



# ESCUELA NORMAL DE TEJUPILCO

---



TESIS DE INVESTIGACIÓN

“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MEJORA DEL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN  
PREESCOLAR”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

P R E S E N T A  
PERLA JOSSELYNE OCAMPO FRANCISCO

A S E S O R A  
MTRA. VIANNEY RAMÍREZ SÁNCHEZ

TEJUPILCO MEX.

JULIO 2022

# INDICE

## DEDICATORIAS

## INTRODUCCIÓN

### CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 1.1 Caracterización del contexto..... | 8  |
| 1.2 El problema de investigación..... | 12 |
| 1.3 Delimitación.....                 | 14 |
| 1.4 Justificación.....                | 16 |
| 1.5 Propósito.....                    | 18 |
| 1.6 Supuesto Teórico.....             | 18 |

### CAPÍTULO II. PERSPECTIVA METODOLÓGICA

|  |    |
|--|----|
| 2.1 Paradigma.....                       | 20 |
| 2.2 Enfoque Cualitativo.....             | 21 |
| 2.3 Método: La Investigación-Acción..... | 23 |
| 2.4 Técnicas de Investigación.....       | 25 |
| 2.5 Instrumentos de Investigación.....   | 28 |

### CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 3.1 Estado del Arte..... | 32 |
| 3.2 Marco Teórico.....   | 37 |
| 3.2.1 Estrategia.....    | 37 |
| 3.2.2 Lúdica.....        | 40 |
| 3.2.3 Aprendizaje.....   | 43 |

### CAPÍTULO IV. ACCIONES EMPRENDIDAS

|  |    |
|--|----|
| 4.1 Estrategia: Feria Nutricional..... | 53 |
| 4.1.1 Diseño de la Propuesta.....      | 53 |
| 4.1.2 Aplicación de la Propuesta.....  | 57 |

|  |    |
|--|----|
| 4.1.3 Seguimiento y Evaluación de la Propuesta .....                   | 60 |
| 4.2 Estrategia ¿Cómo son? .....  | 62 |
| 4.2.1 Diseño de la Propuesta .....                                     | 62 |
| 4.2.2 Aplicación de la Propuesta .....                                 | 65 |
| 4.2.2 Seguimiento y Evaluación de la Propuesta.....                    | 68 |
| 4.2.3 Retroalimentación de Propuesta .....                             | 69 |
| 4.3 Hallazgos Encontrados.....   | 69 |
| 4.3.1 El Juego Como Forma de Aprendizaje en los Niños Preescolar ..... | 69 |
| 4.3.2 Aprendizaje Significativo a Través del Juego .....               | 71 |

## **CAPÍTULO V CONCLUSIONES**

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| 5.1 Conclusiones .....       | 73  |
| Referencias.....             | 75  |
| Anexos.....                  | 79  |
| Responsabilidad Autoral..... | 105 |

## DEDICATORIAS

A Dios por darme la sabiduría y fuerza para lograr cumplir esta meta en mi vida.

A mi familia por apoyarme a lo largo de este proceso, por no dejarme sola y estar conmigo cuando los necesite, por darme ese apoyo tanto económico como emocionalmente.

A mi asesora Vianney por apoyarme en el desarrollo del trabajo, por la paciencia y dedicación que manifestó al momento de acompañarme en el proceso del desarrollo de la tesis.

## INTRODUCCIÓN

“Los mayores logros de un niño  
son posibles en el juego,  
logros que mañana se convertirán  
en su nivel básico de acción real y moralidad.”  
Lev Vygotsky.

Las actividades lúdicas son un aliado favorable para fomentar el aprendizaje de carácter significativo, estas estrategias favorecen al desarrollo de aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas, así, mismo predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje, cuando se implementan estas en el aula de clases se encamina a los alumnos al alcance de aprendizaje significativo en ambientes agradables de manera atractiva y natural así mismo desarrollando habilidades.

Este trabajo está integrado por 5 capítulos que describo enseguida: en el capítulo I que tiene por título, Problema de Investigación, se aborda la contextualización donde se vierten los puntos de vista que se tienen sobre el tema, estos son: internacional, nacional, local, institucional, áulico y personal, también se plantea el problema de investigación en el cual se señala sobre el porqué se eligió, dando cuenta de lo vivido en el transcurso de mi formación docente, por ello se generó una pregunta que sirvió como punto de partida para la investigación, y dos subsidiarias que guiaron en el proceso investigativo.

Se muestra la delimitación, la cual da a conocer el lugar en el que se desarrolló la investigación resaltando información importante en este caso del preescolar en donde se llevó a cabo el desenlace del trabajo, cuenta con una justificación que enmarca una explicación del porque se eligió el tema, tomando en cuenta varios puntos como, por ejemplo, el propósito, el impacto que género y los beneficiarios. Se encuentran los propósitos del trabajo, y por supuesto, como toda investigación, cuenta con supuesto teórico que se plasmó como posible resultado de esta indagación.

El capítulo II, que tiene por título Perspectiva Metodológica, en este se aborda la metodología con la que se trabajó, resaltando el paradigma sociocrítico, con el cual se buscó transformar una realidad, teniendo un enfoque cualitativo con el fin de construir

un conocimiento sobre la realidad, se utilizó como método la investigación acción la cual nos permite participar en el proceso del desenlace y también reflexionar sobre los resultados obtenidos.

Para poder obtener más información sobre el tema se utilizaron las técnicas de investigación como entrevistas y encuestas, se utilizaron de apoyo instrumentos de investigación como base para la obtención de información.

Como capítulo III tenemos el Marco Teórico, el cual está integrado por el Estado del Arte, en este espacio se encuentran algunos trabajos realizados anteriormente que ayudan a tener una visión más amplia del trabajo. Cuenta con un Marco Teórico, en este apartado se visualizan los autores, que ayudaron a fundamentar y sustentar la investigación.

En las acciones emprendidas que es el IV capítulo se observa el diseño, aplicación y evaluación de las dos estrategias propuestas, en este se maneja el espiral de kemmis que se desarrolla de la siguiente manera, diseño de la propuesta, aplicación de la propuesta, seguimiento, evaluación y retroalimentación.

Por último, en el capítulo V se muestran las conclusiones del trabajo exponiendo los hallazgos de la investigación Y, finalmente se encuentran las referencias y anexos.

## CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN



# CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

## 1.1 Caracterización del contexto

Para poder realizar esta investigación se buscó información que ayudo a tener un panorama amplio sobre el tema, de manera internacional, nacional, local, institucional y áulica, a su vez se manifiesta personalmente como es que el tema ha sido impacto en la formación de la docencia, en palabras de Castillo (2015) menciona que el marco contextual en un proyecto o tesis es el escenario físico, condiciones temporales y situación general que describen el entorno de un trabajo investigativo. De forma general, este puede contener aspectos sociales, culturales, históricos y económicos que se consideran relevantes para hacer una aproximación al objeto del estudio.

A nivel Internacional la educación inicial como primera fase de la Educación Bolivariana en el Ministerio de Educación y Deporte (2005), está dirigida a la población entre 0 y 6 años o hasta que ingrese al primer grado de Educación Básica. Tiene como centro al ser humano como ser social, capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive, por ello menciona la importancia de actividades donde los alumnos desarrollen habilidades y sean capaces de enfrentarse al mundo exterior, las estrategias lúdicas como base para lograr el objetivo.

El juego es una de las actividades que les permiten a los alumnos desarrollar ciertas habilidades que le servirán para la mejora, como lo menciona en el marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos “El juego es la actividad característica de esta etapa de la vida. Jugando, niños y niñas exploran, se entretienen, actúan, conocen, y aprenden de manera integral. La importancia que tienen las actividades lúdicas por sí mismas para los niños y niñas desde el nacimiento a los seis años plantea el desafío de preservar el carácter libre, ameno, natural, espontáneo y significativo que posee el juego en las diversas oportunidades de aprendizajes.”

Al hablar de México, la educación inicial es importante para que los alumnos desarrollen habilidades que le sean de gran ayuda para el desarrollo social y personal, en el transcurso por la educación preescolar el niño se vuelve autónomo en algunas acciones que le permite tener un crecimiento favorable.

Se han realizado investigaciones del INEE (Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación), se ha demostrándose en la importancia que tiene la educación preescolar en México, se considera que en los primeros años de vida el niño tiene un amplio interés por aprender, tienen curiosidad por explorar el mundo que lo rodea.

Los niños en un rango de edad de 3 a 6 años tienden a ser curiosos con el mundo que los rodea, exploraran su entorno con el fin de conocer cosas nuevas y así tener un conocimiento de lo que pasa. Por otra parte, aprendizaje clave para la educación integral (2017) menciona que pretende que; la convivencia y las interacciones en los juegos entre pares, construyen la identidad personal, aprenden a actuar con mayor autonomía, a apreciar las diferencias y a ser sensibles a las necesidades de los demás.

El juego es una estrategia que ayuda a mejorar la convivencia entre los individuos que se rodean, se desarrollan habilidades que le permite a los alumnos a interactuar y conocer nuevas maneras y formas de relacionarse ante una sociedad.

Como menciona en la Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas (2019) cuentan con una formación integral para desarrollar todas sus potencialidades de forma activa, transformadora y autónoma; ello supone que los planes y programas de estudio, las maestras y los maestros y las autoridades educativas, organizan las actividades escolares desde una visión humanística, científica, artística, lúdica y crítica, de acuerdo a cada nivel, tipo y modalidad educativa.

Es importante mencionar como se encuentra posicionado el tema como estrategia de manera local, mencionándose que el juego es una estrategia fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños se inicia con algunos movimientos corporales, poco a poco, en el transcurso se hacen un poco más complejos de acuerdo a la edad, estas actividades permiten que desarrolle su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar la visión que tiene, también permite ampliar su creatividad y habilidades socioemocionales entre pares.

Tejupilco se ubica al suroeste del estado, colinda al norte con Otzoloapan, Zacazonapan, Temascaltepec, San Simón de Guerrero y Luvianos; al sur con Amatepec y Sultepec; al este con San Simón de Guerrero, Texcaltitlán y Sultepec; al

oeste con Michoacán, Guerrero y Luvianos, el clima de Tejupilco varía de cálido a subhúmedo y a semicálido húmedo con lluvias en verano y con un porcentaje menor de lluvias en invierno. Generalmente el clima predominante en el municipio es templado.

Se caracteriza por sus costumbres, tradiciones, su rica gastronomía, pero sobre todo por la calidez de sus habitantes, las artesanías en deshilados y sombreros son un fuerte en esta bella región sureña; además, cuenta con majestuosos paisajes naturales los cuales son perfectos para descansar y meditar, también hay parques acuáticos, museos y espacios recreativos. Las tradiciones más importantes y sobresalientes son la Feria Regional Ganadera y la Feria de la Nieve, sin olvidar los festejos del 15 y 16 de septiembre, el Día de Muertos y las diversas fiestas patronales de las comunidades que pertenecen a este hermoso municipio del sur mexiquense.

En el transcurso de las prácticas que estuve realizando en cuatro preescolares del municipio de Tejupilco se me dio la oportunidad de integrarme en los grados de segundo y tercero donde pude observar el desarrollo de las actividades que se realizaban a lo largo de las jornadas, me pude percatar de que se realizaban actividades donde el alumno no podía desenvolverse, se realizaban actividades robotizadas y de poco interés para los alumnos.

Se realizó la investigación y aplicación de actividades en el preescolar Anexo a la Normal de Tejupilco, es una escuela de organización completa, existe un directivo, un subdirector académico, ocho docentes frente a grupo, un auxiliar de servicio de limpieza y una niñera, visitan la escuela diferentes promotores: Educación Física, Educación Artística, Educación para la Salud, Docente de Inglés, un equipo de USAER una vez a la semana: la conforman una maestra de Lenguaje, un Psicólogo y una Trabajadora Social y en la escuela se tiene una docente de apoyo toda la semana.

En el transcurso de las practicas e podido observar la manera de trabajar de las docentes, al realizar las actividades en su mayoría realizan actividades lúdicas incluyendo el juego como base fundamental para el desarrollo de su clase, se puede observar en las evidencias que se muestran en el cons1ejo técnico.

Se trabajó con primer grado grupo "A" asistiendo un total de 13 alumnos, 7 niños y 6 niñas, la docente se apoyaba de documentos que le permitían sustentar sus actividades, utilizaban el libro de la educadora, UNIFEC, los cual permiten aplicar actividades lúdicas, algunos son rompecabezas que ayudan al niño al razonamiento, dinámicas para el desarrollo de actividades lo que hacía que los alumnos se interesaran en lo que estaban haciendo.

Los alumnos eran participativos, realizaban las actividades de acuerdo a las indicaciones que se les daba, el ambiente que se generaba con los alumnos era bueno, durante las mañanas de trabajo se realizaban 5 actividades de dos campos formativos y una del área de desarrollo personal y social, se trabaja con actividades que se acuerdan en el Consejo Técnico estas fueron ECOS y todos a favor de la lectura.

Las edades de los alumnos en general son de 3 años, es su primer acercamiento a la escuela por lo el niño no tiene conocimiento sobre lo que es el estar en una institución, mediante las actividades lúdicas se puede ir adentrando a lo que es el trabajo, los alumnos mostraron interés en las actividades que se desarrollaron teniendo como estrategia la ludia, se observó un avance en su aprendizaje.

Durante el transcurso que he recorrido como estudiante me pude dar cuenta que el juego es fundamental para el desarrollo de un niño, en el paso por el preescolar recuerdo que me agradaba mucho asistir porque la maestra que me daba clases era muy dinámica, realizaba sus clases muy bonitas con actividades donde los alumnos participábamos, en algunas ocasiones se invitaba a los padres de familia.

Durante el trayecto de mi educación pude observar que las actividades lúdicas son una buena estrategia para lograr que el alumno adquiera el aprendizaje, también puedo decir que estas ayudan a los distintos niveles educativos, es importante recalcar que el juego tiene beneficios emocionales que pueden ayudar a los alumnos a estar bien consigo mismos y con el entorno que lo rodea.

En mi experiencia como docente en formación realizando las prácticas desde el primer semestre, observando las diferentes maneras que tienen las maestras y maestros de impartir sus clases llegue a la conclusión que para yo realizar una buena mañana de trabajo los alumnos tienen que estar en un espacio en donde se sientan

tranquilos generar un ambiente de trabajo donde se expresen y tengan la confianza de socializar para ello se tomó como base fundamental las estrategias lúdicas debido al buen resultado que se observó al momento de implementarlas.

## **1.2 El problema de investigación**

El planteamiento del problema es una parte fundamental de la investigación donde se organizan las ideas para partir desde lo más general del tema de investigación, hacia lo más específico, como menciona Torres (2007), afirma que "plantear un problema de investigación, significa orientar previamente la correcta formulación de objetivos e hipótesis, asimismo, diseñar instrumentos para recolectar datos, establecer técnicas y procesos metodológicos a utilizarse".

En el transcurso de mi formación docente pude observar que las estrategias lúdicas favorecen al apropiamiento del aprendizaje; en el primer semestre realice las primeras prácticas de observación en el 3er grado de preescolar, observe que la docente impartía sus clases de tal manera que solo explicaba de manera oral, eso hacía que las clases no llamaran el interés de todos.

El segundo semestre practique en un preescolar multigrado ubicado en cerro gordo, Tejupilco, en el cual solo había una maestra encargada de los tres grados y además era la directora del plantel, observe que las clases impartidas por la docente eran un cierto pasivas, de poco interés para los alumnos, las actividades que impartía por lo regular terminaban con una hoja prediseñada lo cual no permitía al alumno desarrollar distintas habilidades.

Las prácticas del tercer semestre las realice en el 2° grado en el preescolar "Luis Moya" fue un poco distinto porque esta vez el titular era hombre, el cual realizaba sus clases de una manera lúdica, creando un buen ambiente de trabajo donde los alumnos se notaban más entusiasmados al momento del desarrollo de la clase.

En el cuarto semestre practique nuevamente con 2° grado, en el preescolar "Miguel Hidalgo y Costilla" también era hombre el titular, las actividades que el docente

realizaba se tornaban solo a explicar, las clases eran un poco rutinarias, y respecto a ello, los niños se notaban desinteresados en el transcurso de la mañana de trabajo.

En quinto semestre realice mis prácticas con 3er grado en el preescolar “Miguel Hidalgo y Costilla”, en estas fue un poco más difícil ya que se realizaban de manera virtual debido a la pandemia, solo se impartían 2 días de clase por semana, las clases duraban de 40 a 50 minutos por lo regular, la docente generaba sus clases de forma que trataba de implementar actividades que fueran llamativas para los alumnos, implementaba dinámicas utilizando objetos de su casa o fáciles de conseguir, desarrollaba algunos juegos pero a veces no era posible realizarse por dificultades presentadas, uno de los problemas más frecuentes era el internet, sin embargo, se trataba de hacer todo lo necesario para los alumnos.

En el sexto semestre realice mis prácticas con el grado de tercero, en el preescolar “Anexo a la Normal de Tejupilco”, nuevamente se impartieron de manera virtual, en esta ocasión se trabajaban 3 días a la semana con un horario de 10:30 a 11:20, la docente desarrollaba actividades lúdicas, pero con apoyo de las tecnología, utilizando la computadora, celular a través de internet, también se implementaban estrategias como presentaciones, juegos como ruletas, dados entre otros, eso hacía que los alumnos estuvieran más atentos en las clases y por ello se favoreciera a lo que se pretendía, que los alumnos se apropiara del aprendizaje esperado.

