenta, diseñé como juego educativo, para la asignatura de español, el gato a escala, en el que retomé un video del grupo “Maestras creativas” de Facebook y lo combiné con el contenido a abordar (familias léxicas), de manera que los alumnos se mantuvieran en movimiento participando en el juego de gato y lograran identificar las palabras que correspondían a una familia en específico; ejemplo: Pan, panadero - panadería.

Durante el desarrollo de la actividad se volvió a cumplir con el objetivo de esta, el cual era la identificación de las familias léxicas, aunque la docente titular del grupo aún me mencionaba la importancia de darles a conocer a los alumnos el propósito de las actividades fuera del aula, ya que era algo que siempre les mencionaban los maestros a los alumnos para que no perdieran la atención y estuvieran enfocados en las actividades a realizar, así mismo recordarles que el salir a jugar no significaba específicamente “jugar” (BEJC, *comunicación personal*) sino que era parte del proceso de aprendizaje, ya que de acuerdo con los comentarios generados por los docentes de la institución, el pensamiento de juego en los niños complicaría el prestar la atención necesaria a las indicaciones.

Los alumnos fueron los protagonistas del desarrollo de la estrategia lúdica de gato a escala, por lo que la construcción de los conocimientos fue significativa, ya que en un ejercicio de evaluación (examen) realizado al finalizar la jornada de inmersión, ellos lograron identificar y mencionar algunas de las palabras que encontraban dentro de su comunidad que eran pertenecientes a las mismas familias. “Los equipos identificaron las familias de palabras, se fijaron primero en el inicio de la palabra y escogían las que iniciaban con la misma sílaba, me dijeron que querían seguir haciendo más familias y también que querían jugar otra vez al gato” (BEJC, Diario del profesor, 2017)

Cabe destacar que en un principio me planteé el hecho de que un juego educativo aplicado como estrategia lúdica únicamente permitía a los alumnos divertirse, con las investigaciones y el análisis de los avances de las secuencias, así como de los diarios, pude añadir a esa diversión, el que los alumnos se mantuvieran en movimiento y sobre todo a darles a conocer los objetivos de las actividades a realizar, sin mencionar la frase: “Vamos a jugar”

De las experiencias descritas surgió la inquietud de trabajar con los alumnos estrategias lúdicas, que permitan mejorar sus procesos de construcción de conocimientos significativos, a partir de considerar sus necesidades e intereses como parte de mi labor docente, con lo anterior en mente, cuando comenzaron las prácticas de inmersión del quinto semestre en octubre de 2017, procuré implementar juegos educativos para mejorar los procesos de aprendizaje de los alumnos de tercer grado en la escuela primaria “Agustín de Iturbide”.

Cabe destacar que, con estos últimos, las características de la cultura institucional a la que pertenecían dificultaron la ejecución de estrategias para ligar el juego con el desarrollo de competencias y alcance de aprendizajes esperados, debido a que el salir al patio a realizar actividades llevaba a los alumnos en la mayoría de las veces a jugar, pero no a cumplir con los objetivos de las secuencias, por lo que el diseño de este tipo de estrategias fue siendo cada vez menos frecuente.

Así mismo esta actitud de los alumnos se vio mayormente identificada al momento de desarrollar las secuencias de educación física, en donde también veían a esta asignatura como un momento para relajarse y jugar a lo que ellos quisieran. Para ello, retomo lo siguiente que sucedió después de una clase fallida durante la última jornada de prácticas de inmersión del mes de junio de 2018:

(Alumno1) Maestra, mi compañero está llorando.

(BEJC) ¿Qué paso? ¿Por qué lloras?

(Alumno 2) Es que la clase de educación física estuvo aburrida y no pude jugar”

(BEJC, Diario del profesor, 2018)

Durante la clase de educación física antes citada, el aprendizaje esperado era: “Representa objetos, animales, personas o situaciones mediante el manejo adecuado de su expresión corporal” (SEP, 2011, pág. 186). Por lo que durante el desarrollo de la secuencia la mayoría de los alumnos representaban los papeles que se les habían asignado, aunque al terminar su participación buscaban jugar de manera libre, por lo que se dispersaban, al finalizar se les brindo 10 minutos de recreación, y al terminar la clase se les pregunto sobre lo que más les había interesado, a lo que respondieron que el juego, aunque no había durado “mucho”.

A partir de las jornadas de práctica profesional de séptimo semestre en octubre de 2018, en la Escuela Primaria “Belisario Domínguez”, se realizó otro diseño de estrategias lúdicas para la clase de matemáticas. Dentro del ejercicio planeado, se pudo observar que los alumnos muestran interés por este tipo de estrategias, aunque su atención se desvía después de 15 minutos, lo que resalta que el grupo actual de trabajo cuenta con características de interés ante este tipo de actividades como en la primera escuela, aunque se dispersan después de un tiempo como pasa en la segunda escuela presentada.

Lo anterior debido a que en el desarrollo de la clase de matemáticas se vieron las siguientes problemáticas: “Los alumnos tuvieron dificultades para el reconocimiento de figuras y cuerpos geométricos.”(BEJC, Diario del profesor, 2019), por lo que se procedió a realizar la actividad “¿Qué tanto sabes?” donde se formaron cuatro equipos, se lanzó una pregunta de manera general y un integrante del equipo tenía que pasar relacionar la figura geométrica con su nombre y el siguiente participante relaciono su nombre con una característica, para que después otro integrante dibujara la figura y el ultimo los uniera y mencionara el porqué de la clasificación realizada por sus compañeros.

Con esta comparación entre instituciones, tengo el interés por investigar sobre los factores que intervienen en la puesta en práctica de estrategias lúdicas, así como, la concepción que tienen los docentes en servicio sobre estas y como pueden ser implementadas durante el trabajo cotidiano con los diferentes grados de la escuela primaria y los diferentes contenidos del mapa curricular de los programas de estudio.

Lo anterior debido a que en las escuelas de práctica se ha visto un patrón donde los alumnos de primero y segundo grados son los que en su mayoría combinan los diferentes estilos de enseñanza con el juego. En este punto se rescatan las respuestas obtenidas de una encuesta que se diseñó para los maestros de la Escuela Primaria “Belisario Domínguez”, en donde los docentes señalan que: “Los alumnos del primer ciclo (primer y segundo grados) al ser más pequeños, es más factible el éxito de que la estrategia funcione en su desarrollo” (Encuesta, sin publicar).

Por lo que, considerando este planteamiento, me es interesante profundizar en las características que marca la cultura escolar de las instituciones de educación primaria, ya que estas se ven moldeadas de acuerdo con la experiencia de los docentes con más años de servicio dentro de la institución, para la puesta en práctica de estrategias lúdicas, así mismo las condiciones administrativas y pedagógicas que permiten o dificultan el desarrollo de estas, siendo esta cultura un punto de referencia para el desempeño de los docentes en formación.

## **1.2 Selección y delimitación**

La investigación se realizó en la escuela primaria “Belisario Domínguez”, con Clave de Centro de Trabajo (C.C.T) 15EPR1952B, la cual está ubicada en el barrio de Santiago primera sección en el municipio de Zumpango, Estado de México, la institución es de jornada ampliada, por lo que se trabaja en un horario de 8:00 am a 14:30 pm.

La plantilla docente está integrada por doce profesores frente a grupo, los cuales tienen entre dos y 30 años de servicio, dos docentes de aprendizaje del equipo de la Unidad de Apoyo a la Educación Regular (USAER), directivo, profesor bibliotecario, docente de computación y como personal de apoyo al servicio escolar una secretaria y conserje escolar; la relación que existe en el personal es de trabajo colaborativo entre grados e institucional.

La investigación fue diseñada para llevarse a cabo durante los meses de octubre de 2018 a abril de 2019, la escuela primaria seleccionada es un espacio propicio debido a la organización de tiempos de las jornadas de práctica profesional, las cuales están divididas en ocho semanas durante séptimo semestre y 16 semanas continuas durante octavo semestre entre los meses de octubre de 2018 a junio de 2019, donde se procedió a realizar encuestas y

entrevistas a los docentes además de la observación participante a las relaciones, organización administrativa y dinámicas de trabajo que se ven marcadas por la cultura escolar de la institución.

### **1.2.1 Características de la población**

Para el desarrollo de esta investigación es necesario conocer las características de la institución educativa, ya que, a partir de ellas, se revelan las condiciones y se apuntan las direcciones convenientes para la realización de la misma, también ayuda en el diseño de las encuestas, las entrevistas y la comprensión de las características de la cultura escolar que influyen en el desarrollo de las actividades cotidianas de la escuela primaria en donde los maestros son guías para el aprendizaje de los alumnos.

Para la selección y delimitación de la población se toman en cuenta diversos factores: la población docente es perteneciente a la escuela primaria “Belisario Domínguez”, se consideró a un maestro de cada grado a los que se les aplicó una encuesta para conocer sus años de servicio, tipo de formación inicial, así como sus concepciones del papel de las estrategias lúdicas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Posteriormente se seleccionaron a tres docentes que cumplieran con los siguientes criterios:

#### **1.2.1.1 Años de servicio y estancia en la institución educativa:**

- Un docente con menos de cinco años de servicio en la institución primaria, el cual ha concluido recientemente su formación inicial y se va adaptando a la cultura escolar,
- Un docente con un rango entre 10 y 20 años de servicio en la institución educativa, el cual ya se ha adaptado a la cultura escolar y es referente para los maestros con menos años de servicio,
- Un docente con más de 20 años de servicio, el cual es consultado en la mayoría de las ocasiones para la toma de decisiones colectivas dentro de la institución y es un punto de referencia significativo para la cultura escolar.

### **1.2.1.2 Organización de quehaceres educativos:**

- Un docente laborando con alumnos del primer ciclo de educación primaria (primer y segundo grados).
- Un docente laborando con alumnos del segundo ciclo de educación primaria (tercer y cuarto grados).
- Un docente laborando con alumnos del tercer ciclo de educación primaria (quinto y sexto grados).

Los criterios anteriores se señalaron para conocer sus opiniones sobre los grados y el tipo de actividades que son factibles para la implementación de estrategias lúdicas dentro de la institución educativa.

## **1.3 Preguntas de investigación**

- 1.3.1 ¿Cuáles son las expectativas que tienen los docentes en servicio de acuerdo con las características de la cultura escolar a la que pertenecen sobre el uso de estrategias lúdicas para potenciar el interés por aprender de los alumnos?
- 1.3.2 ¿Qué expectativas tienen los docentes durante su formación inicial sobre el trabajo con estrategias lúdicas en las instituciones de educación primaria?
- 1.3.3 ¿Cómo se ha modificado la implementación de las estrategias lúdicas a partir de la cultura escolar generada por los docentes con mayor experiencia?

## **1.4 Justificación**

Comparando las experiencias de trabajo en las tres primarias donde tuve jornadas de prácticas de inmersión surge la siguiente duda: ¿Qué factores influyen dentro de las instituciones para que se trabaje haciendo uso de estrategias lúdicas?

La cultura escolar marca significativamente las relaciones entre docentes, así como la organización de quehaceres educativos, esta se ve reflejada a partir de las costumbres, tradiciones, creencias y perspectivas de los maestros que interactúan en ella, lo cual se ve manifestado en el diseño de estrategias y desarrollo de los estilos de enseñanza que pueden diferenciarse de una institución a otra debido a diversos factores:

#### **1.4.1 Influencia de la cultura escolar marcada por otros docentes.**

Ciertamente este es un punto relevante en cuanto a los ambientes de aprendizaje, ya que las prácticas innovadoras del docente para el diseño e implementación de diversas estrategias influye significativamente en el desempeño del alumno. Esto se puede ver afectado debido a que en ocasiones los docentes adoptan costumbres observadas en sus compañeros con más antigüedad laborando en la institución y estas son llevadas a práctica dentro de las aulas.

En el caso de la Escuela Primaria “Belisario Domínguez”, las docentes con mayor experiencia en servicio marcan cotidianamente puntos de partida para la toma de decisiones académicas dentro de la institución educativa.

**1.4.2 Organización administrativa y de quehaceres escolares:** Con lo anterior se retoman las dimensiones<sup>1</sup> de Cecilia Fierro que influyen en la práctica escolar, las cuales están ligadas directamente a las prácticas docentes y del desempeño de los alumnos. Entre ellas, se encuentran:

1.4.2.1 Institucional: Está centrada en la relación entre docentes de la institución educativa, así como en la organización de comisiones y quehaceres educativos. En la Escuela Primaria la relación entre docentes es cordial y de trabajo colaborativo, generalmente se toman decisiones de manera conjunta entre docentes del mismo grado que atienden y la dirección escolar, para posteriormente brindar la información a sus compañeros.

1.4.2.2 Interpersonal: Esta dimensión está orientada las relaciones que existen dentro de las instituciones, ya que, con base en las mismas, el maestro puede construir su estilo docente como guía de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se viven en la escuela primaria. Dicha dimensión se ve moldeada a través de factores como el clima institucional, espacios, estructura y la cultura escolar dentro de la escuela primaria.

En la escuela “Belisario Domínguez” los modelos de guía para la implementación de actividades se basan en tomar en cuenta las opiniones y

---

<sup>1</sup> Dimensiones de la práctica docente.

- Personal, Institucional, Interpersonal, Valoral, Didáctica, Social.

(Fierro, 1999)

estilos de enseñanza de los docentes con más años de servicio, así como docentes con mayor grado de estudios, como es el caso de una profesora que cuenta con grado de maestría.

1.4.2.3 Didáctica: Está enfocada a la labor del docente y el diseño de estrategias que se pone en práctica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como al análisis de la administración de tiempos y el rendimiento de los alumnos. La dimensión didáctica es la que se ve más marcada dentro del espacio escolar, ya que en ella entran en juego las perspectivas de los docentes y alumnos en cuanto a cómo se desarrollan los contenidos y el posible resultado del proceso en los alumnos durante la práctica escolar. En ella se encuentran inmersos los ambientes de aprendizaje, que son parte fundamental de la labor docente entre maestros y estudiantes.

En la escuela primaria donde se realizó la investigación, las estrategias que diseñan e implementan los docentes son discutidas en los Consejos Técnicos Escolares (CTE), así como a través de charlas informales, en las que se plantean las posibles adecuaciones de desarrollo dependiendo del grado y grupo que se atiende, a partir de las experiencias de otros docentes que ya hayan estado en situaciones similares.

## **1.5 Marco referencial**

El marco referencial se define como uno de los apartados de relevancia ya que muestra el interés de otros investigadores sobre el tema que se aborda, en el caso de las estrategias lúdicas, el estado del arte muestra la investigación e intervención común de este tema en el ámbito educativo, lo anterior se resalta con la realización de investigaciones internacionales, nacionales e institucionales.

En este apartado se retoman algunas de las ideas que se han presentado por diversas investigaciones en las que se prioriza el papel de las estrategias lúdicas como parte del mejoramiento de los procesos cognitivos de los estudiantes:

En el ámbito internacional:

- En Colombia, a través de la investigación “La psicología del aprendizaje desde el enfoque constructivista”, se plantea un trabajo innovador a través de la utilización de estrategias lúdicas, de tal manera que el niño pueda estar en movimiento partiendo de la siguiente premisa: “El aprendizaje no solo es de información, sino también de experiencias” (Chadwick, 1999), de tal manera que a partir de las experiencias generadas de la implementación de estrategias lúdicas los alumnos puedan desarrollarse íntegramente ya que se les motiva para la construcción de conocimientos significativos.

- Actualmente se han ofrecido talleres<sup>2</sup> en Latinoamérica, donde se retoman los aspectos fundamentales del niño como parte de su desarrollo, en uno de los mismos, se menciona que el juego ayuda a desarrollar cuatro aspectos de la personalidad del niño<sup>3</sup>, ya que, llega a ser motivador para que el alumno y el docente puedan trabajar de manera conjunta aspectos relacionados con la revisión y trabajo sobre los contenidos curriculares que se plantean para la educación básica, puesto que genera aspectos de transversalidad entre contenidos y asignaturas a trabajar.

En el ámbito nacional,

- Carmen Minerva Torres en su tesis de investigación “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula” de 2007 menciona que un docente hábil es capaz de diseñar juegos que involucren la atención de las necesidades e intereses de los alumnos. La autora considera que para que una estrategia lúdica sea exitosa, esta debe ser de sencilla acción por parte de los niños, ya que, un juego complicado llega a restar el interés por su realización.

Por su parte en la escuela normal:

- De acuerdo con la investigación realizada en 2016 “Matemáticamente competente: el juego como un medio para promover el aprendizaje significativo en

---

<sup>2</sup> Retomado del taller “Actividades Lúdicas en la escuela” 2006, disponible en: [http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliaflores/emis/prueba-dvd/08 los%20talleres/TALLER Actividades Ludicas.pdf](http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliaflores/emis/prueba-dvd/08%20los%20talleres/TALLER_Actividades_Ludicas.pdf)

<sup>3</sup>Cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.

Motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.

Social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

Afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

alumnos de 5to. Grado” por Angelica Contreras Padilla, el diseño de juegos educativos propicia el aprendizaje sin importar la edad del alumno, así mismo menciona que no es necesario especificar una sola área de desarrollo de este, muestra al juego como una alternativa de trabajo para los grupos con los que se trabaja.

Se cita a Piaget dentro de la investigación, resaltando al juego simbólico como parte esencial dentro de la inteligencia del niño, ya que representa la asimilación de la realidad. Un punto importante de esta investigación es que la autora relaciona al juego con el proceso que lleva el alumno para la utilización de las herramientas que tiene a su alcance con el fin de resolver las situaciones cognitivas que se le lleguen a presentar.

- Por otra parte, en el informe de prácticas profesionales “El juego como estrategia lúdica para la enseñanza y aprendizaje de la multiplicación en el tercer grado, grupo “C” de la Escuela Primaria “Vicente Guerrero” elaborado por Jocelyn Vargas Cruz en el 2018, el juego es parte de la generación de ambientes de aprendizaje que están centrados en el desarrollo del alumno. Esto debido a que constantemente el niño está integrado a una rutina de trabajo marcada por sus docentes, la autora ve al juego como una herramienta que llega a motivar al estudiante para que construya de una mejor manera sus conocimientos para hacerlos significativos.

Con el fin de estudiar y poder proponer una mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se plantea la posibilidad de comprender las características de las culturas escolares de las instituciones educativas con el fin de conocer el porqué de las concepciones de los docentes en donde se ve a la estrategia lúdica como un punto con relevancia mínima dentro de los quehaceres de la institución.

