



# ¿Por qué deseamos convertir en adultos a los niños de preescolar?

Autor(a): Mónica Alejandrina Velázquez Ávalos  
Jardín de niños "Ignacio Manuel Altamirano A.E.P."15EJN1145J  
Nezahualcóyotl, México  
Marzo 2021



## INTRODUCCIÓN

El proceso de investigación formativa presentado en este documento, se desarrolló en el Jardín de niños “Ignacio Manuel Altamirano, A.E.P.” Turno vespertino en tres de los grupos. Aquí se describen los elementos metodológicos y conceptuales que comprendieron el desarrollo investigativo, aplicado a grupos de niños del primero, segundo y tercer grado del nivel preescolar, apoyado en la generación de estrategias pedagógicas centradas en el juego para facilitar el aprendizaje de los niñas y niños que sus edades oscilan entre los 3 y 5 años. En la primera etapa del proceso de investigación formativa llevado a cabo, que finaliza con la caracterización de prácticas y discursos, se logra con la observación directa de los niños del nivel preescolar de la institución y el acompañamiento metodológico de las docentes a cargo, identificando como la problemática de la escases de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños, y las rutinas de acciones dentro del aula. Estas actividades se realizaron a partir del mes de enero a marzo del 2021.

Una vez identificada la problemática, se inicia la fase de intervención que determina las acciones que propone el juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar; determinando las acciones pertinentes, los roles específicos de participación de los diferentes agentes educativos como docentes, padres de familia, y alumnos de la institución. De esta forma, la aplicación de estrategias enfocadas en el juego permite cambiar el proceso metodológico y formalizar acciones planeadas, que responden a los intereses y necesidades del niño preescolar, para contribuir con acciones concretas y pertinentes al mejoramiento de la calidad de la educación infantil. Sin convertir a los alumnos del nivel preescolar en adultos chiquitos.

## DESCRIPCION DE LA PROBLEMÁTICA

En el Estado de México, en el municipio de Nezahualcóyotl, en la colonia Vicente Villada, más en particular en el “Jardín de niños Ignacio Manuel Altamirano, A.E.P.”. Los padres de familia exigen que a sus hijos se les enseñe a leer y escribir. Ya que argumentan que cuando entran a las diferentes escuelas primarias se les hace un examen de colocación y en algunas escuelas particulares se les enseña a leer y escribir como un plus de sus servicios. Al finalizar la jornada laboral, los padres de familia cuestionan a las docentes de los diferentes grupos en mostrar los trabajos realizados en la jornada escolar. Es decir, solicitan evidencias físicas de lo que se enseñó en clase. Quedando inconformes si solo se les dice que jugaron a...(diferentes juegos). Por lo tanto, las docentes deben de cubrir con dichas expectativas que solicitan los padres de familia, sin considerar en lo perjudicial que es para los alumnos. La investigación formativa permite reconocer y apropiar diversos elementos de orden conceptual y teórico, para aportar a la resolución de problemáticas educativas. En este sentido, tomando como base la técnica de la observación directa con los niños del nivel preescolar del Jardín de niños ante mencionado, se logra identificar varios factores que inciden en la calidad y resultado de la educación allí impartida.

Un primer elemento observado, permite reconocer que dentro del aula preescolar son escasos los avances significativos que se logran en los procesos educativos, dado que todavía se encuentran docentes que aplican en el aula metodologías de corte tradicionalista, donde el estudiante es un sujeto pasivo del conocimiento, es quien recibe solo información y la memoriza, respondiendo y actuando sólo hasta donde el docente se lo permite; coartando de esta manera a los infantes de su capacidad innata para aprender, curiosar, descubrir,

recrear y explorar su entorno. Un segundo elemento que se logra reconocer en el entorno observado, y que es necesario analizar para la identificación de la problemática, corresponde a las actividades que desarrollan los docentes, quienes generalmente caen en procesos de rutina de acciones, enmarcadas en un espacio reducido y, limitadas a la estimulación coartada de las dimensiones de los niños.

Dichas dificultades tan marcadas en las comunidades educativas, ocasiona que los estudiantes asuman roles pasivos, se muestren perezosos hacia la actividad escolar, poco propositivos, poco creativos e incluso generando cuadros agresivos, fomentando en los niños actitudes indisciplinadas o de intolerancia ante sus pares; lo que sin duda los recarga de una desmotivación global por las actividades y la rutina escolar, dando poco espacio al desarrollo de habilidades fundamentales para una formación integral. En este caso, también se observó que los niños se van acostumbrando poco a poco al manejo de escenarios limitados y a la mecanización de actividades que se determinan desde la autoridad del docente, como son: colorear, repetir, imitar, responder a lo que se les pide, sin detenerse a pensar, argumentar, proponer o incentivar.

Desde esta realidad observada, se identifica como los niños asumen actitudes sumisas, apropiadas sólo al desarrollo de actividades dentro del aula que poco le motivan o convocan a la estimulación psicomotriz, social y cognitiva. Para los docentes en formación, esta problemática tan notoria resulta impensable, dado que para todos es conocido los principios que han de regir la educación de los niños en el nivel preescolar. Se hace evidente que las instituciones educativas continúan con una práctica tradicional con un nivel pobre de un modelo pedagógico creativo e innovador, mayor compromiso por parte de los docentes

para aplicar nuevas estrategias de aprendizaje, y de manera especial, mayor acompañamiento por parte de los Directivos de la institución.

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Esta investigación solo estará enfocada en las siguientes cuestionantes: ¿Cómo el juego es una estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar, en el Jardín de niños “Ignacio Manuel Altamirano, A.E.P.”? ¿El preescolar es el nivel pertinente para que los alumnos aprendan a leer y escribir?

## **METODOLOGÍAS**

Dentro de las estrategias de aprendizaje que determinan principios básicos relacionados con el proceso natural de los individuos, el juego prevalece, dado que permite desplegar el complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social, espiritual, ético, estético y de la comunicación; por lo cual el juego contribuye a reconocer y aceptar el mundo, facilitando los medios para que el niño vaya ajustándose a los entornos desde los cuales interactúa. Con ello, el juego permite al niño reconocerse como individuo en el medio en que vive, para poder actuar desde su forma de ser, saber y hacer sintiéndose seguro, confiado, amado, respetado y, ante todo, libre para crear y recrear a partir de la exploración y el conocimiento, es decir, para aprender.

El juego, unido al componente educativo permite obtener un instrumento único e irremplazable de enseñanza y de aprendizaje para los niños, dado que para ellos jugar constituye una necesidad para interactuar con el mundo, para reconocer y reconocerse como individuo. Pese a estos supuestos, que son reconocidos por los principales agentes educativos

como padres y docentes, la realidad que bordea el escenario del aula no resulta ser tan halagadora a la hora de aplicar el juego como estrategia que permite fortalecer los procesos básicos para el aprendizaje en el nivel preescolar.

Es así como a partir del proceso de investigación formativa llevado a cabo en el Jardín de Niños “Ignacio Manuel Altamirano, A.E.P.” en tres de los grupos, se logró identificar que la docente de preescolar, recurre muy poco a la aplicación de estrategias innovadoras para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños; desconociendo una amplia gama de posibilidades que el juego como herramienta o estrategia de aprendizaje ofrece en el nivel preescolar porque fortalece el desarrollo integral del niño, y facilita los escenarios significativos donde los infantes pueden relacionar los conocimientos previos con ya los adquiridos. Es así como surge la necesidad de implementar acciones que permitan romper con las rutinas monótonas en las actividades dentro del aula, y ofrecer herramientas metodológicas a la docente para cambiar su práctica pedagógica tradicionalista por una práctica innovadora.

A partir de la implementación del juego se logra incentivar e involucrar no solo a los niños, sino también a la familia como agente motivador y facilitador del aprendizaje, promoviendo acciones organizadas desde el aula preescolar, y proyectadas a toda la comunidad educativa. Con ello, se pretende generar los espacios para reconocer y demostrar que el aprendizaje no tiene por qué ser aburrido, facilitando estrategias que conjugan juego y aprendizaje como factores fundamentales que contribuyen a la formación del niño, desde la consolidación de un carácter participativo, propositivo y el desarrollo de competencias fundamentales para enfrentar su entorno educativo, cultural y social. El proceso de investigación formativa, permite que las docentes frente a grupo sean capaces no sólo

reconocer problemáticas que afectan la calidad de la educación infantil, sino que se convierta en agente activo capaz de proponer alternativas de solución innovadoras y eficaces, como lo es el diseñar, planear y ejecutar actividades que contribuyan al desarrollo integral del menor; en este caso proponer por medio del juego, la vinculación de los diferentes actores en los principales contextos donde se desenvuelve el niño (escuela – familia) para favorecer el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje, su inteligencia y su innata capacidad creativa y creadora.

