

# ESCUELA NORMAL DE TEJUPILCO

---



## TESIS

### LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA PROMOVER APRENDIZAJE EN ALUMNOS DE PREESCOLAR

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

**ESMERALDA MAGDALENO ARCADIO**

ASESOR

**FERNANDO VILLA VÁZQUEZ**



## **Dedicatorias**

### **A Dios:**

Primeramente doy gracias a Dios, por estar siempre conmigo y no dejarme sola, porque sin él nada es posible. Acompañándome a lo largo de esta carrera llena de tropiezos, dándome fuerza y sabiduría para seguir adelante. También doy gracias por dejarme conocer a Selina García González, una amiga sonriente, alegre y con gran humildad, que hoy no está físicamente, pero siempre estará en mi corazón, por ese compañerismo que tuvimos casi los cuatro años de carrera y juntas en asesoría, ayudándonos mutuamente en lo emocional y educativo.

### **A mis abuelitos (†)**

Froylan Arcadio y Silvano Magdaleno, hoy no están presentes como lo quisiera, pero sé que desde el cielo me observan y están orgullosos de este gran logro. Los hecho mucho de menos abuelitos.

### **A mis padres:**

Ma. Inés Arcadio Estévez y Víctor Magdaleno Feliciano, quiero agradecer y dedicar este trabajo a ellos, que Dios me ha permitido tenerlos como padres, por todo el apoyo que me han dado y siempre han buscado la manera de hacerme feliz. Los amo mucho.

### **Hermanos:**

Gracias a Eleazar, Víctor Iván, Sandra y Kenia, por apoyarme cuando lo necesito, dándome consejos para salir adelante y ser mejor persona en esta vida, agradezco por tenerlos como hermanos. Siempre estaré para ustedes.

## **Agradecimientos**

### **A mi asesor:**

Agradezco infinitamente al maestro Fernando Villa Vázquez, quien fue mi asesor y estuvo como guía para poder llevar a cabo este proceso, siendo empático en diversas situaciones y en quien menos esperaba su apoyo cuando más lo necesité, por ser una

persona que hoy admiro por lo que es y no por lo que ha logrado, siempre demostrando humildad ante diversas vivencias.

**Compañeras de asesoría:**

Me fue muy grato el compartir momentos de trabajo y convivencia con mis compañeras de asesoría Lili, Shara y Seli (†), agradeciendo por su apoyo incondicional, con cada una de nosotras para realizar el mejor trabajo, apoyándonos como equipo.

## Índice

Dedicatorias.....	3
Agradecimientos .....	3
Presentación.....	7
Capítulo I. Planteamiento del Problema.....	9
1. Planteamiento del Problema .....	11
1.1. Antecedentes .....	11
1.2. Justificación o Fundamentación .....	13
1.3. Estado del Arte.....	15
1.4. Preguntas de Investigación .....	19
1.4.1. <i>Pregunta General</i> .....	19
1.4.2. <i>Preguntas subyacentes</i> .....	19
1.5. Objetivos .....	20
1.5.1. <i>Objetivo General</i> .....	20
1.5.2. <i>Objetivos Específicos</i> .....	20
1.6. Supuestos .....	20
1.7. Contextualización .....	21
1.7.1. <i>Contexto Físico-Geográfico</i> .....	21
1.7.2. <i>Contexto Socioeconómico y Cultural</i> .....	21
1.7.3. <i>Contexto Institucional</i> .....	22
1.7.4. <i>Contexto Áulico</i> .....	23
1.8. Delimitación.....	26
Capítulo II. Marco Teórico.....	27
2. Marco Teórico.....	29
2.1. Teorías Generales.....	29
2.1.2. <i>Teoría del Enfoque Sociocultural</i> .....	29
2.1.3. <i>Teoría del Aprendizaje Significativo</i> .....	30
2.2. Teoría Subyacente .....	30
2.2.1. <i>Estrategia</i> .....	30
2.2.2. <i>Material Didáctico</i> .....	31
2.2.3. <i>Didáctica</i> .....	31
2.2.4. <i>Juego</i> .....	31
2.2.6. <i>Lúdica</i> .....	32