Si bien en las investigaciones internacionales retomadas se plantea que las estrategias lúdicas son un punto de partida para la construcción de aprendizajes significativos a partir de las experiencias de los alumnos con el juego educativo y la relación entre este tipo de actividades con los contenidos curriculares.

En el ámbito nacional se plantea que el docente sea capaz de diseñar estrategias que conlleven el uso de juegos educativos para lograr el desarrollo integral del niño; es por ello por lo que los docentes de educación primaria a partir de las características de su comunidad escolar muestran tendencias hacia el desarrollo de estrategias, es decir, depende de la cultura escolar de las instituciones el uso cotidiano u ocasional de las estrategias lúdicas.

Para el diseño de estrategias también influyen los pensamientos y creencias que tienen los docentes, ya que, a partir de los estudios que se presentaron, el rol para el desarrollo adecuado de las estrategias lúdicas depende de la perspectiva que tenga el docente considerando las experiencias a las que se ha enfrentado, así como la libertad que se genera como parte de la cultura escolar para la implementación de estrategias lúdicas dentro de los espacios de las instituciones.

Con esta investigación se pretende, comprender las características de las culturas escolares para buscar alternativas que permitan a los docentes la implementación de estrategias lúdicas sin tener que poner en tensión sus conocimientos de las instituciones de formación inicial, los requerimientos curriculares de los programas de estudio y la organización pedagógica de la cultura escolar a la que pertenecen.

## **1.6 Objetivo General**

- Comprender la relación entre la cultura escolar y las expectativas de los docentes sobre el uso de estrategias lúdicas como parte del trabajo cotidiano en la escuela primaria “Belisario Domínguez”.

### **1.6.1 Objetivo específico**

- Analizar la transformación de las perspectivas docentes desde su formación inicial y a través de sus años de servicio acerca de la aplicación de estrategias lúdicas en diversos grados y asignaturas de educación primaria.

## **1.7 Supuesto**

Los maestros desde su formación inicial tienen un acercamiento a las estrategias lúdicas, aunque al momento de insertarse dentro de las instituciones educativas, estas ideas se ven modificadas debido a la cultura escolar moldada por los docentes con más años de servicio que pertenecen a las instituciones educativas de educación primaria.

## 1.8 Metodología

La importancia de la mención del marco metodológico dentro de la investigación se centra en tomarla como herramienta que brinda al investigador oportunidades para conocer y comprender fenómenos educativos que despiertan el interés del individuo. Para la elección del enfoque de la investigación se deben de retomar aspectos que queremos estudiar y desde que perspectiva, ya que de ello depende la comprensión y postura que tome el investigador.

Para la comprensión de la relación que existe entre las estrategias lúdicas y las características de la cultura escolar que definen su utilización dentro de las labores educativas de los docentes de la Primaria “Belisario Domínguez”, se plantea el enfoque de investigación cualitativo, ya que es un tema complejo de manejar debido a que la cultura institucional de la escuela presenta características particulares de las cuales dependen las propuestas, diseño y aplicación de estrategias lúdicas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

### 1.8.1 Enfoque de investigación

Enfoque cualitativo: Los orígenes de los métodos cualitativos se encuentran en la antigüedad, pero a partir del siglo XIX, con el auge de las ciencias sociales, esta metodología empieza a desarrollarse de forma progresiva. Tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad

Con lo anterior se retoma que este enfoque tiene como paradigma una visión del mundo desde una perspectiva general a manera de desmenuzar la complejidad del mundo real, ya que utiliza la observación y comprensión de los fenómenos sociales de manera que pueda explorar, describir, comprender y reflexionar sobre sus descubrimientos para asumirlos como parte de una realidad compleja a la que pertenece su población.

Metodología cualitativa: La metodología cualitativa es conocida como la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas a través de las siguientes características:

- Entiende el contexto y a las personas bajo una perspectiva holística: Las personas, los contextos o los grupos son considerados como un todo. En el caso de la

cultura escolar, sus miembros, creencias y características del contexto influyeron en los momentos, instrumentos y análisis de los resultados de la investigación ya que son parte de una compleja organización de las instituciones.

- El investigador cualitativo trata de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas: Trata de identificarse con las personas que estudia para comprender cómo experimentan la realidad. Este aspecto se ve reflejado en el análisis de las entrevistas de los miembros de la comunidad donde se realizó la investigación, de tal manera que el investigador más allá de conocer la opinión de los miembros de la escuela primaria, incursiono en la misma para ser parte de la cultura escolar de la institución durante un periodo de tiempo.

- Todas las perspectivas son valiosas: No se busca una comprensión detallada de las perspectivas de otras personas. Durante el desarrollo de los capítulos y el análisis de las opiniones de los maestros de la comunidad escolar, se busca comprender la realidad que se vive en la institución educativa, de manera que se puedan entender las características que definen las diversas formas de organización y las relaciones que se establecen para que los docentes sean los guías en el proceso de aprendizaje desde diferentes perspectivas sobre el uso de estrategias lúdicas, lo anterior sin buscar la crítica hacia su labor, sino la comprensión de sus procesos, acciones y personalidades.

- Estudia cualidades o entidades cualitativas y pretende entenderlas en un contexto particular. Se centra en significados, descripciones y definiciones situándoles en un contexto. Dicho contexto se ve marcado por la cultura escolar que alberga la institución, sobre el uso de las estrategias lúdicas como factores motivantes para los alumnos en sus procesos de aprendizaje.

### **1.8.2 Método de investigación**

El método de investigación define la ruta a la que va encaminada la misma, ya que sitúa al investigador en un contexto y en un papel que lo definirá como miembro externo o interno de la población. Para ello el método que se retoma es el siguiente:

En esta investigación se utiliza la etnografía como método de investigación, puesto que constituye un método de investigación útil en la identificación, análisis y solución de múltiples problemas de la educación. Este método de investigación surge con el objetivo de mejorar la calidad de la educación, estudiar y resolver los diferentes problemas que la afectan. Este método cambia la concepción positivista e incorpora el análisis de aspectos cualitativos dados por los comportamientos de los individuos, de sus relaciones sociales y de las interacciones con el contexto en que se desarrollan.

De acuerdo con Bertely (2000) la etnografía demanda no sólo capacidad analítica del investigador sino compromiso de carácter ético/político. En este sentido, los niveles de reconstrucción epistemológica (de mayor profundidad, complejidad y densidad cada vez) que propone y desarrolla son: la acción social significativa, el entramado cultural y la hegemonía, el consenso y los instrumentos de significación.

La etnografía en el caso de esta investigación se centra en la comprensión de la cultura de la población investigada, ya que pretende construir un esquema que responda a las perspectivas del investigador.

### **1.8.3 Técnica de investigación**

- Observación participante: Se refiere al investigador que cumple la función de observador durante periodos cortos, pues generalmente a esto le siguen las entrevistas estructuradas.<sup>4</sup>

A través de la función: Participante como observador la cual consiste en que el investigador se vincule más con la situación que observa entre las expectativas que tiene y la realidad que se vive en la comunidad escolar; incluso, puede adquirir responsabilidades en las actividades del grupo que observa. Sin embargo, no se convierte completamente en un miembro del grupo ni comparte la totalidad de los valores ni de las metas del grupo.

- Entrevista: Una entrevista es una conversación que tiene una estructura y un propósito. En la investigación cualitativa, la entrevista busca entender el mundo desde la perspectiva del entrevistado, y desmenuzar los significados de sus experiencias.

---

<sup>4</sup> Cómo hacer una investigación cualitativa (Alvarez-Gayou, 2003, pág. 105; 109)

#### 1.8.4 Estrategias metodológicas

- Entrevista a docentes titulares para conocer su concepción de las actividades lúdicas
- Análisis de la información recabada
- Resultados

#### 1.8.5 Cronograma de actividades

Fecha	Actividad
<b>Diciembre-Febrero</b>	Elaboración de la propuesta de intervención.
<b>Febrero-Abril</b>	Aplicación y seguimiento de la propuesta de intervención.
<b>Mayo</b>	Análisis y reflexión de resultados. Entrega de borrador del documento de titulación.
<b>Junio</b>	Revisión y corrección del documento de titulación. Entrega del documento a los lectores y correcciones finales. Presentación de la versión final del documento de titulación.

#### 1.8.6 Recursos

- Guion de encuestas
- Encuestas para los docentes titulares
- Guion de entrevista
- Entrevistas para docente titular

La de la metodología de investigación que siguió la investigación, las técnicas y de las estrategias, ayudan al investigador a centrar el proceso a seguir para la obtención de información, además del punto de vista que genera al momento de realizar el análisis de los resultados obtenidos para lograr la comprensión de la cultura institucional de la escuela primaria, así como su relación con la aplicación de estrategias lúdicas, el cronograma y los recursos son de importancia, ya que definen los materiales a emplear para la realización de la investigación y el tiempo requerido para la misma.

# **Capítulo 2: Marco Teórico**

## 2.1 Marco Teórico

En esta sección se muestran referentes teóricos que brindan herramientas para el desarrollo de la investigación, en el caso de las estrategias lúdicas, aquí se encuentran los referentes en los que se sustentaron los puntos significativos de la misma, dichos autores encaminan las posibles formas en las que la investigación va dirigida a manera de plantear fundamentos teóricos sólidos para realizar adecuadamente el análisis y comprensión de los fenómenos a estudiar por parte del investigador, los cuales son retomados en capítulos posteriores.

A partir de lo anterior, se retoman puntos como: las estrategias de aprendizaje y su papel dentro del proceso de construcción de conocimientos de los alumnos, la definición de lúdica, su papel dentro de los procesos educativos, así como los procesos de aprendizaje a través de la modificación de estructuras de conocimiento que de acuerdo con Piaget son primordiales en el desarrollo cognitivo de los alumnos, además de la cultura escolar y su relación con la aplicabilidad de dichas estrategias de acuerdo con las características de las instituciones.

### 2.1.1 ¿Qué es una estrategia de aprendizaje?

Las estrategias eran comúnmente utilizadas en el área militar como parte de una organización previa del ejército, en el área educativa las estrategias son consideradas como guía de acciones a seguir para lograr el cumplimiento de los procesos de aprendizaje en los alumnos, de esta manera, las antes citadas “son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje del alumno” (Monereo, 1994, pág. 11), de esta manera se pretende que con la implementación de estrategias, los procesos de aprendizaje estén centrados en el que aprende, es decir el niño.

Por otro lado, para Schmeck, (1988) citado por González, las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje. Las cuales se diseñan de acuerdo con las características de los alumnos y el aprendizaje que se pretende desarrollar.

De acuerdo con Sánchez Benítez (2010), existen tres tipos de estrategias:

- Las estrategias cognitivas: hacen referencia a la integración del nuevo material con el conocimiento previo. En este sentido, serían un conjunto de estrategias que se utilizan para aprender, codificar, comprender y recordar la información al servicio de unas determinadas metas de aprendizaje.

Dentro de este grupo se distinguen tres clases de estrategias

- Repetición: consiste en pronunciar, nombrar o decir de forma repetida los estímulos presentados dentro de una tarea de aprendizaje.
- Elaboración: trata de integrar los materiales informativos relacionando la nueva información con la ya almacenada en la memoria
- Organización: intenta combinar los elementos informativos seleccionados en un todo coherente y significativo

Dentro de estas estrategias, las relacionadas con elaboración y organización son puntos de partida para el diseño que estrategias lúdicas, ya que, además de integrar los materiales del nuevo conocimiento a los previos, el docente brinda oportunidades a los alumnos para que se conformen en un solo conocimiento solido que logra alcanzar el aprendizaje esperado a través de actividades que son motivadoras e interesantes para el niño.

- Las estrategias metacognitivas: hacen referencia a la planificación, control y evaluación por parte de los estudiantes de su propia cognición. Son un conjunto de estrategias que permiten el conocimiento de los procesos mentales, así como el control y regulación de estos con el objetivo de lograr determinadas metas de aprendizaje.

En el caso de las estrategias lúdicas, ayudan al docente a brindar herramientas que permitan a los alumnos manipular, comprender y evaluar su desempeño en actividades con carácter lúdico, para después evaluar su desempeño como actor principal del proceso de aprendizaje, de esta forma las estrategias metacognitivas favorecen al docente a crear

situaciones que sean interesantes para los estudiantes y que representen retos dentro de sus procesos cognitivos.

- Las estrategias de manejo de recursos: son una serie de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que contribuyen a que la resolución de la tarea se lleve a buen término. Tienen como finalidad sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender; y esta sensibilización hacia el aprendizaje integra tres ámbitos: la motivación, las actitudes y el afecto

De estas estrategias en relación a la lúdica se rescata la sensibilización respecto a lo que el niño aprende, con ello se retoma que los juego lúdicos motivan a los alumnos ya que se presentan como actividades interesantes y desafiantes, puesto que no solo juegan, sino que ese juego tiene un resultado de construcción de conocimientos como parte del proceso, asimismo ayuda a los alumnos a ser colaborativos y tolerantes ya que la mayoría de estas estrategias se plantean para organizarse en equipos, además desarrollan las competencias relacionadas con la vida en sociedad y la convivencia.

### **2.1.2 ¿Qué es lúdico?**

Lúdico es un adjetivo que deriva etimológicamente del sustantivo latino ludus o “juego”. Es decir que lúdico se refiere a lo relativo a la diversión, el ocio, el entretenimiento, el juego, actividades placenteras en las que el ser humano se despoja de tensiones, prejuicios y deberes culturales. El concepto de lúdico se refiere a la calificación de una capacidad humana que se adquiere a través de diversidad de actividades que interrelacionan creatividad, gozo, placer y conocimiento, las cuales fomentan el desarrollo psico-social, la adquisición de conocimiento y la constitución de la personalidad.

Dentro del aspecto lúdico más allá del juego y la realización de actividades que conlleven diversión y recreación, un punto primordial es el desarrollar una formación integral y no particular dentro del trabajo con la lúdica lo que importa es generar actitudes, valores, gestar nuevas situaciones que sean motivantes para los niños, construir conceptos y relaciones que les permitan alcanzar conocimientos a través de la guía del docente como generador de ambientes de aprendizaje que buscan ser propicios para dichas actividades.

De acuerdo con Decroly (1998) los juegos deben de aplicarse a un ambiente particular, el cual sirve de guía para que el proceso educativo se lleve a cabo adecuadamente. De esta forma se puede motivar el interés del niño para que sea participe del trabajo que se realiza como parte del proceso pedagógico, ya que permite poner en movimiento los esquemas del pensamiento de los alumnos de acuerdo con las características del contexto y del juego presentado.

Es decir, con la lúdica no solo se busca que el alumno se divierta al momento de realizar las actividades, sino que el docente como guía del proceso, puede generar ambientes de aprendizaje de acuerdo con las características de los alumnos y su relación con los contenidos a trabajar durante las sesiones de clase, con ello el docente puede ser el mediador a través del diseño de estrategias lúdicas, entre lo que el niño debe de aprender y las formas en que puede construir aprendizajes significativos a través de situaciones particulares que son generadas por el propio docente como parte de su labor frente a grupo.

### **2.1.3 Estrategias lúdicas:**

Con base en los referentes anteriores se considera que las estrategias lúdicas favorecen en la infancia la autoconfianza, la autonomía, colaboración, el desarrollo de valores, la formación de la personalidad y la construcción de conocimientos significativos en los alumnos a partir de las experiencias generadas de la aplicación de estas, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

Desde esta perspectiva toda estrategia lúdica cuenta con tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad, las cuales están presentes desde que el docente diseña las estrategias adecuadas de acuerdo con las características, necesidades e intereses de sus alumnos, así mismo estas condiciones se ven reflejadas al momento de la implementación de las estrategias como parte de las secuencias didácticas.

Por consiguiente, es fundamental comprender todos los aspectos sociales y emocionales en los que vive el niño desde su contexto inmediato para poder implementar estrategias lúdicas pertinentes, que permitan un desarrollo apropiado de las habilidades y competencias necesarias para la vida.

De acuerdo con Sánchez (2010), en la mayoría de los juegos la interacción entre los alumnos es la clave para construir conocimientos a partir del aprendizaje colaborativo, especialmente en los juegos de vaciado de información en los que el alumno debe preguntar a sus compañeros para completar una oración o resolver un problema; o los juegos de roles y simulaciones, en los que deben representar un personaje con unas características, una personalidad concreta, los alumnos deben interactuar para convencer, argumentar, pedir consejos, ayuda, o conseguir unos fines concretos. Lo cual no solo permite que los alumnos desarrollen diferentes partes de su personalidad, sino que también interactúen de manera diferente con los aprendizajes esperados marcados en el currículo.

#### 2.1.4 Procesos de aprendizaje

Para el desarrollo de los aprendizajes esperados que marca el currículo y la comprensión de los contenidos a tratar se requieren de distintas estrategias y actividades que sean motivantes y desafiantes para los alumnos, así como de su realización adecuada de estas durante las clases, es necesario que los alumnos realicen el siguiente proceso cognitivo:

- **Acción:** Es el fundamento de toda actividad intelectual, está ligada a lo que el alumno observa, en este paso salen a flote las habilidades y los conocimientos interiorizados por parte de los alumnos. Para Piaget, el conocimiento está unido a la acción, es decir, a las transformaciones que el sujeto realiza sobre el mundo que le rodea. (Delval, 1996; p. 106-107 citado en Villar 2001). De esta forma el conocimiento se construye en relación con la interacción entre el alumno y el objeto.
- **Asimilación:** Es la integración de elementos exteriores a través de la incorporación de estructuras ya existentes, por lo que es necesario asimilar nuevos elementos a las estructuras ya construidas. En este sentido, cada comportamiento supone asimilar el objetivo de la actividad a las estructuras previas de conocimiento utilizadas para darle sentido. La asimilación implica generalizar el conocimiento previo a nuevas problemáticas de la realidad.

- **Acomodación:** Se refiere a la modificación que se da en mayor o menor grado en las estructuras de conocimiento cuando se utilizan para dar sentido a nuevos casos u objetos de la realidad. Esta fase del proceso permite al alumno ampliar su sentido de la realidad para modificar o construir nuevos esquemas de conocimiento que se pueden usar más adelante para el tratamiento de nuevos temas y contenidos escolares.
- **Adaptación:** Se concibe como el equilibrio entre las acciones de las estructuras mentales. Esta es considerada la parte final del proceso de aprendizaje en donde el alumno es consciente de su nuevo conocimiento o habilidad para poder desempeñarse adecuadamente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el caso del desarrollo de estrategias lúdicas, estas etapas del proceso de aprendizaje se ven marcadas al momento de ponerlas en práctica, ya que durante la acción los alumnos conocen la situación que se les presenta, así mismo ocupa los recursos de aprendizajes previos con los que cuenta para empezar la resolución de la situación, durante la asimilación, se van integrando los elementos tanto del juego educativo como de los contenidos curriculares que se atienden.