La lengua escrita es un artefacto cultural que es preciso manejar con soltura para alcanzar el éxito social, académico y profesional en sociedades como la nuestra, en las que el acceso al conocimiento y la información están altamente mediados por ella. Hoy día, el peso fundamental en los procesos de enseñanza de la lengua escrita recae en la escuela (Chartier, 2004), además de que es uno de los objetivos fundamentales que los sistemas educativos persiguen desde las primeras etapas de la escolarización. La forma de abordar este importante contenido en los contextos educativos ha generado importantes acuerdos y desencuentros en la comunidad escolar.

De forma tradicional el debate sobre la enseñanza de la lengua escrita ha girado sobre dos ejes centrales: cómo llevar a cabo esta enseñanza, y cuándo iniciarla (Snow y Juel, 2005). Respecto al primero de ellos, más allá de la pugna sobre los métodos de enseñanza se ha dado un profundo debate, procedente de distintas corrientes teóricas, que lleva implícita la noción sobre qué supone leer y escribir, y que incluso ha sido denominado por algunos autores como *guerras de la lectura* (Connor, 2004). Sin duda, ha existido una amplia preocupación en el ámbito escolar por comprender cómo aprenden la lengua escrita los alumnos y por qué

algunos, a pesar de disponer de condiciones socioeducativas favorables, presentan dificultades en tan complejo proceso. Una de las primeras corrientes que surge para explicar estos asuntos, y que presentó notables repercusiones para la práctica educativa, la *corriente perceptivista y maduracional*, recurre al constructo de madurez para explicar por qué los alumnos no consiguen leer y escribir de forma eficaz, y lo atribuye en parte a una pobre maduración de la discriminación auditiva y visual, de la lateralidad, o del esquema corporal (Mialaret, 1970). Por su parte, la corriente psicolingüística aporta investigaciones de corte experimental para rebatir tales postulados y demostrar la importancia de algunos procesos cognitivos en la lectura, como la conciencia segmental (Serrano, 2011), el procesamiento por dos vías de las palabras conocidas -ruta léxica- y de las nuevas o desconocidas -ruta fonológica- (Coltheart, 2005; 2006), el conocimiento del nombre de las letras, el vocabulario o los procesos implicados en la comprensión de distintos tipos de textos. Aunque ambas corrientes presentan innegables repercusiones para la práctica educativa, parecen mantener la concepción de que la lengua escrita implica única y exclusivamente dominar los procesos implicados en la producción de escritura y lectura. Si bien es cierto que dominar la lengua escrita implica manejar con soltura estos dos aspectos, no resulta suficiente para comprender la complejidad de la misma, y, por tanto, basar la práctica sólo en ellos puede resultar verdaderamente restrictivo. Desde otra concepción de la lengua escrita que subraya más los aspectos culturales y sociales de este sistema de comunicación, han surgido otras corrientes teóricas que, de nuevo, presentan importantes repercusiones en la práctica educativa.

Desde la *concepción constructivista*, el aprendizaje de la lengua escrita se entiende como una construcción activa del infante. Se aboga por crear contextos altamente motiva-



dores y ricos en material impreso, que permitan a los aprendices apropiarse de ese objeto de aprendizaje a partir de la interacción con otros sujetos más expertos y con diversos materiales impresos. Se plantea partir de situaciones cotidianas y familiares para los niños con el fin de estimular y potenciar el aprendizaje de la lengua escrita en su propio contexto de uso (Fons, 2004). Desde esta concepción se entiende que el conocimiento es una re-elaboración de la experiencia que implica establecer relaciones entre lo que ya se sabe y lo que se quiere aprender (Fons, 2004). Por su parte, autores de la concepción *sociocultural* plantean que el lenguaje escrito es un artefacto cultural que constituye un sistema simbólico, y que representa en gran medida al lenguaje oral, otro sistema simbólico más primario que a su vez representa a la realidad (Vigotsky, 1979-1995). A partir de esta idea, Vigotsky resalta la importancia de hacer pasar a los niños por sistemas simbólicos primarios, como el lenguaje oral, el gesto o el dibujo, para llegar a comprender el potencial simbólico del lenguaje escrito. También desde esta corriente se ha resaltado el valor de la narración como una forma de facilitar la comprensión del mundo físico y social a los niños (Brunner, 1998-1991); en este sentido, se aboga por utilizar esta forma de expresión como un medio para ayudarles a manifestar sus pensamientos e ideas.

## **OBJETIVO GENERAL**

Descubrir cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje que se llevan a cabo las docentes frente a grupo que laboran en el Jardín de niños “Ignacio Manuel Altamirano, A.E.P.”

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- ❖ Descubrir herramientas metodológicas para las docentes de preescolar para que aplique el juego como estrategia pedagógica de fundamental importancia en el aula preescolar.
- ❖ Implementar acciones innovadoras basadas en el juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar.
- ❖ Orientar a los padres de familia para que dediquen parte de su tiempo en practicar el juego como estrategia que facilita el aprendizaje de sus hijos.

## MARCO TEORICO

Abordar el tema del juego como estrategia fundamental para lograr la motivación en las aulas de clase de la educación inicial y su incidencia en el desarrollo de las niñas y los niños constituye para los docentes frente a grupo un asunto inherente a su labor educativa, pues de su conocimiento y manejo adecuado en el aula depende en gran medida, alcanzar objetivos fundamentales para el desarrollo futuro de los educandos menores de seis años. Son varios los autores, especialmente en el campo de la psicología y la pedagogía, que sustentan el juego como herramienta para la motivación y el aprendizaje, considerándolo como un factor determinante para lograr el desarrollo de los niños y niñas ya sea en los procesos de socialización, cognitivo y en general de su formación integral. Por ello, se abordarán los principales aspectos que se consideraron como principios conceptuales y teóricos del proyecto de investigación, desde las respectivas perspectivas y sustentos que lo fundamentan.

*Procesos básicos de aprendizaje.* Todos los individuos a través del proceso formativo, logran el desarrollo de facultades que se consideran como educables, las cuales están relacionadas con sus dimensiones cognitiva, afectiva, motriz, cultural, social, corporal, estética, ética; por ello es importante tener en cuenta que tanto su formación y madurez como la adquisición de conocimientos se alcanzan solamente mediante el desarrollo adecuado de los respectivos procesos, como son la conceptualización, la comprensión, el análisis, la síntesis, la generalización, el juicio y los juicios de valor, y el raciocinio, tomando en cuenta que cada una de estas facultades requiere de una construcción mental mucho más elaborada que se logra adquirir y madurar con la experiencia y el aprendizaje.

Desde el nivel de la educación preescolar se generan habilidades y se “abona terreno” para el adecuado y posterior desarrollo de estas facultades del pensamiento. Cada uno de estos procesos va, sin duda alguna relacionado con la madurez y desarrollo de procesos cognoscitivos más elevados o exigentes. En la década de los 70’s, se inicia un cambio fundamental en los conceptos sobre experiencia y aprendizaje, logrando con autores como Jerome Brunner (1968) que se generan nuevas propuestas que defienden el aprendizaje por descubrimiento, el cual buscaba que los niños construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos, acorde a sus necesidades e intereses, pero especialmente desde sus posibilidades y su contexto socio-cultural.

Ausubel (1961), considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. Según los estudios de Ausubel (1961), los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. En este sentido, se hace una aproximación al concepto de competencia, la cual se asume como “un tipo de conocimiento, ligado a ciertas realizaciones o desempeños, que van más allá de la memorización o la rutina. Se trata de un conocimiento derivado de un aprendizaje significativo” (Perea, 2000, p.57)

Para que el aprendizaje se logre, y además sea significativo para el niño, en primer lugar, el contenido debe ser potencialmente significativo, tanto desde el punto de vista de las estructuras internas, como desde el punto de vista de su posible asimilación. Por tanto, tiene que haber en la estructura cognoscitiva del alumno, conceptos básicos y capacidad para relacionarlos (Cruz, 1999 citado por Guevara, 2000). Por ello, el aprendizaje se genera por procesos, desde los principios de lo simple a lo complejo, de lo inductivo a lo deductivo, de lo concreto a lo abstracto. Para ello, la escuela y la familia, como principales escenarios de actuación del niño preescolar, deben de generar experiencias y actitudes favorables para que el niño logre aprender significativamente, para lo cual el niño deberá estar motivado para relacionar lo que aprende con lo que ya sabe.

En síntesis, la significatividad del aprendizaje y el nivel de las competencias están directamente relacionadas con su funcionalidad y conlleva a que los conocimientos adquiridos – conceptos, destrezas, valores, normas, etc. – puedan ser efectivamente utilizados cuando las circunstancias en que se encuentre el alumno lo exijan: saber hacer en contexto. El aula preescolar se convierte en un espacio dinámico y facilitador para que los niños pongan en práctica sus conocimientos en favor del aprendizaje, incorporando al quehacer pedagógico los principios del aprendizaje significativo, las soluciones problemáticas, el aprendizaje mediado y la elaboración de instrumentos lúdico – pedagógicos.