2.2.7. <i>Aprendizaje</i> .....	32
2.2.8. <i>Planeación</i> .....	32
3. Marco Metodológico.....	37
3.1. Paradigma.....	37
3.2. Enfoque.....	38
3.3. Modalidad.....	38
3.4. Técnicas.....	38
3.5. Instrumentos .....	39
3.6. Entrada al Campo .....	39
3.7. Criterios para Selección de Informantes .....	40
Capítulo IV. Juegos para el Aprendizaje, desde la Perspectiva de Docentes y Padres de Familia .....	43
4.1. El juego .....	45
4.2. Evolución del Juego .....	46
4.3. Estrategias para Favorecer el Aprendizaje .....	51
4.4. Tipos de Juegos .....	56
Conclusiones .....	59
5. Conclusiones .....	61
Referencias .....	65
Anexos .....	75
Anexo 1. Guion de entrevista a docentes .....	77
Anexo 2. Guion de entrevistas a padres de familia.....	78
Anexo 3. Evidencia de Juegos .....	79

## Presentación

En la sociedad ser un profesionalista es lo esencial, ser educado para educar, ayuda a muchas vidas y aún más si hablamos de la enseñanza que se tiene en educación básica, específicamente en el nivel preescolar, donde pequeños seres están en una etapa de adquirir todo lo que observan, jugar con cualquier persona u objetos, momento en el que no tienen preocupaciones y quehaceres, lo único es divertirse sin límite alguno.

El presente trabajo de investigación es un documento de tesis de grado de la Licenciatura en Educación Preescolar, en la Escuela Normal de Tejupilco que se ha estructurado para establecer la importancia que tiene el juego en el Jardín de Niños, de la siguiente manera:

En el primer capítulo “Planteamiento del Problema”, se integran los antecedentes que hay del tema a investigar, su justificación, el estado del arte, las preguntas de investigación, los objetivos, los supuestos, así como la contextualización y delimitación.

El segundo capítulo “Marco Teórico”, se divide en dos apartados, uno de teorías generales y otro de teorías subyacentes; en el primer caso se encuentran autores como Vygotsky y Ausubel, retomando lo que se ha comprobado sobre el desarrollo y aprendizaje de los niños; y en el segundo caso se exponen las teorías sobre algunos de los conceptos que ayudan a comprender mejor la investigación.

En el capítulo tres titulado “Marco Metodológico”, se encuentra el trabajo realizado en el campo, donde se especifica el enfoque, paradigma y modalidad de investigación, así como la muestra, técnicas e instrumentos a utilizar, la forma de entrada al campo, los criterios para la selección de los informantes, describiendo cómo se recabó la información, para poder llevar a cabo el análisis de la misma y hacer la triangulación con las ideas propias y las teorías.

En el capítulo cuatro que lleva por nombre “Juegos para el Aprendizaje, desde la Perspectiva de los Docentes y Padres de Familia” se divide en cinco subtemas que se generaron a partir de las categorías de análisis de la triangulación de los teóricos con la información recopilada del trabajo de campo.

Por último, se encuentran las conclusiones, las cuales fueron alineadas con cada uno de los objetivos, con la información obtenida durante todo el proceso, asimismo lo que faltó por hacer. En seguida están las referencias de cada una de las fuentes revisadas y citadas durante el trabajo de investigación, concluyendo con algunos anexos como evidencias de lo que se realizó durante la elaboración de cada uno de los capítulos.





## **Capítulo I. Planteamiento del Problema**



## 1. Planteamiento del Problema

El juego se considera como una estrategia de aprendizaje, siendo un tema muy controversial para los docentes, ya que los alumnos son el objetivo principal, y mediante la evaluación de su aprendizaje se puede saber si se cumplieron los propósitos diseñados en la estructura curricular. Sin embargo, también se toma como un problema a investigar para saber su importancia, sus características y las formas de emplear esta estrategia para lograr lo anterior, en base a las necesidades de los propios alumnos. Para tal efecto es necesario considerar algunos aspectos que ayudarán a entender mejor este problema de investigación.

### 1.1. Antecedentes

Los antecedentes son parte fundamental en una investigación donde persiste una revisión documental en la recopilación de ideas, conceptos, definiciones, puntos de vista de autores relacionados en base a la investigación a realizar, ampliando un poco más todo lo analizado e ir visualizando cuales son algunas de las características que tienen a lo largo del tiempo. Según Hernández *et al.* (2010), afirman que es necesario conocer los antecedentes de una problemática ya que en ello están inmersos los estudios, investigaciones y trabajos anteriores.