Por su parte con la acomodación, los esquemas se van modificando para lograr la consolidación de los nuevos conocimientos, de esta manera los juegos educativos al seguir con un patrón de repetición facilitan este proceso en los alumnos, por último, con la asimilación, el alumno comprende el propósito del juego y el nuevo conocimiento que propició el cambio en sus esquemas de pensamiento.

Así mismo este proceso permite al docente observar y valorar las fortalezas y áreas de oportunidad que se crean durante la aplicación de las estrategias lúdicas en el contexto específico de sus alumnos, lo cual impacta en su labor docente y en su concepción sobre la funcionabilidad de estas, al desarrollarlas con los alumnos y grupos con los que ha trabajado.

### 2.1.5 Cultura docente

La cultura docente es uno de los aspectos que marcan de manera significativa el desarrollo de las relaciones y de los quehaceres dentro de las instituciones educativas, de ella dependen la organización, roles, creencias, comisiones y actitudes que muestran los docentes con sus alumnos y compañeros de la institución, cada escuela tiene su propia cultura docente.

De acuerdo con Frigerio (1992), las instituciones educativas, son representaciones de la sociedad, en las que se traslucen las costumbres y estilos de vida de las comunidades del contexto de la escuela, además estas instituciones hacen referencia a estilos que se construyen a partir de las opiniones de padres de familia y personas cercanas a las mismas. Con ello se rescata que:

La cultura institucional es aquella cualidad relativamente estable que resulta de las Políticas que afectan a esa institución y de las prácticas de los miembros de un establecimiento. Es el modo en que ambas son percibidas por estos últimos (actores de la institución) dando un marco de referencia para la comprensión de las situaciones cotidianas orientando e influenciando las decisiones de actividades de todos ellos que actúan en ella. (Frigerio, 1992)

Es decir, las instituciones a través de sus actores son transformadas de acuerdo con la entrada en vigor de políticas educativas y la comprensión de estas por parte de los miembros activos de la escuela, de esta forma se desarrollan relaciones interpersonales y mecánicas de trabajo las cuales serán modificadas de acuerdo con las necesidades de sus miembros, de manera que la institución pueda responder a las demandas a las que se enfrente por parte de las características propias de su contexto.

Por su parte la cultura docente es construida a partir de la experiencia, la cual va dejando huellas sobre las conductas y visualización de los modelos a seguir en el ámbito pedagógico y administrativo de los quehaceres educativos. Es decir, la cultura docente es la construcción de las personalidades de los maestros a fin de satisfacer las necesidades y prioridades de la institución en la que se encuentran laborando.

A partir de ello se crean normas que justifican la actuación de los docentes frente a las diversas situaciones que se presentan en la institución, además de la concretización de actividades que sean características para los miembros de la escuela, el uso de estas reglas abren espacios para el cumplimiento de las funciones específicas de las instituciones, a manera de que se cumplan las metas objetivas (curriculares) y subjetivas (relaciones y organización) de la escuela en el carácter administrativo y académico.

En el caso de la Escuela Primaria “Belisario Domínguez”, la cultura escolar está marcada por la experiencia que tienen los docentes tanto del transcurso de sus años de servicio, como de sus actuaciones frente a situaciones que pueden llegar a ser similares con las necesidades que se presenten dentro de la institución en determinado momento.

En el ámbito administrativo y organizacional de la institución, se generan roles que de acuerdo con el grado de estudios de formación inicial y continua responden a ciertas características de los actores educativos, de esta forma se toman en cuenta las personalidades e historias de los docentes como sujetos que pueden ayudar a generar soluciones.

En el ámbito educativo, la cultura se ve marcada por ciertos roles que de acuerdo a las características de los grupos, los docentes van tomando, es decir su labor recae en las experiencias previas de los profesores con los grupos que se atienden, así como del carácter propio de la institución, el cual se fue construyendo de manera conjunta y se ve reflejado por los maestros miembros de la misma, de esta forma se generan ambientes de trabajo colaborativo entre los maestros de manera que brindan apoyo a sus compañeros y presentan propuestas de soluciones guiadas por las personalidades de estos.

## **Capítulo 3. Primer acercamiento a la lúdica**

Durante los años de formación inicial se plantean diferentes enfoques didácticos para las futuras prácticas escolares, desde distintas perspectivas teóricas retomadas se forman docentes que de acuerdo con los planes vigentes en dicha etapa van desarrollando distintos estilos de enseñanza, lo anterior será influyente en diferentes grados y contextos que enfrentan en los grupos escolares.

Estas prácticas pueden cambiar cuando el docente recién egresado ingresa al campo laboral en las instituciones de educación básica, debido a que entran en tensión sobre la labor que cumple el rol docente entre lo aprendido en las instituciones de formación inicial, el currículo educativo y la cultura escolar de las instituciones de educación primaria. Así mismo el maestro adopta creencias y actitudes que se retoman de la cultura institucional a la que se integra. A través de los años se plantean diferentes perspectivas y dinámicas de trabajo con la implementación de planes y programas de estudio que se crean de acuerdo con las tendencias pedagógicas retomadas por las políticas educativas mexicanas.

De este modo desde esta perspectiva, la lúdica está enfocada al trabajo a partir del juego para el desarrollo de aprendizajes y la construcción de conocimientos por parte de los estudiantes, esta propuesta de trabajo se introdujo a principios del Siglo XX en Europa y Estados Unidos bajo el enfoque de ayuda a los niños con discapacidad, lo anterior se comenzaba a abordar desde distintos autores como Montessori (1870-1952) y Decroly (1871-1932) los cuales plantean diferentes formas de tratar las actividades lúdicas en su momento y las funciones del juego como parte del desarrollo motor y cognitivo del niño.

Por su parte Montessori<sup>5</sup> trataba al desarrollo cognitivo del niño como motivo de su crecimiento y desarrollo de conciencia de las cosas a su alrededor, priorizando el movimiento como efecto fundamental de aprendizaje, ya que el movimiento es un elemento importante de la energía creadora del niño, puesto que le permite conocer y fortalecer sus habilidades motoras que le serán útiles para su desarrollo cognitivo.

---

<sup>5</sup> Retomado de la obra: *El niño el secreto de la infancia* (1982) p. 156 “Para comprender la esencia del movimiento hay que considerarlo como una encarnación funcional de la energía creadora...hay que considerarlo como parte fundamental de la construcción de la consciencia”

Decroly<sup>6</sup> por otro lado basó su trabajo en el juego como factor estimulante para el desarrollo de las capacidades del niño desde temprana edad, partiendo de la idea de la lúdica como influencia para la resolución de situaciones problemáticas que mostraran un cambio en los esquemas de aprendizaje de los niños en diversas edades.

En la década de los 70 cuando se instaura como parte de los talleres y laboratorios didácticos en México y llega a formar parte en el mapa curricular de las casas de estudios de nivel superior, para después ser retomada en el ámbito de educación básica como parte de un programa en donde se atendieran a los alumnos con capacidades especiales, este proyecto se transformó con la consolidación de las licenciaturas de educación primaria y preescolar en las diversas instituciones formadoras de docentes,

En el caso de la escuela normal, durante el plan de 1985<sup>7</sup>, se abordaba como curso para la educación primaria, dentro de teoría pedagógica donde se relacionaba con las escuelas activas para el aprendizaje, la psicología del desarrollo infantil, la cual se encaminaba a ayudar en la formación del docente a partir del estudio y aplicación de diversas teorías para el desarrollo emocional y cognoscitivo del niño, así mismo las actividades de carácter lúdico se desplegaban en los laboratorios de educación tecnológica, que estaban especializados en el desarrollo de habilidades motrices, la creatividad y la imaginación.

Con la reforma de 1990 en educación primaria se dan las primeras propuestas en donde se promueve que el alumno comience a verse como el constructor de su conocimiento a través de actividades relacionadas al juego, ya que “es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo” (Domínguez Chavira, 2015), con la implementación de la lúdica se establecen relaciones profundas entre el docente, el alumno y el aprendizaje esperado, ya que se encamina a que el alumno este motivado por aprender fuera de espacios rutinarios.

---

<sup>6</sup> Retomado de la obra: *El juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz* (1998) p.25-26 “Hay juegos cuyo fin es consciente y en los que la consecución de este fin es causa de placer, es decir es estimulante...en ellos se crean condiciones que el niño encuentra favorables...”

<sup>7</sup> Planes de Estudio de la Licenciaturas en Educación Preescolar y Primaria  
(Secretaría de Educación, Cultura y Bienestar Social, 1985, págs. 71-72)

A partir de ello se plantea una perspectiva donde el estudiante haciendo uso de actividades creativas construye sus aprendizajes, desarrollando estrategias innovadoras las cuales se basan en comprender los estilos de enseñanza de los docentes para situar en los espacios constructivistas, a manera de que desarrollen las competencias profesionales de su labor y ayuden al alumno en el desarrollo de los rasgos del perfil de egreso del nivel educativo en donde se encuentran interactuando.

Con lo anterior se busca indagar con los docentes en servicio de la escuela primaria sobre las expectativas que tenían durante su formación inicial con el uso de las estrategias lúdicas, así como las concepciones que se crearon sobre la labor docente en los años de formación. Para ello se retoma la pregunta de investigación: **¿Qué expectativas tienen los docentes durante su formación inicial sobre el trabajo con estrategias lúdicas en las instituciones de educación primaria?**

La escuela primaria “Belisario Domínguez” se encuentra ubicada en el municipio de Zumpango, Estado de México, cuenta con 12 docentes frente a grupo, debido a las diversas actividades de la institución se retomaron las opiniones de tres docentes<sup>8</sup> que cumplieron con las características solicitadas en el capítulo uno, para que formaran parte de la muestra, en este capítulo se retoman las preguntas relacionadas con sus procesos de formación inicial y sus expectativas sobre la labor docente.

Cabe destacar que el docente es un sujeto histórico en el que se han marcado diversos estilos educativos los cuales influyen dentro de su labor en el aula, estos cambios educativos se ven marcados a partir de su formación inicial y su formación continua a través de la transformación del currículo y de las políticas educativas que entran y salen de vigor constantemente.

Es en este punto donde no solo se concibe al docente como un ser histórico<sup>9</sup> que es capaz de analizar su pasado como estudiante, su presente y su futuro como docente; para convertirse en parte de una cultura establecida por los miembros de la institución educativa

---

<sup>8</sup> Para resguardo de la integridad de las docentes se decidió cambiar su nombre para el desarrollo del análisis de resultados de la investigación.

<sup>9</sup> Retomado de la dimensión personal de la práctica docente (Fierro, 1999, pág. 67)

en la que laboran, ya que, el quehacer del maestro es concebido como parte de una tarea colectiva<sup>10</sup> que se construye en las escuelas de acuerdo con las características del contexto y de los sujetos que forman parte de los actores educativos de la misma.

Desde el punto de vista de las docentes que apoyaron a la investigación se señalan las siguientes características:

La docente Monse se encuentra laborando actualmente en primer grado, tiene 2 años integrada a la institución educativa, por lo que cumple con las características de estar en proceso de adaptación de la cultura escolar, así como también atiende a un grupo perteneciente al primer ciclo escolar, dentro de su formación inicial se obtuvo la respuesta: “Soy psicopedagoga y soy licenciada, soy universitaria” (Entrevista 2, 2019). Por lo que esta maestra desde su formación está enfocada a estudiar el comportamiento del niño durante su desarrollo, a través de la creación de diversas situaciones que impliquen que ellos entren en conflicto para así construir sus conocimientos.

Al estar dentro de una institución educativa y estar en proceso de adaptación a la cultura de esta, la docente tiene pensamientos y concepciones que, como un sujeto histórico, pueden ser conflictuadas entre su vocación y las cuestiones relacionadas con el sistema educativo al que pertenece, lo cual se ve reflejado de la siguiente manera:

Se nos indica que por ejemplo en primer grado nosotros podemos pasar a los alumnos sin que sepa leer ni escribir, siempre y cuando notemos que dentro de las actividades que se realizan hay un proceso que indica que podemos usar diversos materiales, no precisamente necesitamos ver una grafía

(Entrevista 2, 2019)

Con la docente Monse, su formación se basa en el plan de estudios 2011<sup>11</sup>, en el que se tienen presentes características de los trayectos formativos destinados al aprendizaje y enseñanza de asignaturas en las que influye el nivel de desarrollo físico y cognitivo de los alumnos, dentro de su respuesta se retoman aspectos relacionados con las etapas cognitivas de Piaget en donde ella menciona se ve reflejado el nivel de avance de desarrollo del niño a través de la implementación de diversas estrategias.

---

<sup>10</sup> Retomado de la dimensión Institucional de la práctica docente (Fierro, 1999, pág. 76)

<sup>11</sup> Retomado de la página: [https://www.dgespe.sep.gob.mx/reforma\\_curricular/planes/lepri/malla\\_curricular](https://www.dgespe.sep.gob.mx/reforma_curricular/planes/lepri/malla_curricular) Donde se presenta el plan de estudios 2011.

Posteriormente se pretende conocer el valor que tenía el uso de estrategias lúdicas de acuerdo con el enfoque pedagógico y didáctico de los planes de estudio vigentes durante la formación del profesorado, ya que de su desarrollo depende la visión ante las situaciones de diversas comunidades educativas. En el caso del plan de estudios 2011, en el trayecto formativo psicopedagógico se asocian situaciones relacionadas con la respuesta de la docente de educación primaria: “Por medio de actividades que haga de juegos que él (niño) realice se puede observar que realmente está teniendo avances.” (Entrevista 2, 2019)

Lo anterior refiere al ejercicio de modificación de esquemas que permite al niño asimilar y adaptarse a la nueva información que se le presenta haciendo énfasis en la relación que existe entre el aprendizaje de la escuela y las situaciones que pueden ocupar los alumnos dentro de sus contextos. De acuerdo con Martínez Rodríguez (1999)<sup>12</sup> el desarrollo de los esquemas de aprendizaje de los alumnos se da a partir de dos procesos uno que involucra al ámbito cultural y social y otro que tiene relación con el ámbito personal del niño.

Esto se relaciona con la elección de estrategias y actividades enfocadas al desarrollo del juego cooperativo en donde los alumnos son conscientes de su rol como integrantes activos dentro de las mismas, con ello el juego como actor lúdico tiene su importancia ya que el desarrollo de estrategias lúdicas genera que los alumnos puedan comprender y socializar sus conocimientos para la modificación de sus esquemas de aprendizaje de acuerdo con el nuevo conocimiento que se construye.

Por otra parte, la docente Rosa tiene 18 años de servicio, de los cuales ha estado más de cinco años en la institución educativa, (por lo que su proceso de adaptación a la cultura docente ha culminado), puede ser punto de referencia en la que los docentes con menos años de experiencia acuden para la atención y punto de vista ante diversas situaciones que se presentan en la institución. Se encuentra laborando frente a un grupo del segundo ciclo de educación primaria.

---

<sup>12</sup> Retomado del artículo *El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la educación* (1999) En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero, en el ámbito social, y más tarde, en el ámbito individual; primero entre personas (interpsicológica) y después en el interior del propio niño (intrapicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos (Vygotsky, 1979, p. 94).

Saber sobre su formación inicial se rescata que es egresada de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), por lo que se retoma la siguiente información sobre el desarrollo de el plan de estudios con el que egresó:

Todo lo que es cuestión con relación a educación, se tenían que ver áreas contemporáneas, historia, estética...todo lo referente a educación también a la pedagogía por ejemplo prácticas innovadoras, había una materia que era innovación...

(Entrevista 1, 2019)

La profesora Rosa, tiene una formación universitaria que se basa en el plan de 1994<sup>13</sup>, el cual tenía diversas características que se podían retomar en el uso de estrategias y aplicación de proyectos que tuvieran que ver con la innovación en diversos sectores educativos. Así mismo se comenzaba a plantear el desarrollo y aplicación del modelo basado en competencias en la educación, superior ya que buscaba la formación integral de las competencias de los futuros miembros del sector educativo.

En el sentido de su formación esta docente estudio con el plan de 1994 de la UPN donde se rescata su acercamiento a la lúdica:

Se llevaba una materia que se llamaba juego lúdico, pero pues para los alumnos de nivel primaria aplicar juegos que faciliten el aprendizaje de los alumnos era lo que teníamos que aplicar como herramientas

(Entrevista 1, 2019)

De acuerdo con la perspectiva de la docente Rosa, las estrategias lúdicas tienen significados similares dentro del proceso educativo, aunque de acuerdo con Vega (2019), el uso de estrategias lúdicas son consideradas una guía de acciones que el profesor sigue para el cumplimiento de los procesos de aprendizaje, en cambio las herramientas de enseñanza, son instrumentos que tienen el fin de acompañar y potenciar los proceso de aprendizaje.

Por lo que las estrategias conllevan el uso de herramientas las cuales favorecen el desarrollo adecuado de la estrategia, debido a las características del plan de estudios de 1994 para la UPN, la innovación era una de las principales finalidades de la institución, es por ello que la

---

<sup>13</sup> Retomado de la página: <https://upn291.edu.mx/index.php/le94/> donde se plantea el perfil de ingreso y egreso de los estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional en su plan de LE'94.

lúdica era parte del proceso de innovación y cambio de las prácticas educativas, si bien se marcaba como uno de los puntos a atender dentro del perfil de egreso de la institución en esos años, también se retomó la parte lúdica y el papel del juego en sus distintas modalidades para el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes:

**Tabla 1**

El valor del Juego

Valor del juego	Juegos prácticos	Juegos simbólicos	Juegos de reglas	Juego constructivo	Juego físico	Juego combativo
Desarrollo físico						
Solución de problemas						
Desarrollo emocional						
Conceptos lógicos matemáticos						
Desarrollo intelectual						
Inducción al trabajo						
Motivador						
Lenguaje						
Conoc. social						
Conoc. físico						
Conoc. biológico						
Confianza y seguridad						

1. El juego de prácticas se divide en sensorio motor y exploratorio.
2. El juego simbólico se divide en juego de simulación, de fantasía y socio dramático.
3. Este cuadro se usa para las tres modalidades.

Tabla retomada del programa del curso “EL JUEGO” de la Universidad Pedagógica Nacional para el año 2002

En la tabla se puede observar la relación que se retomaba entre el juego como parte del proceso educativo y su importancia para el desarrollo de aprendizajes, actitudes, habilidades y valores los cuales se dividen en juego motor y juego simbólico para que la construcción de conocimientos fuera significativa para los alumnos.