Una de las situaciones problema que observe dentro del nivel preescolar es que las estrategias que se realizaban estaban retomadas de manera muy formal, no se desarrollaban actividades que pudieran ser favorecidas desde un ambiente lúdico donde le permitiera al alumno sentirse en un ambiente de exploración y diversión, y al mismo tiempo, estar generando un aprendizaje significativo para el alumno.

Durante mi formación como docente, pude percatarme de la importancia que tiene el juego como estrategia para favorecer el aprendizaje en los alumnos, la intención de esta investigación es ratificar si las estrategias lúdicas son una buena estrategia al momento de impartir las actividades y así lograr que el alumno adquiriera el aprendizaje esperado, por ello se realizaron actividades con el fin de corroborar si son favorables, se investigó lo necesario para saber cómo se puede mejorar el aprendizaje,

qué tipo de estrategias se pueden implementar, debido que observe la necesidad de generar actividades lúdicas en los preescolares.

Es necesario saber ¿Cómo el alumno adquiere el aprendizaje mediante estrategias lúdicas? ¿Qué tipo de actividades lúdicas debo implementar para que los alumnos adquieran el aprendizaje? ¿Cómo puedo saber si los alumnos están adquiriendo el aprendizaje?, por ello el tema que se tomó como eje de investigación fue “Estrategias lúdicas para la mejora del aprendizaje en educación preescolar”, planteándome la siguiente pregunta.

- ¿Cuál es la importancia de implementar estrategias lúdicas para la mejora del aprendizaje en nivel preescolar?

Retomando dos preguntas subsidiarias:

1. ¿Para qué generar estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje en el nivel preescolar?
2. ¿Cómo influye la lúdica en el desarrollo de los niños de preescolar?

### **1.3 Delimitación**

Tejupilco es uno de los 125 municipios que conforman el Estado de México. Cuenta con una población de 71,077 habitantes de los que 34,411 son hombres y 36,666 son mujeres según el censo realizado de población y vivienda del 2010, fue conquistado por los aztecas o mexicas entre 1475 y 1476 en el reinado de axayácatl, por lo que en la época de la conquista se hablaba en la región matlazinca y el nahua o mexicano.

En Tejupilco la mayoría de la población se dedica al comercio, si bien existe una gran cantidad de personas calificadas para desempeñar otras labores. Los principales productos que se comercializan y por los cuales es conocido este municipio es el pan (finas y chilindrinas), la nieve de sabores, mole rojo, chimpa, barbacoa de chivo, alegría, panza de res, piloncillo, chorizo, sal de grano, etc. Uno de sus principales atractivos es el comercio de oro en los portales.

Todos los domingos son día de plaza cuando más de 600 comerciantes pertenecientes al municipio de Tejupilco y de otros municipios vecinos se dan cita desde temprano para ofrecer diversos productos y mercancías. Los comerciantes se establecen dentro del mercado municipal "Miguel Hidalgo", cuenta con centros recreativos como balnearios y hoteles, una zona arqueológica ubicada en San Miguel Ixtapan, el cerro de la muñeca, visitas guiadas al cerro gordo.

El municipio de Tejupilco cuenta con 128 preescolares, ubicados en los diferentes pueblos, en esta investigación se tomara como población, el Jardín de Niños "Anexo a la Normal de Tejupilco" que se encuentra ubicado en Km1 Carretera Tejupilco-Amatepec Zacatepec, es una escuela de organización completa, existe directivo, subdirector académico, ocho docentes frente a grupo, una auxiliar de servicio de limpieza y una niñera; visitan también la escuela, diferentes promotores: Educación Física, Educación Artística, Educación para la Salud, Docente de Inglés, un equipo de USAER este último conformado por una maestra de Lenguaje, Psicólogo y una Trabajadora Social y en la escuela tenemos una docente de apoyo toda la semana.

Cuenta con 8 salones, tiene 2 baños 1 para niñas y otro para niños, 1 cancha, 1 aula de usos múltiples adaptada como biblioteca escolar, con una matrícula de 185 niños aproximadamente, está conformado por 2 aulas de primero, 3 aula de segundo y tres de tercero, 1 bodega, 2 módulos de sanitarios, asignado para niños y niñas, un área de lavabos y lavadero, un patio de juegos, una dirección, una subdirección escolar, y un área de juegos y áreas verdes.

De acuerdo al diagnóstico que se realizó al inicio se obtuvo la siguiente información la escolaridad de los padres de familia es en su mayoría con una profesión o un trabajo remunerado de manera aceptable, en algunos casos de bajos recursos económicos; el tipo de familia que predomina es la nuclear, pero también existían casos de familias disfuncionales y compuestas.

En cuanto al vínculo con la comunidad los padres de familia se involucran en las actividades referentes al proceso de aprendizaje de sus hijos, la relación que se tiene con ellos es buena y armónica, muestran disposición y participación cuando se les pide involucrarse en ciertas actividades.

La escuela cuenta con un comité de padres de familia que está integrado por un presidente, secretario y tesorero, los cuales se encargan de organizar algunos eventos en beneficios a la escuela, y para tratar asuntos para la mejora de la institución, el horario que maneja es de 9:00 am. a 13:00 pm para alumnos, los docentes lo manejan de 8:30 am a 1:30 pm.

Entre los servicios con los que cuenta la institución principalmente son: internet, línea telefónica, así como también agua potable, drenaje, luz que son los que abastecen el desarrollo durante la jornada de trabajo.

El tiempo estimado para poner en práctica lo planteado en el ciclo escolar 2021-2022 durante las prácticas profesionales, se estará desarrollando con los alumnos de primer grado con un total de 16 alumnos, 6 niños y 9 niñas de entre 2 a 3 años de edad, en cuestiones de trabajo mediante estrategias lúdicas los alumnos desarrollan las actividades con interés hacia el tema que se está impartiendo.

#### **1.4 Justificación**

Las actividades lúdicas son un gran apoyo para el desarrollo de habilidades y actitudes en los alumnos de preescolar, por ello el tema fue de interés debido a que se ha visto que trabajar desde el área lúdica es importante para los niños, por tanto las actividades en donde estén en un ambiente favorable son de gran importancia para que se sientan en un buen clima de trabajo, es así que se generaron dos estrategias innovadoras por ello se generaron dos estrategias innovadoras que favorecieron las posibilidades de impartir nuevas estrategias en las aulas.

Esta investigación se hizo con el propósito de comprobar si las estrategias lúdicas son favorables para la adquisición del conocimiento en educación preescolar, y que los resultados puedan ser de ayuda para corroborar el supuesto que se tiene formulado, la investigación se generó respecto a la necesidad de los niños en trabajar en un ambiente más armónico donde tengan más oportunidades de manipulación, movimiento etc., también de actividades retadoras para que los alumnos desarrollen

habilidades que le puedan servir a lo largo de su vida diaria. Las estrategias propuestas se desarrollaron pensando en la generación de un aprendizaje significativo.

No dejando de lado a los lectores, lo que se espera lograr en ellos es impactar para incentivar a que realicen más actividades lúdicas en las diferentes instituciones, con este trabajo se benefició a los niños con los cuales se implementaron las estrategias, de igual manera me beneficie yo como docente en formación debido a que al generar este tipo de estrategias aprendí a favorecer un ambiente agradable y un aprendizaje significativo, para aplicarlo cuando ya esté inmersa en una institución en la realidad educativa.

Conforme al desarrollo de la investigación considero que fue beneficiada la titular, de tal manera que, se generaron actividades innovadoras donde los alumnos se sintieron en un ambiente más agradable y con ello la docente pudo tener un punto de vista distinto respecto a cómo organizar sus mañanas de trabajo, cabe mencionar que quienes se encontraron en el proceso de la actuación docente con la aplicación de las estrategias, se vieron beneficiados de una u otra forma.

La institución al dejar un legado de una propuesta que fortalezca los procesos de aprendizaje de los alumnos, teniendo un panorama más amplio del tema, y así en un futuro poder aplicarlas con las diferentes generaciones, teniendo en cuenta que las actividades lúdicas son de gran apoyo para los procesos de aprendizaje.

## **1.5 Propósito**

El propósito en una investigación ayuda a plantearnos que queremos lograr, las actividades a planear y desarrollar, para ello se plantearon los siguientes:

Propósito general.

- Analizar el proceso de aprendizaje de los alumnos a través del diseño y aplicación de estrategias utilizando el juego como estrategia para favorecer el conocimiento en preescolar.

Propósitos específicos

- Investigar y documentarme con teóricos para poder sustentar el trabajo lúdico como estrategia de apropiación de aprendizaje.
- Diseñar estrategias para aplicarlas con el objetivo de lograr la adquisición del aprendizaje en los alumnos de preescolar.

## **1.6 Supuesto Teórico**

El supuesto teórico es aquel que se pretende lograr con esta investigación, tomando en cuenta a lo que se quiere lograr por ello se plantea el siguiente

- Generar un conocimiento mediante estrategias lúdicas para que el alumno desarrolle sus conocimientos y habilidades construyendo en él un aprendizaje significativo.

## CAPÍTULO II. PERSPECTIVA METODOLÓGICA



## 2.1 Paradigma

El paradigma de investigación se elige de acuerdo a la investigación que se pretende realizar, es el conocimiento de la realidad que consiste en acercarse a ella, conocerla con el fin de mejorarla para ello se realizara la investigación con el paradigma socio-crítico de acuerdo con Arnal (1992) adopta la idea de que “La teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa; sus contribuciones, se originan, de los estudios comunitarios y de la investigación participante”(p. 98).

Tiene como objetivo la transformación social, dando respuesta a problemas específicos presentes en la comunidad con una participación activa, se fundamenta con la crítica social, con un carácter auto reflexivo, se considera que se parte desde el interés que necesiten los grupos, pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano.

Este paradigma ha estado vinculado a distintos términos como: crítico, emancipatorio, sociopolítico, reconstructivo, participativo, democrático, militante, orientado a la acción, comprometido socialmente, entre otros, tiene su fundamento principal en la teoría crítica, en la cual predomina la práctica, al este no le interesa establecer generalizaciones, puesto que el análisis parte de una problemática específica en una comunidad determinada. Por tanto, las soluciones solo servirán para esa comunidad, el propósito es cambiarla y mejorarla, sin aspiraciones de ampliar el conocimiento teórico.

Popkewitz (1988) citado en Alvarado y García, (2008) afirma que algunos de

Los principios del paradigma son: (a) conocer y comprender la realidad como praxis; (b) unir teoría y práctica, integrando conocimiento, acción y valores; (c) orientar el conocimiento hacia la emancipación y liberación del ser humano; y (d) proponer la integración de todos los participantes, incluyendo al investigador, en procesos de autorreflexión y toma de decisiones consensuadas, las cuales se asumen de manera corresponsable (p.190).

Con este paradigma podemos tener una acción participante donde nos permitirá auto reflexionar sobre el tema que se investiga, en este caso el aprendizaje mediante estrategias lúdicas, permitiendo adentrarse al contexto en el que se aplicaron las estrategias que se planearon.

## **2.2 Enfoque Cualitativo**

La investigación cualitativa es un conjunto de técnicas de investigación que se utilizan para obtener una visión general del comportamiento y la percepción de las personas sobre un tema en particular. Este enfoque permitió generar ideas y suposiciones que pueden auxiliar a entender cómo es percibido un problema por la población objetivo y apoyo a definir o identificar opciones relacionadas con ese problema.

La investigación cualitativa es muy útil en las primeras fases de los proyectos de investigación, además de que en esta investigación permitió analizar los datos utilizados en las ciencias sociales y adquirir un conocimiento profundo a través del análisis de textos (y palabras, más que números), ya que este enfoque se basa en una realidad se desarrolla en un contexto del cual se es participante.

González (2013) citado en Portilla, Rojas y Hernández (2014) afirma que

La investigación cualitativa tiene como propósito la construcción de conocimiento sobre la realidad social, a partir de las condiciones particulares y la perspectiva de quienes la originan y la viven; por tanto, metodológicamente implica asumir un carácter dialógico en las creencias, mentalidades y sentimientos, que se consideran elementos de análisis en el proceso de producción y desarrollo del conocimiento con respecto a la realidad del hombre en la sociedad de la que forma parte. (p. 91)

La investigación cualitativa se enfoca en comprender o explicar el comportamiento de un grupo, un fenómeno, un hecho o un tema. Por ello, estas son algunas características de la investigación cualitativa.

- La investigación cualitativa tiene como objetivo describir y analizar la cultura y el comportamiento de los seres humanos y sus grupos desde la perspectiva del investigador.
- La investigación de tipo cualitativo se basa en una estrategia de investigación flexible e interactiva.
- Es un método de investigación más descriptivo que se centra en las interpretaciones, las experiencias y su significado.
- Los datos derivados de este tipo de investigación no son estadísticamente mensurables, deben ser interpretados subjetivamente.
- Este tipo de investigación utiliza métodos como la observación y la entrevista.

La investigación cualitativa se basa en la recolección de información mediante la observación ya que no se recopilan datos numéricos, se utilizaron técnicas de recogida de datos tales como las entrevistas, cuestionarios, observación y observación participante, las cuales fueron de ayuda para el desarrollo de esta investigación.

Este enfoque tiene tres tipos de investigación, la primera es la participativa, es una forma de actividad que combina, interrelacionada mente la investigación y las acciones en un determinado campo seleccionado por el investigador, con la participación de los sujetos investigados. El fin último de este tipo de investigación es la búsqueda de cambios en la comunidad o población para mejorar las condiciones de vida.

La segunda es la Investigación etnográfica, con la cual se estudia los hechos tal como ocurren en el contexto, los procesos históricos y educativos, los cambios socioculturales, las funciones y papeles de los miembros de una comunidad. Se caracteriza por el uso de la observación, sea ésta participante o no. En cualquiera de estas opciones la observación trata de registrar, dentro de lo posible, lo que sucede en el lugar que se está estudiando, haciendo uso de instrumentos para completar la información que se obtiene por la observación.

La Investigación-acción es la que se utilizó para el desarrollo del trabajo, tiene semejanza con la participativa, de allí que actualmente se hable con bastante frecuencia de investigación-acción participativa.

Es un enfoque interpretativo, naturalista del objeto de estudio, esto significa que se comprendió la realidad en su contexto natural y cotidiano, con la investigación cualitativa, se obtienen datos descriptivos se tomaron en cuenta las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable al momento de realizar las actividades.

### **2.3 Método: La Investigación-Acción**

Elliott (1993) citado en Latorre (2005) Argumenta que

La investigación acción es: [...] una forma de indagación auto reflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección, por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas) (p. 24)

La investigación-acciones es un método o proceso de investigación que busca la comprensión profunda de un fenómeno dentro de su entorno natural esta nos permite reflexionar y entrar más en lo que es el problema.

El propósito fundamental de la investigación-acción no es tanto la generación de conocimiento como el cuestionar las prácticas sociales y los valores que las integran con la finalidad de explicitarlos, las características de la investigación-acción según Kemmis y McTaggart han descrito con amplitud las características de la investigación-acción.

- La investigación sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.
- Implica registrar, recopilar, analizar nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre; exige llevar un diario personal en el que se registran nuestras reflexiones.
- Empieza con pequeños ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, avanzando hacia problemas de más envergadura.

La investigación-acción se diferencia de otras investigaciones, el foco de la investigación será el plan de acción para lograr el cambio o mejora de la práctica o propósito establecido, la intención es lograr una mejora en congruencia con los valores educativos explicitados en la acción.

Se trabajó con este método lo cual confiere un protagonismo activo y autónomo al profesorado, siendo éste quien selecciona los problemas de investigación y quien lleva el control del propio proyecto, esta práctica implica transformación de la conciencia de los participantes, así como cambio en las prácticas sociales.

Se trabajó con el espiral de Kemmis el cual se representa en ciclos, cada ciclo lo componen cuatro momentos, la primera es la planificación esta se llevó a cabo mediante una observación participante previa en este caso se apoyó también del diagnóstico para tener en cuenta la manera de trabajar de los alumnos el comportamiento que tomaban en el transcurso de las actividades y por supuesto observar que tipo de actividades planear.

El segundo momento es la acción, esta es cuando se pone en práctica lo planeado anteriormente, las actividades se generaron en dos semanas se trabajó implementando las estrategias lúdicas, estas actividades se desarrollan con la finalidad de que los alumnos por medio de estas obtengan un aprendizaje significativo.

En la observación y reflexión, se plantean los resultados de las actividades, se reflexiona en base a lo que se pretendía lograr al plantearlas, se plantean los retos a los que nos enfrentamos y lo que debemos de hacer para mejorar en la siguiente actividad teniendo así una retroalimentación.



Kemmis apoyándose en el modelo de Lewin, elabora un modelo para aplicarlo a la enseñanza nos dice que el proceso lo organiza sobre dos ejes: uno estratégico, constituido por la acción y la reflexión; y otro organizativo, constituido por la planificación y la observación, este proceso está integrado por cuatro fases o momentos interrelacionadas: planificación, acción, observación y reflexión. Cada uno de los momentos implica una mirada retrospectiva, y una intención prospectiva que forman conjuntamente una espiral auto reflexiva de conocimiento y acción.