La educación preescolar se caracteriza por tener niños de 3 a 5 años de edad donde aprenden a desarrollar sus habilidades sociales, llevándolos a jugar y a trabajar con otros niños, a medida que van creciendo la capacidad de ser colaborativo con sus compañeros aumenta, en esa edad también demuestran curiosidad y deseo de explorar, manipular, preguntar, etc.

La palabra juego pareciera muy fácil de mencionar pero poco de estudiarla y ponerla en práctica en el nivel preescolar, se ha visto que como pasa el tiempo se le está tomando poca importancia a este importante proceso educativo al que se enfrenta el niño para adquirir aprendizaje. Es necesario conocer todo lo relacionado con el juego como actividad lúdica y estratégica, ya que en la mayoría de los niveles se usa para estimular el aprendizaje. Es por ello que se investigó lo basado en algunas experiencias, con preguntas de investigación similares a la de esta problemática, mencionando que el juego es una estrategia y sirve como factor estimulante para favorecer el aprendizaje en los niños.

Señala Gallardo (2018), citando a Garaigordobil y Fagoaga (2006) que el juego:

[...]Es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros compañeros, y esto precisamente es lo que se hace en el juego. Al ir manipulando distintos objetos conoce variedad de formas que existen, la puesta en práctica de lateralidades que en esa etapa es muy importante el aprenderlas para explorar y dar sentido al mundo que lo rodea. (p.5)

Sabemos que a lo largo de los años se han realizado investigaciones acerca de la influencia del juego en los niños, Meneses y Monge (2001) mencionan que:

Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos. El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, pateo y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio. (p.115)

Esto supone que el juego es imprescindible o necesario en los alumnos para así llamar su atención y a la vez adquirir conocimiento para compartir, relacionándose con personas que los rodean para tener mayor facilidad de interactuar con los demás.

Algunos autores fundamentan el hecho de que se reconozca la importancia del juego en el aprendizaje significativo de los niños, generando estrategias didácticas para que a través del tiempo aprendan de ellos mismos. Los juegos ayudan a tener interés del alumno hacia otros campos y áreas de desarrollo personal y social que involucren el juego como actividad lúdica. El docente debe tener la capacidad de innovar y acoplar las actividades de acuerdo a las necesidades de los niños.

Ruiz (2017), citando a Antón (2007) explica que:

Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos. (p. 129)

Para los niños jugar es un momento donde se divierten, el cual se disfruta realizando un baile, canto, juegos de mesa, juego de cartas, el juego simbólico al interpretar diversos oficios, etc., actividades que no son tediosas y llaman su atención interactuando con más personas, además de crear nuevas cosas y así ir desarrollando sus habilidades.

La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO, 1980) manifiesta:

El papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha. (p.19)

Para los padres de familia el juego solo es para que los niños no estén aburridos y se distraigan, mencionando que es una pérdida de tiempo que lo hagan, prefiriendo que aprendan a leer y escribir, siendo lo más importante para un futuro e incluso se menciona que los educadores no realizan bien su trabajo, sin saber que se siguen planes y programas de estudio para mejorar en la educación de los alumnos, para desarrolla sus conductas y habilidades.

## **1.2. Justificación o Fundamentación**

La importancia de llevar a cabo esta investigación es porque se considera el juego como estrategia didáctica dentro de un fin educativo que de una u otra forma fomentará y desarrollará en los niños y niñas aprendizajes significativos, derivados del juego como una de las principales estrategias para el desarrollo de las habilidades físicas como cognitivas de los alumnos.

Como bien lo dice Sarlé (2006):

El hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje. (p.197)

Se comprende que el juego es una importante estrategia de enseñanza ya que el niño experimenta y crea su propio significado y al mismo tiempo desarrolla habilidades motrices que dan pauta para su desarrollo tanto físico como intelectual. El juego demuestra en la educación infantil un espacio donde los niños y niñas se divierten sin una construcción de aprendizajes y lo que se pretende en esta investigación, es considerar al juego como una de las herramientas principales que permita a los docentes, tanto en formación como activos, acercarlos a través de situaciones divertidas con el fin de llevar diversos aprendizajes ayudando a su formación inicial.