Según Perea (2000), algunos componentes para lograr partir de conceptos básicos que son fundamentales para el aprendizaje del niño, corresponden a la estrategia que convoca a favorecer la curiosidad básica del niño a partir de la estimulación de los sentidos, y de los niveles de atención, percepción, observación y motivación; desarrollar el sentimiento de

importancia que responde al trasfondo de cada quien, e incluye los valores, emociones y lo que resulta tener significado para el niño, y la representación abstracta, entendida como una operación intelectual de segundo orden, pues le antecede primero la representación concreta ligada al acto sensorial. Por estas razones, se reconoce el juego como estrategia que facilita el desarrollo de estos componentes, y aporta a la construcción conjunta de los conceptos básicos a partir de los cuales se soporta y construye en aprendizaje en el niño.

*Un acercamiento al concepto e importancia del juego.* El juego como parte fundamental del crecimiento humano además de brindar placer y felicidad también deber ser generador de conocimiento, a partir de la experiencia de la vida real. Según Madeiros (2005), se reconoce que: “Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego”. (p.97) Desde este punto de vista, cabe resaltar que la dimensión lúdica se transforma en una interacción constante de la maduración, la experiencia y el desarrollo del infante. Por este mismo motivo, Jiménez (2009) establece que: “La dimensión lúdica a partir de las propias experiencias creativas, la cual posibilita el crecimiento de las demás dimensiones, interviene en ella factores cognoscitivos, comunicativos, éticos y estéticos interrelacionadas de acuerdo con el ambiente educativo de la institución” (p.43).

Con ello, se entiende entonces que el juego implica pensamiento, porque todo juego pone en funcionamiento unas estrategias (simples o complejas) que implican objetivos, metas, deseos, entre otros. Así que se puede cuestionar si pensar puede ser tan placentero como jugar, esto depende de en qué se piense y en qué situaciones se realice. Se dice, por

ejemplo, que cuando se “obliga” a pensar al niño, esta acción puede carecer de significado para él, resultando ser aburrido en muchas oportunidades, aun así, se puede llegar a aprender, porque se divierta o no, está pensando. Además, el juego, al igual que el arte y/o la ciencia, es una acción libre, en la medida en que el jugador o el artista se entregan de manera espontánea. Así, en el juego domina un alto grado de libertad, el jugar se convierte entonces en una posibilidad magnífica en la medida en que no limita a la libertad humana.

Sin embargo, esto no quiere decir que el juego no este reglamentado; por el contrario, el juego es una actividad autorregulada, es decir, él, al interior de sí mismo, de su propia dinámica, se otorga sus propias reglas o normas para llevar una sana convivencia en el momento del juego. Froebel (2003) quien fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego aplicado al ámbito del aula, logró con su enfoque pedagógico centrado en la realización de juegos, tomar en cuenta las diferencias individuales del niño, sus inclinaciones, necesidades e intereses. Planteaba “el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad” (p.9); considerando que por medio de éste el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. Por lo tanto, el juego para muchas personas es una forma práctica de expresar sus sentimientos y de enlazarlos con acontecimientos cotidianos experimentado sensaciones de placer; para otros simplemente aparece o desaparece en momentos oportunos; por ello sobre la importancia que tiene el hecho de jugar en la vida escolar, se debe reconocer que el juego de cierta manera

conduce a filosofar y se presenta como parte de la propia naturaleza como una necesidad de expresar lo que siente y piensa.

Por su parte, Huizinga (1987) expresa que: El hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel y jugar en este último sentido es lo que posibilita transferir al juego de un plano meramente óntico a un plano de fundamentación ontológica (p.47). Es decir, hacer del juego la experiencia fundamental y fundamentativa de la existencia y la realidad del ser en cuanto al ser. Por ello, el juego puede hacer parte de la experiencia y la realidad del ser como hombre y de su capacidad de pensar en su realidad, a partir de este elemento tan esencial en el desarrollo integral del niño y la niña lo cual con el simple hecho de jugar este debe pensar en cómo lo va a hacer para su entero disfrute. Se concluye entonces que el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individual, fundamental para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

***El juego y el aprendizaje.*** Para Bruner (1984) citado por Ortega y Lozano (1996) el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo de los individuos. El autor lo identifica como “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”. (p.37) Por ello, el juego permite desarrollar la creatividad, pues las reglas, dando un orden a la interacción entre los participantes, no son necesariamente lógicas o ceñidas al comportamiento del mundo



físico, cabe inventárselas o concertar unas nuevas de camino; esto brinda una muy buena base para potenciar las capacidades, para traspasar el umbral de lo conocido, y desarrollar el potencial creativo. Además, el juego como en todas las disciplinas mantiene despierto la curiosidad en los niños y niñas del querer explorar e investigar lo que les inquieta a lo largo de la vida para ir construyendo ideas y generando saberes. He aquí la importancia de asumir desde el aula el juego como una de las herramientas más importante para lograr la motivación y el aprendizaje de los niños y niñas, ya que este es esencial en la vida de los infantes en todos los aspectos puesto que por naturaleza a ellos les gusta jugar, además que ayuda en el desarrollo, evolución, socialización y madurez. En el aula, el juego debe ir de la mano con las actividades programadas por la docente, debido a que es una estrategia básica dentro del complejo proceso de socialización y aprendizaje del niño. A este respecto, Calero (2003) afirma que:

El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea (p.85).

Por lo tanto, el juego además de ayudar a potenciar las capacidades creativas favorece la autocrítica del cómo se está procediendo ante determinada situación, además es muy importante tener en cuenta los ambientes educativos interactivos y lúdicos en espacios creativos, constructivos y abiertos al mundo del conocimiento. Así las cosas, el juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil

para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. Teniendo en cuenta la teoría sociocultural de Vygotsky (1934) citado por Moll (1998) plantea los siguientes postulados:

El juego como valor socializador: el ser humano hereda toda evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive, el contexto familiar, escolar, amigo etc. Por ello, se considera que el juego como una acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres etc.

El juego como factor de desarrollo: el juego como una necesidad de saber de conocer y de dominar los objetos: en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea zonas del desarrollo próximo (ZDP), es la distancia que hay entre el nivel del desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie, zona de desarrollo real, y el nivel de desarrollo potencial determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz, zona de desarrollo potencial. (Moll, 1998, p.18).

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego en los

niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Finalmente, el juego como método - ya que es motivador en sí mismo -, atribuye un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes, el juego como recursodidáctico, ya que es motivador en sí mismo, potencial de transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente. El juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje y la interacción del niño con el mundo que lo rodea.

***Estrategias para el desarrollo del juego en el aula.*** Los juegos promueven en los niños el desarrollo de estrategias cognitivas, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento y enseñan a pensar críticamente, por ello, dentro del aula es necesario reconocer el juego como estrategia clave que fortalece los procesos básicos de aprendizaje en el infante; entender el juego como ese espacio de aprendizaje armonioso, y como una de las primeras experiencias que ayudan al individuo a socializarse. Según Ríos (1999): El juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación (p.75).

El juego como agente generador de conocimiento también es importante para la interacción con el entorno donde el estudiante puede construir relaciones sociales y establecer límites entre que es lo bueno y lo malo de cada conducta, el juego favorece el trabajar en equipo y la ayuda mutua. Por ello, se puede establecer que el juego no solo es importante en

el proceso de enseñanza y aprendizaje en los infantes, sino que además contribuye a un desarrollo pleno en los niños. En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados.

En la edad preescolar la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y realiza su deseo dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias. Desde el aula y la familia, como escenarios propicios para el aprendizaje del niño en edad preescolar, se deben generar experiencias y buscar espacios significativos que permitan a los niños ir construyendo continuamente su aprendizaje para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan.

De este modo cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros. Por medio del juego los niños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar a los niños en esta actividad lúdica. El juego en el preescolar, es el medio ideal para construir y fortalecer los procesos básicos para el aprendizaje, a través del juego el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos.

Algunas estrategias se fundamentan en acciones que se requiere implementar desde el aula, para lo cual es necesario el desarrollo de actividades como la expresión verbal (lenguaje y comunicación), no verbal (dramatización), que permiten en el niño desarrollar la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral. Por su parte, la psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad.

Mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. De igual forma, mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos. Los juegos que favorecen el desarrollo de la motricidad, la mecanización y la adquisición de procedimientos son: Montar triciclos, bicicletas, correr pasillos, patinar o andar con monopatines, saltar lazo, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, etc. De esta manera, la imaginación estimulada a través del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas, considerado como un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos ayudando el equilibrio emocional.

Algunas acciones como los juegos de imitación, juego de roles, identificación y expresión de sentimientos, narraciones, cuento, juegos imaginarios, juegos de interacción, trabajo en equipo, permite además el desarrollo de futuros hábitos y habilidades sociales. Es así como el juego de reglas supone el desarrollo de juegos organizados, generalmente de competencia o en equipos, determinado por reglas que especifican los participantes y los movimientos que están permitidos o prohibidos en el modo de realizar el juego; permite estructurar, prever y experimentar opciones para resolver problemas, lo cual constituye un fundamento base para el desarrollo del pensamiento crítico y propositivo en el niño. El juego, según Huizinga (1987), aunque es una manifestación nata de todo ser humano, es necesario estimularla, despertarla, y es aquí donde este trabajo tiene su aplicación en la generación de estrategias significativas para los niños en el aula preescolar, porque en su esencia se pretende buscar mejores opciones para el desarrollo de los procesos básicos para el aprendizaje infantil.