## 2.4 Técnicas de Investigación

Las técnicas instruccionales son herramientas didácticas que utiliza el instructor para reforzar o concretar el objetivo de aprendizaje planteado, la técnica de recolección de información de un proceso de investigación denominada encuesta, es un cuestionario que lee el respondedor, contiene una serie de ítems o preguntas estructuradas formuladas y llenadas por un empadronador frente a quién responde.

Las cuales nos permitieron tener una percepción aún más grande ya que se está solicitando la información requerida se estará utilizando la entrevista como apoyo.

Las características que poseen las técnicas son:

1. Requieren de su aplicación y práctica continua.
2. Es necesario poseer destrezas previas a su aplicación.
3. Requiere de su estudio y mejoramiento continuo.
4. La forma de evaluarlas es por medio del ensayo y error.
5. Suele estar estructurada en pasos.
6. Su enseñanza pasa de generación en generación.

Al implementar técnicas puedes obtener algunos beneficios los cuales son los siguientes:

1. Ideas claras en cuanto al logro de objetivos.
2. Ahorro de tiempo.
3. Aumento en la productividad.
4. Ahorro en relación a los materiales.
5. Permite una mejor planificación de actividades.
6. Mejor control y monitoreo de resultados.
7. Mayor facilidad para la asignación y distribución de tareas.
8. Permite la elaboración de manuales con la explicación y tecnicismos relacionados al proceso.

Se utilizó la técnica de investigación cualitativa, por lo general, están orientados a la obtención de información relacionada con las opiniones, actitudes y comportamientos de los individuos involucrados por lo general se utiliza la entrevista y los cuestionarios de respuesta abierta.

Para esta investigación se utilizó la entrevista la cual es de carácter documental consiste en hacerle preguntas a uno o varios individuos en relación con el tema que se

investiga, con el fin de obtener información (por ejemplo, acerca de lo que piensan, sienten o han vivido, o lo que recuerdan).

Alonso (1994)

Expone que la entrevista se construye como un discurso enunciado principalmente por el entrevistado pero que comprende las intervenciones del entrevistador cada una con un sentido determinado, relacionados a partir del llamado contrato de comunicación y en función de un contexto social en el que se encuentren. (p. 6)

La entrevista me ayudó a recolectar información de acuerdo a lo que son las estrategias lúdicas, para que nos sirven y el cómo beneficia en la educación inicial, estas entrevistas se aplicaron a la directora, subdirectora, docentes, padres de familia y alumnos, los acules aportaron su opinión y punto de vista referente al tema, de acuerdo con los resultados los docentes consideran que las actividades mediante el juego son favorables para que el alumnos logre obtener un aprendizaje significativo.

Para poder llevar a cabo esta investigación se hizo uso de la observación, lo cual nos dice que es un procedimiento de recolección de datos e información que consiste en utilizar los sentidos para observar hechos y realidades sociales presentes y a la gente donde desarrolla normalmente sus actividades.

La observación nos ayudó para poder tener un panorama más amplio sobre el tema investigado, esta se utilizó al momento de poner en práctica las actividades que se plantearon, se observó el desarrollo de los alumnos al momento de realizarlas, se puso en práctica la observación participante donde yo como docente dirigí las actividades realizadas.

La Observación participante es según Taylor y Bogdan (1984) la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el milieu (escenario social, ambiente o contexto) de los últimos, y durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo. Implica la selección del escenario social, el acceso a ese escenario, normalmente una organización o institución, interacción con los informantes, y la recolección de los datos.

Esta fue de gran ayuda para lograr que las actividades funcionaran y se lograran los resultados ya que se estuvo inmerso en el contexto en el que se encontraba y siendo participe del desarrollo de cada una de ellas en el transcurso de la mañana de trabajo.

## **2.5 Instrumentos de Investigación**

Los instrumentos de investigación son los recursos que el investigador puede utilizar para abordar problemas y fenómenos y extraer información de ellos: formularios en papel, dispositivos mecánicos y electrónicos que se utilizan para recoger datos o información sobre un problema o fenómeno determinado.

Para ello se utilizó el guion de entrevista este es básicamente una lista con temas y preguntas que pretende hacer un entrevistador a su entrevistado, se utilizan guiones de entrevista para las entrevistas semiestructuradas, las cuales son similares a las estructuradas, aunque el entrevistador tiene libertad para realizar preguntas que no se encuentren en el guion.

La estructura del guion de entrevista contiene tres apartados importantes, en esta sección simplemente se colocarán los datos para identificar la entrevista, dentro de los cuales se pueden encontrar los siguientes:

- Día de la entrevista
- Hora de la entrevista
- Duración de la entrevista
- Locación donde se realizó la entrevista

Otro dato importante del guion de entrevista es la identificación de la persona entrevistada se coloca una sección con la información relevante, algunos de estos datos son los siguientes:

- Nombre

- Edad
- Lugar de origen
- Ciudad donde vive actualmente
- Profesión
- Estado civil

Otro instrumento que utilice fue, el guion de observación, se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse como afirmaciones o preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula señalando los aspectos que son relevantes al observar, este guion me sirvió para tener una manera más estructurada.

El guion de observación me ayudo a tener un panorama más amplio de acuerdo a lo que se desea saber por ello Ortiz (2004) citado en Campos y Lule (2012) dicen que

El guion de observación es un instrumento de la técnica de observación; su estructura corresponde con la sistematicidad de los aspectos se prevé registrar acerca del objetivo, permite registrar los datos con un orden cronológico, practico y concreto (p. 49)

El guion permitió ser más sistemático en el proceso, debido a la estructura se logró generar un mejor resultado de lo que se pretendía conocer, teniendo un panorama más amplio para generar una mejor información de nuestro tema..

El diario ayuda a realizar una valoración general de la jornada de trabajo, incluyendo la autoevaluación, la reconstrucción permite analizar paso a paso el desarrollo de las actividades, los materiales utilizados, la actuación de los niños y los problemas que se suscitaron reconociendo lo que es necesario mejorar y lo que definitivamente no funcionó y que se debe erradicar. En el caso del trabajo, se narra lo que ocurre en el aula, las impresiones que se producen y se describen, las reflexiones que se derivan considerando algunos elementos como el contexto, los contenidos y la toma de decisiones.

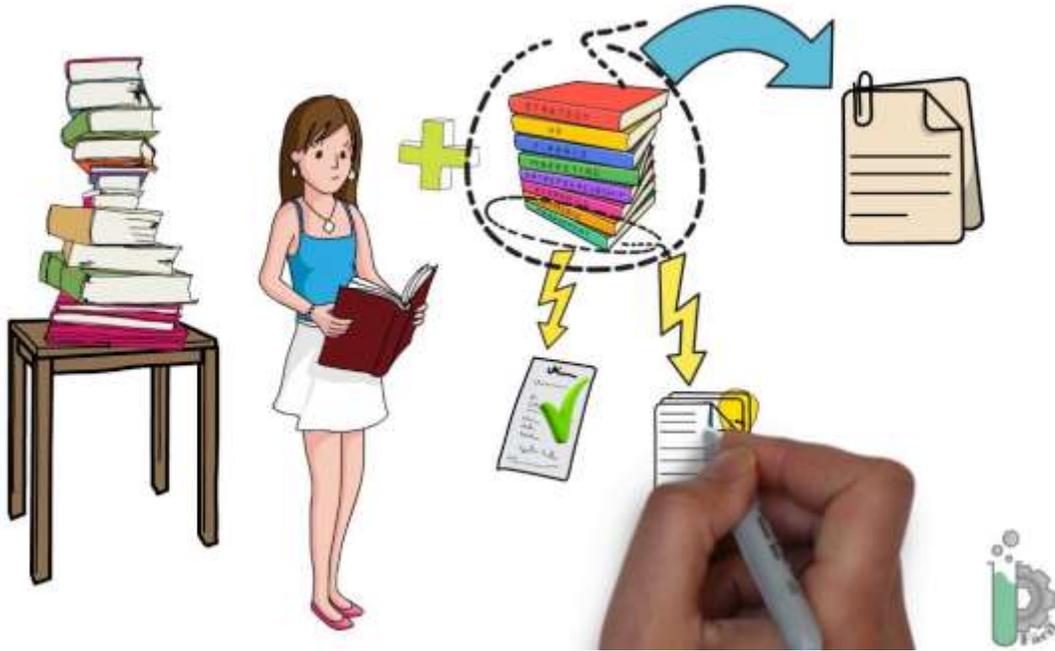
Como educadoras, tengo que seguir trabajando el diario a lo largo de mi carrera, lo cual brinda las herramientas esenciales para describir el desarrollo de un proceso y analizarlo con los parámetros de las competencias genéricas y profesionales, considerando cada uno de los elementos que se describen para reflexionar sobre las capacidades que necesitamos poseer.

El diario de trabajo al que me refiero, está basado en la propuesta de Smith con cuatro momentos para su elaboración y sus apartados son:

- Descripción: ¿Qué es lo que hago? La reflexión sobre la práctica comienza, por medio de relatos narrativos (escritos orales, audio/video los acontecimientos e incidentes críticos de la enseñanza.
- Explicación: ¿Cuál es el sentido de mi enseñanza? No basta con escribir algo, es preciso, además, hacer explícitos los principios que informan o inspiran lo que se hace, lo que supone elaborar una cierta teoría y descubrir las razones profundas que subyacen y justifican las acciones
- Confrontación: ¿Cuáles son las causas de actuar de este modo? En este caso se trata de cuestionar lo que se hace situándolo en un contexto biográfico, cultural social o político que dé cuenta de por qué se emplean esas prácticas docentes en el aula
- Reconstrucción. ¿Cómo podría hacer las cosas de otro modo? A la luz de las evidencias, comprensiones y alternativas que haya ido permitiendo el proceso.

El diario es una herramienta fundamental para el desarrollo durante una jornada de prácticas pues permite que podamos hacer una reflexión del trabajo realizado día a día, también que hagamos una mejora en cuanto a las áreas de oportunidad que tengamos, se realiza plasmando lo más relevante a lo sucedido en la clase.

### CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO



### 3.1 Estado del Arte

El juego es una dinámica en la cual los educadores pueden apoyarse de una manera estratégica para el desarrollo de sus actividades y así mejorar el aprendizaje de los alumnos de una manera lúdica y divertida y al mismo tiempo se desarrollen habilidades que le beneficien en el transcurso del tiempo.

El Estado del Arte , es un campo de la investigación técnica, científica e industrial y significa, en pocas palabras, la situación de una determinada tecnología. Lo más innovador o reciente con respecto a un arte específico, esta noción ha pasado a los estudios de investigación académica como el estado o situación de un tema en la actualidad, es una forma de aludir a lo que se sabe sobre un asunto, lo que se ha dicho hasta el momento que ha sido más relevante.

Dicho lo anterior en este apartado pretendo abordar la información más relevante y actual sobre el uso del aprendizaje lúdico como una estrategia en el aprendizaje en educación preescolar y lo cambios o actualizaciones durante los últimos años.

Desde esta perspectiva la educación inicial posibilita un espacio idóneo por medio del cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. Construyendo en forma dinámica creadora y recreativa de su personalidad. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias innovadoras y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas.

Londoño (2019) con el tema de investigación “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John f. Kennedy”, en su trabajo de titulación, tomando a Ausubel con la teoría del aprendizaje, observó que los niños y niñas del grado preescolar presentan dificultades para obtener un aprendizaje significativo; entre las cuales se han encontrado: dificultad para prestar atención, para terminar los trabajos escolares y las asignaciones, se tuvieron como muestra alumnos

de tercer grado, se llegó a la conclusión que, se logran desarrollar y poner en práctica estrategias mediante el juego y así fortalecer el aprendizaje significativo.

Las estrategias lúdicas favorecen al aprendizaje de los alumnos porque al momento de realizar estas actividades ayudan al desarrollo de los alumnos en el transcurso de la formación, por otro lado el trabajo de la autora Garzón (2019), “La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del grado Jardín en el Colegio Agustiniانو Norte de Bogotá”, realizó un trabajo con un tipo de estudio cualitativo, donde el principal elemento es la observación, con un enfoque metodológico, uso diversidad de elementos como: registros anecdóticos, diario de campo, lista de chequeo, matriz de análisis; que finaliza con la caracterización de prácticas y discursos.

Basándose en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, desarrollar en el estudiante a través del juego el crecimiento físico, emocional, intelectual y social a través de la creatividad y potenciar el trabajo colaborativo dentro y fuera del aula. Tomando de muestra a 16 estudiantes, se puede concluir que el conocimiento es inter estructurante porque el sujeto se apropia de él en la interacción sujeto.

En esta ocasión concuerdo con el autor porque al momento de realizar las actividades por medio del juego los alumnos están motivados a aprender y por ende realizan las actividades de una buena manera.

En el análisis se retomó también, el trabajo que tiene por título “El juego como estrategia en la disciplina e interacción social en el nivel preescolar”, Tovar (2018) con las preguntas de investigación ¿Cuáles son los beneficios que otorga el juego en el nivel de preescolar? ¿Se debe implementar los juegos tradicionales en el currículo de preescolar? ¿Por qué es importante que los padres se involucren en las actividades recreativas de los hijos? ¿Es importante que todo niño juegue con sus padres?, con la investigación-acción y un enfoque mixto, con la técnica de encuestas, sustentando la investigación con teórico Vygotsky en la teoría socio-cultural, teniendo como conclusión favorable, el juego como estrategia para lograr la interacción social en el nivel preescolar, generando un desarrollo positivo en la interacción con la sociedad.

Por su parte, en su trabajo Torres (2018) que tiene por nombre “Papel del juego en los procesos didácticos de la educación preescolar”, considerando la pregunta de investigación ¿Cuáles son las tendencias actuales de la didáctica para la enseñanza a través del juego en preescolar y qué las caracteriza?, utilizando el tipo de estudio cualitativo-comprensivo, la técnica de acopio fue base de datos para percibir el papel del juego en los procesos didácticos de la educación preescolar, asume el juego como una herramienta facilitadora tanto para el docente como para el estudiante, facilitando el proceso de enseñanza- aprendizaje, de esta manera se diseñan estrategias que potencialicen la integralidad y fomenten la creatividad e imaginación, se plantea el juego como configurador de identidad cultural, finalmente se evidencia un fuerte componente del desarrollo de las estrategias argumentativas lingüísticas a partir del juego.

En otro trabajo tesista de la Licenciatura en Pedagogía Infantil titulada “El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez sede progreso y libertad”, presentada por Aldana y Páez (2017), se retomó la pregunta ¿Cómo fomentar por medio del juego la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad?, utilizando el enfoque de acción-participación, con las técnicas de observación directa, detallada y analíticamente, teniendo presentes a Vykotsky e Piaget sobre psicomotricidad, tomando en cuenta que la presencia del juego en la escuela es una herramienta muy poderosa, porque genera procesos de desarrollo del pensamiento creativo, pero hay que darle un buen manejo. Las actividades que tuvieron lugar en el proceso de la motricidad gruesa, inspirada en la manipulación con los colores, circuito y cada uno a su casa, les aportó habilidades de concentración, equilibrio, respeto por los tiempos y lateralidad.

Las estrategias lúdicas no solo ayudan al desarrollo de habilidades de razonamiento sino también del cuerpo, pues al realizar las actividades se realiza un movimiento en donde este se utiliza, con lo cual se posibilita la mejora en otros aspectos ya sean físicos o de salud, también no dejando de lado que el juego ayuda a la socialización como lo menciona Alonso (2015) en la tesina-ensayo llamada “La socialización a través del juego”, en la que se planteó las siguientes preguntas de

investigación ¿Qué es la socialización?, ¿Qué es el juego y sus diferentes tipos y la utilización del juego como estrategia didáctica?, llevando a cabo el tipo de estudio descriptivo, con un enfoque cualitativo, utilizando técnicas de acopio como observación y búsqueda de información sustentando el trabajo con autores como Lev Vygotsky con la teoría socio-cultural y Piaget en su teoría psicogenética.

La problemática fue que los niños no se integraban con sus demás compañeros ya que se agredían física y verbalmente, dificultando su adaptación con sus compañeros, y, era la agresividad dentro del aula lo que dificultaba el trabajo grupal. Por ello, el docente debe tener una formación que le permita ser creativo e investigar cuando un problema o situación dificulte su trabajo como es el caso que se trató en este tema de la socialización donde el juego es una estrategia didáctica muy eficiente para lograr los objetivos que se quieran realizar.

Ospina (2015) en su trabajo de grado “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”, con la pregunta de investigación ¿Cómo el juego es una estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán?, con un tipo de estudio investigación-acción, llevado a cabo a través del enfoque etnográfico y la investigación e observación directa, retomando al teórico Ausubel.

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. 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.

Concuerdo con la autora de que el juego es fundamental para el desarrollo de los procesos de los alumnos, en este caso que se realizó el trabajo con primer grado, estas estrategias le ayudaran al desarrollo de habilidades que le servirá para el desarrollo de su educación, por otro lado, Leyva (2011) en su trabajo titulado “El juego como

estrategia didáctica en la educación infantil”, con la pregunta general ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil?, con un enfoque cualitativo (descriptivo e interpretativo), utilizando técnicas de acopio como la entrevista semi-estructurada con una guía, con el referente teórico de Vygotsky con la teoría psicológica, la información recabada lleva hincapié que los docentes que ejercen en la educación infantil, deben convertirse en los iniciadores que hacen posible el aprendizaje, proporcionando a los niños y las niñas situaciones de juego en las que puedan atender todas aquellas necesidades de aprendizaje que los niños y las niñas en sus edades de desarrollo presenten, y a su vez que sean capaces de ampliar aún más dichos aprendizajes. En conclusión, se evidenciaron todas aquellas características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica, que tan solo por su función permite llegarle tan fácil a los niños y las niñas de la educación infantil.