Uno de los principales motivos que llevó a realizar esta investigación fue que durante las prácticas, se identificó que hacía falta la motivación para que los niños realizaran las actividades que el docente solicitaba. En los últimos años se ha percibido la preocupación por parte de los docentes para poder innovar en el juego de tal forma que los niños desarrollen con facilidad sus habilidades y puedan ponerlas en práctica en su vida cotidiana sin dejar por desapercibida la adquisición de los aprendizajes.

El mismo Sarlé, (2006) considera que:

La enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intrasubjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles. (p.188)

Con referencia a lo anterior, al considerar al juego como una estrategia didáctica importante se establece una red de relaciones entre dichos participantes (niños y docentes) que interactúan con el objetivo de transmitir y recibir conocimientos, por lo que

un docente puede diseñar nuevas actividades lúdicas que estimulen conocimientos ligados con la experiencia y con la imaginación infantil.

El no tomar el juego con la importancia que requiere en la educación de los niños, conduce a no lograr el aprendizaje significativo en ellos y a no fomentar la capacidad de ser imaginativos con las actividades que realicen a lo largo de su estancia en el Jardín. El problema es muy importante no solo para el nivel básico sino para los demás niveles educativos ya que se aprende con mayor facilidad y dinamismo, el juego no es solo jugar, sino tener un objetivo para realizarlos.

### **1.3. Estado del Arte**

El estado del arte se utiliza para la sistematización de información acerca de un tema a investigar, para conocer qué tanto se ha resuelto y qué se puede rescatar de autores que han trabajado en ello. Guevara (2016), citando a Naranjo (2003) presenta como primer momento del estado del arte “definido como la primera parte en la creación de una investigación, la fase heurística, que implica la búsqueda, la recopilación y la organización de un inventario de fuentes de información”. (p.175). Los autores que han analizado este objeto de estudio desde diferentes perspectivas se mencionan a continuación:

Londoño *et al.* (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”, generó la pregunta ¿Qué estrategias pedagógicas se pueden realizar para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John f. Kennedy?, para lo cual desarrollo una investigación-acción, utilizando un enfoque cualitativo que produce y analiza los datos descriptivos, los métodos de investigación son observación directa, encuesta y por último los resultados descriptivos, tomando a Ausubel con la teoría del aprendizaje, se observó que los niños y niñas del grado preescolar presentan dificultades para obtener un aprendizaje significativo, entre las cuales se han encontrado las siguientes: Dificultad para prestar atención y para terminar los trabajos escolares y las asignaciones, dificultad para escuchar. Se logró desarrollar y poner en práctica estrategias mediante el juego para fortalecer el aprendizaje significativo.

En el trabajo de grado titulado “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” de la autora Garzón (2019), con la pregunta de investigación ¿De qué manera el juego, la motivación y el trabajo colaborativo incrementan la motivación y mejora en el proceso de aprendizaje en los niños del grado Jardín B del Colegio Agustiniانو Norte?, realizó un trabajo con un tipo de estudio cualitativo, donde el principal elemento fue la observación, utilizando diversos 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 David Paul Ausubel, se pretendió 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. Se puede concluir que el conocimiento es interestructurante porque el sujeto se apropia de él en la interacción.

La investigación “El juego como estrategia en la disciplina e interacción social en el nivel preescolar”, realizada por 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?, se llevó a cabo con investigación-acción y un enfoque mixto, con la técnica de encuestas, sustentando teóricamente a partir de Vygotsky y su teoría socio-cultural. En esta investigación se pudo detectar que para los padres el concepto de juego era algo importante en la etapa de sus hijos ya que causa entretenimiento y diversión para ellos, también se pudo comprobar que el juego por sí solo aporta un gran número de beneficios como el desarrollar habilidades, destrezas, en su desenvolvimiento social con otros niños.

Para obtener la tesis grado de maestría, con el tema “Papel del juego en los procesos didácticos de la educación preescolar”, elaborado por Torres (2018), con 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 comprender 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 la tesis presentada por Aldana y Páez (2017) 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”, tomando en cuenta 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 Vygotsky con la sociedad y 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.

En la tesina-ensayo llamada “La socialización a través del juego”, realizado por Alonso (2015), se plantearon 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?, y se llevó 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 Lev Vygotsky y su teoría socio-cultural, y Piaget en su teoría psicogenética. La problemática fue que los niños no se integran con sus demás compañeros ya que se agreden física y verbalmente, dificultando su adaptación con sus compañeros, la agresividad dentro del aula dificulta 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.