Con respecto a la docente María, ella tiene 30 años de servicio, su formación inicial se basa en el siguiente comentario: “Soy licenciada en educación primaria, salí de la normal de aquí de Zumpango” (Entrevista 3, 2019), durante el plan 1985 para el Estado de México, por lo que tiene una visión particular de la posible funcionalidad de la aplicación de estrategias lúdicas. Está a cargo de un grupo Cabe destacar que la escuela normal es una institución que se encarga de la formación de docentes, dentro de sus objetivos se encuentra el establecer normas y procedimientos que los ayuden a ser guías del proceso educativo, son instituciones reguladas por el Estado y están centradas en la formación de docentes de educación básica.

La formación inicial que tienen los docentes forma parte de su historia como estudiantes de las diversas instituciones de nivel superior, en ellos también influyen los estilos y las tendencias de los planes de estudio vigentes durante el periodo de estudios. En el caso de la profesora María se retoma la siguiente información:

Quando yo estaba estudiando, fue cuando se vino la reforma en las normales, entonces fuimos la primera generación en salir con la licenciatura en educación primaria...teníamos en ese entonces lo que eran los objetivos...se manejaba un libro con los objetivos de todas las asignaturas

(Entrevista 3, 2019)

En el caso de la docente María durante sus años de estudios, se tenían en cuenta las causas para la transformación del sistema educativo<sup>14</sup>, en donde la estancia en la escuela normal pasaba de ser una carrera técnica a ser nivel licenciatura con el fin de cambiar la visión de la docencia y darle el mismo valor profesional que a los licenciados que se formaban en otras casas de estudio.

Para la maestra María, las estrategias lúdicas a partir de su formación inicial tienen un matiz diferente:

En esos años se empleaba mucho lo que era el material didáctico, pero, así como ahorita en la actualidad, estrategias lúdicas definitivamente no (se ocupaban), anteriormente se manejaban objetivos en lugar de aprendizajes y no se manejaban las estrategias lúdicas, se manejaban lo que es material didáctico

(Entrevista 3, 2019)

---

<sup>14</sup> Retomado del documento “*La educación normal en México*” (2017) p.15-17 “Mediante el Acuerdo publicado en el 23 de marzo de 1984, la educación normal en su nivel inicial y en cualquiera de sus tipos y especialidades fue elevada al grado académico de licenciatura...se desarrolló un programa de superación para su personal académico”

Lo cual da una idea del enfoque de la formación del que fue parte, así como de la tendencia pedagógica, en donde se consideraba como de vital importancia el contar con material didáctico que ayudara al alumno a desarrollar sus aprendizajes y habilidades, sin embargo, el uso de estrategias lúdicas que permitieran al alumno jugar y al mismo tiempo aprender eran descartadas.

La profesora María, al ser miembro de la primera generación de licenciados en Educación Primaria, se vio marcada por la transición de planes ya que como menciona, se dieron reformas educativas las cuales exigían modificaciones en los estilos de enseñanza, aunque se dieron combinaciones en los estilos de enseñanza de su formación inicial y la aplicación de estos en la escuela primaria.

Aunque con la manipulación de material didáctico se pueden diseñar estrategias lúdicas que permitan a los alumnos construir sus conocimientos, pero eso depende de las perspectivas y las tendencias educativas con las que se diseñan los planes y programas de estudio tanto de educación básica como de educación superior en sus distintas modalidades.

De acuerdo con lo anterior se rescata la siguiente idea que plantea Fierro (1999), en donde el desarrollo de estrategias y actividades por parte del docente se enlazan con la historia del mismo, ya que durante su formación se fueron construyendo paradigmas y estilos que influyen en su quehacer cotidiano a lo largo de su años de servicio, estos paradigmas van permeando la cultura escolar de las instituciones conforme más experiencia se tiene frente a los grupos, debido a que se retoma la creencia “La práctica hace al maestro” de manera cotidiana.

Así mismo influyen las políticas educativas que se presentan para buscar el mejoramiento de la educación en distintos ámbitos, ya que estas políticas educativas de crean basándose en los paradigmas educativos que son tendencia a nivel mundial de manera que se pueda tener un mismo sentido de formación para el alumnado de las instituciones de educación primaria.

## **Capítulo 4. El docente y la lúdica**

Cuando un docente egresa de su formación inicial se dan ciertas transformaciones dentro de su pensamiento ya que influyen aspectos relacionados con la cultura escolar de la institución donde se ve inmerso para llevar a cabo su labor como docente frente a grupo a través del diseño y aplicación de estrategias, proyectos y planes de acción con sus alumnos, debido a que de acuerdo con las características del contexto de la institución se darán ciertas formas de organización a las cuales el docente tendrá que adaptarse para formar parte de la cultura de la escuela primaria.

Con ello se retoman los planteamientos del programa de Trabajo docente e Innovación donde menciona que: “La docencia enfrenta cambios científicos, culturales, sociales y tecnológicos; los cuales se ven reflejados conforme a una serie de rutinas, valores, rituales, saberes, que junto con las estructuras institucionales conforman lo que se conoce como cultura escolar” (SEP, 2012), las cuales son marcadas a partir de los códigos de conducta y adaptación de los actores que intervienen en el proceso educativo de las instituciones.

Por ello la escuela es referida como un “establecimiento educativo, es decir toda institución encargada de poner en contacto a los profesionales de la enseñanza y a sus saberes expertos con la población a la que estos saberes están destinados” (Frigerio, 1992) de esta manera se crean circunstancias y se desarrollan características propias de las instituciones que permiten el desenvolvimiento de las habilidades, conocimientos y actitudes que los alumnos desarrollan a lo largo de su formación ya que fungen como el actor central de los procesos educativos.

De acuerdo con el plan de estudios (2011) para educación básica, uno de los principales principios pedagógicos que se presentan es el centrar la atención en los estudiantes y en sus procesos de aprendizaje, lo cual lleva al docente a convertirse en guía diseñador de situaciones que promuevan el desarrollo de estrategias para que los alumnos puedan construir nuevos conocimientos y fortalecer aprendizajes que se verán alcanzados con el cumplimiento del perfil de egreso de cada uno de los niveles educativos en los que están insertos.

Atendiendo lo establecido anteriormente, se plantea la pregunta de investigación: **¿Cuáles son las expectativas que tienen los docentes en servicio de acuerdo con las características de la cultura escolar a la que pertenecen sobre el uso de estrategias lúdicas para potenciar el interés por aprender de los alumnos?**, partiendo de las creencias de los docentes para llegar a comprender sus procedimientos en el diseño y puesta en marcha de las estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje de los alumnos.

A partir de ello se retoman aspectos relacionados con las concepciones personales de los docentes y la utilidad que le dan a las estrategias lúdicas como guías del proceso de aprendizaje de sus alumnos:

La docente Monse retoma lo siguiente:

Una estrategia lúdica son actividades que van a ir reforzando el trabajo, bueno las enseñanzas más que nada por lo regular...los niños están en un periodo de aprendizaje en su mayoría por juego

(Entrevista 2, 2019)

De acuerdo con las características de los alumnos que se encuentran en educación primaria, se tiene el parámetro general de edad entre los 6 y 12 años aproximadamente, por lo tanto, están en las siguientes etapas de desarrollo:

- Alumnos de primer y segundo grados: preoperacional, reconocen simbolismos y su pensamiento está limitado con cierta rigidez.
- Alumnos de segundo a quinto o sexto grados: están en la etapa de operaciones concretas, es decir que aprenden operaciones lógicas, de seriación, observación y clasificación, su pensamiento ya está ligado a los principios de relaciones lógicas entre la institución educativa y fenómenos reales.

Debido a las edades y etapas de los alumnos el docente prepara situaciones en las que el niño pueda completar las fases del cambio de estructuras de pensamiento al momento de ir desarrollando los aprendizajes esperados que se marcan en el currículo educativo. Por lo que el empleo de estrategias lúdicas facilita en cierta medida los procesos de construcción de conocimiento, así como del desarrollo de aprendizajes y habilidades cognitivas y sociales.

A partir de su concepción de lúdica, las docentes diseñan estrategias cuyo propósito es que, el docente retome las experiencias previas de los alumnos y su relación con actividades recreativas para que se pueda establecer el vínculo del juego educativo con el desarrollo de los aprendizajes esperados por parte de los niños a través de diversas situaciones que se les presenten como parte problemáticas a resolver:

Para la docente Monse se retoma la siguiente estrategia:

La más significativa por ejemplo en matemáticas fue lo de la tiendita<sup>15</sup>, se les pidió envolturas y los niños vendían y compraban, esa actividad me gustó bastante...creo que en esa reforzaron mucho el uso de las monedas, el cambio, los costos...

(Entrevista 2, 2019)

La estrategia que se describe se basa en la implementación de representaciones sociales y de las experiencias de los alumnos se van desarrollando y construyendo conocimientos que favorezcan a los niños en cuanto al cambio de los esquemas mentales para que logren apropiarse de nuevos contenidos. Este tipo de estrategias es considerada como parte de los juegos de asociación de ideas, ya que de acuerdo con Decroly (1998), ejercicios como el que describe la profesora, intentan crear en el niño recuerdos sobre situaciones en las que él ha interactuado, aunque también busca que el menor, identifique que este tipo de situaciones tienen un valor mental elevado, es decir que dentro del desarrollo de la estrategia se identifiquen tiempos, materiales, causas, etc.; que intervienen para que la estrategia pueda desarrollarse adecuadamente.

Como parte de su secuencia didáctica se retoma:

Bueno iniciamos primero explicando a ellos cual era el valor de las monedas (se usaron diferentes representaciones de las monedas), cual es la equivalencia con la moneda de peso como nuestro valor unitario...y partir de sus aprendizajes previos...ya en el desarrollo pues nosotros hicimos la venta como tal, vendieron y compraron... ya para cerrar hicimos comentarios en el salón y aparte un ejercicio donde tenían que hacer un trabajo de un problema matemático en el que compraban y vendían...<sup>16</sup> (Entrevista 2, 2019)

---

<sup>15</sup> Datos retomados del fichero de actividades de matemáticas para primer grado 1997, Ficha de trabajo 38. (SEP, 1997)

<sup>16</sup> A través de la relación pedagógica que se da entre las dimensiones de la práctica docente, se presentan situaciones en donde el docente debe de retomar aspectos del contexto a fin de motivar a los alumnos a involucrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que sus aprendizajes los pueda aplicar en situaciones de la vida real similares a las presentadas dentro de las instituciones educativas.

Este tipo de estrategias ayudan a que los alumnos puedan realizar sumas y restas a partir de diversos procedimientos, lo cual contribuye al cumplimiento y desarrollo del aprendizaje esperado marcado dentro del nuevo modelo educativo “Resuelve problemas de suma y resta con números naturales menores que 100” (SEP, 2017)

Si bien dentro de las actividades de inicio se toman los conocimientos previos de los alumnos a través de la relación que existe entre los conocimientos y los temas escolares con las experiencias que han vivido, la docente guía este proceso a través de las preguntas y el establecimiento de correlaciones entre el dinero ficticio con el dinero que se utiliza cotidianamente en casa. A través de ello se realiza la gestión en la progresión de aprendizajes de los alumnos<sup>17</sup>, es decir, la docente parte de un recurso que el alumno conoce para situar posibles problemas y ajustar el nivel de dificultad y las posibilidades que tienen los alumnos para desarrollar el aprendizaje esperado.

Por su parte en el desarrollo de la secuencia se puede ver de lleno el progreso de la estrategia, la cual de acuerdo con Decroly (1998), esta estrategia de simulación de espacio-tiempo es parte de los juegos de asociación de ideas, en donde se intenta crear y recordarle al niño que las relaciones no solo son espaciales sino que también se busca que desarrollen un reconocimiento mental más alto, es decir se modifiquen sus esquemas de aprendizaje para que se pueda llevar a cabo la acción<sup>18</sup> sobre los momentos y materiales disponibles, la asimilación<sup>19</sup> del nuevo conocimiento que se está construyendo a través de la integración de los nuevos elementos de aprendizaje para después llevarse a cabo la acomodación<sup>20</sup> de la

---

<sup>17</sup> A partir de ello se espera que el docente proponga situaciones desafiantes que empujen a los alumnos a progresar, es decir que sean movilizadoras de esquemas de pensamiento. (Perrenoud, 2004)

<sup>18</sup> Es el fundamento de toda actividad intelectual, está ligada a lo que el alumno observa, en este paso salen a flote las habilidades y los conocimientos interiorizados por parte de los alumnos. Para Piaget, el conocimiento esta unido a la acción, es decir, a las transformaciones que el sujeto realiza sobre el mundo que le rodea. (Delval, 1996; p. 106-107 citado en Villar 2001). De esta forma el conocimiento se construye en relación con la interacción entre el alumno y el objeto.

<sup>19</sup> Es la integración de elementos exteriores a través de la incorporación de estructuras ya existentes, por lo que es necesario asimilar nuevos elementos a las estructuras ya construidas. En este sentido, cada comportamiento supone asimilar el objetivo de la actividad a las estructuras previas de conocimiento utilizadas para darle sentido. La asimilación implica generalizar el conocimiento previo a nuevas problemáticas de la realidad.

<sup>20</sup> Se refiere a la modificación que se da en mayor o menor grado en las estructuras de conocimiento cuando se utilizan para dar sentido a nuevos casos u objetos de la realidad. Esta fase del proceso permite al alumno ampliar su sentido de la realidad para modificar o construir nuevos esquemas de conocimiento que se pueden usar más adelante para el tratamiento de nuevos temas y contenidos escolares.

información recabada para que forme parte de un conocimiento adquirido y finalmente adaptar<sup>21</sup> los esquemas de pensamiento a fin de que el alumno pueda desarrollar el aprendizaje y las competencias asociadas con la asignatura.

Para la docente Monse la evaluación del funcionamiento de la estrategia lúdica se dio de la siguiente manera:

Para evaluar utilizamos una rúbrica<sup>22</sup> de acuerdo con las respuestas que los alumnos nos dieron, que tan cercanas o no eran a lo que nosotros habíamos hecho y que proceso habían llevado

(Entrevista 2, 2019)

El llevar a cabo un proceso de evaluación, se da porque dependiendo del desempeño de los alumnos y los resultados del desarrollo de actividades se pueden tomar decisiones las cuales están destinadas a que los alumnos puedan mejorar sus procesos de aprendizaje. En el caso de la docente Monse, para la asignatura de matemáticas y para el desarrollo de la estrategia lo más conveniente es evaluar a través de la implementación de una rúbrica la cual fue construida a partir del aprendizaje esperado y sus posibles niveles de desempeño, los cuales son construidos a partir de las características del grupo (Diagnóstico) ya que solo de esta manera se puede acercarse al cumplimiento de los estándares establecidos para el primer grado de educación primaria.

Otro de los factores que se presentan como para el desarrollo de estrategias lúdicas son la infraestructura tanto del aula como de la institución:

En el caso de la maestra Monse se obtuvo la siguiente respuesta:

La infraestructura como tal no. A lo que nos enfrentamos...son las aulas con sobrecupo a lo mejor mi material o las herramientas que tengo las puedo ocupar, pero pues tenemos 40 o 45 niños en el salón y eso complica mucho el que podamos tener una atención focalizada a lo que ellos necesitan

(Entrevista 2, 2019)

---

<sup>21</sup> Se concibe como el equilibrio entre las acciones de las estructuras mentales. Esta es considerada la parte final del proceso de aprendizaje en donde el alumno es consciente de su nuevo conocimiento o habilidad para poder desempeñarse adecuadamente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

<sup>22</sup> Es un instrumento de evaluación con base en una serie de indicadores que permiten ubicar el grado de desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes o valores, en una escala determinada.

Cecilia Fierro (1999) menciona que dentro de las instituciones educativas se relacionan dimensiones entre sí, para crear situaciones pedagógicas las cuales se presentan de distintas formas de acuerdo con las características del contexto. Una de las dimensiones que entran en juego dentro de esta relación es la Dimensión Institucional<sup>23</sup> la cual se desarrolla dentro del seno de la organización administrativa, educativa y de infraestructura de las instituciones educativas, las cuales forman parte de la cultura escolar.

Dentro de lo anterior al contar con espacios reducidos, así como la organización de los grupos de alumnos dentro de la institución hace referencia a la calidad de educación y de ambientes que se pueden generar para el desarrollo de diferentes tipos de actividades y estrategias, por lo que, al contar con un grupo numeroso, la docente considera que puede ser complicado el hecho de establecer espacios físicos dentro del aula para el desarrollo adecuado de estrategias lúdicas.

Por lo que se deben de considerar espacios exteriores en los que se puedan implementar este tipo de estrategias:

Para mí, los mejores espacios son los que están al lado del estacionamiento, el patio y la parte de atrás de los salones, casi no la ocupan, pero también es un área que presta mucho para trabajar esa parte

(Entrevista 2, 2019)

Las concepciones de los docentes se retoman a partir del impacto que la cultura de la institución a la que pertenecen sobre su labor, de esta manera se crean espacios de aprovechamiento para el diseño y aplicación de diversas actividades, los cuales serán utilizados de acuerdo con las perspectivas de estos.

Para la docente Rosa las cuestiones lúdicas están encaminadas de la siguiente manera: Una estrategia lúdica: “Es con lo que al niño lo acercas a la realidad, pero a través del juego, el niño jugando aprende” (Entrevista 1, 2019) Desde el punto de vista de la profesora las estrategias lúdicas promueven el aprendizaje significativo a través del ámbito social, ya que el niño al estar inserto dentro de una comunidad requiere de momentos en donde los integrantes de la misma le permitan jugar para desarrollar sus procesos de aprendizaje.

---

<sup>23</sup> El análisis de la dimensión institucional se centra en los asuntos que ponen en manifiesto el tamiz que la institución escolar representa en la práctica de cada maestro. (Fierro, 1999, pág. 30)

De esta manera se crean situaciones que van fuera de la rutina o de la enseñanza tradicional, de acuerdo con Decroly (1998, pág. 21) los juegos deben aplicarse en un ambiente particular que guíen el conjunto educativo, es decir el docente debe de crear ambientes de aprendizaje propicios para la puesta en práctica de las estrategias lúdicas que se llevan a cabo dentro del e espacio escolar.

La utilización de este tipo de estrategias se ve reflejada de la siguiente forma:

Pues en las diversas asignaturas se pueden trabajar, pero principalmente en matemáticas, que es donde los niños se les dificulta más el aprendizaje...puedes trabajar con regletas, figuras, los bancubi, hay varios materiales que puedes estar trabajando.