Considero que el juego como estrategia es favorable para el desarrollo de los alumnos, son estrategias que ayudan al alumno a apropiarse del aprendizaje por este medio, no dejando de lado que es una técnica que ayuda a las relaciones interpersonales como lo menciona Fraustro (2010) con el tema “El juego: una técnica didáctica que favorece el establecimiento de relaciones interpersonales exitosas de los preescolares”, llegando a la siguiente interrogante ¿Cómo se relaciona el empleo del juego como técnica didáctica con el establecimiento de relaciones interpersonales exitosas de los alumnos de segundo grado grupo “A”, turno vespertino, del Jardín de Niños durante el segundo semestre del ciclo 2009-2010?, con un tipo de estudio descriptivo y enfoque cualitativo, utilizando técnicas de acopio de observación, entrevistas y análisis.

El referente teórico fue Jean Piaget, analizando la información se llegó a la conclusión de que la relación existente entre el empleo de la técnica didáctica del juego, con el favorecimiento del desarrollo social y de las relaciones interpersonales exitosas en los niños en edad preescolar, la investigación del juego como técnica didáctica favorecedora del establecimiento de relaciones interpersonales por parte de alumno resultó ser un proceso agradable y placentero.

## **3.2 Marco Teórico**

El marco teórico es un apartado donde se puede encontrar información que sustenten nuestro trabajo, como lo menciona Hernández., Sampieri (2008) señala que es “un compendio escrito de artículos, libros y otros documentos que describen el estado pasado y actual del conocimiento sobre el problema de estudio. Nos ayuda a documentar cómo nuestra investigación agrega valor a la literatura existente”, es por ello que se busca información y autores que den un soporte a la investigación realizada.

### **3.2.1 Estrategia**

Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles, la estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación.

Estrategia es el medio, la vía, es el cómo para la obtención de los objetivos de la organización, por ello las estrategias lúdicas son un medio para la adquisición del aprendizaje, para Monereo (1994) citado en Valle et. al (1998)

Las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción (p. 55)

Las estrategias que se utilizaron en el desarrollo del trabajo fueron de gran ayuda para llegar al resultado deseado, hay dos tipos de estrategias educativas, as estrategias que se asemejan a nuestro tema son las instruccionales, son procedimientos o conjunto de ellos (métodos, técnicas, actividades) por el cual el docente y los estudiantes, organizan las acciones para construir y lograr metas previstas e imprevistas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en el ámbito escolar la lúdica se convierte en

una estrategia pedagógica fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, debido a que, por ser una necesidad innata del ser humano, estimula y favorece el desarrollo del pensamiento y la creatividad, generando disfrute por la adquisición de nuevos conocimientos.

El teórico Lev Vygotsky sostenía que los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje mediante la interacción social: adquieren nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida rutinario y familiar.

Por ello, el aprendizaje por medio del aprendizaje lúdico es de ayuda para la apropiación de este, las estrategias que se desarrollaron van a ir enfocadas mediante las necesidades de los alumnos no perdiendo de vista la lúdica.

Como lo expresa Davies (2000) citado en Contreras (2013), “La estrategia se caracteriza por tener múltiples opciones, múltiples caminos y múltiples resultados, es más complejo su diseño y son más difíciles de implementar que otras soluciones lineales” (p.155) Como lo menciona el autor las estrategias que se implementan pueden tener resultados diferentes.

En la educación, las estrategias de enseñanza y aprendizaje para referirse al conjunto de técnicas que ayudan a mejorar el proceso educativo, se plantea que debe de ser acorde al interés del alumno, visto así las estrategias deben dirigirse a los niños tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes, concuerdo con la idea que tiene el autor debido a que la comunicación es muy importante para el desarrollo de las actividades lúdicas.

Los juegos de estrategia, se trata de un tipo de actividad lúdica basado en la inteligencia y las habilidades técnicas en las que se busca obtener la victoria a través de la planificación. En este apartado podemos encontrar diferentes modalidades, como los juegos de cartas o algunos videojuegos.

Se pueden encontrar algunos tipos de estrategias, algunas con mayor relevancia son las siguientes, estrategia de aprendizaje, en este caso, la estrategia hace referencia

a los diferentes procedimientos, modelos y tácticas a través de los cuales se aprende y se adquieren diferentes conocimientos. Así, podemos definir la estrategia de aprendizaje como el plan de acción que se ha de seguir en el ámbito educativo para lograr el aprendizaje de una tercera persona. Por ejemplo, la utilización de mapas conceptuales para fijar conceptos complejos.

**Estrategia militar:** la estrategia militar es el plan a través del cual se disponen los recursos militares para cumplir con una misión militar en cuestión.

**Estrategia empresarial:** este concepto hace referencia a los planes o la metodología que sigue una empresa para lograr conseguir sus objetivos empresariales. Así, la estrategia empresarial es el plan de acción que, plasmado en la misión, visión y los valores de la entidad, han de seguir cada una de las áreas de la empresa para lograr las metas de la misma.

**Estrategia de negocio:** la estrategia de negocio hace referencia al plan que sigue una empresa para conseguir los objetivos fijados con anterioridad, centrándose, sobre todo, en el posicionamiento en el mercado de la misma y en la obtención de ingresos. Aunque puedan parecer parecidas, la estrategia empresarial es mucho más amplia, abarcando muchas áreas de una empresa, mientras que la estrategia de negocio se circunscribe a conseguir más beneficios.

**Estrategia de inversión:** en este caso, estrategia hace referencia a los lineamientos que las personas que van a invertir van a seguir a la hora de elaborar su portafolio. Así, el inversionista deberá decidir, por ejemplo, qué porcentaje de dinero destinará a renta fija y qué porcentaje a renta variable.

**Estrategia de marketing:** esta hace referencia al plan de acción que se ha de llevar a cabo para conseguir un objetivo comercial, tales como conseguir un aumento de las ventas o la participación de una empresa en el mercado.

La estrategia que se utilizó en esta investigación fue la de aprendizaje la cual nos ayudó a plantear las actividades que se estructuraron en el plan de trabajo para generar en ellos un aprendizaje.

### 3.2.2 Lúdica

La lúdica se relaciona con actividades donde está involucrado el juego, mismas que le permitan al niño divertirse, siendo estas creativas y dinámicas. Según Jiménez (1998) citado por Sandoval, Ramírez y Ospina (2017) “La actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras”. (p. 29).

En la primera etapa de educación del infante tiende a cobrar gran importancia en su formación dado que se intenta captar su atención a través de actividades que se denominan como "juegos" pero que tienen un fin educativo. Al respecto Medina (1999), menciona que la lúdica adquiere gran importancia por el hecho de que convoca la actividad cognitiva haciendo madurar la inteligencia de quien la realiza, desarrolla la capacidad de aprender del error, por ello, la importancia de implementar actividades donde permita al alumno estar en un ambiente favorable.

Las actividades lúdicas fortalecen las relaciones sociales, en vista de que desarrollan cualidades como la nobleza, la generosidad, la amabilidad y la comprensión, siendo estas fundamentales para el trabajo cooperativo en condiciones placenteras lo que permite que se genere un ambiente de aprendizaje no solo individual, sino que también de manera grupal.

La didáctica es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. La didáctica se encarga de articular un proyecto pedagógico (objetivos sociales de la educación) con los desarrollos en las técnicas y métodos de enseñanza que se fundamentan en una teoría general del aprendizaje), de este modo permite ampliar la forma de enseñanza a los niños permitiendo hacer la educación mucho más versátil.

Dicho lo anterior Díaz Barriga menciona que los nuevos procesos en la construcción del conocimiento y en el aprendizaje están generando una nueva didáctica, es decir, un movimiento en desarrollo, con distintas vertientes, que busca el sentido del saber, del trabajo docente, a la vez que coopera la importancia del trabajo,

el deseo y la construcción de un proyecto personal por parte del alumno, generando interés en el aprendizaje.

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 experimentando sensaciones de placer, para otros, simplemente aparece o desaparece en momentos oportunos, por ello, 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.

El aprendizaje lúdico recupera todas aquellas actividades donde se utiliza el juego como estrategia para proporcionar al niño un ambiente en el cual pueda desarrollar habilidad psicomotriz que le serán de gran ayuda durante toda su formación. En educación preescolar representa uno de los mayores cimientos en el proceso de adquisición de conocimientos teórico-práctico.

La ocupación principal del niño es el juego, como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse, motivarse 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 entendimiento de la realidad.

Finalmente, como método, dado que es motivador en sí mismo, atribuye un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes, el juego como recurso didáctico, resulta muy motivador en sí mismo, potencial de transferencia (el niño reflexiona y aprende 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.

La estrategia del juego debe de fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el infante; entender el juego como ese espacio aprendizaje armonioso, y como una de las primeras experiencias que ayudan al individuo a socializarse.

La lúdica 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 qué es lo bueno y lo malo de cada conducta, el juego favorece el trabajar en equipo y la ayuda mutua.

Montessori observó que todos los niños tienen una motivación innata para aprender, en realidad no puedes impedirles que lo hagan. Merece la pena hacer un esfuerzo para comprender la mejor forma de alimentar esto y desarrollar una actitud positiva hacia las cosas que se espera que tu hijo tendrá que aprender en las diferentes etapas de su educación, comenzando por los primeros días en el jardín de infancia. Con demasiada frecuencia un niño dirá que no le gusta el colegio o que no quiere hacer algo que su padre o su madre consideran importante que aprenda.

Este tipo de actitud se puede evitar si pones en práctica los principios de Montessori desde el primer momento es importante comprender lo que entendemos por aprender, la definición más sencilla es que es un proceso por medio del cual se produce un cambio de conducta relativamente permanente en el individuo. Uno de los grandes alicientes del enfoque es que sus ideas, formuladas hace más de cincuenta años, no sólo han superado la prueba del tiempo, sino también que mucho de la que ella descubrió entonces por medio de una observación e intuición perspicaces se ha visto respaldado ahora por investigaciones recientes.

Estas actividades por medio de estrategias lúdicas tienen ventajas que ayudan al mejoramiento del desarrollo, las cuales son las siguientes:

- Permite que los niños aprendan con mayor facilidad y sin aburrirse.
- Los conceptos que asimilan les resultan más fácil de retener en la memoria.
- Es una manera de fomentar lo que se conoce como aprendizaje significativo.

- De la misma manera, también hay que tener en cuenta que es una forma de que puedan mejorar su capacidad de comunicación y, además, la de comprensión.
- En esta lista de beneficios del aprendizaje lúdico tampoco hay que olvidarse de que ayuda a que los pequeños mejoren sus habilidades sociales.
- Y a todo lo expuesto, hay que añadir que también incrementa la autoestima.

Las cuales ayudan al mejoramiento del desarrollo de estrategias, al mejoramiento de las habilidades de los alumnos, al utilizar este tipo de estrategias ayudas al alumno en distintas.

### **3.2.3 Aprendizaje**

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia, según Piaget s/f citado por Dongo (2008)

Para explicar el aprendizaje, no es necesario recorrer por separado al factor de necesidad o motivación, no porque no intervenga sino porque está incluido desde el inicio en la concepción del esquema de asimilación. El interés es la relación afectiva entre la necesidad y el objeto susceptible de satisfacerla. De este modo, decir que el sujeto se interesa por un resultado o un objeto significa, pues, que él lo asimila o que anticipa una asimilación, y decir que él tiene necesidad significa que está en posesión de esquemas que exigen su utilización (p.177)

Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio. El conocimiento físico es el tipo de conocimiento referido a los objetos, las personas, el ambiente que rodea al niño, tiene su origen en lo externo. En otras palabras, la fuente

del conocimiento físico son los objetos del mundo externo, ejemplo: una pelota, el carro, el tren, el tetero, etc.

El conocimiento social, puede ser dividido en convencional y no convencional. El social convencional, es producto del consenso de un grupo social y la fuente de éste conocimiento está en los otros (amigos, padres, maestros, etc.). Algunos ejemplos serían: que los domingos no se va a la escuela, que no hay que hacer ruido en un examen, etc. El conocimiento social no convencional, sería aquel referido a nociones o representaciones sociales y que es construido y apropiado por el sujeto. Ejemplos de este tipo serían: noción de rico-pobre, noción de ganancia, noción de trabajo, representación de autoridad, etc. Es el conocimiento que adquiere el niño al relacionarse con otros niños o con el docente. Este conocimiento se logra al fomentar la interacción grupal.

También es importante darse cuenta de que el aprendizaje comienza desde el nacimiento y que los procesos fundamentales por los que los niños aprenden, están establecidos en un momento muy temprano de la vida, para empezar, aprenden a través del juego, experimentando con las cosas del mundo que les rodea.

Este juego espontáneo se inicia en respuesta a sus necesidades del desarrollo. Lo que puedes hacer para ayudarle es depositar tu casa de manera que ponga a su disposición tantas experiencias y actividades diferentes como sea posible que sean adecuadas a su edad.

Todos los niños aprenden por medio de la participación activa, aplicándose de una manera práctica y tratando de hacer algo por sí mismos, especialmente utilizando las manos, Montessori daba una gran importancia a esta conexión entre el cerebro y el movimiento: observar al niño hace evidente que el desarrollo de su mente surge a través de sus movimientos, creía ella. Consideraba que el proceso de aprender tiene tres partes: el cerebro, los sentidos y los músculos, y que todos ellos deben cooperar para que tenga lugar el aprendizaje.

Todos los niños aprenden a su propio ritmo y a su debido tiempo. No hay dos iguales, así pues, nunca es una buena idea forzar a un niño a hacer algo en contra de

su voluntad. Es mucho mejor introducir una idea y continuar sufriendo de vez en cuando hasta que muestre interés por ella y diga que quiere intentarlo: entonces puedes alentar su participación activa, construyendo su confianza en sí mismos de manera que en el futuro pueda adelantarse a intentar más rápidamente algo nuevo. La clave es hacer la actividad inicial muy sencilla, de manera que sienta que está teniendo éxito desde el mismo comienzo.

El aprendizaje significativo se crea cuando la información se conecta con un concepto relevante y/o existente en la estructura cognitiva Ausubel, afirma que esta forma implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones se pueden aprender de manera significativamente en la medida en que las plantean, conceptos o proposiciones relevantes ya existentes en la estructura cognitiva del educando, sean claras para poder complementar con el aprendizaje que se tenía. El juego y el aprendizaje son estrategias favorables para la construcción de un aprendizaje en la educación inicial del infante. Para Bruner (1984) citado por Lozano (1997) “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.

94)

Por esto, el juego permite desarrollar la creatividad, sus capacidades y 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 del interés propio, es muy importante el incluir el juego a las aulas como una de las herramientas más importante para lograr la motivación y el aprendizaje de los niños y niñas, es un factor 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. Por ello, al momento de planear las actividades a realizar en el aula debe de ir de la mano con el juego, debido a que es una estrategia básica dentro del complejo proceso de socialización y aprendizaje del educando.

### 3.2.4 Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es aquel que se genera mediante una estrategia innovadora, de igual manera es un reforzamiento del conocimiento que se tenía anteriormente para Ausubel (2002) citado por Garcés et al. (2018) “El aprendizaje significativo se caracteriza por edificar los conocimientos de forma armónica y coherente, por lo que es un aprendizaje que se construye a partir de conceptos sólidos” (p. 234)

Este aprendizaje se basa en la organización en este caso de actividades que se generan para la mejora del conocimiento que se tiene, este se mejora mediante el desarrollo de estas, para lograrlo se necesitan materiales los cuales son importantes para lograr el objetivo, para Ausubel (1983) citado por Garcés et al. (2018) “La significatividad lógica del material se refiere a cómo están presentados y organizados los contenidos, a partir de una secuencia lógica y ordenada” (p. 237)

De acuerdo a lo menciona el autor el material es una herramienta de trabajo importante para el desarrollo de las actividades, lo cual se utiliza para llevar a cabo una mejor actividad, en el desenlace de estas se lleva una secuencia lógica de acuerdo de ello, mediante los recursos utilizados se genera un aprendizaje que le genere un conocimiento que le sea útil.