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?, realizó un tipo de estudio de investigación-acción, llevando a cabo el enfoque etnográfico y la 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.

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?, desarrolló una investigación con un enfoque cualitativo (descriptivo e interpretativo), utilizando técnicas de acopio como la entrevista semi-estructurada; asimismo se basó en 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 y desarrollo que presenten, y a su vez que sean capaces de ampliar aún más dichos aprendizajes. En conclusión se evidenció 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.

En tal sentido Fraustro (2010) con el tema “El juego: una técnica didáctica que favorece el establecimiento de relaciones interpersonales exitosas de los preescolares”, llevando 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 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 observación, entrevistas y análisis. El referente teórico fue Jean Piaget, analizando la información se llegó a concluir que hay una 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.

#### **1.4. Preguntas de Investigación**

Las preguntas de investigación son una parte fundamental para la elaboración de una problemática ya que desde ahí se parte para ir visualizando el problema detectado que se quiere resolver, cómo es que se desarrollará para así llegar a una conclusión o resolución del mismo, pretendiendo responder a las preguntas durante el proceso que se lleva a cabo a lo largo de la investigación.

Arguedas (2009) menciona que:

La interrogante básica debe ser novedosa y actual. La pregunta de investigación debe ser original. No tiene sentido investigar y malgastar tiempo y recursos para responder interrogantes que ya han sido resueltas por otros. Es por eso que, una vez formulada la pregunta de investigación, la búsqueda bibliográfica adecuadamente realizada se constituye en el siguiente paso. (p.89)

A continuación, se presentan los cuestionamientos generales y subyacentes que sirvieron de guía para la realización del presente trabajo de investigación.

##### **1.4.1. Pregunta General**

¿Qué tipo de estrategias didácticas que involucran al juego se pueden implementar para propiciar aprendizaje significativo en el nivel preescolar?

##### **1.4.2. Preguntas subyacentes**

¿Qué son las estrategias didácticas en el nivel preescolar?

¿Cuál es la importancia del juego en el aprendizaje significativo de los niños?

¿Qué estrategias que involucren al juego se pueden implementar para favorecer el aprendizaje significativo en el nivel preescolar?

## **1.5. Objetivos**

Los objetivos se refieren a la inspiración o propósitos por los cuales se realiza la investigación, lo cual permite dejar en claro sus alcances. Desde la postura de Tamayo (2004) se establece que:

Los objetivos en una investigación son los enunciados claros y precisos de los propósitos por los cuales se lleva la investigación, de manera que, el objetivo del investigador es llegar a tomar decisiones y a desarrollar una teoría que le permita garantizar y resolver en la misma forma, problemas semejantes en el futuro. (p.141)

### **1.5.1. Objetivo General**

Definir las estrategias didácticas que involucran al juego para propiciar aprendizaje en el nivel Preescolar.

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

Definir que son las estrategias didácticas en el nivel preescolar.

Identificar la importancia del juego en el aprendizaje significativo en los niños.

Proponer la implementación de estrategias que involucren al juego para favorecer el aprendizaje en el nivel Preescolar.

## **1.6. Supuestos**

La formulación de supuestos de un problema de investigación consiste en preposiciones que pueden ser que suceda a lo largo del proceso de llevar a cabo. Los supuestos son la formulación de suposiciones o hipótesis que se cree que llegará a un resultado del problema identificado siendo positivo o negativo de acuerdo a lo investigado.

Ramírez (2015) señala que:

Una hipótesis no necesariamente tiene que ser verdadera; sin embargo, no se debe caer en el error de formular hipótesis a la ligera sin haber revisado cuidadosamente la literatura, ya que se pueden cometer errores tales como

hipotetizar algo sumamente comprobado o hipotetizar algo que ha sido contundentemente rechazado. (p. 122)

El supuesto que se planteó fue que, es fundamental implementar estrategias que sean innovadoras y divertidas para el interés de los alumnos y así poder favorecer el aprendizaje significativo.

## **1.7. Contextualización**

Es preciso considerar el contexto como una parte fundamental para conocer dónde se va a desarrollar la investigación, así como el tiempo y espacio. Cansino (2017) “El contexto como herramienta analítica permite identificar una serie de hechos conductas o discursos que construyen el marco en el cual un determinado fenómeno estudiado tiene lugar en un tiempo y espacio concreto” (p.34). Para llevar el proceso de la investigación al campo se debe conocer cada parte que lo conforma, desde lo general a lo particular, el contexto físico geográfico, socioeconómico y cultural, contexto institucional y áulico.