(Entrevista 1, 2019)

Las estrategias como ya se ha mencionado, están encaminadas a cumplir con un fin y una intención, por lo que no pueden ser consideradas parte de un material de apoyo, al contrario, el material es parte de los recursos que se utilizan para la puesta en desarrollo de las estrategias lúdicas. Si bien la docente menciona algunos de los materiales, una parte interesante es conocer la utilidad de estos dentro de la puesta en práctica de una estrategia.

Lo que ha generado que una de las estrategias que ella ha diseñado y aplicado sea significativa para ella:

De las que he visto que son funcionales, por ejemplo, es el cajero en matemáticas, cuando trabajan por ejemplo las unidades de conversión, es muy práctico, que los niños van interactuando, entonces al ir intercambiando opiniones y al ir jugando también van aprendiendo, sobre todo aprende a dar cambios

(Entrevista 1, 2019)

De acuerdo con Decroly (1998), para que el alumno pueda a realizar procesos matemáticos es necesario que se empleen circunstancias en donde se establezcan aproximaciones entre los objetos nuevos y los que ya son conocidos por los niños. Es decir, al establecer la estrategia lúdica del cajero el docente promueve la relación entre los objetos que el niño ya conoce en cierta medida (los billetes y las monedas), con el aprendizaje que se pretende desarrollar en el (sustracción y adición de números).

En cuanto a los instrumentos de evaluación, para el caso de la docente Rosa, ella señala posibles momentos de evaluación para diferentes asignaturas en las que se pueden trabajar con estrategias lúdicas:

En el caso de historia: puedes preguntar algo de algún personaje, por ejemplo, Cristóbal Colon y ellos te van a decir a pues Cristóbal Colon participó en el descubrimiento de América y por ejemplo aquí en el grupo, cuando se ha trabajado te ayuda a que los niños sean más participativos...pero depende del objetivo que quieras lograr

(Entrevista 1, 2019)

De acuerdo con una investigación hecha en el año 2008<sup>24</sup>, la implementación de estrategias lúdicas brinda oportunidades para que el estudiante pueda construir y usar los recursos disponibles para su conocimiento, de esta manera se le hace participe activo de su propio proceso de aprendizaje. Así el estudiante ve las cualidades y la forma de utilizar los recursos a su alcance para desarrollar sus habilidades conductuales, cognitivas y comunicativas a fin de lograr cumplir con el objetivo que se le plantea durante el desarrollo de la estrategia lúdica.

Para el caso que se presenta con los alumnos de la docente Rosa, los alumnos contaban con ciertas características que les dificultaba el desarrollo de sus habilidades, por lo que al momento de la implementación de las estrategias lúdicas sus habilidades fueron mejorando, en especial las comunicativas, de manera que pudieron poner la práctica diferentes formas de comunicación que les permitieran intercambiar puntos de vista para llevar a cabo dicha estrategia.

Así mismo se genera un ambiente de aprendizaje adecuado para el desarrollo de las actividades, mismo que se señala como uno de los principios pedagógicos del plan de estudios 2011, el cual se menciona como que el docente debe de “generar ambientes de aprendizaje” (SEP, 2011); dichos ambientes deben de destacar el aprendizaje que se espera logre el estudiante, así como las condiciones del contexto, el cual influye en el diseño de las estrategias lúdicas con respecto a los espacios, recursos, tiempos y participación del docente y de los alumnos.

Dentro de las condiciones que se encuentran en el aula y en la institución se describen las siguientes características para la implementación de las estrategias lúdicas:

---

<sup>24</sup> Para aprender a aprender es necesario entrenar al alumno en el uso de diferentes estrategias y reflexionar sobre la eficacia de éstas. Esto ayuda a que el alumno sea consciente de los recursos que tiene a su disposición y pueda usar los que considere convenientes. (Sánchez Benítez, 2010)

Yo creo que algunas de ellas si se pueden aplicar, no todas, pero precisamente por eso se cuenta en la escuela con arco techo que es donde principalmente se trabajan actividades, algunas las podemos trabajar en computación y otras en biblioteca...por ejemplo en el arco techo, si nadie lo ocupa, todos podemos trabajar, es cuestión de organización...y es que también vemos que las dimensiones del salón son muy pequeñas...

(Entrevista 1, 2019)

Dentro de este comentario se rescatan los siguientes aspectos, se vuelven a considerar las características de la infraestructura de la escuela y de las aulas; la docente menciona que el patio con arco techo se puede ocupar cuando otros grupos no lo ocupan, aunque cabe destacar que en este espacio, pueden estar hasta tres grupos, aunque las condiciones que se generan en cuanto a los ambientes de aprendizaje pueden verse afectados debido a que los alumnos pueden llegar a perder su atención a las indicaciones y actividades debido a la presencia de otros alumnos dentro del mismo espacio de trabajo.

De acuerdo con esta opinión, se toman en cuenta las costumbres y tradiciones de los docentes que se ejercen labores dentro de la institución, así como la cultura escolar la cual es comentada a partir de situaciones que hacen referencia a la organización de tiempos y espacios por parte de los docentes, las cuales influyen directamente en su labor docente con sus respectivos grupos de alumnos.

Por su parte ella considera que “Ahorita se han notado que se utilicen más los espacios, puesto que ahorita tenemos a los chicos de adjuntía...se observa mucho más el espacio ocupado...” (Entrevista 1, 2019). Lo anterior da una idea de que, dentro de la cultura escolar de la institución, el trabajo fuera del aula es mínimo debido a las diversas actividades que se presentan dentro de la organización de las comisiones y horarios de la escuela, por lo que el trabajo con actividades recreativas se ve modificado debido a las concepciones propias del docente y de la cultura a la que pertenecen.

Para la docente María la concepción de estrategias lúdicas se basa en la formación inicial que tuvo como docente de educación primaria por lo que se retoma su percepción sobre estrategias a lo que menciona: “Es la manera en cómo vamos a abordar como vamos a enseñarle al niño para que llegue a un aprendizaje” (Entrevista 3, 2019).

De acuerdo con Monereo (1994) las estrategias de enseñanza y aprendizaje son procesos en los que se recuperan los conocimientos que el alumno necesita para completar una determinada demanda u objetivo dependiendo de la situación educativa en que se produce la acción; es decir, las estrategias se basan en el papel del alumno, de la manera en la que se desarrolla la clase y el contenido que el docente ideará estrategias que le permitan al alumno alcanzar de manera adecuada y eficaz sus procesos de construcción de aprendizajes, cabe destacar que las estrategias lúdicas siempre son pensadas de manera consciente<sup>25</sup> e intencional para que el alumno pueda desenvolverse de acuerdo con las características de su desarrollo y de su contexto para que se logre un aprendizaje significativo.

Para después retomar su pensamiento sobre su concepción de estrategia lúdica, la cual “Está basada en cuanto a que el alumno tiene que aprender a manera de juego, lo lúdico es eso, es para saber, con juegos hasta dónde puede llegar el niño a aprender un aprendizaje” (Entrevista 3, 2019) Cabe destacar que los ambientes de aprendizaje son un punto esencial dentro de la implantación de las estrategias lúdicas, ya que de acuerdo con Decroly (1998), si el niño se encuentra en condiciones favorables para que se pueda desarrollar un aprendizaje significativo, en donde se vayan diseñando diferentes niveles de obstáculos los cuales se vean como estímulos para que los alumnos desarrollen las capacidades, habilidades y conocimientos necesarios para superarlos.

El trabajo con estrategias lúdicas a través de sus años de formación se basa en el uso del “Bancubi...es como un juego para los niños donde aprenden de todo, se aprenden volúmenes, se aprenden tablas, se aprenden áreas...” (Entrevista 3, 2019)

---

<sup>25</sup> Hay juegos cuyo fin es consciente y en los que la consecución de este fin es causa de placer a veces importante se pueden añadir a la actividad lúdica. (Decroly, 1998)

El bancubi<sup>26</sup> uno de los materiales que se pueden utilizar para el desarrollo de las estrategias lúdicas, ya que es multiverso, con este tipo de materiales el docente desarrolla estrategias que pueden ayudar a los alumnos a reforzar conocimientos y aprendizajes, por parte del docente presenta alternativas en su forma de trabajo, ya que se van creando ambientes de aprendizaje didáctico<sup>27</sup>, que permite que el alumno desarrolle su creatividad como parte del proceso de ocupación de problemáticas que el docente presenta como parte de la guía orientadora de su trabajo, para ello se desarrollan situaciones que llegan a salir de la rutina creada a través de la organización de trabajo.

Fierro (1999), plantea al quehacer docente como guía del proceso de aprendizaje de los alumnos, en el que el profesor busca reflexionar sobre su papel y las rutinas que se establecen con los alumnos, de esta manera se crearan situaciones que le permitan diseñar nuevas formas y dinámicas de trabajo de acuerdo con el desempeño e intereses de sus alumnos, de manera que logre innovar su práctica en el aula con los niños, es decir proporcionar nuevas situaciones que no se logren captar como parte de una rutina establecida.

Por su parte Perrenoud (2004), muestra este tipo de estrategias son parte de las competencias que el docente desarrolla para lograr que la calidad educativa que piden las políticas educativas, y el alcance de los aprendizajes de los alumnos se eleve, de esta manera cuando el docente organiza situaciones de aprendizaje, trabaja a partir de las representaciones que los alumnos tienen como parte de sus experiencias para unirlos a las que se espera que logren a partir del desarrollo de los contenidos curriculares, así mismo trabajar a partir de las áreas de oportunidad de los alumnos para potenciar sus procesos de aprendizaje a través de ambientes creativos y dinámicos para los niños.

---

<sup>26</sup> Bancubi es un método novedoso y divertido para la enseñanza de las matemáticas, que se compone de 60 cubos de colores y una caja del sistema decimal, que están diseñadas para niños de preescolar, primaria y secundaria (de 3 a 14 años)

La creadora del método es Tere Maurer Ríos. Bancubi nace a partir de su trabajo con niños y del estudio y reflexión constante que ha hecho sobre las propuestas de María Montessori (material concreto), Jean Piaget (representaciones activas, icónicas y simbólicas) Z.P. Dienes (manipulaciones dirigidas de materiales concretos), entre otros.

Retomado de: <https://bancubiedu.wordpress.com/nuestros-cursos/>

<sup>27</sup> Retomado de la dimensión didáctica de la práctica docente, donde se toma en cuenta la organización y la forma de trabajo de los docentes dentro de sus contextos.

Cabe destacar que, en el caso de la escuela de investigación, se presenta una situación de cultura escolar, en donde los alumnos en general tienen problemáticas relacionadas con el bajo nivel de desempeño en la asignatura de matemáticas, lo anterior referido a las respuestas obtenidas por parte de las docentes, las cuales se basan en los resultados obtenidos de pruebas como PLANEA y Si SAT, por lo que las estrategias lúdicas que se han diseñado y empleado con los grupos se enfocan en el mejoramiento del desempeño de los alumnos en el área de matemáticas en los diferentes grados escolares.

Es por ello por lo que los docentes diseñan diferentes formas de trabajo que permita a los alumnos mejorar la situación descrita, es por ello por lo que el docente debe de organizar situaciones donde sea posible a la aplicación de estrategias las cuales aseguren el encuentro y el vínculo entre los alumnos y el conocimiento<sup>28</sup>. Es por ello por lo que dentro de las estrategias que lúdicas mencionadas anteriormente, se recrean situaciones en las que no solo se pone en práctica el juego y la simulación, sino también el conocimiento a construir para que logren desarrollar el aprendizaje esperado que se presenta dentro del currículo de los programas de estudio.

Dentro de cada estrategia lúdica se lleva a cabo un proceso educativo, el cual parte desde la elaboración del diagnóstico del grupo donde se reconocen las características de los alumnos, a través poner en práctica técnicas de recogida de datos que le permitan al docente formular estrategias para la construcción de conocimientos significativos de los alumnos.

Dentro del proceso la docente considera que:

Primero implementas el tema, ya después llevas a cabo con lo que es la estrategia lúdica, porque lo tienes que relacionar...para que el alumno refuerce, porque realmente la estrategia lúdica es para reforzar el aprendizaje que ya se le impartió al alumno.

(Entrevista 3, 2019)

Si bien se tiene una similitud con el caso de la maestra Monse, la docente María considera como primer punto el hecho de que se brinde al alumno las oportunidades necesarias para la construcción de aprendizajes, aunque no se especifica el proceso con un

---

<sup>28</sup> La creación de situaciones innovadoras se centra en el involucrar a los alumnos dentro de sus procesos de aprendizaje para que puedan servir como motivantes para el niño, de tal manera que se vuelve el principal actor de sus procesos cognitivos. (Perrenoud, 2004)

tema en específico para que se pueda cumplir con algún aprendizaje esperado, por otra parte, cabe mencionar que el implementar estrategias lúdicas no es considerarlo como una parte aislada de la labor docente, ya que puede relacionarse con las mecánicas de trabajo con el grupo a partir de un aprendizaje dominado, sino por el contrario es usada como parte fundamental del proceso, ya que al momento de implementar estrategias lúdicas con los alumnos se implica de manera directa a los estudiantes dentro del proceso de desarrollo de aprendizajes, es decir, se impulsa su deseo por aprender y desarrolla diferentes habilidades que permiten al niño ser autónomo en el desarrollo de la estrategia a fin de consolidar el aprendizaje esperado.

Por otro lado a pesar de que se ve a las estrategias lúdicas como parte del proceso de retroalimentación o reforzamiento, los juegos le “permiten al niño poner en juego sus esquemas de pensamiento para transferir y asimilar información” de manera significativa, es decir les plantea la oportunidad de ir más allá de la rutina establecida, dándoles espacios para crear e imaginar diferentes situaciones donde se pueden poner en práctica los juegos significativos para convertirlos en estrategias didácticas que le permitan al alumno interesarse por sus procesos de aprendizaje y no solamente verlo como un modo de remedio para las ocasiones en donde no se logró el cumplimiento de los aprendizajes esperados.

Para la evaluación los instrumentos de acuerdo con la opinión de la maestra se pueden ocupar “En la estrategia lúdica en los que son las matemáticas tienes lo que son la lista de cotejo<sup>29</sup>...tienes la rúbrica” (Entrevista 3, 2019). Los instrumentos de evaluación están diseñados para que sean ocupados como parte del proceso evaluativo formativo, es decir que a partir de ellos se pueden generar los resultados sobre la implementación de las estrategias lúdicas.

De acuerdo con la concepción de la docente María, es poco conveniente utilizar el mismo instrumento de evaluación en todas las asignaturas, por lo que es necesario que de acuerdo con el enfoque didáctico que tiene cada una, se diseñan instrumentos acordes a las actividades y los momentos de la clase en los que son utilizados.

---

<sup>29</sup> Es una lista de palabras, frases u oraciones que señalan con precisión las tareas, acciones, procesos y actitudes que se desean evaluar.

La lista de cotejo generalmente se organiza en una tabla en la que sólo se consideran los aspectos que se relacionan con las partes relevantes del proceso y los ordena según la secuencia de realización.

(SEP, 2012)

Lo anterior responde al principio pedagógico que se debe de considerar como parte de la función del docente el cual menciona que se debe “evaluar para aprender” (SEP, 2011), es decir, obtener evidencias del trabajo con este tipo de estrategias a fin de que puedan servir como parteaguas para la implementación futura de actividades que logren desarrollar procesos de aprendizaje significativos, así mismo se debe mantener una visión en busca de áreas de mejora, las cuales puedan brindar oportunidades para la retroalimentación de los conocimientos y aprendizajes hacia los estudiantes a fin de mejorar sus procesos de construcción de aprendizajes.

Por otra parte, otros de los temas que influyen dentro de la implementación de estrategias lúdicas es la infraestructura y los horarios establecidos de las instituciones educativas, los cuales cumplen un papel importante dentro del labro docente que se desarrolla en los espacios académicos.

Dentro de las condiciones que se presentan en el aula de la docente, ella muestra la siguiente opinión:

No, no son las idóneas por los espacios y la forma del mobiliario que tenemos...antes teníamos nosotros nuestro laboratorio lúdico, porque ahí si había material adecuado, espacio adecuado donde el alumno se desplazaba para poder manejar todo lo lúdico, aquí en el aula es difícil, no imposible, si lo puedes trabajar trabajar...

(Entrevista 3, 2019)

La organización de espacios y recursos es indispensable para la labor docente, ya que se relaciona con la generación de ambientes de aprendizaje en la que se toman en cuenta las condiciones con las que se cuenta en el aula, de acuerdo con Pérez Yglesias (2010) el espacio de enseñanza constituye uno de los pilares para la relación entre las prácticas culturales propias del contexto social con las condiciones que se presentan dentro de la institución educativa para ser mediadora del desarrollo de aprendizajes significativos.

Por lo que se retoma su opinión sobre las condiciones de infraestructura de la institución educativa, a lo que ella opina que: “...solamente tenemos lo que es el patio, pero pues realmente el patio se utiliza muy poco para lo que son estrategias lúdicas ya en específico” (Entrevista 3, 2019). A partir de los comentarios que se generaron por parte de las docentes, se realiza la

siguiente comparación dentro de la organización de la cultura escolar que se presenta dentro de la institución educativa donde se realizó la investigación.

La utilización de espacios es mínima debido a las diversas características de los grupos con los que se labora en la escuela primaria, además también influye la cultura institucional<sup>30</sup> la cual está definida por las políticas organizacionales adoptadas por la institución, en ella se integran cuestiones teóricas, principios pedagógicos, planes y programas de estudio, modelos curriculares a seguir y propuestas de intervención (Currículo) así como modelos organizacionales de funciones de los docentes, tales como comisiones, quehacer administrativos y pedagógicas, perspectivas personales y grupales, proyectos de mejora e intervención socioeducativos y esquemas de actividades (práctica escolar).

Con base en ello los docentes de la institución deciden la forma de trabajo que más se apegue tanto a sus creencias personales como a las costumbres y tradiciones presentes dentro de la relación pedagógica de las dimensiones dentro de la escuela primaria.

De manera que si se presentan condiciones en las que los docentes con mayor experiencia dentro de la institución prefieren trabajar en sus aulas, el patrón se repite con los demás docentes con poco tiempo insertos dentro del contexto escolar ya que se siguen incitando los modelos ya establecidos en la institución, para cumplir con las características establecidas por la cultura docente en la que están inmersos, en el caso de la primaria investigada, los docentes trabajan las diferentes estrategias dentro de las aulas, haciendo de los espacios comunes, lugares con poca o nula participación estudiantil.

Así mismo la cultura escolar establecida en las instituciones influye en el desempeño del docente frente a su grupo, puesto que de acuerdo con las características que definen a la institución educativa será la visión que la comunidad escolar tenga con respecto a las prácticas llevadas a cabo cotidianamente dentro de las escuelas.