Ausubel (1983) citado por Garcés et al. (2018) Plantea diferentes tipos de aprendizaje significativo, que pueden desarrollar etapas y características propias para desarrollar las habilidades y destrezas de aprendizaje, así lo explica la tabla 1:

**Tabla 1.** *Tipos de aprendizaje significativo*

| TIPO                            | ETAPAS  | CARACTERISTICAS  |
|---------------------------------|---|--|
| Aprendizaje de representaciones | Aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Aunque no los identifica como | El niño adquiere el vocabulario. Aprende la palabra “mamá” pero ésta sólo tiene significado para aplicarse a su propia madre |

|                                   | categorias  |  |
|-----------------------------------|---|--|
| Aprendizaje de conceptos          | El niño comprende palabras que pueden usarse en diferentes contextos. Además, percibe conceptos abstractos. | Comprende que la palabra “mamá” puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres Comprende conceptos abstractos como “gobierno”, “país”, “mamífero”.            |
| Aprendizaje de proposiciones      | Conoce el significado de los conceptos  | Puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo  |
| 1. Por diferenciación progresiva  | Cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía.                  | Conoce el concepto de triángulo y al conocer su clasificación puede afirmar: “Los triángulos pueden ser isósceles, equiláteros o escalenos”.                                     |
| 2. Por reconciliación integradora | Cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía.         | Conoce los perros, los gatos, las ballenas, los conejos y al conocer el concepto de “mamífero” puede afirmar: “Los perros, los gatos, las ballenas y los conejos son mamíferos”. |
| 3. Por combinación                | Cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos.  | Conoce los conceptos de rombo y cuadrado y es capaz de identificar car que: “El rombo tiene cuatro lados, como el cuadrado”.   |

Estos aprendizajes dan pauta a desarrollar distintas habilidades que le permiten desarrollar habilidades que le servirán a lo largo de su vida, estos aspectos ayudan a la mejora del apropiamiento de conocimientos, por ello Garcés, et. al (2018) mencionan que:

Las ventajas del aprendizaje significativo se centran en vincular la nueva información a la estructura cognitiva, superando las expectativas del memorístico, en el sentido de almacenar la información para desarrollar la memoria a corto y largo plazo, además el aprendizaje significativo es una forma de enseñanza cognitiva que interactúa directamente con las estructuras intelectuales de los individuos y, por último, también se relaciona con la motivación para ayudar a afirmar y apropiarse de los conocimientos”(p. 236)

Una ventaja del aprendizaje significativo es que los nuevos conocimientos facilitan la retención de la nueva información por ello se menciona que las actividades lúdicas influyen en los alumnos a generar un aprendizaje significativo, se retroalimenta el conocimiento previo que se trae desde casa para mejorarlo.

Según Ausubel este es un tipo de aprendizaje en el que el aprendiz asocia, reajusta y reconstruye informaciones que anteriormente ya tenía, o lo que es lo mismo : las ideas previas condicionan las nuevas que está asimilando, algunas características que tiene son

- Los datos deben tener significado para el estudiante, no debe ser una mera incorporación mecánica de datos.
- Se entiende como recíproco, existe una retroalimentación entre la fuente y el receptor.
- El aprendiz entiende la información que se le está proporcionando.
- El aprendizaje adquirido puede ser aplicado en diferentes contextos. A esto se le define como transferencia del conocimiento.
- Existe una conexión entre la información nueva y la pre-existente entre la estructura cognitiva.
- La información nueva complementa y enriquece a la información anterior y esto la hace más completa para el sujeto.
- El aprendiz tiene la disposición de aprender, siempre que tenga lógica y significado para él.

Este aprendizaje nos aporta al desarrollo de las actividades para mejorar el desarrollo de las actividades que se plantearon ayuda a la reconstrucción de conocimiento por ello según Ausubel (2002) citado por Garcés et al. (2018) “El aprendizaje significativo es un proceso cognitivo que desarrolla nuevos conocimientos, para que, sean incorporados a la estructura cognitiva del estudiante, conocimientos que solo pueden surgir si los contenidos tienen un significado, que los relacione con los anteriores, facilitando la interacción y restructuración de la nueva información con la preexistente”(p. 242).

El proceso de aprendizaje significativo está definido por la serie de actividades significativas que ejecuta, y actitudes realizadas por el aprendiz; las mismas que le proporcionan experiencia, y a la vez ésta produce un cambio relativamente permanente en sus contenidos de aprendizaje.

**Tabla 2.** Fases del aprendizaje significativo (Shuell, 1990)

| FASE INICIAL  | FASE INTERMEDIA  | FASE FINAL  |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hechos o partes de información que están aislados conceptualmente.</li> <li>• Memoriza hechos y usa esquemas preexistentes (aprendizaje por acumulación).</li> <li>• El procedimiento es global.</li> <li>-Escaso conocimiento específico del dominio (esquema preexistente).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formación de estructuras a partir de las partes de información aisladas.</li> <li>• Comprensión más profunda de los contenidos por aplicarlos a situaciones diversas.</li> <li>• Hay oportunidad para la reflexión y recepción de realimentación sobre la ejecución.</li> <li>• Conocimiento más abstracto que puede ser generalizado a varias</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayor integración de estructuras y esquemas.</li> <li>• Mayor control automático en situaciones (cubra abajo).</li> <li>• Menor consciente. La ejecución llega a ser automática, inconsciente y sin tanto esfuerzo.</li> <li>• El aprendizaje que ocurre en esta fase consiste en:               <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Acumulación de nuevos hechos a los esquemas preexistentes (dominio).</li> <li>b) Incremento de los</li> </ul> </li> </ul> |

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>-Uso de estrategias generales independientes del dominio.</p> <p>-Uso de conocimientos de otro dominio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La información adquirida es concreta y vinculada al contexto específico (uso de estrategias de aprendizaje).</li> <li>• Ocurre en forma simple de aprendizaje.</li> <li>• Condicionamiento.</li> <li>• Aprendizaje verbal.</li> <li>• Estrategias mnemónicas.</li> <li>• Gradualmente se va formando una visión globalizada del dominio.</li> <li>• Uso del conocimiento previo.</li> <li>• Analogías con otro dominio.</li> </ul> | <p>situaciones (menos dependientes del contexto específico).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de estrategias de procedimiento más sofisticadas.</li> <li>• Organización.</li> <li>• Mapeo cognitivo.</li> </ul> | <p>niveles de interrelación entre los elementos de las estructuras (esquemas).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo hábil de estrategias específicas de dominio.</li> </ul> |
|--|---|--|

Por lo tanto, los contenidos de aprendizaje significativo son del tipo actitudinal, valorativo (ser); conceptual, declarativo (saber); y procedimental, no declarativo (saber hacer), las actividades resultan significativas cuando el aprendiz, entre otros aspectos, disfruta con lo que hace, participa con interés, se muestra seguro y confiado, pone atención a lo que hace, trabaja en grupo con agrado, trabaja con autonomía, desafía a sus propias habilidades, propicia la creatividad y la imaginación.

## CAPÍTULO IV. ACCIONES EMPRENDIDAS



## 4.1 Estrategia: Feria Nutricional

### 4.1.1 Diseño de la Propuesta

Para el diseño de la propuesta se realizó un proyecto que tiene por nombre “feria nutricional” se planeó en el campo de exploración y comprensión del mundo natural y social, con el aprendizaje “reconoce la importancia de una alimentación correcta y los beneficios que aporta al cuidado de la salud”, las siguientes actividades que fueron planeadas mediante juegos y dinámicas dan cuenta del diseño de la estrategia.



2021. “Año de la consumación de la independencia y la grandeza de México.”

Escuela: Jardín de Niños “Anexo a la Normal de Tejupilco”.

Proyecto: “Feria nutricional”

#### Campo de formación: “Exploración del mundo natural y social”

##### Organizador curricular 1:

Cultura y vida social

##### Organizador curricular 2:

Interacciones con el entorno social

##### Aprendizajes esperados:

- ✓ Reconoce la importancia de una alimentación correcta y los beneficios que aporta al cuidado de la salud.

S.D.” Feria nutricional”

##### Actividad 1 “Exportemos nuestro cultivo”

- Comenzar bailando la canción “Canción de las frutas”
- Ver el video “El huerto de la familia” <https://youtu.be/NbzjlfZdPc>

##### Materiales:

- 5 dados frutas
- 5 dados lugares de

|   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntar, ¿Qué cosas debemos hacer para la realización de un huerto?, ¿alguien de ustedes ha comido algún alimento que sus papás o sus abuelitos cosechan?, ¿cómo cuáles?, ¿Ustedes saben que es lo que pasa a las cosechas de frutas, verduras o algún alimento que se pueda cultivar?</li> <li>• Dar una breve explicación de lo que pasa, como es que exportan y donde se pueden vender</li> <li>• Explicación del juego.</li> <li>• Se Jugará “el dado de frutas” y “el dado de exportaciones” Para ello se ocupará que en el pizarrón se coloquen 4 lugares de exportación en tamaño grande, ejemplo: China, España, Argentina, USA. Y en una mesa se colocarán partes de frutas ya sean: manzana, sandia, uvas, plátano e irán armándolas conforme sea su turno. se le indicara que lanzaran el primer dado y después el segundo. Ejemplo: Si al lanzar el primer dado cayo en Manzana y el segundo cayo en china, el alumno tendrá que colocar su manzana en el país de China (Tiempo estimado 30 segundos)</li> <li>• Preguntar; ¿Qué fruta exportaste?, ¿Ah que lugar?, ¿Qué sentiste al armar tu fruta y llevarla al país que te toco?</li> </ul> | <p>exportación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colores.</li> <li>• Canasta.</li> <li>• Imágenes de frutas</li> <li>• Láminas de países</li> </ul> |
| <p>S.D. “Feria nutricional”</p> <p>Actividad 2 “<b>El aro con botellas</b>”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciar con bailando una canción</li> <li>• Preguntar, ¿Qué cuentos han leído?, ¿Se acuerdo de como era su cuento?, ¿De qué se trataba el cuento que leyeron?</li> <li>• Leer el cuento de Alfredo y sus verduras <a href="#">Cuento "Alfredo y las verduras" - Importancia de cuidar nuestra alimentación - YouTube</a></li> <li>• Preguntar: ¿Por qué Alfredo no le gustaban las frutas y verduras?, ¿Qué tenía Alfredo? ¿Por qué es importante comer adecuadamente?, ¿En qué nos beneficia?, ¿etc.</li> <li>• Explicar cómo se jugará: Es turno de crear nuestro propio cuento, jugando “El aro con botellas” y para ello colocare 6 botellas frente cada alumno y se les</li> </ul>  | <p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Botellas</li> <li>• Aros</li> <li>• Imágenes</li> </ul>                                     |

dará un aro, por ejemplo: cada botella tendrá pegado imágenes de verduras, frutas, personaje, lugares, etc estos serán para la creación de su cuento. Y con el aro irán aventándolas a la boca de la botella, solo tendrán oportunidad de tener tres cosas para la creación de su cuento. Cuando ya los tengas en ese momento se les ira pidiendo que cuenten su historia.

S.D. “Feria nutricional”

### Actividad 3 “Semáforo nutricional”

- Iniciar bailando la canción del baile del cuerpo: [COREOKIDS - el baile del cuerpo -DIVERPLAY- Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover - YouTube](#)
- Cuestionar: ¿Saben lo que es tener una buena alimentación?
- Comentar que iniciaremos el día escuchando el video de [Promoviendo hábitos de Alimentacion Saludable - YouTube](#)
- Preguntar: ¿qué es lo que nos hace tener una buena alimentación?, ¿cuáles son los trabajos que realizan los alimentos en nosotros?, ¿qué pasa si nos alimentamos mal?, ¿cuántas comidas podemos tener al día?, ¿cuáles son?
- Explicar cómo se jugara el juego: Comentar a los alumnos/as que saldremos del salón para realizar el juego de “El semáforo nutricional” concientizar el consumo de alimentos que se pueden comer a diario, los que se deben de comer moderadamente y los que se pueden comer en ocasiones especiales o rara vez para ello dar las siguientes indicaciones: Los jugadores tendrán 1 minuto para acomodar todo correctamente y por último preguntar ¿Por qué los colocaron de esa manera? (Jugar de 2 a 3 veces):

Verde: Si lo podemos comer todos los días

Amarilla: De vez en cuando

Rojo: No debemos de comerlo mucho

- Dar explicación sobre la importancia de una buena alimentación. (Pedir que se metan al salón)

### Materiales:

- Gises de colores
- Imágenes de frutas/verduras, carnes, cereales.
- Lamina del Plato del buen comer.
- Impresiones de un plato.

- Colocar en el pizarrón una lámina del Plato del buen comer y mencionar que para tener una buena alimentación debemos de tener de 1 a 2 alimento de cada uno de los separadores los cuales vienen siendo frutas y verduras, cereales y leguminosas dentro de nuestro platillo.
- Repartir a cada uno los alumnos/as un dibujo de un plato donde se les pedirá que dibujen en los 5 alimentos distribuidos en los tres separadores. (Realizarlo junto con ellos)
- Pedir a tres alumnos que expongan la importancia del buen comer.

S.D. “Feria nutricional”

#### Actividad 4 “**Pintando frutas**”

- Comentar que es turno de trabajar con una actividad relacionada a la feria nutricional para ello:
- Preguntar ¿Les gusta pintar?, ¿han creado sus propias pinturas?, ¿qué nombre les pusieron a sus pinturas?
- Hablar del artista “” frutero de frutas
- Proyectar el video de la importancia de las frutas para el día de muertos y dar una pequeña explicación de en qué nos benefician las frutas.
- Preguntar ¿Qué es lo que observamos?, ¿Algunas de estas frutas las encuentran en la ofrenda?, ¿Cómo cuáles?
- Explicar lo que aremos: Comentar que pintaremos y en conjunto con todos crearemos nuestro frutero para poder colocarlo en nuestra ofrenda. Manos a la obra.
- Dialogar sobre la importancia de las frutas

#### **Materiales:**

- Pintura
- Pinceles
- Bata o playera grande vieja
- Hoja de frutas.

#### 4.1.2 Aplicación de la Propuesta

Durante la mañana de trabajo organice mis tiempos para observar cuales eran los momentos más específicos los cuales me permiten determinar la iniciación de cada una de las actividades, mismas que se iniciaron creando un ambiente agradable mediante canciones y dinámicas que se relacionaban con lo que se trabajaría, se inició dando indicaciones se realizó posteriormente trabajo las estrategias: exportemos nuestro cultivo, el aro con botellas, semáforo nutricional, pintando frutas y, se desarrollaron de la siguiente manera.

Se inició dando indicaciones bailando la canción de las frutas donde los alumnos realizaron algunos movimientos utilizando su cuerpo, se observó el video “El huerto de la familia” del cual se realizaron algunas cuestiones ¿Qué cosas debemos hacer para la realización de un huerto?, ¿Alguien de ustedes ha comido algún alimento que sus papás o sus abuelitos cosechan?, ¿Cómo cuáles?, ¿Ustedes saben que es lo que pasa a las cosechas de frutas, verduras o algún alimento que se pueda cultivar? Se dio una breve explicación de lo que pasa, como es que exportan y donde se pueden vender.

Después se comentó a los alumnos que se realizaría el juego “Exportando frutas” se jugó con “el dado de frutas” y “el dado de exportaciones” Para ello se pegaron en el pizarrón 4 imágenes de lugares de exportación en tamaño grande, ejemplo: China, España, Argentina, USA y en una mesa se colocaron rompecabezas de frutas ya sean: manzana, sandía, uvas, plátano, se fueron formando conforme fue su turno, al término del juego se reflexionó sobre la importancia de comer sano.

La actividad se realizó con el fin de que los alumnos reflexionaran sobre la importancia del proceso que se lleva para que crezca la fruta, con el juego se procuró que los alumnos entendieran de una manera divertida la manera en la que se exporta la fruta, se reflexionó sobre la importancia de comer sano.

El juego es una estrategia que se puede implementar para hacer que los alumnos aprendan de una manera más divertida Según Jiménez (1998) “La actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo,

en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras”. (p. 29). por ello, se busca que los alumnos trabajen en un ambiente agradable.

Como segunda actividad el aro de las botellas se inició bailando y cantando una canción de buenos días, se hicieron algunas cuestiones para recuperar los aprendizajes previos ¿Qué cuentos han leído?, ¿De acuerdo de como era su cuento?, ¿De qué se trataba el cuento que leyeron?

Se contó el cuento de Alfredo y sus verduras del cual se hicieron las siguientes preguntas ¿Por a Alfredo no le gustaban las frutas y verduras? ¿Qué tenía Alfredo? ¿Por qué es importante comer adecuadamente?, ¿En qué nos beneficia? Para que los alumnos reflexionaran sobre la importancia de comer frutas y verduras.

Se comentó a los alumnos sobre el juego “El aro con botellas” donde fueron creando su cuento primero se colocaron 6 botellas frente cada alumno y se les proporciono un aro, cada botella tenia pegado imágenes de verduras, frutas, personaje, lugares, con los cuales servirían para la creación de su cuento, el aro se lanzó a la boca de la botella y al insertar tenían que tomar una imagen, solo tenían 3 oportunidades, con las 3 imágenes fueron creando su cuento el cual fue sobre comer frutas y verduras, la mayoría de los alumnos contaron su historia hablando de la importancia de tener una alimentación correcta.

En esta actividad se buscó que los alumnos desarrollaran su creatividad y su capacidad para crear un cuento de una manera lúdica donde por medio del juego lo realizara, el juego como recurso didáctico, resulta muy motivador en sí mismo, potencial de transferencia (el niño reflexiona y aprende a través del juego). El juego como motor de aprendizaje, estimula la acción la reflexión, el lenguaje y la interacción del niño con el mundo que lo rodea.

La siguiente acción que tiene por nombre semáforo nutricional se inició bailando la canción del baile del cuerpo se recuperaron aprendizajes ¿Saben lo que es tener una buena alimentación?, se observó el video de Promoviendo hábitos de Alimentación del cual se hicieron algunas cuestiones ¿Qué es lo que nos hace tener una buena alimentación?, ¿Cuáles son los trabajos que realizan los alimentos en nosotros?, ¿Qué

pasa si nos alimentamos mal?, ¿Cuántas comidas podemos tener al día?, ¿Cuáles son?.