### **1.7.1. Contexto Físico-Geográfico**

Es necesario conocer el contexto en el que se sitúa la investigación para visualizar las características que lo conforman y así llevar a cabo la aplicación de instrumentos. Tibuadiza (2008) establece que es: “cualquier espacio que sea intervenido por el hombre, directa e indirectamente.” (p. 27), para poder conocer el ambiente natural en el que se desarrolla el proceso educativo y que tiene influencia en el logro de sus objetivos.

El problema de estudio se encuentra ubicado en el municipio de Tejupilco, Estado de México, el cual, de acuerdo con IEEM (2020) se localiza en la zona central de la República Mexicana, colinda al norte con los municipios de Luvianos, Zacazonapan, Temascaltepec y San Simón de Guerrero; al este con los municipios de San Simón de Guerrero, Texcaltitlán y Sultepec; al sur con los municipio de Sultepec, Amatepec y el Estado de Guerrero; al oeste con el Estado de Guerrero y el municipio de Luvianos, con una extensión territorial de 669.4 km<sup>2</sup>, cuenta con 165 localidades, 3 urbanas y 162 rurales, la población de 71 mil 77 habitantes.

### **1.7.2. Contexto Socioeconómico y Cultural**

El Jardín de Niños “Luis Moya”, donde se llevó a cabo la presente investigación se encuentra ubicado en la localidad de Ojo de Agua, Zacatepec, del municipio de Tejupilco,

considerada como una zona semiurbana, ubicada en un contexto socioeconómico de carácter medio-bajo.

En este sentido resulta importante conocer el contexto en el que se desarrolla la investigación, ya que necesariamente es un factor que afecta, de manera positiva o negativa el desenvolvimiento escolar del trabajo docente en el que se incluyen docentes y padres de familia, e incluso la sociedad circundante.

Las personas que conforman la sociedad de padres de familia tienen distintas características, distinguiéndolas de realizar labores como son; maestros, enfermeras de centro de salud, algunos otros tienen el oficio de ser albañiles, jardineros y amas de casa. Cabe mencionar que son pocos los padres que tienen un sueldo fijo para solventar los gastos del hogar, porque en el lugar en el que se encuentran hay escasas de empleo, lo cual obliga a salir de la localidad para buscar más oportunidades de vida.

Es importante reconocer los valores que tienen los padres de familia, como es el respeto hacia los docentes, apoyando en lo que se les solicita para la educación de sus hijos, siendo solidarios y empáticos con los demás. Predomina la religión católica en la mayoría de la población, sin dejar de lado a algunas personas que pertenecen a los testigos de Jehová. Las tradiciones que tienen los pobladores son; vestirse de apaches el día de la independencia de México, realizar representaciones de semana santa, el día de muertos con la elaboración de pan y gorditas, así como también se llevan a cabo ferias patronales, en donde se colocan una gran variedad de puestos, juegos mecánicos y fuegos artificiales.

Lo anterior tiene gran importancia en el presente trabajo, debido a que la participación de los alumnos en las actividades escolares (y sobre todo las lúdicas), depende en buena parte de la carga cultural que estos poseen.

### **1.7.3. Contexto Institucional**

La escuela está estructurada por 3 baños, uno de niños y otro de niñas, el último utilizado por el cuerpo docente. Tienen un área de juego que solo es una casa pequeña de madera con resbaladilla, actualmente se encuentra en malas condiciones por el tiempo que se dejó de usar, la madera está en mal estado a punto de caerse. También cuentan con una cancha para realizar actividades cívicas la cual no tiene techado. En lo que se refiere a las aulas solo hay 4, 1 de primer grado, 1 de segundo y 2 de tercero, la dirección

está en el grupo de 3º "A" porque el espacio es muy pequeño, por lo tanto comparten el lugar.

La institución está integrada por la directora, 4 docentes, 3 promotores (de educación para la salud, educación física y artes) y también una intendente. Cabe mencionar que la relación interpersonal es muy buena, existe mucha comunicación entre ellos en cuestión del trabajo, la organización para realizar actividades educativas, pero también relacionado a los alumnos; es importante mencionar que se percibe un ambiente positivo y que maestros visitantes lo han mencionado, caracterizando a la escuela por un espacio acogedor en todos los aspectos.