---

<sup>30</sup> Es la cualidad relativamente definida por las políticas que afectan a cierta institución y por las prácticas de sus miembros, donde estas son concebidas de manera peculiar. (Fierro, 1999)

En el caso de la implementación de las estrategias lúdicas cuando se logra diseñarlas y aplicarlas dentro del grupo, se utiliza como medio de retroalimentación hacia los aprendizajes que no lograron ser significativos para los alumnos, de manera que el docente las utiliza como un recurso de emergencia para guiar el aprendizaje y la construcción de conocimientos a partir del juego educativo.

Este tipo de estrategias son consideradas por los docentes como un recurso práctico, es decir fácil de realizar y de diseñar, cuando se debe de llevar a cabo un proceso reflexivo de la utilización de estas para que puedan ser exitosas dentro del proceso de modificación de esquemas de aprendizajes de los alumnos.

Un punto en común que se retoma de las tres entrevistas es que con ayuda del juego los niños aprenden, para llegar a completar un aprendizaje significativo que pueda ser puesto en práctica dentro de espacios determinados. Aunque para ello es necesario retomar que para la aplicación y desarrollo de una estrategia se debe de considerar el espacio y el tipo de actividades, así como el currículo que se establece para cumplir. No son únicamente la puesta en práctica de actividades, ya que dentro de la estrategia lúdica se ve reflejado el proceso que se lleva a cabo para que sea o no funcional.

**Consideraciones finales. El cambio en las percepciones del trabajo con estrategias lúdicas**

En los capítulos anteriores se habló sobre el acercamiento que tienen los docentes desde su formación inicial al uso de estrategias lúdicas, la importancia de su implementación para potenciar los de aprendizaje en los alumnos, los ejemplos que se han desarrollado por parte de los docentes a partir del diseño y la programación de los diversos currículos donde se ha logrado introducir el trabajo lúdico dentro de la educación básica en México a partir de sus inicios en la educación en Europa.

Cabe destacar que el trabajo lúdico es también una parte importante dentro de las culturas escolares ya que dependiendo de las concepciones de los actores educativos se pueden llevar a cabo diversas acciones que orienten las prácticas lúdicas como parte del trabajo de los docentes, aunque de las mismas se desprende una situación que ha marcado a los docentes en las diferentes etapas de su formación inicial así como a lo largo de sus años de servicio; es decir los docentes durante nuestro proceso de formación tenemos ciertas expectativas, las cuales cambian radicalmente cuando nos encontramos frente al trabajo en el aula, donde influyen ciertas condiciones propias de las dimensiones que interactúan dentro del contexto de la institución educativa.

A través del relato de experiencias y de las percepciones acerca del trabajo con las estrategias lúdicas a lo largo de los años de servicio del docente se retoma la siguiente pregunta de investigación, **¿Cómo se ha modificado la implementación de las estrategias lúdicas a partir de la cultura escolar generada por los docentes con mayor experiencia?**, ya que a partir de ello se pueden comprender los motivos que orillan a los docentes a cambiar sus dinámicas de trabajo dentro de la Escuela Primaria “Belisario Domínguez”

A lo largo de este capítulo se plantearon diferentes preguntas a las docentes de acuerdo con el desarrollo de las entrevistas que se generaron.

Es por ello por lo que surge la siguiente pregunta:

### **¿Qué perspectivas tenía de las estrategias lúdicas durante su formación?**

Cuando alguien empieza un proyecto, ya sea a corto mediano o largo plazo, se generan expectativas de frutos o beneficios, en el caso de la docencia, las expectativas funcionan en torno a los intereses o experiencias que fueron más significativos para los docentes en formación. Para la docente Rosa sus expectativas se formaron a partir de lo siguiente: “Cuando ingrese a estudiar lo veíamos todo desde la teoría era muy fácil y que parte de eso íbamos a trabajar muchísimo juego...” (Entrevista 1, 2019) cuando la maestra realizo sus estudios de licenciatura se tenía un programa de estudios, el cual llevaba una asignatura específica que se centraba en el desarrollo del juego como parte del proceso de aprendizaje de los alumnos, por lo que sus concepciones fueron marcadas por aspectos académicos.

De cierta forma esto hizo que la profesora formara creencias en las que la práctica docente es un camino sencillo ya que uno de los intereses de los alumnos es el juego, debido a la esta cognoscitiva en la que se encuentran, por lo que hasta cierto punto creó propósitos y objetivos centrados en las prácticas escolares relacionadas con el diseño y ejecución de estrategias lúdicas para despertar y mantener el interés del niño por aprender.

Retomando su respuesta se rescata lo siguiente:

...Pero ya al momento que nos enfrentamos a los grupos vemos que no todo podía ser así (juego), que teníamos que dar materias básicas, porque sobre todo que había exámenes que tenían que ver con cuestiones administrativas...se tiene que hacer una organización bien programada...

(Entrevista 1, 2019)

Durante la formación inicial, se crean y adoptan diversas culturas que son dependientes de la organización institucional de las escuelas, durante este proceso, el docente como sujeto histórico tiene su visión propia de lo que pueden llegar a ser las practicas escolares. En el caso de la profesora Rosa, al tener un acercamiento durante su formación al trabajo lúdico se crearon visiones relacionadas al concepto “El niño aprende jugando” de manera que al momento de entrar en la realidad cotidiana de las aulas esta visión cambio, ya que el trabajo docente va más allá de estar frente a un grupo y guiar los procesos de aprendizaje, sino que también implica adentrarse en los procesos administrativos de las instituciones educativas.

Es aquí donde de acuerdo con Fierro (1999), se crea un cambio en las concepciones de los alumnos para llevar a cabo una relación pedagógica<sup>31</sup> entre las dimensiones que interactúan dentro del contexto institucional de la práctica docente, con ello se pretende que el maestro desarrolle una práctica educativa característica de cada docente.

A partir de lo anterior se da una tensión entre la cultura de las casas de formación de docentes a partir de las creencias generadas de los años de formación inicial como estudiante y la cultura institucional derivada de la organización de los maestros que laboran en la escuela primaria. Dentro de ello se constituye la interacción de los diversos actores educativos que parten desde las autoridades educativas con sus normas, y el currículo, así como los valores, tradiciones y símbolos presentes en la institución educativa.

...yo creo que todos cuando salimos pensamos que de lo teórico a lo práctico vamos a cambiar muchas cosas, y a lo mejor hay cosas que si cambian, pero también nos tenemos que enrolar en toda la cuestión administrativa y a veces los tiempos son precisamente los que nos ganan sobre todo por las evaluaciones...

(Entrevista 1, 2019)

Con la respuesta anterior se rescata a Mercado (2007), que menciona que durante la formación inicial se dan una serie de rituales los cuales se adaptan a las necesidades de los futuros docentes, de manera que realiza cotidianamente el análisis de categorías y conceptos relacionados a la práctica docente que se da en los sistemas educativos, de cierta forma se crean pensamientos y creencias en donde los alumnos de las instituciones de formación inicial consideran involucrar la teoría con la práctica, para que puedan llegar a cambiar los momentos y las culturas magisteriales de las instituciones.

Por el contrario, al momento de egresar e incorporarse a las escuelas primarias se enfrentan a un sistema estructurado al cual ellos se tienen que adaptar dejando de lado sus sueños y proyectos con los que pensaban cambiar el modelo de educación designado para todas las instituciones. Los docentes se dan cuenta de que la organización administrativa y académica influye dentro de su desarrollo y su desempeño docente por lo que puede llegar a ser complicado el cumplimiento de las propias motivaciones de los docentes para su trabajo en el aula.

---

<sup>31</sup> La forma en que se expresan de manera conjunta las relaciones contenidas en las dimensiones, las cuales caracterizan específicamente las practica educativa de cada maestro y le imprimen una orientación particular a la relación que establece con sus alumnos. (Fierro, 1999, pág. 37)

### **Comparando las perspectivas ¿Usted piensa que han cambiado?**

...lo que se pretende con la nueva reforma es que trabajemos más el área lúdica...ahora tenemos que trabajar con todos los niños para que todos logren los aprendizajes esperados...

(Entrevista 1, 2019)

Durante el momento del desarrollo de la entrevista estaba entrando en vigor el Nuevo Modelo Educativo 2018, en donde su principal visión es tener un enfoque humanista de la educación, y al mismo tiempo mantener al niño como centro del aprendizaje. Lo anterior para que logre la obtención y desarrollo de la educación de calidad a través de las siguientes palabras “Los materiales y métodos educativos, la organización escolar, la infraestructura educativa y la idoneidad de los docentes y directivos garanticen el logro máximo de aprendizaje de los educandos” (SEP, 2017, págs. 43-44) Con ello se pretende que el alumno gozara de las mejores condiciones de las diversas dimensiones que interactuaran dentro de la organización escolar para que pueda desarrollar su potencial, de esta manera la docente plantea que a partir de su interpretación del nuevo currículo, se debería de ser inclusivo al máximo para que el derecho a la educación y las garantías de los niños puedan ser representados a fin de que se logre el desarrollo integral del mismo para cumplir con los estándares establecidos.

Para la maestra Monse, la experiencia docente es diferente ya que, ella además de tener una formación inicial universitaria como se había mencionado en otro capítulo, también tiene experiencia en el campo particular, por lo que al momento de realizar su entrevista se deslumbra el comparativo en ambos sistemas educativos, dando enfoque las estrategias lúdicas que se han desarrollado a lo largo de su experiencia.

### **¿Encuentra alguna diferencia en cuanto a los tipos de trabajo? (público y particular)**

...en el particular siempre, es más, digamos siempre es un poquito más conductista<sup>32</sup>... debido a los modelos educativos que se están manejando, y creo que

---

<sup>32</sup> Aplicado a la educación, el conductismo, que tuvo gran auge y permanencia en el sistema educativo, que se centra en los procesos internos del sujeto cognoscente y su estructura mental, significó adiestrar, más que educar a los niños, asignándole un premio cuando la conducta era la deseada, y un castigo en caso contrario. Quien aprende, para Watson, es aquel que logra modificar su conducta, y esto al ser observable, puede medirse. El maestro es quien presenta los estímulos y los reforzamientos. (Fingermann, 2010)

es esa la diferencia, aquí tenemos que presentar evidencias del trabajo lúdico, de estrategias de enseñanza<sup>33</sup>...

(Entrevista 2, 2019)

A partir de la experiencia de la profesora, se presentan cuestiones relacionadas con la cultura escolar de las instituciones en las que ha laborado ya que a pesar de presentarse un nivel educativo equivalente en el sector privado y público, este tipo de instituciones tiene características particulares, las cuales responden a cuestiones de organización institucional, cabe destacar que a pesar de que durante su formación inicial se analizaron a autores como Montessori, al momento de ingresar al campo laboral, la escuela cuenta con características particulares a las que se tuvo que adaptar ya que el contexto de la institución dificultaba el diseño y aplicación de estrategias lúdicas.

A partir de ello, Frigerio (1992), refiere que en las escuelas es donde entran en juego las rutinas ante el proceso de cambio así como la flexibilidad del mismo, de esta forma, los docentes que laboran en instituciones de educación básica con servicios educativos privados tienen lineamientos que las hace hasta cierto punto autónomas ya que solo deben de cumplir con los requisitos que avalen que están ejecutando el currículo vigente a nivel nacional<sup>34</sup>, por lo que su proceso de adaptación y cambio para las reformas educativas es un proceso lento el cual influye en el comportamiento de los actores educativos, en particular los docentes y las respuestas hacia las necesidades de los padres de familia para los procesos de escolarización y desarrollo de aprendizajes de los alumnos.

Por otro lado, las instituciones públicas llevan a cabo procesos de adaptación constantemente, es decir con cada generación que ingresa a las instituciones se pueden generar cambios dentro de la organización de los docentes, así mismo las reformas constantes a los sistemas educativos requiere que los docentes lleven constantemente cambios dentro de su desempeño frente a los grupos, aunque la esencia de la cultura magisterial se modifica en

---

<sup>33</sup> Las estrategias son consideradas como guía de acciones a seguir para lograr el cumplimiento de los procesos de aprendizaje en los alumnos, de esta manera, las antes citadas “son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje del alumno”. (Monereo, 1994, pág. 11)

<sup>34</sup> El Estado garantizará la calidad en la educación obligatoria de manera que los materiales y métodos educativos, la organización escolar, la infraestructura educativa y la idoneidad de los docentes y los directivos garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos.

*Párrafo adicionado DOF 26-02-2013*

(Artículo 3°, 2013)

menor medida, ya que a pesar de las reformas el trabajo lúdico es mínimo en algunos de los grados creando estereotipos de acuerdo con las características generales de las edades y comportamiento de los alumnos, con lo anterior se retoma la opinión de las docentes (Anexo 2) en donde se considera que las estrategias lúdicas son funcionales en todos los grados, aunque se aplican con más frecuencia con los alumnos de primer y segundo grados debido a las características de su desarrollo cognitivo..

A partir de las experiencias generadas a través de los años se realiza la siguiente pregunta:

**De la concepción que tenía en sus años de formación y a través de sus años de experiencia ¿Esta ha cambiado?**

Ha cambiado...yo soy psicopedagoga entonces dentro de esa formación vemos muchas teorías de aprendizaje...me di cuenta de que hay muchas estrategias que a lo mejor dentro de un consultorio o dentro de un ambiente regulado van a funcionar, pero en el aula es muy diferente...

(Entrevista 2, 2019)

Cecilia Fierro (1999), habla sobre tener en cuenta la historia personal de los docentes, de manera que se logre realizar un proceso de reflexión sobre el enlace entre las experiencias que lo han marcado como individuo, así como su experiencia profesional. De esta manera se trabaja cotidianamente con las circunstancias que lo llevaron a escoger la docencia, en el caso de la docente Monse, a pesar de llevar una formación a fin a la docencia ella realiza una reflexión sobre los cambios que se dan entre su campo de trabajo original y las realidades de las instituciones educativas, ya que como ella lo menciona en su entrevista, no siempre las condiciones del contexto son las mismas, sino que cada día pueden llegar a cambiar lo cual provoca que la docente valla más allá de la aplicación de estrategias para lograr el desarrollo de los aprendizajes en los alumnos.

Por otro lado, entra en juego la dimensión didáctica de la práctica docente, la cual se encarga analizar las dinámicas de trabajo del profesor, en la que la maestra decide a través de un proceso de análisis y reflexión seguir las condiciones marcadas por la cultura magisterial de la institución a partir de continuar con los modelos de maestros con más años de experiencia o innovar en estrategias que ayuden a sus alumnos a aprender. De esta forma entran en juego las estrategias lúdicas como parte funcional del trabajo con el grado que

atiende (primero), ya que es en este grado donde se comienza a trabajar de manera conjunta el juego con las metodologías de aprendizaje tomando en cuenta los estilos de aprendizaje de los alumnos para lograr su máximo logro de habilidades, conocimientos y valores que les permitan avanzar al siguiente grado escolar.

En el caso de la docente María, es quien tiene más años de experiencia trabajando frente a grupo, por lo que la entrevista se llevó a cabo de la siguiente manera:

**¿Tenía alguna concepción de estrategias lúdicas cuando era estudiante?**

A pesar de que la propuesta de trabajo con actividades que implicaran movimiento, para más tarde convertirse en estrategias lúdicas en Europa y Estados Unidos, en México estas se seguían formulando con el objetivo de ayudar a los niños con Necesidades Especiales durante los años de formación de la docente María. Por lo que su respuesta es: “No, en esos años se empleaba mucho lo que era el material didáctico, pero, así como ahorita en la actualidad, estrategias lúdicas definitivamente no...” (Entrevista 3, 2019). A partir de lo expuesto por la maestra, se retoma su ser como un sujeto histórico que fue formado a partir de ciertos mecanismos de representación y aplicabilidad del currículo para que de acuerdo con la época se respondiera ante ciertas situaciones que se presentaban dentro de marco escolar de las instituciones.

Mercado (2007) menciona que durante los años de formación inicial se ofrecen diversas prácticas que tiene como objetivo ofrecer puntos de referencia académicos y administrativos de lo que es ser un maestro, de manera que durante los años de formación de la maestra, el ser docente implicaba que se usara material didáctico (también actualmente) como parte del proceso de enseñanza para que se hicieran representaciones aproximadas de lo que el alumno aprendería a partir de lo expuesto por el docente en formación, aunque actualmente se requieren del diseño de situaciones que permitan al alumno el desarrollo de sus competencias en distintos aspectos de su vida cotidiana.

Por otro lado, los procesos de formación de docentes se han transformado ya que ahora no solo se trata de usar material, sino también de crear situaciones y ambientes de aprendizaje, las cuales puedan permitir que el alumno construya su conocimiento a través del desarrollo de estrategias de diversos tipos, en el caso de la lúdica, esta permite que el alumno aprenda jugando e interactuando con los recursos a su alcance para que su aprendizaje pueda ser significativo.

Dentro de la explicación de la maestra María, se encuentra un punto en el que su formación y estilo docente que puede llegar a ser influyente dentro de la cultura magisterial de la institución donde se realizó el estudio, debido a las características y desempeño de la misma ante situaciones que se presentan en la escuela primaria, ya que, al ser la docente con más años frente a grupo, se pueden dar ciertos puntos de referencia que orientan el trabajo colectivo de los demás docentes, de la misma manera se han creado percepciones hacia la labor de la maestra que influye en el estilo docente de los demás profesores para guiar los procesos de aprendizaje de los alumnos.

**A través de sus años de experiencia ¿Alguna vez ha implementado estrategias lúdicas?**

Aquí, en la escuela primaria, se armó un laboratorio lúdico en donde se nos daba un horario en donde los niños interactuaban con todos los materiales ...más específicamente en la asignatura de matemáticas...

(Entrevista 3, 2019)

Una respuesta un tanto común dentro de las entrevistas es el apoyo con estrategias lúdicas a la signatura de matemáticas, por lo que esta asignatura se presenta como un punto crucial para la institución, ya que de acuerdo con los resultados obtenidos de las diversas pruebas estandarizadas como lo son PLANEA y SiSAT, los docentes elaboran planes de acción dentro de la Ruta de Mejora que establece la instituciones con los cuales están ligados al mejoramiento del desempeño de los alumnos en esta asignatura.

De acuerdo con los datos obtenidos de la docente en esta pregunta, el laboratorio lúdico contaba con materiales que al ser manipulables se creaban ciertos ambientes de aprendizaje en donde el niño además de responder a los estímulos del mismo ambiente también tenía la oportunidad de desarrollar aprendizajes significativos para que los pudiera

aplicar en los diversos momentos de su vida cotidiana, en la actualidad se cuenta con un aula didáctica, la cual se utiliza esporádicamente debido a la organización de comisiones y actividades de la institución.