***Marco contextual.*** Para no hacer más extenso este trabajo de investigación solo se agrega que los docentes frente a grupo que participan en esta investigación son Licenciadas en Educación Preescolar y dos más están estudiando el Doctorado en Educación. Por otra parte, los directivos de la institución tienen 30 años de servicio, su método de enseñanza aún sigue tradicionalista.

Las familias de los alumnos se encuentran entre monoparentales y extensas en su mayoría. El nivel socioeconómico es bajo. Su nivel de estudio en promedio se encuentra en el la secundaria terminada o trunca. El 82% de los padres se dedican al comercio informal,

## DISEÑO METODOLOGICO

El proceso de planeación es una herramienta fundamental de la práctica docente, pues requiere que el profesor establezca metas, con base en los aprendizajes esperados de los programas de estudio, para lo cual ha de diseñar actividades y tomar decisiones acerca de cómo evaluara el logro de dichos aprendizajes. (Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Plan y Programas de Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. 2017. pp.125) El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo. El valor del juego en la educación infantiles reconocido desde los orígenes mismos del Jardín de niños; sin embargo, es necesario distinguir su carácter recreativo (libre, como actividad de descanso y relajación) y su función como recurso potenciador de procesos de razonamiento y de aprendizajes importantes. (Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Plan y Programas de Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación.2017. pp. 163) Para que el alumno logre un buen desempeño escolar se requiere que haya concordancia de propósitos entre la escuela y la casa. De ahí la importancia de que las familias comprendan a cabalidad la naturaleza y los beneficios que los cambios curriculares propuestos darán a sus hijos. (Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Plan y Programas de

Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. 2017. pp.47). Basado en las líneas anteriores fundamento el diseño metodológico que se trabajó.

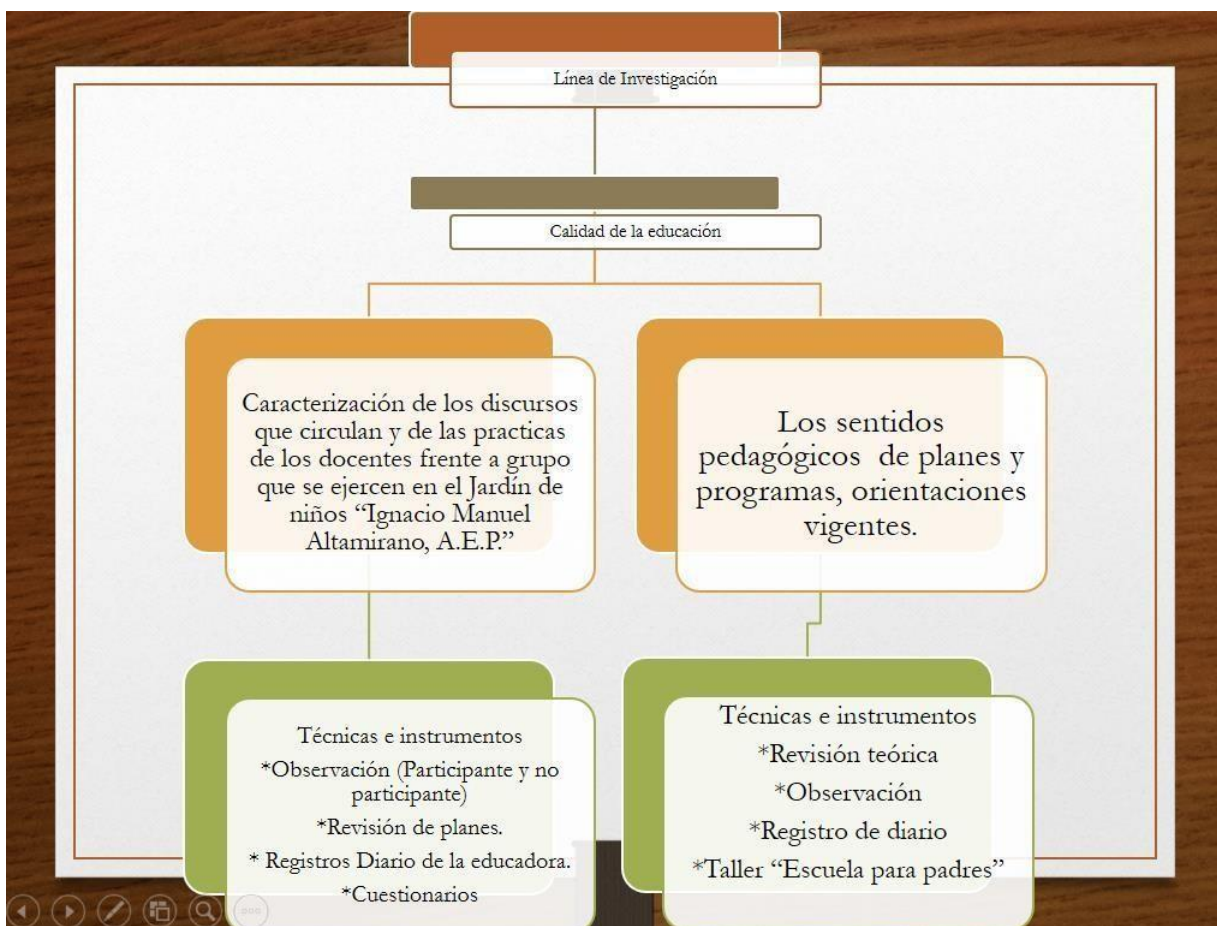
**Tipo de estudio.** La importancia y la pertinencia de la investigación, la investigación científica y el método científico en la actual sociedad del conocimiento. Estos temas son importantes porque la investigación y el método científico proporcionan al profesional (en su respectiva disciplina) una perspectiva de análisis crítico de la información que maneja y de los conocimientos en los cuales fundamenta su acción profesional (Monje-Álvarez, 2011, citado por García, 2022). Para este trabajo de investigación el tipo de estudio que se realizara método de investigación científica. De acuerdo a Tamayo (2003), descriptiva y experimental. Según Khun (1971, citado por Gracia, 2022) un paradigma sirve para definir lo que se debe estudiar, las preguntas que son necesarias responder, cómo se debe preguntar y qué reglas hay que seguir para interpretar las respuestas obtenidas. Para Gurdíán-Fernández (2007, p. 40, citado por García, 2022) “es la unidad más general de consenso dentro de una ciencia y sirve para diferenciar una comunidad científica de otra” ya que también se utilizó el paradigma con supuesto metodológico. Supuesto metodológico: Se refiere al “modo en que podemos obtener los conocimientos de dicha realidad. Aquí se encuentran la perspectiva metodológica y los métodos y técnicas de investigación utilizados por el investigador en dependencia de sus supuestos ontológicos y epistemológicos, con los cuales establece una relación armónica y lógica” (González-Morales, 2003, p. 126, citado por García, 2022).

**El periodo** que dura esta investigación es solamente de 20 días hábiles. Es decir, un periodo de un mes. Quizás lo más óptimo sería haberlo implementado durante un ciclo escolar para realizar con un mayor rango de comparación, entre los alumnos egresados de un



ciclo escolar y otro. Pero los tiempos no lo permitieron, ya que nuestra materia “Seminario de Investigación Especializada” solo dura un bimestre.

**Población y muestra.** El Jardín de niños “Ignacio Manuel Altamirano, A.E.P.” cuenta con 1 grupo de tercer grado y 2 grupos de segundo grado. Cada uno de los grupos cuenta en promedio con 25 alumnos, aunque la asistencia es de 18 en promedio por grupo. Esta fue la población y muestra que se utilizó para esta investigación. Ya que se contó con el apoyo de 3 docentes frente a grupo y 1 Directivo.