Se explicó el juego del semáforo nutricional, se solicitó salir del salón para realizar el juego, en donde se concientizó sobre el consumo de alimentos que se pueden comer a diario, los que se deben de comer moderadamente y los que se pueden comer en ocasiones o rara vez los jugadores solo tuvieron 1 minuto para acomodar todo correctamente de acuerdo al color los colores fueron divididos de la siguiente manera Verde: Si lo podemos comer todos los días.

Amarilla: De vez en cuando.

Rojo: No debemos de comerlo mucho.

Para culminar con el juego se preguntó ¿Por qué los colocaron de esa manera?, se dio una explicación sobre la importancia de una buena alimentación, se pegó en el pizarrón una lámina del Plato del buen comer y se mencionó que para tener una buena alimentación debemos de tener de 1 a 2 alimento de cada uno de los separadores los cuales vienen siendo frutas y verduras, cereales y leguminosas dentro de nuestro platillo, se repartió a cada uno los alumnos/as un dibujo de un plato donde se les pidió que dibujaran en los 5 alimentos distribuidos en los tres separadores. Por último, se les pidió a los alumnos que expusieran su trabajo y la importancia de comer sanamente.

Se desarrolló de esta manera para que los alumnos entendieran de un carácter más llamativo como lo es el semáforo, ya que es algo practico y le ayuda a la clasificación en este caso los colores, por ello Ospina (2015) menciona:

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 (p. 99)

La actividad de pintando frutas se inició recuperando los aprendizajes previos de los alumnos realizando algunas cuestiones ¿Les gusta pintar?, ¿han creado sus propias pinturas?, ¿Qué nombre les pusieron a sus pinturas? Se comentó a los alumnos sobre las frutas, el color se platicó si habían visto un frutero, de acuerdo a las respuestas se

fue introduciendo al tema se proyectó el video de la importancia de las frutas para el día de muertos se hicieron algunas cuestiones ¿Qué es lo que observamos?, ¿Algunas de estas frutas las encuentran en la ofrenda?, ¿Cómo cuáles? Por último, se dio una pequeña explicación de en qué nos benefician las frutas.

Se explicó que pintaríamos diferentes frutas utilizando bolas de unicel y en conjunto con todos se hicieron un frutero para poder colocarlo en nuestra ofrenda del día de muertos, se utilizó pintura para poder crearlas. Por último, se dialogó sobre la importancia de las frutas los beneficios que tienen el alimentarse de una manera correcta.

Esta actividad se realizó con el fin de que los alumnos desarrollaran su creatividad para crear y de igual manera se hiciera reflexión sobre la importancia de las frutas basándose en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, desarrollar en el estudiante a través del juego el crecimiento físico, emocional, intelectual y social a través de la creatividad y potenciar el trabajo colaborativo dentro y fuera del aula.

#### **4.1.3 Seguimiento y Evaluación de la Propuesta**

Las actividades que se implementaron mediante estrategias lúdicas en las cuales se integraron dinámicas y materiales para generar en los alumnos interés y así poder captar su atención, lo que se buscó es que los alumnos pudieran aprender de una manera divertida, en donde se sintieran en un ambiente favorable que le permitieran desarrollar habilidades que le servirán para la vida.

Durante el desenlace de las actividades se buscó generar un impacto en la manera de implementar y aplicar las actividades, donde los alumnos al momento de estar jugando generen en él un aprendizaje significativo, con las cuales se pretenden dejar de lado las clases donde no se permite el desarrollo de la socialización de los alumnos.

Para ello, en estas actividades los alumnos respondieron bien a las actividades que se generaron, fueron de interés para ellos, se pudo notar en el desarrollo de estas, al término de la actividad se recuperaban los aprendizajes por medio de preguntas donde

se pudiera notar si se había logrado que los alumnos se apropiaran de la información, al final de cada actividad se hacía retroalimentación para que el alumno se apropiara mejor del aprendizaje.

Las actividades que se presentaron y aplicaron se lograron exitosamente, en cuanto al aprendizaje que se quería lograr, lo que se necesita mejorar es la manera de dar las indicaciones que sean claras y precisas porque si no los alumnos tienden a no entender y por ello no realizar bien las actividades, en algunas actividades los alumnos no comprendían las indicaciones que se les daba lo cual era evidente que no se desarrollaría la actividad de una buena manera.

Una sugerencia sería que el material estuviera en un tamaño donde los alumnos puedan manipularlo y observarlo, algunos materiales que se utilizaron para la implementación de la estrategia fueron pequeños los cuales no permitían que los tuvieran la oportunidad de manejarlo y así poder realizar la estrategia obteniendo un resultado satisfactorio, pude notar que a los alumnos les interesa más el manipularlo que solo observar.

El espacio en donde se realizan las actividades son de gran importancia a la hora de realizarlas, en el desarrollo de la situación se trabajó en diferentes áreas y espacio tanto del salón como de la escuela, en algunas actividades como pintando frutas en la que se utilizó pintura, para ello se necesitó un espacio amplio para que los alumnos puedan pintar de una manera cómoda y no dejando de lado el cuidado de su ropa, otra actividad fue el aro con botellas este fue un juego que se implementó para que los alumnos realizaran su cuento de las frutas verduras, por lo que se necesitó un espacio amplio para que los alumnos lo jugaran de una mejor manera y que la estrategia resultara mejor.

#### **4.1.4 Retroalimentación de la Propuesta**

En las actividades desarrolladas se pudo notar que hizo falta mejorar al momento de dirigir las consignas, para que sean más claras y precisas y la organización de las

actividades para la mejora del apropiamiento del aprendizaje en los alumnos, los espacios y materiales para la mejora de estas se replantean las siguientes actividades.

- Mejorar indicaciones
- Mejorar material
- Organización

## 4.2 Estrategia ¿Cómo son?

### 4.2.1 Diseño de la Propuesta

La siguiente situación didáctica se planeó con el fin de mejorar los resultados y las actividades que se plantearon en las primeras estrategias, la cual lleva por nombre “¿Cómo son?” las cuales consta de actividades las cuales se desarrollan con estrategias lúdicas.

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Exploración del mundo natural y social</b></p>  | <p><b>Organizador curricular 1:</b><br/>Mundo natural.</p>  |
| <p><b>Organizador curricular 2:</b><br/>Exploración de la naturaleza.</p>   | <p><b>Aprendizaje esperado:</b><br/>Comunica sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales utilizando registros propios y recursos impresos.</p> |
| <p>Nombre de la secuencia: ¿Cómo son?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Versión 1. Del libro de la educadora “Cómo son” pág. 81.</li> <li>♥ Colocar a los alumnos en semicírculo, mostrar una caja cubierta en la cual estará un animal adentro (tortuga), comentar que un animal nos vino a visitar, pedir que adivinen de que animal se trata, dar algunas pistas para que los alumnos traten de adivinar.</li> <li>♥ Los alumnos podrán plantear preguntas a los que la educadora solo responderá si o no.</li> <li>♥ Mostrar a los alumnos el animal dejar que lo observen, ¿Cómo es? Dejar que mencionen características físicas, preguntar si alguien conoce más sobre el</li> </ul> |   |

animal.

- ♥ Mediante la dinámica de la papa caliente se le dio la participación a los alumnos
- ♥ Escribir en el pizarrón las características que mencionen los alumnos de forma analógica.
- ♥ Proporcionar una hoja blanca a los alumnos para que dibujen al animal de acuerdo a las características que se han mencionado.
- ♥ Comentar con los alumnos la importancia de cuidar a los animales y el habita.
- ❖ Continuar Versión 1. Del libro de la educadora “Como son”
- ❖ Observar lámina didáctica de segundo grado “insectos y otros bichos” cuestionar a los alumnos ¿Qué son? ¿Cuáles conocen? ¿Cómo son? ¿Conocen algún animal que se parezca a alguno de estos? ¿En qué se parecen? ¿Estos animales que ven en la lámina se parecen en algo? ¿En qué?
- ❖ Comentarles a los alumnos que algunos de los animales que aparecen en la imagen también se encuentra en la escuela, salir a dar un recorrido por la escuela buscando algunos animales, con ayuda de una hoja los alumnos dibujaran los animales que se observan, al momento de hacer el recorrido dejar que el alumno reflexione sobre que se tiene que hacer al momento de encontrarlo.
- ❖ Al terminar entrar al salón, anotar en el pizarrón que animales encontraron, pidiendo que lo describa cuestionando a que animal se aparece y reflexionar.
- ❖ Realizar un cuadro que contenga 4 columnas con los siguientes aspectos “animal que observé”, ¿Cómo es?, ¿A qué animal se parece? y ¿Por qué? a través de imágenes.
- ❖ Utilizar la caja mágica para que los alumnos participen
- ♥ Continuar Versión 1. Del libro de la educadora “Como son”
- ♥ Proporcionar ¼ de cartulina a cada alumno para que dibujen a un animal de los que observaron.
- ♥ Al termino pedir que pinten (Pinturas) o rellenen (plastilina o papel) su dibujo.
- ♥ Los alumnos pasarán a exponer su dibujo y mencionarán por qué creen que se parecen.
- 📖 Finalizar Versión 1. Del libro de la educadora “Como son”
- 📖 Observar la lámina didáctica de tercer grado “diferentes pero semejantes”
- 📖 Se jugara el juego de la papa caliente para que los alumnos participen.

☞ Cuestionar ¿Qué animales hay? ¿Qué están haciendo? ¿Cuáles se parecen? ¿En qué? ¿Cuáles son diferentes? ¿Por qué?

☞ Hacer un círculo con los alumnos, colocar en medio imágenes de animales, pedir algún alumno que tome una tarjeta, la observará qué animal es y completará la frase” Este es un tigre, se parece a mí en...” y por último imitarla.

❖ Cuestionar ¿sabes que es un fenómeno natural?

❖ Observar video “Cuatro fenómenos naturales”

<https://www.youtube.com/watch?v=GDxWxCKSpiM>

❖ cuestionar ¿Qué es un fenómeno? ¿Qué fenómenos menciona el video? ¿De qué se trata cada uno? ¿Cómo se producen? ¿En qué nos beneficia cada uno?

❖ Proporcionar una hoja en blanco para que dibujen los 4 fenómenos que se mencionan en el video.

♥ Cuestionar ¿conocen los elementos naturales?

♥ Observar video “Elementos de la naturaleza”

<https://www.youtube.com/watch?v=WO25nKgqm68>

♥ Cuestionar ¿Cuáles son los elementos de la naturaleza? ¿son importantes? ¿En qué consiste cada uno? ¿En qué nos beneficia cada uno?

♥ Proporcionar una hoja para que dibujen los elementos de la naturaleza.

♥ Reflexionar sobre la importancia que tiene cada uno.

Se organizará a los alumnos en 4 equipos cada uno tendrá que representar (vestuario u accesorio) a un elemento de la naturaleza (aire, tierra, agua y fuego)

- Recordar el video que se vio el día anterior, cuestionar ¿Qué elementos de la naturaleza vimos ayer? ¿para qué nos sirve cada uno?
- Se colocará a los alumnos por equipos
- Se explicará cada uno de los elementos
- Cada equipo representará al elemento que le tocó y explicará, para que cada equipo pasara se jugará el juego “Quién fue” en el que para un integrante de cada equipo para lanzar una pelota y meterla en una cubeta, de acuerdo a los resultados pasan a exponer.
- Reflexión de la actividad.

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Materiales:</b></p> <p>Tarjetas de animales (tigre, león, leopardo, conejo, jirafa, gorila, cebra), 11 ¼ de cartulina, una tortuga, video “Cuatro fenómenos naturales”, video “Elementos de la naturaleza”, hoja de cuadro “Como son”.</p> | <p><b>Evaluación:</b></p> <p>Observar la manera en la que los alumnos describen de manera clara los hallazgos que encuentran.</p> |
| <p><b>Material del salón:</b></p> <p>Lámina didáctica “Insectos y otros bichos”, lámina didáctica “diferentes pero semejantes”.</p>  |   |

#### 4.2.2 Aplicación de la Propuesta

Estas actividades se realizaron con el fin de que los alumnos mediante diferentes estrategias donde se implementaron acciones lúdicas se pudiera lograr comunicar los hallazgos que se tienen referente a un tema, se utilizaron juegos, dinámicas para poder generar en el alumno un aprendizaje, Se planeó la situación didáctica que lleva por nombre ¿Cómo son? del campo de formación académica exploración del mundo natural y social, la cual está integrada por actividades que ayudaran al alumno a desarrollar habilidades que le sirvieran a lo largo de su vida porque le ayudara a poder expresarse.

Como primera actividad si trabajó con un animal vivo el cual se realizó la estrategia de la siguiente manera se escondió al animal en una caja para que los alumnos adivinar al mediante pistas de que animal se trataba creando curiosidad al querer saber de qué animal se trataba después de dar varias pistas se mostró la tortuga, se cuestionó sobre las características físicas, y se pidió que mencionaran si conocían al animal ¿En dónde lo habían visto? ¿Que comía donde habitaba? ¿Dónde podríamos encontrar? dejando que los alumnos mencionaran lo que sabían.

Para la participación de los alumnos se utilizó la dinámica la papa caliente, al alumno que fuera perdiendo ese le tocaba participar comentando características físicas

y donde podremos encontrar a las tortugas, también características analógicamente para que los alumnos encontraran relación con el animal por ejemplo la tortuga es verde los árboles, Por último, se proporcionó una hoja blanca donde los alumnos dibujaron al animal de acuerdo a las características mencionadas anteriormente, recalcando así la importancia de cuidar a los animales.

Como segunda actividad se proyectó a los alumnos la lámina didáctica “insectos y otros bichos” Se cuestionó ¿Qué son? ¿Cuáles conoces? ¿Cómo son? ¿Conocen algún otro animal que se aparezca alguno de estos?, después se comentó a los alumnos que los animales que aparecen en la imagen también se encuentran en la escuela, salimos a dar un recorrido en busca de algunos animales los buscaron en los árboles, las plantas, el patio y áreas verdes donde podrían estar, al regresar al salón se proporcionó una hoja blanca para que los alumnos dibujaran los animales encontramos.

Al día siguiente se comenzó bailando la canción de los animales para recordar lo que se trabajó el día anterior con ayuda de un cuadro que tenían por nombre “animal que observé” se contestaron las siguientes preguntas utilizando imágenes ¿Cómo es? en el que tenía que buscar que animal era, la siguiente pregunta ¿A qué animal se parece? con otra imagen parecida al animal anterior y por último ¿Por qué? en la cual niño explicaba se pidió la participación a tres niños para que explicaran su trabajo los cuales se hicieron mediante la dinámica de la caja mágica.

En esta actividad se inició cuestionando sobre los animales que se vieron el día anterior recordando características y formas, se proporcionó 1/4 de cartulina a cada alumno en el cual dibujaron al animal que más le gusto durante lo observado los días anteriores, al término de dibujar se dio oportunidad de que el alumno eligiera cómo decorar su dibujo, mediante pintura rellenarlo con plastilina o papel esta actividad se hizo para que eligiera el material con el que querían trabajar y así poder ayudar al desarrollo de su creatividad, al término de la actividad con la ayuda de la caja mágica pasaron cuatro niñas exponer su dibujo compartiendo tus características físicas del animal dibujado.

Se inició observando la lámina didáctica diferentes pero semejantes en el cual se utilizó como estrategia el juego la papa caliente para que los alumnos participaran, de

acuerdo al perdedor tuvo la oportunidad de participar contestando algunas cuestiones como, por ejemplo, ¿Qué animales hay? ¿Qué están haciendo? ¿Qué animales se parecen? ¿En qué? ¿Cuáles son diferentes? ¿Por qué? después se hizo un círculo con los alumnos en el cual en medio se colocaron imágenes de animales de las cuales los alumnos tomaron una y completaron la frase éste es un tigre se parece a mí..... posteriormente imitaron al animal e invitaron a los compañeros, por último, se mencionaron características físicas de los animales.

En la siguiente acción se trabajaron los cuatro fenómenos naturales primero se proyectó un video en el cual se observaba los fenómenos y por qué se producía, se mencionaron algunas características favorables para el planeta, después se hicieron algunas cuestiones ¿De qué trata cada uno? ¿Cómo se producen? ¿En qué nos benefician?, se proporcionó una hoja dividida en cuatro en donde los alumnos pintaron los cuatro fenómenos naturales para posteriormente explicarlos.

Se trabajo con los elementos de la naturaleza (Aire tierra agua y Fuego) se proyectó un video mencionando los beneficios a la sociedad, se mencionó características favorable y no favorable, se hicieron algunas cuestiones ¿Cuáles son los elementos de la naturaleza? ¿Son importantes? ¿En qué consiste cada uno de ellos? se proporcionó a cada alumno una hoja en la que colorearon los cuatro elementos, Se utilizó la estrategia de los colores para conformar cuatro equipos para que el día siguiente cada equipo tendría que representar el elemento que le tocó mediante algún vestuario u accesorio.