Aunque cabe destacar que los materiales dentro del laboratorio lúdico son recursos que pueden ser utilizados en el desarrollo actividades significativas para los niños, ya que el implementar una estrategia lúdica tiene que ver con la planeación de las actividades que estén dentro de situaciones que le permitan al niño jugar y aprender, así como del uso de tiempos, la organización del alumno y los recursos didácticos que el alumno usa a fin de desarrollar su potencial a través de la construcción de nuevos conocimientos y la modificación de3 esquemas de aprendizaje.

Por lo que el laboratorio lúdico a pesar de ser un espacio de aprendizaje, de acuerdo con la entrevista de la docente, también se tomaban en cuenta las necesidades de aprendizaje de los alumnos, de acuerdo con el currículo para que este lugar no sea solo visto como un espacio de libertad del aula, sino que sea visto como un espacio de aprendizaje dinámico y colaborativo.

**Usted tenía una percepción sobre las estrategias lúdicas, con el tiempo, ¿Cómo ha ido cambiando esa percepción?**

Yo siento que como que ha tenido un retraso...por ejemplo en segunda era que tenían que dominar tablas y ahora está en quinto, sexto y los alumnos no tienen un dominio de tablas...anteriormente era otro mundo cuando el alumno aprende, y por ejemplo cuando le empleas una estrategia lúdica él lo toma no como una estrategia lúdica, sino que él quiere tomar totalmente como relajo...

(Entrevista 3, 2019)

El maestro como individuo histórico, está sujeto a cambios y es participe de sistemas de creencias y modos de pensamiento de acuerdo a las características de las situaciones que le han tocado vivir, es decir, “se adapta a las exigencias, necesidades y demandas tanto sociales como educativas” (Mercado, 2007) en el caso de la maestra María, ella ha estado sujeta a diversos cambios desde sus años de formación hasta la actualidad, se ha retomado lo que ella aprendió y lo ha comparado con los estándares actuales de aprendizaje de los alumnos, de manera que tiene un sistema de creencias que se construyó a lo largo de sus años como estudiante y de sus años de servicio.

Actualmente, ella siendo parte de los procesos de cambio desarrolla una cierta nostalgia hacia lo que ella considera mejor, ya que las prácticas que hacen uso de las estrategias lúdicas son nuevas relativamente hablando, por lo que tuvo que familiarizarse con ellas a partir de su experiencia laboral y también de la cultura escolar que se tuviera en las instituciones donde ha trabajado, a fin de construir en ella su propia visión de ser maestro.

En el caso de la docente, en ella interactúan las diversas dimensiones del contexto institucional para llevar a cabo una relación pedagógica, la cual responde a las características de la relación entre la docente y sus alumnos, por lo que si ella considera la complejidad del diseño aplicación de estrategias lúdicas, las cuales se adapten a las características de sus alumnos a partir del diagnóstico y las diversas evaluaciones que se llevan a cabo en la institución, dicho diseño será esporádico o prácticamente nulo si las condiciones de los ambientes de aprendizaje se enfocan solo al cumplimiento del programa de estudios vigente, en cambio cuando se consideran los intereses de los alumnos el uso de las estrategias formaran parte constante de los procesos de enseñanza aprendizaje que lleva a cabo con sus alumnos.

Con base en los testimonios retomados de las docentes, así como de la experiencia que he tenido durante el trayecto re práctica, en especial en el curso de Practica Profesional de séptimo y octavo semestre, llego a la siguiente conclusión:

Las estrategias lúdicas como parte de los programas curriculares favorecen el desarrollo de los alumnos tanto de manera cognitiva como sus habilidades y competencias relacionadas con el manejo de situaciones , la convivencia y la vida en sociedad, ya que denotan motivación e interés por las actividades que el docente plantea, aunque la aplicación de dichas estrategias en ocasiones se ve conflictuada debido a las características de las instituciones educativas, lo que conlleva a referir que la cultura escolar es un factor determinante para el desempeño que los docentes presentan durante su labor.

Así mismo, considero que a partir de las características de la cultura escolar de las instituciones, se pueden crear oportunidades y ambientes de aprendizaje que puedan permitir al docente ser guía para despertar y mantener el interés del alumno por aprender, ya que como se mencionaba en capítulos anteriores los alumnos escasamente relacionan el concepto

de juego con el aprendizaje, por lo que el docente que diseñe estrategias lúdicas debe tener como objetivo el desarrollo integral de sus alumnos.

En lo que se refiere al proceso que se siguió durante la elaboración de esta investigación, se rescatan aspectos de relevancia como lo son: las percepciones que los docentes tienen hacia el cambio, lo anterior debido al tipo de formación que tuvieron, así como los marcos de referencia que se presentan en las instituciones educativas donde laboran.

Personalmente este tema fue de relevancia para mi formación ya que se retoman cuestiones relacionadas con la innovación de procesos de aprendizaje, por lo que el docente al aventurarse a diseñar estrategias que busquen motivar a los alumnos a salir de la rutina de su proceso de aprendizaje contribuye al desarrollo de aprendizajes significativos y desarrollo de competencias, las cuales cual más allá de su vocación promueve de rediseño constante de su labor frente a los grupos para que como sujeto histórico consiente de su pasado, presente y su futuro dentro de la profesión pueda formar parte de los pilares que sostengan a las escuelas, a las culturas de innovación y trascendencia hacia la comunidad escolar de manera interna y externa.

A pesar de no retomarse durante el desarrollo de la investigación, el análisis de la implementación de estrategias lúdicas por parte del investigador, estas fueron diseñadas y aplicadas con el grupo que se atendió, lo cual refleja que los alumnos a través de actividades que conllevan la recreación ligada a los procesos de aprendizaje, pueden ser un detonante que impacte en su visión propia de lo que es la escuela, más allá de lo académico, de manera que el docente pueda ser el principal interesado en el diseño, desarrollo, evaluación y adecuación de las estrategias lúdicas a partir de los resultados reales y los objetivos que tiene como miembro activo que promueve la construcciones de conocimientos por parte de los alumnos dependiendo de sus características, intereses y necesidades retomadas desde su diagnóstico .

Para finalizar, a lo largo del desarrollo de esta investigación, pude rescatar aspecto de mi formación que me llevaron a moldear mi estilo docente, ya que a pesar de estar inmersa dentro de tres culturas escolares en donde se llevaron a cabo prácticas de inmersión y profesionales, cada un abono a mi formación como docente.

Así mismo, pude darme cuenta de las concepciones que se generan durante la formación, debido a las características de la Escuela Normal, además del proceso que se llevan a cabo por parte de los estudiantes a lo largo de los años, para el cambio de sus creencias sobre su papel en los procesos educativos.

Cabe destacar que esta investigación, así como los comentarios derivados de las revisiones me llevaron a considerar que en todas las instituciones existen diferentes tipos de cultura que definen los roles de los docentes y de los alumnos ante las diversas situaciones que se presentan dentro de las mismas. Como estudiante este ejercicio me permitió comprender las circunstancias que influyen para el cambio de percepciones de los docentes para que puedan adaptarse a la cultura escolar de su institución, como docente me lleva a reflexionar sobre las creencias personales y colectivas de los profesores, los motivos que influyen para que estas creencias sigan vigentes y las características que se presentan en los contextos educativos en los que entran en juego los distintos roles que tienen los actores que participan en los procesos académicos y administrativos de la escuelas primarias.

## **Bibliografía y otros recursos**

(20 de Agosto de 2012). *Acuerdo 649*. Distrito Federal, México.

Abero, L., Berardi, L., Capocasale, A., & García, S. (2015). *Investigación Educativa*. Montevideo, Uruguay: CONTEXTO S.R.L.

Acosta, P. (11 de Marzo de 2012). *Teoría del aprendizaje de Jean Piaget*. Obtenido de Scribd: <https://es.scribd.com/doc/84974828/TEORIA-DEL-APRENDIZAJE-DE-JEAN-PIAGET>

Alvarez-Gayou, J. L. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa*. México: Paidós.

Artículo 3°. (2013). En *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. México: DOF.

Bautista Estrada Julia Cristina. (Octubre de 2016). *Diario del profesor*. México: ENZ.

Bautista Estrada Julia Crisitna. (Mayo de 2017). *Diario del profesor*. México: ENZ.

Bautista Estrada Julia Cristina. (Junio de 2018). *Diario del profesor*. México: ENZ.

Bautista Estrada Julia Cristina (noviembre de 2019). *Diario del profesor*. México. ENZ.

Bertely, M. (2000). *Conociendo nuestras escuelas. Un acercamiento etnográfico a la cultura escolar*. México: Paidós.

Chadwick, C. (1999). La psicología del aprendizaje desde el enfoque cosntructivista. *Revista Latinoamericana de Psocología*, 31(3), 463-475.

Contreras, A. (2016). “MATEMÁTICAMENTE COMPETENTE: EL JUEGO COMO UN MEDIO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ALUMNOS DE 5TO. GRADO”. Zumpango, México.

Decroly, O. (1998). *El juego educativo*. Madrid: Morata.

Domínguez Chavira, M. T. (2015). *LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DESPRECIADA*. Chihuahua, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

Fierro, C. (1999). *Transformando la práctica docente*. México: Paidós.

- Fingermann, H. (13 de Octubre de 2010). *El conductismo en educación*. Obtenido de La guía EDDUCACIÓN: <https://educacion.laguia2000.com/tipos-de-educacion/el-conductismo-en-educacion>
- Frigerio, G. (1992). *Las insituciones educativas Cara y Ceca*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Troquel.
- González Ornelas, V. (2001). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. México: Pax México.
- María. (27 de Febrero de 2019). Entrevista 3. (BEJC, Entrevistador)
- Martínez Rodríguez, M. A. (1999). El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 16-37.
- Mercado, E. (2007). *Ser Maestro*. México: Plaza y Valdés.
- Monereo, C. (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje: Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona: Graó.
- Monse. (27 de Febrero de 2019). Entrevista 2. *Comunicación Personal*. (BEJC, Entrevistador)
- Pérez Yglesias, M. (2010). Estrategia lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer. *Revista educación*, 55-72.
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. México D.F: Secretaría de Educación Pública.
- Rosa. (26 de Febrero de 2019). Entrevista 1. (BEJC, Entrevistador)
- Sánchez Benítez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3708153>
- Secretaría de Educación, Cultura y Bienestar Social. (1985). *Planes de Estudio de la Licenciaturas en Educación Preescolar y Primaria*. Estado de México: Dirección General de Educación.
- SEP. (1997). *Fichero. Actividades didácticas. Matemáticas. Primer Grado*. México: SEP.

- SEP. (Agosto de 2011). *Educación Física*. Obtenido de Programa de estudios, Tercer grado:  
[https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/16020/Programa.\\_Tercer\\_grado\\_-\\_Educacion\\_Fisica.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/16020/Programa._Tercer_grado_-_Educacion_Fisica.pdf)
- SEP. (2011). *Plan de estudios 2011*. México: SEP.
- SEP. (2011). *Programas de estudio. Guía para el maestro. Segundo Grado*. Distrito Federal: Secretaría de Educación Pública.
- SEP. (2012). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*. México: SEP.
- SEP. (2012). *Trabajo docente e innovación*. Obtenido de Plan de estudios 2012:  
[https://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/trabajo\\_docente\\_e\\_innovacion\\_lepri.pdf](https://www.dgespe.sep.gob.mx/public/rc/programas/lepri/trabajo_docente_e_innovacion_lepri.pdf)
- SEP. (2017). *Nuevo Modelo Educativo*. Ciudad de México: SEP.
- Torres, M. C. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Colombia: Universidad de los Andes.
- Vargas, J. (2018). "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LUDICA PARA LA ENSEÑANZA Y. Zumpango, México.
- Vega, J. (6 de Abril de 2019). *Las herramientas pedagógicas, un recurso para potenciar el desarrollo de los niños por medio del juego*. Obtenido de MaguaRED:  
<https://maguared.gov.co/las-herramientas-pedagogicas-un-recurso-para-potenciar-el-desarrollo-de-los-ninos-por-medio-del-juego/>

# **Anexos**



"2018 Año del Bicentenario del Natalicio de Ignacio Ramírez Calzada, El Nigromante"



## ESCUELA NORMAL DE ZUMPANGO

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CICLO ESCOLAR 2018 – 2019

### Guion de entrevista para tesis de investigación

**Objetivo:** Investigar a través de entrevistas la percepción de los docentes de la Escuela Primaria "Belisario Domínguez sobre el diseño y uso de estrategias lúdicas para favorecer los procesos de aprendizaje de los alumnos inscritos en la institución.

1. ¿Cuántos años lleva en servicio? \_\_\_\_\_

2. ¿Qué tipo de formación tiene? \_\_\_\_\_

3. Para usted ¿Qué es una estrategia lúdica?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. ¿Considera que la aplicación de estrategias lúdicas ayuda a potenciar el aprendizaje de los alumnos? \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. ¿En qué grados cree que es funcional la aplicación de estrategias lúdicas como parte de las clases? \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. ¿Ha implementado alguna estrategia lúdica con su actual grupo?

\_\_\_\_\_

7. ¿Cuál fue su experiencia? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. En caso de haber implementado estrategias lúdicas ¿Cómo fue su proceso de diseño y aplicación en su grupo? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- 
- 
9. ¿En qué asignaturas considera que es funcional emplear estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje de los alumnos? \_\_\_\_\_
- 
- ¿En cuáles no es funcional? \_\_\_\_\_
- 
10. ¿Cuál es su visión personal sobre el uso de estrategias lúdicas para mejorar procesos de aprendizaje en los alumnos? \_\_\_\_\_
- 
- 
-

En las encuestas aplicadas en la Escuela Primaria “Belisario Domínguez” a los docentes titulares de los seis grados educativos se planteó el siguiente objetivo: Investigar a través de entrevistas la percepción de los docentes de la Escuela Primaria “Belisario Domínguez sobre el diseño y uso de estrategias lúdicas para favorecer los procesos de aprendizaje de los alumnos inscritos en la institución.

El cual se diseñó para poder dar a los docentes titulares y a la docente en formación una guía para poder responder de acuerdo con lo que se pretende lograr para el desarrollo de la tesis de investigación. Las encuestas se aplicaron a las docentes titulares de un grupo escogido al azar de los seis grados que se encuentran en la escuela primaria. Las respuestas se obtuvieron de 5 docentes, uno de los docentes titulares no respondió la encuesta.

Dentro de las preguntas que se realizaron, se encuentran las siguientes sus resultados:

1. **¿Cuántos años lleva en servicios?** En las respuestas se encuentra un margen entre 4 y 30 años de servicio. De las respuestas recabadas, la docente que está a cargo del primer grado tiene cuatro años de servicio, por su parte las docentes de tercero y sexto grados, tienen 7 años de servicio, así mismo, la docente de cuarto grado lleva en servicio 17 años y por último la docente a cargo de quinto grado cuenta con 30 años de experiencia.
2. **¿Qué tipo de formación tiene?** De las respuestas recuperadas, en la Escuela Primaria se encuentran tres licenciadas en pedagogía, una licenciada en educación primaria y una licenciada en educación. Así mismo de las licenciadas en pedagogía una de ellas tiene maestría en ciencias de la educación.
3. **Para usted ¿Qué es una estrategia lúdica?** Para las docentes titulares el termino estrategia lúdica se relaciona con el mejoramiento de los procesos de aprendizaje por medio del juego. Una de ellas plantea que el uso de material “manipulativo” favorece la puesta en práctica de estrategias lúdicas. Además, otra de las docentes titulares menciona que el aprendizaje por medio del juego favorece la creatividad de los alumnos centrando la atención de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. **¿Considera que la aplicación de estrategias lúdicas ayuda a potenciar el aprendizaje de los alumnos?** En su mayoría las docentes titulares consideran positiva esta respuesta, aunque depende de las ocasiones en las que se pongan en práctica.

**¿Por qué?** Los alumnos pueden atraer su atención hacia el tipo de estrategias que se tienen diseñadas, aunque se necesita de una organización compleja para que se logren los objetivos planteados por los docentes. con ello se hace participe al alumno de un proceso en el que puede ser consciente de sus conocimientos, además las docentes mencionan que es de importancia reconocer que el juego puede ayudar a aprender, pero que el aprendizaje del niño no es un juego.

5. **¿En qué grados cree que es funcional la aplicación de estrategias lúdicas como parte de las clases?** De las cinco maestras encuestadas, se obtuvieron 4 respuestas en las que se considera que la aplicación de estrategias lúdicas es favorable para todos los grados, mientras que una de las maestras considera que solo en los grados de 1° y 2° es funcional su aplicación.

**¿Por qué?** Es importante que se considere la gradualidad de las actividades que se aplicaran, además de tener en cuenta la finalidad con la que se diseñan las estrategias lúdicas, con ello es necesario que se estimulen durante su formación académica para mejorar su rendimiento escolar. Aunque una de las docentes mencionó que los alumnos del primer ciclo al ser más pequeños, es más factible el éxito de que la estrategia funcione en su desarrollo.

6. **¿Ha implementado alguna estrategia lúdica con su actual grupo?** De las maestras encuestadas, una ha aplicado el uso del alfabeto móvil como estrategia lúdica, por otro lado, se usó una estrategia para favorecer la integración de equipos, así como también otra docente las utilizó el ciclo escolar anterior con el mismo grupo que tiene a cargo. Una de las maestras no ha diseñado ni desarrollado algún tipo de estrategia con su grupo actual.

7. **¿Cuál fue su experiencia?** Por parte de la docente que tiene como estrategia lúdica en uso del alfabeto móvil, menciona que ha favorecido el interés de los alumnos para la formación de palabras. Por otro lado, una de las docentes considera que las estrategias lúdicas ayudan a los alumnos a integrarse con mayor interés a las actividades asignadas por ella, así mismo se alcanza con más eficacia el aprendizaje esperado y las competencias del grado. Además, en otro grupo, se propició la sana convivencia y la empatía entre compañeros. Cabe destacar que una de las docentes titulares, considera que el uso de estrategias lúdicas puede provocar que los alumnos pierdan el interés sobre los contenidos y aprendizajes programados.
8. **En caso de haber implementado estrategias lúdicas ¿Cómo fue su proceso de diseño y aplicación en su grupo?** Las docentes titulares que han aplicado estrategias de aprendizaje las han usado como parte del proceso de reafirmación de conocimientos, tal es el caso de la lotería de fracciones y dóminos de tablas de multiplicar; por otra parte otra maestra lleva a cabo la revisión de los aprendizajes esperados para que se puedan diseñar las actividades que se utilizaran tomando en consideración también los estilos de aprendizaje de los alumnos; además es necesario plantear los propósitos u objetivos de aprendizaje de las actividades, además es necesario tomar en cuenta el espacio, tiempo y recursos que son necesarios en las mismas.
9. **¿En qué asignaturas considera que es funcional emplear estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje de los alumnos?** De acuerdo con los resultados obtenidos, las docentes titulares consideran que la aplicación de estrategias lúdicas es funcional en la mayoría de las asignaturas. Aunque se hace énfasis en español y matemáticas.
- ¿En cuáles no es funcional?** Dos de las maestras titulares consideran que en la asignatura de historia no es funcional la aplicación de estrategias que a través del juego permitan mejorar los procesos de aprendizaje de los alumnos.