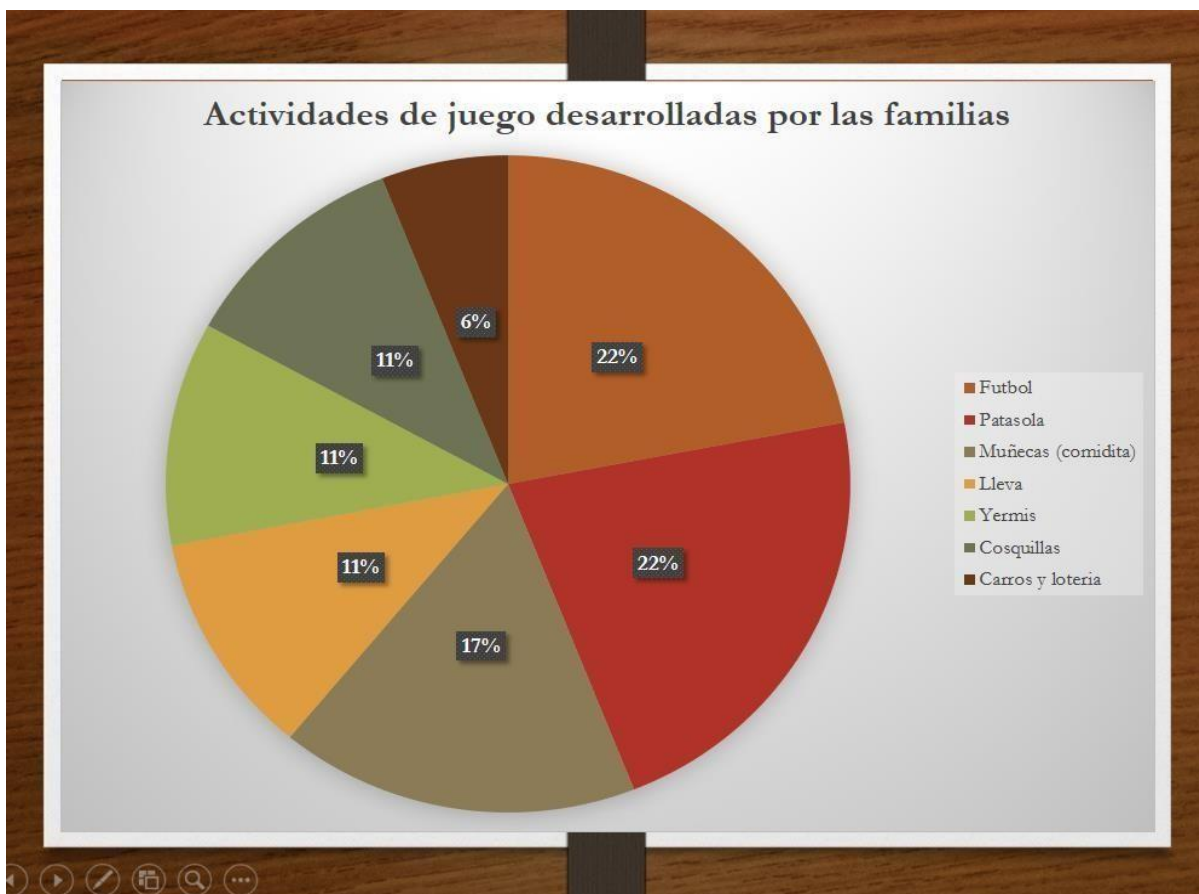


Cuadro 1.0 Al respecto, se considera que la investigación - acción se presenta como un modelo de investigación formativa para fomentar la calidad de la educación,

impulsando la figura de un profesional investigador, reflexivo, en formación permanente, ser un crítico de su quehacer pedagógico, conocedor del medio cultural y un docente con capacidad de renovar en forma continua la actividad escolar. De esta manera, la investigación – acción permite al docente que investiga: “aprender a mirar detenidamente con nuevos ojos la cotidianidad de la vida escolar, posibilita la generación de iniciativas innovadoras y permite acciones sintonizadas con un contexto cambiante” (Guedez, citado por Briones, 1992, p.10). Por lo cual se hace pertinente que, desde la escuela y el aula, el docente frente a grupo asuma procesos de investigación que lo acerquen de manera crítica a la realidad de la educación y a la vez lo motiven a iniciar acciones de mejoramiento de su práctica educativa.

El lograr que las docentes frente a grupo del Jardín de niños “Ignacio Manuel Altamirano, A.E.P.” reconozcan que se necesita dominar los planes y programas vigentes como **una herramienta** útil para su quehacer diario, fue un gran avance. El que dentro de sus planeaciones se implementaran juegos lúdicos (teniendo un propósito educativo) fue un avance más grande. Partiendo de este comienzo utilizaron bibliografía nueva y al igual que los alumnos utilizaron su imaginación y creatividad para crear actividades innovadoras dejando de lado la rutina que tenían de trabajar con hojas prediseñadas, o el cuaderno se terminó. Al observar con claridad que los alumnos se habían apropiado de los aprendizajes esperados. Con respecto a las peticiones de los padres de familia solicitando el trabajo físico. Se crearon platicas a través de la “Escuela Para Padres de Familia”. Orientando a los padres de familia que es lo que se trabaja en el aula, con que finalidad y que es lo que

se pretende que los alumnos aprendan. De esta manera el trabajo en la escuela y la casa se encontraba en sincronía.



Cuadro 2.0 En los resultados obtenidos a partir del cuestionario aplicado a los padres de familia respecto a la temática del proyecto de intervención, se determinaron las diferentes causas y consecuencias que lleva el desconocimiento de los padres de familia de la importancia del juego como elemento esencial en el aprendizaje de los niños; por ello, se identificó que el 72% de los padres de familia expresan que realizan actividades lúdicas con sus hijos(as) y un 28 % no realiza ningún tipo de juego; además la mayoría de los padres de familia manifiestan que la actividad lúdica que más practican con los niños son el futbol y la patasola (22%); el juego de las muñequitas (comidita) con sus hijas (17%); el 61% restante

manifiesta que realizan algunos juegos populares como jugar al yermis, carros, loterías y cosquillas, entre otros. Al mismo tiempo, se evidenció mediante este instrumento que los padres de familia que no juegan con sus hijos es porque no lo desean hacer, sino que simplemente se encuentran en actividades como: laborando (43%), viajando a otras ciudades (28%); por ello los niños quedan al cargo de uno de sus padres o de los abuelitos, razón que según el cuestionario evidencia que no se realiza juego con los niños, por condición de edad de sus cuidadores (29% de los casos).

A pesar de estas situaciones, los padres de los niños manifiestan que el juego es muy importante para sus hijos(as) por que éste contribuye al desarrollo de destrezas (23%), porque el juego enseña a compartir objetos y actividades con sus compañeros (36%), porque el juego favorece la socialización entre ellos para que conozcan y exploren su entorno (23%), y porque el juego es muy interesante y permite que sus hijos aprendan cosas importantes como por ejemplo normas, valores, dichos, frases entre otras (18%). Desde otro punto de vista, algunos padres de familia y/o acudientes manifestaron que el juego no es muy importante para los niños porque un es una pérdida de tiempo, pues a través de este el niño aprende resabios, groserías y se vuelve desobediente y agresivo. Por ello, sobre la pregunta referida a qué saben los padres sobre los juegos de sus hijos, se identificó que los padres consideran que sus hijos juegan a imitar héroes de la televisión (28%); jugar a futbol (40%), a las muñecas (32%), como los preferidos representativos más significativos para sus hijos.

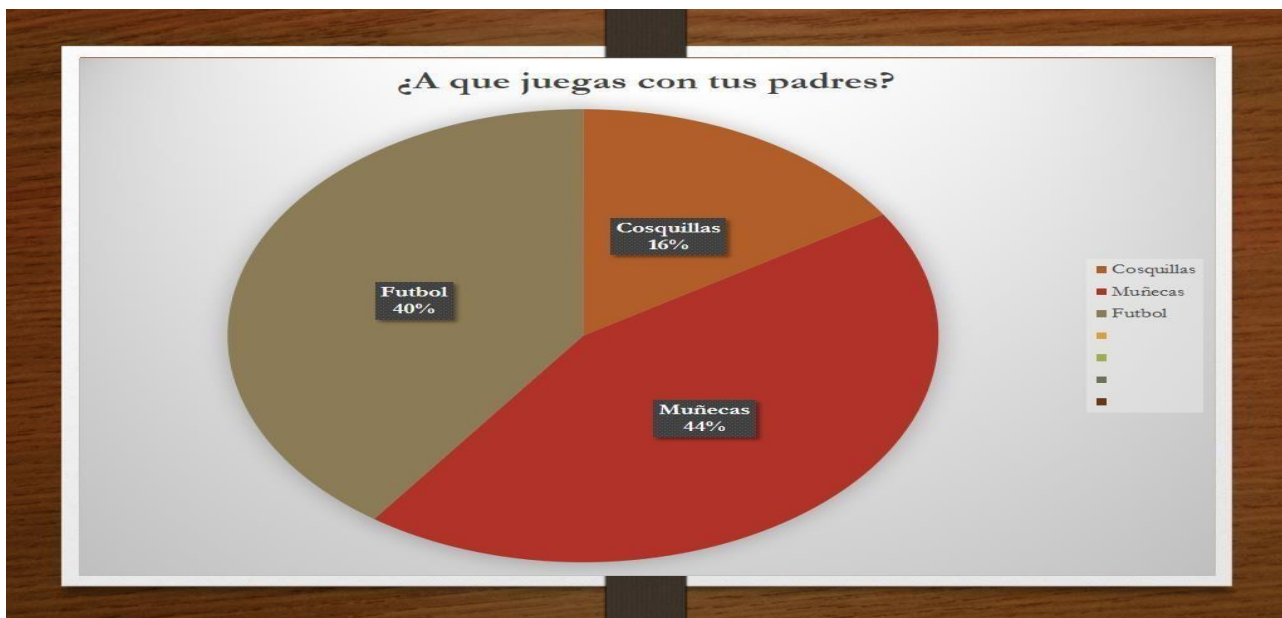
El ejercicio de reconocimiento a través de la encuesta etnográfica, logró identificar también la percepción de los niños, evidenciando que el 80% de los niños saben que jugando aprenden a compartir con sus amigos, a no decir groserías, a jugar bien y a no golpear a sus

amigos; de igual manera el 20% de los niños piensan que no aprenden nada porque solo se ríen y corren, o simplemente se divierten jugando; además un 92% de los niños manifiestan que les gustaría que sus clases fueran lúdicas porque están cansados hacer lo mismo todos los días, de igual manera exponen que la docente los regaña bastante, porque no les hacen educación física y otros porque simplemente no juegan, un 8% de los estudiantes expone que no le gustaría que sus clases fueran lúdicas porque no quieren volver a estudiar y desean compartir más tiempos con uno de sus padres. Así mismo un 72% de los niños plantean que sus padres si practican actividades lúdicas con ellos como jugar a las muñecas, fútbol y jugar a hacerse cosquillas; con ello el 28% restante, precisa que no juegan con sus padres porque sus papitos se la pasan gran parte del tiempo fuera de la casa trabajando, otros dicen que no juegan porque viven con otros familiares como son los abuelitos y ellos están muy viejitos para jugar cosas de niños.