Al día siguiente, se colocaron a los niños por equipo recordando así lo visto anteriormente después se explicó cada uno de los elementos en qué consistía y beneficios, cada equipo represento el elemento que se les había asignado para la participación se utilizó el juego “quién fue” en el cual cada integrante de un equipo pasó a lanzar una pelota para meterla a una cubeta, al meterla se dio la participación al equipo y así el equipo que mejor participó y más apporto ganó.

#### **4.2.2 Seguimiento y Evaluación de la Propuesta**

Las actividades que se aplicaron con el fin de retroalimentar las actividades que se plantearon en la primera estrategia, se pudo notar en el desarrollo de cada una, el juego como estrategia para que los alumnos se interesen en las actividades me favoreció, con estas se buscó mejorar la manera en que se implementaron las primeras.

La forma en la que se aplicaron fue de agrado para los alumnos y se pudo observar el avance que tuve al momento de dirigirme a los alumnos, las estrategias planeadas resultaron satisfactorias para la apropiación del aprendizaje.

Después de aplicar las actividades me pude dar cuenta que si fortalecí el ambiente de trabajo con los alumnos utilizando la estrategia del juego, el desarrollo de cada una de las actividades se llevó a cabo con las sugerencias que se realizaron en la primera estrategia, tanto como indicaciones, se pudo notar un mejor desenvolvimiento, se plantearon más claras y por ello se pudo ver un mejor desarrollo en las actividades, las dinámicas y juegos que se utilizaron fueron fructíferos para que el alumno lograra apropiarse del aprendizaje que se pretendía

Estas actividades generaron en los alumnos un gran impacto en cuanto al desarrollo ya que estuvieron jugando y aprendiendo en conjunto, se observó en el transcurso de la semana, el juego para los alumnos es considerado como un momento para distraerse, interactuar con los demás por ello se utilizó como estrategia para lograr un aprendizaje.

En el transcurso del desarrollo de las actividades me fue bien, los resultados que se obtuvieron fueron favorables, me sentí bien al momento de implementarlas, me pude percatar de cosas que me sirvieron para la retroalimentación de las actividades, de la misma manera me enfrenté a retos que se presentaron como acoplarme al ritmo de trabajo de los alumnos, la edad que tienen para poder dirigir las actividades de una manera clara.

Una dificultad que se me presento fue que el alumno lograra crear y representar ciertas trabajos y actividades donde se pretendía que los alumnos explicaran, tuve que explicar las actividades para que los alumnos logaran realizarlas, el aprendizaje que

me deja es que cada alumno aprende de diferente manera, tengo que tener cuidado en las consignas que se dan, reflexionar sobre lo que se pretende que los alumnos aprendan y la manera en la que lo realizare.

#### **4.2.3Retroalimentación de Propuesta**

Se obtuvieron buenos resultados en el desarrollo de las actividades, sin embargo, se observaron algunas situaciones que se necesitan mejorara en la aplicación de estas actividades, para poder mejorar el resultado de estas se necesita que se mejore al momento de decir las indicaciones que sean clara y precisas para que los alumnos puedan entender mejor lo que tienen que hacer.

El material que se vaya a utilizar para la implementación de estas tiene que ser un material que sea visible o en casos manejable para los alumnos, y así lograr los resultados deseados.

### **4.3 Hallazgos Encontrados**

#### **4.3.1 El Juego Como Forma de Aprendizaje en los Niños Preescolar**

Sin duda alguna, el ser humano a lo largo de su vida y su desarrollo a buscado conocer su entorno a través de sus sentidos como lo son: la vista, el tacto, el oído, el olfato, donde uno se vuelve primordial en las primeras edades pues es gracias al tacto que se puede conocer, explorar, comparar y vivenciar no solo con objetos de la vida cotidiana, sino que está inmerso en cada una de las actividades que como infante de entre tres a seis años realiza como lo son realizar actividades de pintura, de manipulación en donde el juego se ve inmerso en cada una de las actividades, en donde por su inocencia y despreocupación por los sucesos día con día el juego se vuelve parte desde su vida al se participe en su aprendizaje, al convivir con sus

compañeros y ser4es queridos, al conocer y vivencias diferentes situaciones, al despertar su imaginación y aprendizaje.

Para la edad de 3 hasta los a 8 años los niños siguen explorando sus entornos gracias a la interacción y a la lúdica pues en ella permite activar sus emociones positivas, imaginación, autorregular sus emociones, así como también convivir donde según los padres de familia bajo un cuestionario aplicado mencionan que con el juego los alumnos muestran interés por conocer y vivenciar cada una de las actividades volviéndose un aprendizaje significativo a través del juego los niños más pequeños buscan ver la vida divertida al mismo tiempo que aprenden, puesto para ellos no existen todavía límites, ni reglas, como los hay en la vida adulta pues ellos no tienen preocupaciones del todo, al ser atendidos por padres de familia y maestros.

Permitiendo la oportunidad de tener un aprendizaje significativo a través del juego es indispensable para su desarrollo mental cognitivo, lingüístico así como también de sus emociones, pues gracias al juego los niños pueden interactuar con otros compañeros, familiares donde ellos conocen sus intereses los intereses de los demás y aprenden a relacionarse respetando reglas y acuerdos que ayudarán a su duda sin duda alguna el juego va más allá de una actividad recreativa pues como docentes así como a los padres de familia que pretenden que los alumnos tengan un aprendizaje que pueda ser significativo a lo largo de la vida, aprendiendo reglas de convivencia, autorreconocimiento, reconociendo sus áreas de oportunidad.

Así como también sus logros según en las palabras de los padres de familia realizados en los cuestionamientos mencionaron que las condiciones físicas y sociales que se ofrecen a sus hijos son importantes para que aprendan en el hogar son diversas pues ya que existen varios factores que hace que un niño puede tener para su desarrollo como lo son :condiciones óptimas para su desarrollo, la alimentación, el ejercicio, un cuidado médico, confianza, motivación, empatía y buen ejemplo dónde para poder realizar este cuestionamiento se les indicó a los padres de familia que pudieran dar una respuesta mencionando que el juego para ellos significa aquellas actividades que fortalecen las capacidades de los niños de manera divertida y creativa

permitiendo explorar su contexto abrir su creatividad ser niños extrovertidos y jugar con sus demás compañeros.

#### **4.3.2 Aprendizaje Significativo a Través del Juego**

Los alumnos aprenden progresivamente compartiendo con sus compañeros momentos de juego desarrollando sus habilidades para adquirir nuevos conocimientos, teniendo en mente que todos los seres humanos lo ponen en práctica manifestándolo a lo largo de la vida, el juego es una estrategia con la cual los niños aprenden sin darse cuenta que adquieren un aprendizaje significativo ejemplo de ello lo tengo en el desarrollo de las actividades mediante la lúdica.

De este tipo de actividades se genera un aprendizaje significativo en los infantes, pues en los juegos de acuerdo al trabajo de campo pueden generarse retos, además de problemas de acuerdo a su contexto, asimismo ellos fortalecen estos aprendizajes como algo que les sirve para la vida cotidiana y no solo para la cuestión de la escuela, además de que genera al mismo tiempo diversión, también se involucran diferentes aspectos como la autonomía en ellos, poco a poco al implementar este tipo de actividades los infantes fortalecen diferentes habilidades y competencias.

En el desarrollo de estas actividades se observó que los alumnos generaron un aprendizaje significativo, se les noto trabajando bien, con interés hacia lo que estaban realizando, los infantes van generando un mejor aprendizaje a través de las actividades lúdicas, pues los teóricos comentan que al estar en una actividad que es de tu agrado entonces genera una mejor experiencia, incluso cuando se les pregunta a los infantes sobre algún tema que no fue de su interés ellos no expresan mucho aprendizaje, sin embargo, cuando se cuestiona acerca de algún juego con una temática comienzan a platicar más acerca de ello, lo cual da a entender que se genera un mayor aprendizaje al hacer uso de este tipo de estrategias.

## CAPÍTULO V CONCLUSIONES



## 5.1 Conclusiones

Se le considera como conclusión a la parte final de un trabajo, donde mediante la explicación se argumenta y se hacen afirmaciones del contenido del trabajo dando cuenta si lo planteado anteriormente resulto o no, teniendo en cuenta los apartados más relevantes del trabajo, por tanto, respecto a la investigación concluyo.

La implementación de estrategias lúdicas para la mejora del aprendizaje en el nivel preescolar tiene una gran importancia ya que en el trascurso del desarrollo de las estrategias planteadas se observó que los alumnos lograron apropiarse del aprendizaje que se pretendió, se planearon de una manera lúdica donde mediante juegos y dinámicas desarrollaron las actividades planteadas.

Se generaron estas actividades lúdicas en donde los niños en el proceso de aprendizaje estuvieron en un ambiente armónico, estas estrategias fueron de gran ayuda para el proceso en el que se implementaron estas actividades que ayudo a los alumnos a apropiarse de la información, los juegos y las dinámicas que se estuvieron trabajando fueron de interés para los alumnos y por ello se logró con éxito la estrategia, por otro lado, se apoyó de material didáctico con las medidas adecuadas para que los alumnos pudieran tener una mejor visión y manipulación, se utilizó para realizar algunos juegos que no solo se buscó la participación de los alumnos sino de otros objetos.

De acuerdo a lo observado en el desarrollo de la aplicación de las situaciones didácticas se llegó a la conclusión que el juego como apoyo para el desarrollo e implementación de las actividades influye de una manera favorable, en el transcurso de estas se pudo notar que el juego ayuda al desarrollo de los alumnos tanto física como mentalmente, ya que para lograrlo se necesita que los alumnos reflexionen y realicen algunos ejercicios esto les permitió un mejor aprendizaje.

Con estas estrategias se logró generar un conocimiento mediante las estrategias lúdicas aplicadas a los alumnos con las que también se desarrollaron habilidades de una manera divertida donde en el desenvolvimiento los alumnos se sintieron en un ambiente armónico y cómodo, se observó que los alumnos estuvieron cómodos y con

gran entusiasmo, realizando las actividades obteniendo un resultado favorable ante el aprendizaje que se pretendía adquirir.

En esta investigación se apoyó de un marco teórico en el cual se muestran autores que ayudan a sustentar nuestro trabajo, este se dividió en tres subtemas estrategia, lúdica y aprendizaje los cuales fueron base fundamental para el desarrollo de esta investigación, mediante el desenlace de este apartado se fue entendiendo nuestro tema de un punto de vista diferente.

## Referencias

- Aldana, R., Y, Páez, Y. (2017). El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad. Universidad de Cartagena en convenio Universidad del Tolima Facultad de Ciencias Sociales y Educación. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5132/Proyecto-original.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alonso L. (1994) Sujeto y discurso: el lugar de la entrevista abierta en las prácticas de la sociología cualitativa. <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2016/01/Alonso-Cap-2-Sujeto-y-Discurso-El-Lugar-de-La-Entrevista-Abierta.pdf>
- Alonso, E. (2015). La socialización a través del juego. Universidad Pedagógica Nacional UNIDAD 161. [https://www.academia.edu/36873198/LA\\_SOCIALIZACION\\_A\\_TRAVES\\_DEL\\_JUEGO\\_Presenta](https://www.academia.edu/36873198/LA_SOCIALIZACION_A_TRAVES_DEL_JUEGO_Presenta)
- Alvarado L. García M. (2008) Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 187-202. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41011837011.pdf>
- Arnal J. Rincón D. Latorre A. (1992) Investigación educativa fundamentos y metodología. Labor universitaria.
- Campos G. Lule N. (2012) La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai*, 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3979972.pdf>
- Catillo I. (2015) Marco contextual universidad autónoma del estado de México <https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-nacional-autonoma-de-mexico/quimica-farmaceutica/marco-contextual-o-geografico-21/16839594>

Contreras R. (2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. *Revistas Científicas de América Latina*. 152-181  
<https://www.redalyc.org/pdf/646/64629832007.pdf>

cuantitativos de investigación. La búsqueda de significados. Barcelona: Paidós Ibérica.

Dongo A. (2008) La teoría del aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa. *Revista de investigación en psicología*, 167-181.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2747352.pdf>

Fraustro, D. (2016) “El juego: una técnica didáctica que favorece el establecimiento de relaciones interpersonales exitosas de los preescolares”. Universidad Virtual del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.  
[https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/570085/DocsTec\\_10999.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/570085/DocsTec_10999.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Garcés L. Montaluisa A. Salas E. (2018) El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Revista Universidad central de ecuador*. 231-248

Garzón, A. (2019). La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del Grado Jardín en el Colegio Agustiniانو Norte de Bogotá. Trabajo de grado presentado para optar el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Fundación Universitaria Los Libertadores.  
[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2588/Garzon\\_Angela\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2588/Garzon_Angela_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35602806.pdf>

Latorre A. (2005). La investigación-acción conocer y cambiar la práctica educativa Editorial Graó, de IRIF, S.L. el Francesc Tarrega, 32-34. 08027 Barcelona

Leyva, A. (2011) El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Tesis presentada a la Pontificia Universidad Javeriana como requisito parcial para la obtención del título: Licenciada en Pedagogía Infantil.  
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

- Londoño, Y., Perez, S., Y, Valerio, M. (2018). El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John f. Kennedy. Facultad de Educación Lic. En Educación Preescolar, cau-sincelejo-2018. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislon%C3%B1osindyperezmariavalerio.pdf?sequence=3>
- Lozano M. (1997) Jugar y aprender en la escuela. *Revista psicodidáctica*. 89-101. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17517797006.pdf>
- Marco teórico (30 de enero de 2020) Juego lúdico <https://1library.co/article/marco-te%C3%B3rico-matriz-l%C3%B3gico-mejorar-desarrollo-creatividad-ni%C3%B1os.y4wv7d9q>
- Metodología de la investigación, pautas para hacer una tesis. (1 de diciembre del 2020). Planteamiento del problema de investigación. <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/planteamiento-del-problema.html>
- Ospina, M. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. Universidad del Tolima, Instituto de Educación a Distancia-IDEAD. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62892672/Trabajo\\_de\\_Grado\\_-\\_Maria\\_Ospina\\_version\\_aprobada20200409-83916-guofoy-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1644023607&Signature=HAO5-xijcm7Dq-P~XEaTz0Fk43XMpMb3tqg-Zp3MRnsFOhQbkGvhVvkrAJ6yQ5v92BJlufSfOGkGernIC5qx-XTawWQ6nvF43HXpAwzcujyeWQTshoINb4qRqCSqaCp6LDir3gUxWRr8Qe0ZM3eKvXRFS~XoflzDTX1hNfJhxTydeQXenACnAomy4yr1wUcC1sdtqkJG6-z~2BN6-MrCXXK0CAeuUEtt4QZnFE6V42n91u1N-sW9m73op9FFcwvjSbHpmnwOmjCEQc8j5QbbjtLw6YQUok62Pe0kPE-JIEGWHnowMpaTMos9IALbOIEoeh3pX0Oa23Hz9AUaiagdBZA\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62892672/Trabajo_de_Grado_-_Maria_Ospina_version_aprobada20200409-83916-guofoy-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1644023607&Signature=HAO5-xijcm7Dq-P~XEaTz0Fk43XMpMb3tqg-Zp3MRnsFOhQbkGvhVvkrAJ6yQ5v92BJlufSfOGkGernIC5qx-XTawWQ6nvF43HXpAwzcujyeWQTshoINb4qRqCSqaCp6LDir3gUxWRr8Qe0ZM3eKvXRFS~XoflzDTX1hNfJhxTydeQXenACnAomy4yr1wUcC1sdtqkJG6-z~2BN6-MrCXXK0CAeuUEtt4QZnFE6V42n91u1N-sW9m73op9FFcwvjSbHpmnwOmjCEQc8j5QbbjtLw6YQUok62Pe0kPE-JIEGWHnowMpaTMos9IALbOIEoeh3pX0Oa23Hz9AUaiagdBZA_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Portilla M. Rojas A. Hernández I. (10 de noviembre de 2014). Investigación cualitativa: una reflexión desde la educación como hecho social. *Docencia investigación innovación*.

[https://revistas.udenar.edu.co/index.php/duniversitaria/article/view/2192/pdf\\_34](https://revistas.udenar.edu.co/index.php/duniversitaria/article/view/2192/pdf_34)

República Bolivariana de Venezuela Ministerio de Educación y Deportes (2005) La Educación Bolivariana. Educación inicial. Revista endurece la revista venezolana de educación, 27-29

Saber metodología (2 de febrero de 2016) Marco teórico.

[https://sabermetodologia.wordpress.com/2016/02/02/el-marco-teorico/#:~:text=Hern%C3%A1ndez.%2C%20Sampieri%20\(2008\),valor%20a%20la%20literatura%20existente%E2%80%9D](https://sabermetodologia.wordpress.com/2016/02/02/el-marco-teorico/#:~:text=Hern%C3%A1ndez.%2C%20Sampieri%20(2008),valor%20a%20la%20literatura%20existente%E2%80%9D)

## **Anexos**

### Anexo 1

## **Cuestionario para la docente**

**Nombre:** Rosa

**Sexo:** Femenino

**Edad:** 34 años

**Años de servicio:** 10 años

**Lugar donde vive:** Tejupilco

**Fecha:** 23 de marzo del 2022

**Hora:** 11:00 am

Objetivo: Conocer la importancia de las estrategias lúdicas en preescolar.