10. **¿Cuál es su visión personal sobre el uso de estrategias lúdicas para mejorar procesos de aprendizaje en los alumnos?** En esta pregunta se tienen puntos de vista diversos, los cuales van desde que las estrategias lúdicas han deteriorado el proceso de aprendizaje de los alumnos ya que con anterioridad se tenían mejores resultados que en la actualidad sin tener que aplicar demasiadas estrategias; por otro lado, en otro comentario las estrategias lúdicas son favorables para mejorar las actitudes de los alumnos para despertar el interés de los alumnos por aprender y el gusto por realizar las actividades; así mismo no se debe de caer en el exceso de su utilización, también se debe de tener en cuenta en todo momento el objetivo de la actividad para que pueda tener buenos resultados en los alumnos lo cual provoca que tengan un aprendizaje significativo para ellos; aunque este tipo de estrategias son recomendables por una de las docentes para los grados del primer ciclo ya que considera que no son funcionales en grados superiores.



"2019: Año del Centésimo Aniversario Luctuoso de Emiliano Zapata Salazar, El Caudillo del Sur"



## ESCUELA NORMAL DE ZUMPANGO

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CICLO ESCOLAR 2018 – 2019

### Guion de entrevista para tesis de investigación

**Objetivo:** Investigar a través de entrevistas la percepción de los docentes de la Escuela Primaria "Belisario Domínguez sobre el diseño y uso de estrategias lúdicas para favorecer los procesos de aprendizaje de los alumnos inscritos en la institución.

1. ¿Cuántos años de servicio tiene?
2. ¿Cuál es el tipo de formación con la que cuenta?
3. ¿Cuál fue el programa de estudios vigente durante su formación?  
¿Me puede comentar algunas de las características de este?
4. Para usted ¿Qué es una estrategia lúdica?  
¿Cómo pueden ser utilizadas para mejorar los procesos de aprendizaje de los alumnos?
5. ¿Ha diseñado y ejecutado estrategias lúdicas con su actual grupo?  
¿Cómo se realizó el proceso?  
¿Cuáles han sido sus experiencias?  
¿Cómo mejoro el proceso de aprendizaje de los alumnos después del desarrollo de las estrategias lúdicas?
6. De acuerdo con las condiciones del aula y de la escuela ¿Es funcional la aplicación de estrategias lúdicas?  
¿En qué espacio es más recurrente el desarrollo de estrategias?
7. ¿Cómo influye el horario de las asignaturas y sus comisiones o actividades en el desarrollo de las estrategias lúdicas?
8. ¿Cuál era su perspectiva sobre las estrategias lúdicas durante su formación?
9. ¿Cómo cambió su perspectiva durante los años de servicio?
10. ¿Qué influyó en dicho cambio?

## ENTREVISTA 2

Transcripción	Reflexiones y preguntas	Categorías sociales empíricas
<p><b>¿Cuántos años de servicio tiene?</b> Tengo en <u>gobierno 2</u> y en particular son seis.</p> <p><b>¿Cómo era su trabajo en escuela particular con respecto a las estrategias lúdicas?</b> Bueno en <u>escuela particular</u> nos <u>enfocábamos más en la cuestión de que tuvieran procesos de escritura y de matemáticas</u> bien aprendidos, pensamiento matemático por lo regular <u>estrategias lúdicas no llevábamos</u>, era más trabajo en cuaderno lo que nosotros realizábamos, en escuela particular esa es la parte que retomamos más, en el aula se trabaja mucho con material y más si es de <u>primer año</u>, se trabaja mucho con el material <u>armable que ellos puedan manipular</u>, tanto para madurar procesos cognitivos, <u>como para reforzar un concomimiento previo para lectura, escritura y matemáticas.</u></p> <p><b>¿Encuentra alguna diferencia en cuanto a los tipos de trabajo?</b> Si, en la cuestión este, <u>en el particular siempre es</u></p>	<p><u>Estilo docente de acuerdo con la cultura adoptada de los espacios de trabajo anteriores.</u></p> <p><u>CULTURA docente de las instituciones de acuerdo con la visión de la escuela para los procesos de aprendizaje de los alumnos.</u></p> <p><u>Metodología de trabajo que trasciende entre instituciones educativas.</u></p> <p><u>Contraste entre el enfoque del plan de estudios y la forma de trabajo de las instituciones educativas.</u></p>	<p><i>“nos enfocábamos más en la cuestión de que tuvieran procesos de escritura y de matemáticas”</i></p> <p><i>“Para reforzar un conocimiento previo para lectura, escritura y matemáticas”</i></p>

<p><u>más, digamos siempre es un poquito más conductista, es más...no sé cómo decirlo,, es más antiguo por así decirlo, allá se usa más la plana, cuestiones que ahorita están un poquito más descontinuadas debido a los modelos educativos que se están manejando, yo creo que es esa es la diferencia, aquí tenemos que presentar evidencias del trabajo lúdico, de estrategias de enseñanza, allá no, allá es más demostrar trabajo en cuaderno y en los libros y a partir de ello se evalúan tanto a nosotros como a los niños.</u></p> <p><b>Y para todo esto... ¿Qué formación tiene?</b> <u>soy psicopedagoga, y soy licenciada, soy universitaria.</u></p> <p><b>¿Qué plan estaba vigente cuando usted estaba en formación?</b> <u>2011</u></p> <p><b>¿usted alguna vez encontró dentro del plan alguna cuestión que se enfocara a las estrategias lúdicas?</b> <u>Si, de hecho a partir de ese se nos indica que por ejemplo en primer grado nosotros podemos pasar a los alumnos sin que sepa leer ni escribir, siempre y cuando notemos que dentro de</u></p>	<p><u>Organización didáctica de los contenidos curriculares.</u></p> <p><u>¿Qué tipo de evidencias se presentan con el trabajo lúdico para favorecer los procesos de aprendizaje?</u></p> <p><u>Influencia del tipo de formación que tienen los docentes para sus estilos de enseñanza.</u></p> <p><u>*Revisar plan 2011</u></p> <p><u>¿Cómo puede darse este proceso favorecido con el uso y aplicación de estrategias lúdicas?</u></p> <p><u>¿Algunos de los materiales pueden</u></p>	<p><i>“podemos usar diversos materiales”</i></p>
---	--	--

<p><u>las actividades que se realizan hay un proceso de alfabetización, este, en ese mismo proceso nos indica que podemos usar diversos materiales, no precisamente necesitamos ver una grafía como tal para decir que el niño está escribiendo o está leyendo, sino por medio de actividades que haga de juegos que el realice se puede observar que realmente está teniendo avances.</u></p> <p><b>¿Personalmente, para usted que es una estrategia lúdica?</b> Una estrategia lúdica son <u>actividades que van a ir reforzando el trabajo, bueno las enseñanzas más que nada por lo regular, para la cuestión lúdica tiene que ver con el juego, los niños están en un período de aprendizaje en su mayoría por juego y muchas de situaciones que llevamos son por medio del juego, entonces las estrategias pueden ir enfocadas a los juegos didácticos o a juegos que tengan aprendizajes.</u></p> <p><b>De la concepción que tenía en sus años de formación y a través de sus años de experiencia ¿esta ha cambiado?</b> Si mucho.</p> <p><b>¿En qué manera?</b> Ha cambiado pues porque dentro de mi</p>	<p><u>emplearse al momento de diseñar y aplicar las estrategias lúdicas?</u></p> <p><u>¿Cuál es el proceso de selección de estos juegos para que cumplan con el rol de ser parte de estrategias lúdicas?</u></p> <p><u>*Decroly</u></p> <p><u>*Piaget</u></p> <p><u>¿Cuál es el enfoque que tienen los docentes sobre las estrategias lúdicas al considerar que pueden o tienen la opción de estar enfocadas a juegos que favorezcan los procesos de aprendizaje?</u></p>	<p><i>“por medio de actividades de jugos que el realice se puede observar que realmente está teniendo avances”</i></p> <p><i>“la cuestión lúdica tiene que ver con el juego”</i></p> <p><i>“Las estrategias pueden ir enfocadas a los juegos didácticos o s juegos que tengan aprendizajes”</i></p>
--	---	---

<p>formación, yo soy psicopedagoga, entonces dentro de esa formación nosotros <u> vemos muchas teorías de aprendizaje, eh... mi escuela está muy enfocada a lo que es psicoanálisis, entonces ya trabajando en la escuela porque yo me dirijo al área educativa, <u> me di cuenta de que hay muchas estrategias que a lo mejor dentro de un consultorio o dentro de un ambiente regulado van a funcionar, pero en el aula es muy diferente, porque pues aquí no regulamos nada, aquí estamos dentro de una mini sociedad y esa va funcionando de manera distinta, entonces personajes como Froebel o Montessori que vimos muy vagamente aquí es lo que más se refuerza y más si hablamos de cuestiones lúdicas.</u></u></p> <p><b>¿usted considera que las características del aula son adecuadas para la implementación de estrategias lúdicas?</b></p> <p>La infraestructura como tal no. <u> A lo que nos enfrentamos en escuela pública y yo creo que el principal problema en todo son las aulas con sobrecupo a lo mejor mi material o las herramientas que tengo las puedo ocupar bien, pero pues tenemos 40 o 45 niños en el salón y eso</u></p>	<p><u>¿Existen teorías de aprendizaje que estén relacionadas al uso de estrategias lúdicas?</u></p> <p><u>Ejemplos...</u></p> <p><u>Revisar los aportes teóricos</u></p> <p><u>¿Cómo afectan las condiciones de la institución en la implementación de estrategias lúdicas?</u></p> <p><u>¿Qué adecuaciones se pueden realizar para que se puedan llevar a cabo este tipo de estrategias?</u></p>	<p><i>“estrategias que funcionan dentro de un ambiente regulado no funcionan en la escuela ...porque aquí no regulamos nada”</i></p> <p><i>“...yo creo que el principal problema en todo, son las aulas con sobrecupo”</i></p>
--	---	--

<p>complica mucho el que podamos tener una atención focalizada a lo que ellos necesitan.</p> <p><b>¿Qué espacios considera usted que son los más adecuados para ocuparlo en el caso de usar una estrategia lúdica?</b></p> <p>Para mí, <u>los mejores espacios son los que están al lado del estacionamiento, el patio y la parte de atrás de los salones <b><i>casí no la ocupan</i></b></u>, pero también es un área que se presta mucho para trabajar esa parte.</p> <p><b>¿Usted ha observado que en esta escuela se realicen ese tipo de estrategias?</b></p> <p>Si, si lo he observado, <u>creo que la mayoría de mis compañeros tienden a hacer o a reforzar actividades de manera lúdica.</u></p> <p><b>¿En qué época?</b></p> <p>Como todo, cuando se viene <u>el tiempo de frío es muy complicado que se puedan hacer este tipo de e actividades</u>, en tiempo de calor pues hasta el mismo ambiente dentro del salón se envicia, entonces si es como que en este tiempo: abril-marzo es <u>cuando los</u></p>	<p><u>Espacios dentro de la infraestructura de la institución para ser incluidos dentro de la metodología de trabajo.</u></p> <p><u>Realizar la comparación con las respuestas de las otras entrevistas para llegar a un punto común sobre la utilización de espacios de la institución para la cuestión de actividades lúdicas.</u></p> <p><u>¿Qué es una actividad?</u></p> <p><u>Condiciones ambientales que modifican la forma de trabajo de los docentes.</u></p> <p><u>¿A qué se refiere con que el ambiente del salón se envicia?</u></p> <p><u>¿El sacar a los alumnos del salón permite que solo trabajen en</u></p>	<p><i>“la parte de atrás de los salones casi no la ocupan...”</i></p> <p><i>“los empezamos a sacar un poco más en abril-marzo”</i></p>
---	---	--

<p><u>empezamos a sacar un poco más.</u></p> <p><b>¿Los horarios y las comisiones influyen en que los maestros diseñen estrategias lúdicas?</b></p> <p>Si, bueno <u>nosotros tratamos de acomodar lo que es español y matemáticas en la mañana y bueno decimos que los niños vienen un poco más frescos</u>, pero pues si de hecho se acomodan porque por ejemplo <u>conocimiento del medio lo vemos en la tarde cuando ya regresan del recreo, ya vienen un poco más dispersos pues lo sacamos al patio o a trabajar</u>, entonces si <u>los horarios van adecuados</u> para que también hagamos estas actividades.</p> <p><b>¿en qué grados considera que es más funcional el uso de estrategias lúdicas?</b></p> <p>Yo te podría decir que, <u>en todos los grados</u>, yo creo que hasta si nos vamos a secundaria o prepa también es bueno que se implementen ese tipo de actividades, digo todos en algún momento fuimos niños y esa parte aun nos siguen llamando. <u>Pero pues como siempre debido a los estilos de</u></p>	<p><u>cualquier tipo de actividades o que se pongan en práctica estrategias lúdicas?</u></p> <p><u>¿Se pueden trabajar estrategias lúdicas en la mañana?</u></p> <p><u>¿únicamente se trabajan las estrategias lúdicas cuando los niños están dispersos?</u></p> <p><u>¿Cómo se da el proceso de adecuación de horarios? ¿Cómo influye en el desarrollo de estrategias lúdicas?</u></p> <p><u>¿Por qué se pueden realizar en todos los grados?</u></p> <p><u>¿Cómo influyen los estilos de aprendizaje en el proceso de estrategias lúdicas?</u></p>	<p><i>“español y matemáticas en la mañana...decimos que los niños vienen más frescos”</i></p> <p><i>“ya regresan del recreo, ya vienen más dispersos, pues lo sacamos al patio...”</i></p> <p><i>“en todos los grados”</i></p> <p><i>“pero, pues como siempre debido a los estilos de aprendizaje, yo creo que sería cuestión de los primeros grados”</i></p>
---	--	---

<p><u>aprendizaje, yo creo que sería en cuestión de los primeros grados cuando es como que la herramienta primordial que deberíamos tener.</u></p> <p><b>¿Usted ha implementado estrategias lúdicas en su actual grupo?</b></p> <p>Si</p> <p><b>¿Alguna que haya sido más significativa?</b></p> <p><u>La más significativa por ejemplo en matemáticas</u> fue lo de la tiendita, se les pidió envolturas y los niños vendían y comparaban, esa actividad <u>me gusto bastante</u> de hecho la hice junto con el compañero de apoyo, creo que en esa reforzaron mucho el uso de las monedas, el cambio, los costos, para que les alcanzaba, de hecho la consigna se les dejo libre en ese momento de que ellos compraran y vendieran, de hecho por ahí encontramos situaciones en las que ellos hacían trueque, cambiaban un objeto del mismo valor con otro, <u>yo creo que esa fue como que la que a mí me llamo más la atención</u> donde vi que los niños estaban empleando muchas estrategias que dentro del salón ya habíamos visto.</p> <p><b>¿Qué proceso se siguió, para la planeación, el desarrollo?</b></p>	<p><u>¿Por qué se retoma matemáticas como principal materia para la aplicación de estrategias lúdicas?</u></p> <p><u>¿Cómo reaccionan los docentes ante la aplicación de las estrategias?</u></p> <p><u>¿Cómo influyen los resultados de las estrategias lúdicas en el estilo de enseñanza de los docentes?</u></p>	<p><i>“la más significativa por ejemplo en matemáticas”</i></p> <p><i>“me gusto bastante”</i></p> <p><i>“yo creo que esa fue como que la que a mí me llamo más la atención”</i></p>
---	---	---

<p><u>Bueno iniciamos primero explicando a ellos cual era el valor de las monedas,</u> se les dan monedas de un peso, de dos , de cinco y de diez que son las que se usan normalmente, monedas de papel, en estas se explicó cuál era el valor, <u>cual es la equivalencia con la moneda de peso como nuestro valor unitario</u> y a partir de allí también se les explicó “ustedes cuando van a la tienda ven las cosas con cierto costo” y a partir de sus <u>aprendizajes previos</u> cuando ellos van a comprar algo se les dijo que íbamos a ir a vender, se le pidió material de casa, <u>ya en el desarrollo</u> pues nosotros hicimos la venta como tal, vendieron, compraron al final cada quien se devolvió lo que tenía <u>y ya para cerrar hicimos comentarios en el salón, y aparte un ejercicio</u> donde tenían que hacer un trabajo de un problema matemático en el que compraban y vendían a partir de eso, se dieron los resultados de la actividad que habíamos implementado.</p> <p><b>¿entonces la evaluación ya fue el problema matemático?</b></p> <p>Si, fue el último problema que se realizo</p> <p><b>¿Qué instrumentos usaron para evaluar?</b></p>	<p><u>¿En qué consisten las actividades de inicio?</u></p> <p><u>¿Cómo se retoman los conocimientos previos?</u></p> <p><u>¿Cómo se da el proceso de actividades de desarrollo dentro de las secuencias de clases?</u></p> <p><u>¿Cómo es el proceso de cierre de actividad donde se emplearon estrategias lúdicas?</u></p> <p><u>¿Cuál es la evidencia del funcionamiento de las estrategias lúdicas?</u></p>	
---	--	--

<p><u>Para evaluar usamos una rubrica,</u> de acuerdo con las respuestas que los alumnos nos dieron, que tan cercanas o no eran a lo que nosotros habíamos hecho y que proceso habían llevado.</p>	<p><u>¿la rúbrica es el único instrumento que se puede utilizar para evaluar el funcionamiento de las estrategias lúdicas?</u></p>	<p><i>“usamos la rúbrica, de acuerdo con las respuestas que nos dieron, que tan cercanas o no eran a lo que nosotros teníamos”</i></p>
<p><b>Categorías teóricas:</b>  Frigerio “Cultura escolar”  Mercado “Ser maestro”  Plan de estudios de educación básica (2011)  Trabajo lúdico  Piaget, proceso de aprendizaje, modificación de esquemas)  El juego y sus implicaciones cognitivas  Evaluación  Instrumentos de evaluación  Plan de estudios 2011 superior.</p>		