De igual forma, los niños consideran que jugando aprenden, por lo cual el 80% de los pequeños opinó de manera positiva frente al juego, mientras que el 20% no tiene claro la relación entre juego y aprendizaje. Lo que los niños si tienen claro, es que el juego es divertido y que para ellos es muy importante compartir actividades de juego con sus padres, y demás adultos que son significativos. La siguiente gráfica, evidencia el resultado de esta percepción de los niños sobre el juego.

## Percepción de los alumnos.

Cuadro 3.0



Finalizando esta descripción también se tuvo en cuenta a las docentes de esta Institución Educativa a quienes se les realizó una entrevista abierta identificando aspectos, relacionados con su percepción del juego. Es así como se identificó que un 33% de los docentes incluye el juego como estrategia de aprendizaje en actividades con las vocales y la lateralidad, un 17% expone que utiliza este medio en actividades de números y tamaños; así mismo un 50% de los docentes ostentaron que a la hora de realizar una actividad lúdica tienen en cuenta los siguientes factores como la memoria, la condición física y la edad.

De igual manera el 100% de los docentes manifiesta que es muy necesario tomaren cuenta los intereses, las necesidades, las expectativas de los niños al momento de proponer el juego como estrategia de aprendizaje en el aula de clase. Para el 50% de los docentes el juego en el aula permite que los niños sean protagonistas de su proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que el 33% considera que el juego hace más didáctica la clase dado que es de fácil acceso el aprendizaje para los niños, así mismo el 17% manifiesta que a través del juego se aprende mejor. Del mismo modo, se evidenció que los juegos que mejor se adaptan para trabajar en la educación inicial son los juegos de roles (50%), las rondas (33%) y el 17% de las docentes afirmaron que no hay nada mejor para trabajar con los niños que los rompecabezas. Queda claro que, para los docentes de la institución, el juego es necesario para activar el conocimiento en los niños de nivel preescolar, desde las siguientes razones: porque este es el primer agente socializador para los niños (40%); porque este despierta la creatividad y la imaginación en los niños (40%) y por qué se aprende mejor jugando (20%).





Cumplen con las indicaciones que los directivos les dan, hasta que los educando día a día pierden su interés por las actividades cognitivas, hacen las actividades con gran abulia y faltade voluntad, en algunos casos su desarrollo psicomotriz esta colmado de negligencia y pereza, afectando su desempeño socio afectivo por ciertos niveles de violencia (matoneo), tanto dentro del aula como a nivel familiar y social, incidiendo en que los resultados de cada uno de los aspectos mencionados (cognitivos, volitivos, psicomotrices, y socio afectivos) no alcancen un nivel adecuado para su aprendizaje escolar.

Por consiguiente y mediante la observación realizada en el proceso de caracterización y la entrevista aplicada en la ejecución del proyecto de intervención, se evidenció que la docente no tiene una coherencia entre su práctica pedagógica y la realidad, se identificó que utiliza una metodología tradicional donde se dedica a dar órdenes de colorear y transcribir, lo que hace que los niños se sientan desmotivados a continuar con sus labores académicas por ello es que se implantó un taller de lectura entre docentes en donde el objetivo principal es el estudio y conocimiento de los planes y programas. El cual está constituido sobre los principios de la educación preescolar que son el saber ser, saber, y saber hacer, con el fin de construir y modificar conductas de vida y mejorar la calidad en la educación. Además, se pretende tomar el juego ya no solo como una herramienta que permita lúdica en la pedagogía de la enseñanza en pro de la diversión del niño, sino que sirva también como sendero especial que nos conduzca al aprendizaje del conocimiento en cada una de las dimensiones.

Como educadores se debe reconocer que a través del juego se puede ayudar inmensamente en la educación de los niños menores de seis años, permitiendo que se realicen

acciones transformadoras para reestructurar e innovar a partir de la implementación de nuevas prácticas educativas a través del juego, donde este como estrategia de aprendizaje, sea el centro de cualquier práctica educativa que conduzca a ser más creativos con la labor docente, favoreciendo la formación integral y la disponibilidad de lograr formar educandos que, de manera directa o indirecta en su futuro, puedan llegar a ser líderes transformadores de su contexto social.

Respecto a las técnicas aplicadas y los instrumentos apropiados al proceso de investigación formativa, conforme al enfoque metodológico, se describen las más relevantes para el desarrollo investigativo:

***Observación.*** Para su desarrollo se tomó en cuenta las orientaciones dadas por el Maestro de la materia “Seminario de Investigación Especializado”, que permitió sustentar la descripción y análisis de la realidad encontrada, respecto a las prácticas y discursos que circulan sobre la educación de los niños objeto de estudio. Se desarrolló, inicialmente de forma no participante, para después lograr una observación directa y participante, que no sólo reconocer categorías específicas, sino que predeterminaron acciones, actividades y procesos pedagógicos dentro del aula y de la institución. Dentro de los elementos observados se destaca el contexto institucional, se destacan los diarios de los observadores, los planeadores, las carpetas de los niños de preescolar y otros documentos de referencia a las leyes y decretos reglamentarios que rigen a nivel general la educación preescolar. De igual forma se observaron momentos específicos del desarrollo de las clases con los niños, desde los cuales se extraen los discursos cotidianos que circulan entre los directivos, los docentes, los padres de familia y los mismos niños del aula preescolar, y las estrategias metodológicas empleadas

por la docente, a partir de las cuales se identificó la problemática relacionada con la carencia de estrategias basadas en el juego como elementos fortalecedores de los procesos de aprendizaje infantil.

***El diario de campo.*** Acompañante fiel para el registro de lo observado en el día a día, el cual permitió guiar la observación y el análisis de los distintos documentos consultados como soporte de discursos y prácticas pedagógicas en la fase de caracterización. El diario de campo se instala como el instrumento de fundamental relevancia en esta primera fase del proyecto de investigación, ofreciendo los insumos para la construcción del documento compilador del proceso metodológico e investigativo.

***Revisión documental.*** Soportando al proceso de observación, se identificaron los principales documentos que a nivel institucional rigen el modelo educativo de la institución, y que soportan el referente a analizar para reconocer los principales fundamentos teóricos y conceptuales que alimentan la propuesta de intervención. Entre los documentos referidos se encuentran: Planes y programas de estudio de Educación Preescolar, Manual de Convivencia,

***Diario.*** Observador del estudiante, planeadores de la docente del nivel preescolar y las carpetas de los niños, que ofrecieron datos fundamentales para el estudio del contexto social y familiar de los infantes. A nivel de los documentos de referencia se tomó como base de estudio la Constitución Política Nacional de 1991, la Ley General de Educación de 1994, los decretos reglamentarios, resoluciones y lineamientos curriculares sobre la educación preescolar, a manera de guía para el análisis de la realidad encontrada de cara a la situación identificada.

Se *consultaron textos* de grandes teóricos que permitieron fundamentar conceptual y metodológicamente la propuesta con la cual finaliza esta primera fase de diagnóstico, de identificación de problemática y de proyección de posibles alternativas de solución, desde el plano pedagógico y conceptual.

**Cuestionario.** Para lograr de alguna forma, sustentar con análisis más detallados de los factores de incidencia en la problemática identificada, se consideró necesario la aplicación de una encuesta a docentes padres y niños, que permitió reconocer y profundizar en un análisis más real de los contextos de incidencia en la formación de los niños del nivel preescolar; en este ejercicio se precisan aspectos clave para el desarrollo de la fase de intervención. La siguiente tabla evidencia de manera específica los instrumentos para la recolección de la información puestos en práctica en la primera fase del proyecto de investigación formativa, que relaciona la caracterización de prácticas y discursos dentro de la institución espacio de investigación.

PROCEDIMIENTOS	TECNICAS	INSTRUMENTOS
Investigación y documentación sobre el tema	Revisión documental	*Revisión de leyes, decretos, resoluciones y lineamientos de educación infantil.  • Revisión del PEI, Manual de Convivencia, otros documentos institucionales de relevancia en el proceso.