1. ¿Para usted que es una estrategia de aprendizaje?  
Son actividades que se planean con el fin de generar un aprendizaje.
2. ¿Para usted qué es lúdica?  
Son actividades relacionadas con el juego.
3. ¿Qué estrategias lúdicas utiliza usted para favorecer el aprendizaje en Preescolar?  
Utilizo los juegos, rompecabezas, bloques, juguetes
4. ¿Considera usted que el juego es una estrategia de aprendizaje?  
Si
5. ¿Cuál es su concepto de juego?  
Son actividades que se generan con el fin de divertir y distraer
6. ¿A lo largo de su vida como considera que ha ido evolucionando el juego?  
Se han vistos cambios en la manera de jugar y también en los nuevos juegos que se van creando.

7. ¿Desde su inicio como docente hasta la fecha que cambios ha observado en el desarrollo del juego en el aprendizaje?

Desde mi inicio como docente pude observar la importancia que tiene el implementar actividades lúdicas en el desarrollo de las actividades.

8. ¿Cuáles son los tipos de juego que usted conoce para favorecer el aprendizaje de los alumnos?

- Juego simbólico
- Juego de construcción
- Juego de reglas
- Juego libre
- Juego funcional
- Juego tradicional
- Juego popular
- Juego de mesa
- Videojuegos

9. ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como método de enseñanza?

Que lleve un propósito, que sean novedosos y retadores.

## Cuestionario a Padres de Familia

**Nombre:** Vania

**Sexo:** Femenino

**Edad:** 33 años

**Grado:** 3ro de secundaria

**Lugar donde vive:** México 68 numero 22

**Fecha:** 23 de marzo del 2022

**Hora:** 2:00 pm

**Objetivo:** Conocer la importancia de las estrategias lúdicas en preescolar.

1. ¿Qué condiciones (físicas y sociales) ofrece a su hijo para que aprenda desde su hogar?  
Por medio del internet y con ayuda de los papás.
2. ¿Para usted que es el juego?  
Diversión y entretenimiento.
3. ¿Considera usted que su hijo aprende a través de realización del juego?  
Si
4. ¿Por qué?  
Porque por medio de eso el aprende muchas cosas.
5. ¿Considera que la escuela cuenta con áreas de juego que favorezcan el aprendizaje de su hijo?  
Si, como juegos infantiles.
6. ¿Qué reacción tiene su hijo cuando escucha la palabra juego?  
De felicidad le gusta mucho jugar y que juguemos con el.
7. ¿Usted cree que el juego sea una estrategia para que su hijo aprenda?  
Sí, porque por medio de eso el desarrolla más su lenguaje y aprendizaje.

8. ¿Conoce los juegos que imparte la docente para favorecer el aprendizaje de su hijo?

No

9. ¿Cuáles?

10. ¿Cómo comparte momentos de juego con su hijo en casa?

Jugando con él en casa o en el parque.

## Cuestionario a Padres de Familia

**Nombre:** Anabel

**Sexo:** Femenino

**Edad:** 26 años

**Grado:**

**Lugar donde vive:** Rincón de Ugarte, Tejupilco

**Fecha:** Jueves 24 de marzo

**Hora:** 1:00 pm

**Objetivo:** Conocer la importancia de las estrategias lúdicas en preescolar.

1. ¿Qué condiciones (físicas y sociales) ofrece a su hijo para que aprenda desde su hogar?

Existen diversas condiciones necesarias para que mi hija tenga un buen aprovechamiento desde una buena alimentación, ejercicio, un cuidado médico, confianza, motivación, empatía un buen ejemplo etc.

2. ¿Para usted que es el juego?

Son actividades que fortalecen las capacidades de los niños de manera divertida y creativa,

3. ¿Considera usted que su hijo aprende a través de realización del juego?

Si

4. ¿Por qué?

Se fortalecen muchas habilidades en el niño además que refuerza vínculos con compañeros.

5. ¿Considera que la escuela cuenta con áreas de juego que favorezcan el aprendizaje de su hijo?

Si, cuenta con áreas y diversos materiales que apoyan a un buen conocimiento en los niños.

6. ¿Qué reacción tiene su hijo cuando escucha la palabra juego?

Emoción, alegría e interés.

7. ¿Usted cree que el juego sea una estrategia para que su hijo aprenda?

Si

8. ¿Conoce los juegos que imparte la docente para favorecer el aprendizaje de su hijo?

Si

9. ¿Cuáles?

- Juegos de agilidad
- Simón dice
- Mímica

10. ¿Cómo comparte momentos de juego con su hijo en casa?

Normalmente son en compañía de los integrantes de la familia donde realizamos diversas actividades como salir a explorar, andar en bici, salir al parque etc.

## Cuestionario para el alumno

**Nombre:** Vanesa

**Sexo:** Femenino

**Edad:** 3 años

**Grado:** Primero

**Lugar donde vive:** Tejupilco

**Fecha:** 23 de marzo del 2022

**Hora:** 8:45 am.

Objetivo: Conocer la importancia de las estrategias lúdicas en preescolar.

1. ¿Qué es lo que te gusta hacer en la escuela?

Trabajar, colorear y jugar.

2. ¿Te gusta jugar?

Si

3. ¿Qué juegos haces con la maestra?

Jugamos con los juguetes y salimos a la cancha.

4. ¿Te gusta que la maestra realice juegos contigo y tus compañeros?

Si

5. ¿Cuál es tu juego favorito?

Con los juguetes

6. ¿Por qué?

Porque juego con mis compañeros.

7. ¿Qué actividades te gustaría que implementara tu maestra para que trabajes contento?

Salir a la cancha.

## Cuestionario para el alumno

**Nombre:** Cristóbal

**Sexo:** Masculino

**Edad:** 3 años

**Grado:** Primero

**Lugar donde vive:** Tejupilco

**Fecha:** 23 de marzo del 2022

**Hora:** 12:50 pm

**Objetivo:** Conocer la importancia de las estrategias lúdicas en preescolar.

1. ¿Qué es lo que te gusta hacer en la escuela?  
Recortar, colorear y jugar.
  
2. ¿Te gusta jugar?  
Si.
  
3. ¿Qué juegos haces con la maestra?  
Corre y salir a la cancha.
  
4. ¿Te gusta que la maestra realice juegos contigo y tus compañeros?  
Si.
  
5. ¿Cuál es tu juego favorito?  
Futbol.
  
6. ¿Por qué?  
Juego con mis compañeros y mi hermano.
  
7. ¿Qué actividades te gustaría que implementara tu maestra para que trabajes contento?  
Recortar y colorear.

## Cuestionario directivo

(Directora)

**Nombre:** Lucia

**Sexo:** Femenino

**Edad:** 33 años

**Años de servicio:** 9

**Lugar donde vive:** Tejupilco, México

**Fecha:** 23 de marzo del 2022

**Hora:** 11: 00 a.m.

Objetivo: Conocer la importancia de las estrategias lúdicas en preescolar.

1. ¿Para usted que es una estrategia de aprendizaje?  
Son acciones/actividades planeadas por un profesional docente para que un alumno construya su aprendizaje.
2. ¿Qué entiende por lúdica?  
Actividad relacionada con el juego.
3. ¿Desde su punto de vista las estrategias lúdicas favorecer el aprendizaje en Preescolar?  
Si claro.
4. ¿Considera usted importante la implementación de estas estrategias?  
Si, en especial en el nivel preescolar debido a la necesidad e interés de esta edad escolar por el juego.
5. ¿En el plantel educativo que se encuentra las docentes realizan sus clases implementando actividades lúdicas?  
Por supuesto, los marcados en nuestro programa y libro de la educadora son enfocadas en el juego.

## **Cuestionario directivo**

**(Subdirectora)**

**Nombre: Sofía**

**Sexo: Femenino**

**Edad: 42 años**

**Años de servicio: 20**

**Lugar donde vive: Tejupilco**

**Fecha: 23 de marzo del 2022**

**Hora: 1:00 pm**

Objetivo: Conocer la importancia de las estrategias lúdicas en preescolar.

1. ¿Para usted que es una estrategia de aprendizaje?

Es todo tipo de actividades que incluyen juegos, es decir que le causan placer y gusto al hacerlas.

2. ¿Qué entiende por lúdica?

Aquello que haces por placer o gusto.

3. ¿Desde su punto de vista las estrategias lúdicas favorecer el aprendizaje en Preescolar?

Si

4. ¿Considera usted importante la implementación de estas estrategias?

Si ya que en el nivel preescolar el juego es indispensable para lograr el aprendizaje.

5. ¿En el plantel educativo que se encuentra las docentes realizan sus clases implementando actividades lúdicas?

Si ya que es el eje en este nivel, además las actividades están planeadas en base al paradigma de aprendizajes clave y el libro de la educadora.

Anexo 8



Actividad: Creando mi cuento.

Anexo 9



Actividad: Creando mi cuento.



Actividad: Creando mi cuento

Anexo 11



Actividad: Pintando mi frutero



Actividad: Pintando mi frutero.



Actividad: ¿Cómo es?



Actividad: ¿Cómo es?

Anexo 15

Padres de familia

| Preguntas  | Respuestas  |
|--|---|
| <p>¿Qué condiciones (físicas y sociales) ofrece a su hijo para que aprenda desde su hogar?</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Por medio del internet y con ayuda de los papás.</li> <li>• Existen diversas condiciones necesarias para que mi hija tenga un buen aprovechamiento desde una buena alimentación, ejercicio, un cuidado médico, confianza, motivación, empatía un buen ejemplo etc.</li> <li>• Un lugar donde hacer sus trabajos y sus juegos.</li> </ul> |
| <p>¿Para usted que es el juego?</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diversión</b> y entretenimiento.</li> <li>• Son actividades que fortalecen las capacidades de los niños de manera <b>divertida</b> y creativa.</li> <li>• Es un aprendizaje.</li> </ul>   |
| <p>¿Considera usted que su hijo aprende a través de realización del juego?</p>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• Si</li> <li>• Si</li> </ul>  |
| <p>¿Por qué?</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Porque por medio de eso el aprende muchas cosas</li> <li>• Se fortalecen muchas habilidades en el niño además que refuerza vínculos con compañeros.</li> </ul>   |

|  |   |
|--|---|
| <p>¿Considera que la escuela cuenta con áreas de juego que favorezcan el aprendizaje de su hijo?</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si, como <b>juegos</b> infantiles.</li> <li>• Si, cuenta con áreas para <b>juegos</b> y diversos materiales que apoyan a un buen conocimiento en los niños.</li> <li>• Si</li> </ul> |
| <p>¿Qué reacción tiene su hijo cuando escucha la palabra juego?</p>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• De <b>felicidad</b> le gusta mucho jugar y que juguemos con él.</li> <li>• Emoción, <b>alegría</b> e interés.</li> <li>• <b>Feliz y felicidad.</b></li> </ul>                        |
| <p>¿Usted cree que el juego sea una estrategia para que su hijo aprenda?</p>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sí, porque por medio de eso el desarrolla más su lenguaje y aprendizaje.</li> <li>• Si</li> <li>• Si</li> </ul>  |
| <p>¿Conoce los juegos que imparte la docente para favorecer el aprendizaje de su hijo?</p>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• No</li> <li>• Si</li> <li>• Si</li> </ul>  |
| <p>¿Cuales?</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de agilidad</li> <li>• Simón dice</li> <li>• Mímica</li> <li>• Jugar</li> <li>• Cantar</li> <li>• Pintar</li> </ul>   |

¿Cómo comparte momentos de juego con su hijo en casa?

- Jugando con él en casa o en el parque.
- Normalmente son en compañía de los integrantes de la familia donde realizamos diversas actividades como salir a explorar, andar en bici, salir al parque etc.
- Enseñándole como jugar

Anexo 16

Alumnos

| Preguntas  | Respuestas   |
|--|--|
| ¿Qué es lo que te gusta hacer en la escuela?   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar, colorear y jugar.</li> <li>• Recortar colorear y jugar.</li> </ul>                      |
| ¿Te gusta jugar?   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• Si</li> </ul>   |
| ¿Qué juegos haces con la maestra?  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugamos con los juguetes y salimos a la cancha.</li> <li>• Correr y salir a la cancha.</li> </ul> |
| ¿Te gusta que la maestra realice juegos contigo y tus compañeros?                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• Si</li> </ul>   |
| ¿Cuál es tu juego favorito?  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con los juguetes.</li> <li>• Futbol</li> </ul>  |
| ¿Porqué ?  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Porque juego con mis compañeros.</li> <li>• Juego con mis compañeros y hermano.</li> </ul>        |
| ¿Qué actividades te gustaría que implementara tu maestra para que trabajes contento? | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salir a la cancha.</li> <li>• Recortar y colorear</li> </ul>                                      |

## Directivos

| Preguntas  | Respuestas  |
|--|---|
| ¿Para usted que es una estrategia de aprendizaje?  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Son acciones/<b>actividades</b> planeadas por un profesional docente para que un alumno construya su aprendizaje.</li> <li>• Es todo tipo de <b>actividades</b> que incluyen juegos, es decir que le causan placer y gusto al hacerlas.</li> </ul> |
| ¿Qué entiende por lúdica?  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad relacionada con el juego.</li> <li>• Aquello que haces por placer o gusto.</li> </ul>  |
| ¿Desde su punto de vista las estrategias lúdicas favorecer el aprendizaje en Preescolar? | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si claro.</li> <li>• Si</li> </ul>   |
| ¿Considera usted importante la implementación de estas estrategias?                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si, en especial en el nivel <b>preescolar</b> debido a la necesidad e interés de esta edad escolar por el <b>juego</b>.</li> <li>• Si ya que en el nivel <b>preescolar</b> el <b>juego</b> es indispensable para lograr el aprendizaje.</li> </ul> |
| ¿En el plantel educativo que se encuentra las docentes realizan sus                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Por supuesto, los marcados en nuestro programa y libro de la</li> </ul>  |

clases implementando actividades lúdicas?

educadora son enfocadas en el juego.

- Si ya que es el eje en este nivel, además las actividades están planeadas en base al paradigma de aprendizajes clave y el libro de la educadora.

| Preguntas   | Respuestas  |
|---|---|
| ¿Para usted que es una estrategia de aprendizaje?                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Son <b>actividades</b> que se planean con el fin de generar un aprendizaje.</li> <li>• Son <b>actividades</b> planeadas pensando en crear aprendizaje.</li> <li>• <b>Actividades</b> con las que se pretende que los alumnos se apropien de un conocimiento</li> </ul> |
| ¿Para usted qué es lúdica?  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Son actividades relacionadas con el <b>juego</b>.</li> <li>• Es aquello relacionado con el <b>juego</b>.</li> <li>• Son los <b>juegos</b>, dinámicas en los cuales este inmerso el <b>juego</b>.</li> </ul>  |
| ¿Qué estrategias lúdicas utiliza usted para favorecer el aprendizaje en Preescolar? | <ul style="list-style-type: none"> <li>• los juegos,</li> <li>• rompecabezas,</li> <li>• bloques,</li> <li>• juguetes</li> </ul>  |
| ¿Considera usted que el juego es una estrategia de aprendizaje?                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• Si es una estrategia que ayuda a la apropiación del aprendizaje.</li> <li>• Si</li> </ul>  |
| ¿Cuál es su concepto de juego?  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Son <b>actividades</b> que se generan con el fin de <b>divertir</b> y distraer</li> <li>• Son <b>actividades</b> divertidas</li> </ul>   |

|  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es aquello que realizas para <b>divertirte.</b></li> </ul>  |
| <p>¿A lo largo de su vida como considera que ha ido evolucionando el juego?</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se han vistos cambios en la manera de <b>jugar</b> y también en los nuevos juegos que se van creando.</li> <li>• Si, ha cambiado la manera de <b>jugarlo.</b></li> <li>• Si, se ha visto el cambio que ha tenido a lo largo de los años.</li> </ul>   |
| <p>¿Desde su inicio como docente hasta la fecha que cambios ha observado en el desarrollo del juego en el aprendizaje?</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desde mi inicio como docente pude observar la importancia que tiene el implementar <b>actividades</b> lúdicas en el desarrollo de las <b>actividades.</b></li> <li>• Siempre trato de utilizar el juego como estrategia.</li> <li>• Si, los alumnos se interesan por <b>actividades</b> que le genere alegría.</li> </ul> |
| <p>¿Cuáles son los tipos de juego que usted conoce para favorecer el aprendizaje de los alumnos?</p>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego simbólico</li> <li>• Juego de construcción</li> <li>• Juego de reglas</li> <li>• Juego libre</li> <li>• Juego funcional</li> <li>• Juego tradicional</li> <li>• Juego popular</li> <li>• Juego de mesa</li> <li>• Videojuegos</li> </ul>  |

¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como método de enseñanza?

- Que lleve un propósito, que sean **novedosos** y retadores.
- Se busca que sea interesante para los alumnos.
- Tiene que ser **innovador**.

**RESPONSABILIDAD AUTORAL**

**LA INVESTIGACIÓN, REDACCIÓN Y APORTACIONES SON RESPONSABILIDAD  
EXCLUSIVAMENTE DEL O LA SUSTENTANTE.**

**SUSTENTANTE**



---

**PERLA JOSSELYNE OCAMPO FRANCISCO**

**ASESORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**



---

**MTRA. VIANNEY RAMÍREZ SÁNCHEZ**

**PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN**



---

**MTRA. REYNA LILIA MEDINA VENCES**