Observación		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de fichas bibliográficas.</li> <li>• Revisión de observado d lo estudiant</li> </ul>
	Participa No	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registros en campo.</li> <li>• Construcción de Portafolios.</li> </ul>
Encuestas	Cuestionar	Para docentes, padres y del nivel

Descripción Fase 2: Intervención. Considerada como la fase fundamental del proceso de investigación, toda vez que pone a prueba las estrategias de intervención pedagógica que se generan como solución a la problemática identificada. Es así como en esta misma fase se plantea y se desarrolla el taller de lectura, que pretende abordar la problemática relacionada con la no apropiación el juego como estrategia para el desarrollo del aprendizaje infantil de los niños del nivel preescolar en la institución educativa. En esta fase se reconoce y amplía la información de los contextos familiar y social del grupo de niños a intervenir, referido a los niños y niñas del nivel preescolar, de cinco a seis años de edad, caracterizados por ser niños de estrato socio económico bajo, provenientes de familias monoparentales, nucleares y extensas; hijos de padres no mayores de 40 años que desempeñan oficios en el plano de la economía informal, por lo cual las condiciones económicas, de salud y seguridad

de los niños son poco favorables. A nivel de su desempeño escolar, se encuentra que los niños se caracterizan por mostrar apatía en el desarrollo de las actividades académicas, dado que la metodología empleada por la docente se ha tornado tradicionalista y rutinaria; esto ha llevado a que algunos niños no interactúen adecuadamente con sus compañeros, siendo apáticos y resistentes a la hora de compartir los juegos y las actividades lúdicas y pedagógicas, aspectos que afectan de forma negativa el desarrollo del aprendizaje y la adaptación al contexto escolar.

La fase final de proyecto denominada los sentidos pedagógicos de los proyectos de intervención, permite la ejecución y conceptualización del proceso mismo dentro de las planeaciones de los docentes. De esta forma, se construye un análisis de mayor profundidad conceptual y teórica, dado que se fortalecen los conocimientos con base en la intervención misma, y se construye teorización que parte de la misma experiencia pedagógica con los soportes teóricos y conceptuales que responden al tema – problema de investigación abordando el juego como estrategia de aprendizaje, que favorece el desarrollo y la adaptación de los niños al ámbito escolar. En esta fase de intervención, se hace visibles las acciones de intervención pedagógica para reconocer que el juego constituye una estrategia que favorece el aprendizaje infantil, el cual debe generarse desde los primeros años de formación del niño. De esta forma las actividades planteadas y las experiencias pedagógicas alcanzadas están en correspondencia al propósito del proyecto que relaciona la orientación de los padres de familia, la docente de preescolar, los directivos docentes y los niños, para que promuevan el desarrollo de acciones, herramientas y proyectos pedagógicos basados en el juego como

*estrategia de aprendizaje infantil. El siguiente cuadro sustenta los procedimientos y técnicas empleadas en la segunda fase del proyecto de investigación.*

***Instrumento para recolección de información***

<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<b>TECNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
<b>Soporte conceptual y teórico</b>	<i>Revisión de teóricos. Fundamentación conceptual.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Portafolio de los cursos.</i></li> <li>• <i>Módulos guía de los cursos.</i></li> <li>• <i>Fichas de Diario de campo.</i></li> <li>• <i>Consultas páginas y sitios WEB.</i></li> <li>• <i>Consulta de textos y tesis de grado.</i></li> </ul>
<b>Estrategias de acercamiento a la comunidad educativa.</b>	<i>Observación sistemática directa.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Talleres.</i></li> <li>• <i>Folletos para comunicación.</i></li> <li>• <i>Fichas de Diario de campo.</i></li> <li>• <i>Socialización de proyecto.</i></li> <li>• <i>Registros anecdóticos.</i></li> </ul>
<b>Evaluación y retroalimentación general del proyecto.</b>	<i>Observación sistemática permanente luego de cada encuentro.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Charlas Informativas.</i></li> <li>• <i>Procesos de seguimiento y evaluación (directivos, padres y docentes).</i></li> <li>• <i>Proceso de cierre y evaluación del impacto.</i></li> </ul>



## ANÁLISIS DE RESULTADOS

El sentido de lograr desarrollar un proceso de investigación sistematizado en el espacio real de la educación infantil, conlleva reconocer que dentro del contexto educativo son múltiples los agentes que deben asumir un rol protagónico para la transformación de la práctica pedagógica en favor de los niños y niñas. Por ello, el sentido pedagógico de los proyectos de intervención requiere que se genere impacto social y educativo, con resultados concretos que favorezcan a los niños, docentes, directivos y padres de familia. Desde esta mirada, se evidencia cómo un proyecto requiere ser validado a partir de los alcances y logros que proporciona, por lo cual sus aportes deben ser significativos y dar soluciones concretas a las problemáticas que afectan la calidad de la educación infantil. A continuación, se sustentan los aspectos sobre la validez y confiabilidad del proyecto de investigación formativa desarrollado en el Jardín de niños “Ignacio Manuel Altamirano, A.E.P.”

***Validez y confiabilidad.*** Un proyecto logra validez cuando se relaciona estrechamente con el cumplimiento de sus propósitos, por lo que, en este caso, el proyecto el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos para el aprendizaje en el nivel preescolar ofreció la oportunidad de reconocer que, en el aula, con el apoyo de la familia, se pueden implementar actividades pedagógicas que respondan a las necesidades e intereses de los niños. Es así como a partir de los Planes y Programas se implementan acciones enfocadas a reconocer el juego como práctica natural y preferida de los niños menores de seis años, que resulta ser una oportunidad para salir de la rutina y emprender acciones acordes a la edad y los intereses de los niños, fortaleciendo el aprendizaje significativo, la participación, la creatividad y la actividad permanente como la mejor manera de aprender a aprender. Es así



como esta investigación, promueve acciones enfocadas al desarrollo de talleres de sensibilización a directivos y docentes sobre la importancia del juego como estrategia de aprendizaje; charlas motivadoras a padres de familia para fortalecer el aprendizaje, principios y valores de los niños, desarrollo del aprendizaje del lenguaje oral a través de los juegos creativos, narrativos y representativos; actividades recreativas y lúdicas, como talleres motivacionales. De esta forma, las acciones planteadas como estrategias para la solución del problema identificado en la fase de caracterización, permitieron transformar el ambiente del aula preescolar de la institución, generando un clima más favorable para el aprendizaje de los niños; integrando a su vez a la familia al proceso de formación dado que los niños requieren del apoyo de los padres para fortalecer el aprendizaje adquirido en la institución educativa. Por estas razones, la implementación de juegos lúdicos en el aula preescolar, constituye una forma de innovación educativa que debe ser apoyada por todos los agentes de la comunidad institucional, desde la que se identifiquen situaciones que afectan la calidad de la educación y el desempeño escolar de los niños. Esta clase de proyectos puede desarrollarse en todos los niveles de formación, especialmente desde el nivel preescolar, los cuales constituyen los pilares base de adaptación y desarrollo de aprendizajes fundamentales para la vida escolar y académica futura de los niños.

El desarrollo del proceso mismo de investigación formativa, permitió la sistematización de los logros y dificultades inherentes a la intervención pedagógica. El juego lúdico proyectó acciones específicas, pero la realidad de aplicación fue cambiante, en el sentido de exigir el replanteamiento de actividades por diferentes motivos como tiempo, interés de los niños, participación de los padres, entre otros. La integración de actividades

innovadoras en los planes de los docentes frente a grupo, se llevó a la par con un proceso de evaluación permanente, a partir de los registros en fichas de diario de campo, el análisis y la fundamentación teórica, que permitió ir identificando los logros y dificultades alcanzados, especialmente en la implementación de los juegos lúdicos en el cual participaron los actores institucionales como fue directivos, docentes, padres de familia y niños del Jardín de niños “Ignacio Manuel Altamirano, A.E.P.” Por ello, se generó también un proceso de reflexión permanente sobre la importancia del juego en el desarrollo del aprendizaje infantil

Atendiendo a cada una de las fases del proyecto, se logró determinar los actores, escenarios, procesos metodológicos, tiempos, propósitos, fundamentaciones teóricas y conceptuales que orientaron tanto la caracterización como la intervención misma en la realidad encontrada. Se reconoce, por tanto, que en este proceso de Investigación y de Acción, la participación de los actores educativos fue de trascendental importancia para el cumplimiento de los objetivos propuestos, así como para la instalación de acciones educativas en pro de transformación y mejoramiento de la educación infantil.

OBJETO DE OBSERVACIÓN	ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS A MEJORAR	NECESIDADES
<b>Contexto</b>	Infraestructura y espacios adecuados.	Planeación de actividades lúdicas, innovadoras, y desarrollo de proyectos de aula.	Favorecer el desarrollo de proyectos de aula, adscritos a los proyectos pedagógicos institucionales.



<b>Discursos cotidianos</b>	Adecuados canales de comunicación entre directivos y docentes.	Mejorar la comunicación entre padres de familia y docente.	Crear espacios de comunicación y participación entre los actores de la comunidad educativa.
<b>Prácticas Pedagógicas</b>	La docente muestra interés por el aprendizaje del niño.	Apropiar nuevas metodologías. Implementar el juego como estrategia de aprendizaje.	Implementar diferentes estrategias de aprendizaje basadas en el juego.

En la fase de caracterización se realizó el estudio y análisis de los elementos del contexto educativo macro (contexto familia y social) y micro (aula), los discursos (oficiales y cotidianos) y las prácticas pedagógicas, para evidenciar posibles situaciones que afectaran la calidad de la educación infantil en esta institución educativa. Con ello el proceso de seguimiento y evaluación de esta primera fase, responde al análisis de las fortalezas, debilidades y necesidades institucionales, que relacionan su contexto, los discursos y las prácticas pedagógicas como objeto de observación y reflexión. Identificando los escenarios clave para el proceso de evaluación y de fundamentación misma del proyecto, desde la dinámica interna de la institución y sus principales actores educativos, para generar una puesta en común de posibles alternativas de intervención, sobre sus principales problemáticas



o necesidades, como pilares fundamentales en el proceso de la siguiente fase correspondiente a la intervención propiamente dicha. La siguiente matriz, representa cada uno de los actores educativos como son directivos, docentes, niños, padres de familia e investigador, quienes convergen en el análisis de los factores incidentes en la problemática, pero a su vez, generadores de alternativas de solución como agentes propositores y capaces de generar activamente espacios y acciones para el fortalecimiento de la educación impartida en la institución educativa. Se evidencia una evolución del proceso, gracias a la investigación – acción, como método de transformación social y educativa.

## **CONCLUSIONES**

El desconocimiento de planes y programas vigentes es un arma que lastima a quienes se supone que debemos de enseñar. ¿Por qué querer volver en adultos chiquitos a las niñas y a los niños del nivel preescolar? ¿Por qué querer trabajar a través de hojas prediseñadas y cuadernos todo el día, todos los días, creando rutinas tediosas y aburridas para satisfacer a las propuestas que los padres de familia solicitan? Esto es un crimen atroz para la educación, y aunque se crea que esta fuera de contexto y esto ya no pasa en el Estado de México, está dentro de la realidad. Esta investigación dio pie a encontrar a como dé lugar un espacio de estudio para los docentes y Directivos. Poder apoyar a los padres de familia a través del taller “Escuela para padres” y orientarlos para que en conjunto escuela-hogar se lleve la misma sincronía de aprendizaje, todo para fortalecer el aprendizaje de los alumnos.

A través del proceso de intervención, se logró desarrollar actividades que contribuyeran a neutralizar la problemática encontrada y así dar estrategias innovadoras como lo es el juego para que favorecieran el desarrollo de los procesos básicos a nivel

preescolar del Jardín de niños “Ignacio Manuel Altamirano, A.E.P.”. Las conclusiones que presenta este proceso corresponden a:

Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende, los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional. El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo. Teniendo en cuenta la relación que debe existir entre familia y escuela, el desarrollo del proyecto permitió que los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación y por ende ellos dedicaran un poco de su tiempo para que el aprendizaje de sus hijos se más divertido y significativo mientras se está jugando. De igual forma, se concluye que por medio del juego los estudiantes descubrieron que se puede aprender mientras se juega y los directivos docentes comprendieron y adaptaron que estos son una forma de generar conocimientos significativos en los estudiantes sin tener la necesidad de atiborrarlos de actividades que no contribuyen al desarrollo cognitivo del niño.

## BIBLIOGRAFIA

- ❖ \*Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Plan y Programas de Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. 2017.
- ❖ VI Congreso Multidisciplinario. “Tecnología, conocimiento y sociedad: Resiliencia ante las realidades sociales” (Marzo 2021).
- ❖ Álvarez, C. A. (2008). La etnografía como modelo de investigación en educación. Gaceta de Antropología, (24), 10. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Oviedo. Ausubel, D. (1961).
- ❖ Aprendizaje Significativo. Recuperado de <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF1TF42P4PWD/aprendizaje%20significativo.pdf> Bernal, C. (2009). Metodología de la Investigación. México: Pearson Prentice Hall. Briones, G. (1992). La investigación social y educativa. Formación de docentes en investigación educativa. Bogotá: Secretaria Ejecutiva del Convenio
- ❖ Andrés Bello. Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. Gran Bretaña: Preschool Playgroups. Congreso de la República de Colombia. (1991). Constitución Política Nacional de Colombia. Bogotá: Autor. Congreso de la República de Colombia. (2006).Ley 1098 de infancia y adolescencia.
- ❖ Caiza S., M.V. (10 de marzo de 2012). [www.dspace.uce.edu.ec](http://www.dspace.uce.edu.ec). Recuperado el 25 de febrero de 2013, de [www.dspace.uce.edu.ec](http://www.dspace.uce.edu.ec): <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/253/1/T-UCE-0010-45.pdf>

- ❖ Cajamarca R., C.E. (1995). Aprender a educarse, ser y a obrar. Bogotá: Editorial Voluntad. Calero, M (2003) Educar jugando. Editorial Alfaomega. Grupo editor. (México).
- ❖ Castillo, J. (25 de 05 de 2005). RIEOEI. Recuperado el 25 de 11 de 2013, de RIEOEI: <http://www.rieoei.org/experiencias91.htm> Castillo, C., Ceballos, E., & Ruiz, j. (12 de diciembre de 2010). [primerejercicioinvestigativo.blogspot.com](http://primerejercicioinvestigativo.blogspot.com). Recuperado el 25 de febrero de 2013, de [primerejercicioinvestigativo.blogspot.com](http://primerejercicioinvestigativo.blogspot.com): <http://primerejercicioinvestigativo.blogspot.com/2012/12/la-atencion-dispersa-en-el-desempeno.html>
- ❖ Castro, M., Cabrera, M., & Trujeque, M. (2014). Prototipo Chicks Preschool Interactive como complemento de aprendizaje a nivel preescolar. In Educación Handbook TV: Congreso Interdisciplinario de Cuerpos Académicos (pp. 127-134).
- ❖ ECORFAN. Celada y Cairo, 1., & Rubenstein, 1. (16 de 04 de 2002).
- ❖ PSICOPEDAGOGIA. Recuperado el 25 de 11 de 2013, de Psicopedagogia: <http://www.psicopedagogia.com/atencion> Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley General de Educación – Ley 115. Bogotá: Autor
- ❖ Cruz, G. E (1999). Habilidades básicas de pensamiento: nivel prerreflexivo de COL. En Campirán, A., Guevara, G. & Sánchez, L. (Comp.), Habilidades de Pensamiento Crítico y Creativo (p. 67), Xalapa, Veracruz, México: Colección Hiper-COL, Universidad Veracruzana. Delors, J. (1996).

❖ La educación encierra un tesoro. Paris. UNESCO. Foley, m. (01 de 05 de 1996). csicsif.es. Recuperado el 01 de 11 de 2013, de csicsif.es: [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_12/INMA\\_LLORENS\\_1 .pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_12/INMA_LLORENS_1.pdf)

❖ Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia –UNICEF. (2009). Estado mundial de la infancia. New York: Autor. Froebel, F. (2003). La educación del hombre. Biblioteca virtual. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>

Guevara, G. (2000), Draft 1, Habilidades Básicas [Paráfrasis], (Manuscrito no publicado). México: Facultad de Filosofía, Universidad Veracruzana. Huizinga, J. (1987). Homo Ludens. Madrid: Editorial Alianza

\* [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982017000200018](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982017000200018)

❖ Centro de Escritura Un espacio para hablar, escribir y aprender GUÍA PARA ELABORACIÓN DOCUMENTO PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

❖ García, A. 2022. Seminario de Investigación. Clases impartidas en el Doctorado en Educación.

❖ **Taller**

❖ -Venegas Aguirre, J.A. (2021, mayo-junio). UEEM. Formato APA. (AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION). Clase 1 Formato. Taller impartido para los estudiantes de Maestría en Educación.

❖ -Venegas Aguirre, J.A. (2021, mayo-junio). UEEM. Formato APA. (AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION). Clase 2 Citación. Taller impartido para los estudiantes de Maestría en Educación.



- ❖ -Venegas Aguirre, J.A. (2021, mayo-junio). UEEM. Formato APA. (AMERICAN PSHYCHOLOGICAL ASSOCIATION). Clase 3 Paráfrasis. Taller impartido para los estudiantes de Maestría en Educación.
- ❖ -Venegas Aguirre, J.A. (2021, mayo-junio). UEEM. Formato APA. (AMERICAN PSHYCHOLOGICAL ASSOCIATION). Clase 4 Referenciación. Taller impartido para los estudiantes de Maestría en Educación.
- ❖ -Venegas Aguirre, J.A. (2021, mayo-junio). UEEM. Formato APA. (AMERICAN PSHYCHOLOGICAL ASSOCIATION). Clase 5 Fuentes de información. Taller impartido para los estudiantes de Maestría en Educación