#### **1.7.4. Contexto Áulico**

El aula de segundo grado grupo "A" está decorada con móviles, frisos, cortinas, mobiliario como es televisión, ventilador, muebles donde se colocan las cosas personales de los niños, escritorio y silla para la docente. De igual manera cuenta con 6 mesas pequeñas para los niños y 25 sillas para los mismos.

Están inscritos 25 alumnos de los cuales son 13 mujeres y 12 hombres. Los alumnos se han venido manifestando activos en el desarrollo de las actividades diarias, gracias a la colaboración de algunos de los padres de familia a quienes se les ha reconocido su gran esfuerzo, compromiso y responsabilidad para con sus hijos.

Ahora asisten a la escuela con todas las medidas de higiene y seguridad para preservar su salud e integridad de los alumnos; se han mantenido aseadas las instalaciones y los materiales resguardados, para que cuando se termine de utilizar alguno de ellos sea sanitizado y devuelto a su lugar.

Se sabe que el principal aspecto a considerar en el trabajo en preescolar son los aprendizajes esperados como punto de llegada para todos los campos de formación académica y las áreas de desarrollo personal y social, lo cual está estipulado en los planes de estudio.

Dentro de los instrumentos de evaluación, se ha considerado la descripción de los campos y áreas de desarrollo personal, con actividades planeadas y llevadas a la práctica para observar cómo se manifiestan en cada uno y en base al avance que van teniendo.

Los alumnos aprenden a través del juego simbólico y entre pares, conviven

armónicamente, ponen en práctica los valores, cuentan con habilidades básicas, actitudes, conocimientos y mediante la interacción cotidiana. Para ello se desarrollan varias actividades destinadas a explorar competencias y modos de ser de los alumnos.

Para Piñero (2018), citando a Keef (1988) "los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje"(p.6). Los alumnos cuentan con algunas características cognitivas que explican y se diferencian de las demás personas y por la forma en que reaccionan a las diversas situaciones.

En el grupo se dan diferentes estilos de aprendizaje, predominando los que aprenden de manera visual, luego los auditivos y en menor proporción los kinestésicos; dentro de sus características, muestran ser muy sociables, dinámicos, extrovertidos y comparten los aprendizajes con sus compañeros, logran expresarse de manera oral con un lenguaje claro y fluido, manteniendo coherencia en sus conversaciones.

**Lenguaje y Comunicación.** Dentro de este campo han adquirido conocimientos significativos, ya que en su mayoría expresan verbalmente sus ideas, interactúan y socializan dando a conocer sus necesidades e intereses. Comparten lecturas, vivencias y conocimientos a diario favoreciendo un clima agradable, de amistad, de confianza, de respeto y convivencia armónica.

Los alumnos expresan en su mayoría sus estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje oral y casi en su mayoría confunden los términos ayer, hoy mañana, etc. Les falta proponer ideas, argumentar, narrar y se les dificulta obtener y compartir información a través de diversas formas de expresión oral. Les gusta escuchar relatos literarios y escuchar cuentos en el celular, existen unos niños que son muy tímidos, y poco interactúan con sus compañeros, pero se espera que poco a poco socialicen. Desconocen la diversidad lingüística de su región y de su cultura. Aún no identifican diversos portadores de escritura, identifican que existen letras con las que pueden escribir su nombre.

**Pensamiento Matemático.** La mayoría de los alumnos ya logran identificar algunos números, aplican estrategias en donde ponen en práctica el uso de conteo de objetos, ya logran identificar la cantidad de elementos en una colección pequeña y grande



al compararlas y establecen relaciones de igualdad y desigualdad, conocen para qué sirven las monedas en la vida cotidiana, identifican símbolos y números para representar el orden de estos en forma escrita, también se les dificulta plantear y resolver problemas numéricos que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos. Los alumnos ya empiezan a utilizar referencias personales para ubicarse entre su cuerpo y los objetos tomando en cuenta la direccionalidad y la orientación, desplazan objetos y utilizan términos como dentro, fuera, arriba, abajo, encima, lejos, adelante, etc.

**Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.** Observan seres vivos y los elementos de la naturaleza y lo que ocurre en fenómenos naturales, muestran interés por expresar curiosidad por saber más acerca de los seres vivos y el medio natural, ya que en su mayoría cuentan con mascotas en sus hogares y expresan sentir amor y cuidado hacia ellas, los niños que tienen animales les encanta estar en contacto con ellos, hace falta experimentar con diversos materiales para encontrar soluciones y respuestas acerca del mundo natural. Participan en la conservación del medio ambiente, cuidando y respetando la naturaleza y proponen medidas para su preservación, dando acertadas respuestas.

**Educación Socioemocional.** Conocen sus cualidades y capacidades, se expresan de todo lo que sienten, se apoyan y muestran curiosidad por aprender, aún se les dificulta respetar los acuerdos establecidos, empiezan a controlar conductas impulsivas, con base en la enseñanza por parte de la docente, ya que se trabajan actividades en contra de la violencia hacia todo ser humano, los niños ya han logrado ser autónomos, haciéndose cargo de sus pertenencias, tratan de cumplir con las tareas encomendadas, acordadas por el grupo o por ellos mismos. Se puede mencionar que están contentos de nuevamente estar en las aulas compartiendo e interactuando con sus compañeros, aprendiendo entre pares aplicando las indicaciones necesarias de higiene por la pandemia que se vive.

Les gusta establecer relaciones de amistad con otros y al mismo tiempo socializar, pero les falta un poco reforzar el valor que tiene la confianza, la honestidad, la equidad, la solidaridad y seguir fomentando el respeto entre todos sus compañeros y demás personas, se les ha observado que se apoyan entre compañeros en actividades que ellos realizan.

**Artes.** A la mayoría de los alumnos les gusta bailar y cantar haciéndolo al ritmo de la diferente música que escucha en su hogar, calle y escuela, se les dificulta acompañarlas con instrumentos musicales, comunican las sensaciones y los sentimientos que les provocan los cantos y la música que escuchan; muestran un poco de dificultad para expresarse a través de la danza porque sienten pena ante los demás, muestran creatividad al expresar sentimientos y emociones mediante representaciones plásticas al usar materiales variados. Disfrutan de las actividades que pone en práctica el maestro promotor de educación artística, participan activamente con alegría y entusiasmo.

**Educación Física.** En su mayoría los niños mantienen el equilibrio y control de movimientos corporales que implican fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso en juegos y actividades de ejercicios físicos, pero les falta reconocer la importancia del reposo posterior al esfuerzo físico. Se les dificulta utilizar algunos objetos e instrumentos de trabajo para resolver problemas y realizar actividades diversas, la mayoría coordina y mantiene el equilibrio en las actividades físicas en donde pone de manifiesto su esquema corporal. Utilizan medidas de higiene personal y preventivas de seguridad para preservar su salud así como para evitar accidentes y riesgos dentro de la escuela y fuera de ella. Poco participan en acciones de salud social, de prevención del ambiente y del cuidado de los recursos de su entorno.

### **1.8. Delimitación**

El presente trabajo de investigación fue llevado a cabo desde la primera semana de octubre del 2021 hasta la cuarta semana del mes de julio del 2022.

## **Capítulo II. Marco Teórico**



## **2. Marco Teórico**

El marco teórico referencial se caracteriza por la recopilación de antecedentes e investigaciones teóricas en la que se sustenta un proyecto de investigación. Daros (2002) mencionando que “El marco teórico consiste en asumir una teoría que sirva de marco de referencia a todo el proceso de investigación, enlazando el problema con la metodología propuesta y empleada para buscarle una solución” (pp.75-76), siendo indispensable hacer uso de teorías que sustenten el trabajo. En este caso se utilizaron dos tipos de teorías: las generales, que explican los hallazgos obtenidos durante todo el trabajo; y las subyacentes, que se integran con los conceptos que ayudan a entender todo lo encontrado en el trabajo de campo.

### **2.1. Teorías Generales**

En la siguiente investigación se utilizaron dos teorías principales, la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, tomando en cuenta el desarrollo que tiene el niño entorno a un contexto, interactuando con demás personas, adquiriendo nuevo conocimiento y poniéndolo en práctica. De igual forma se utilizó la teoría del aprendizaje significativo de David Paul Ausubel, donde los niños se apropian de un aprendizaje significativo que puedan llevar a la práctica, siendo útil a lo largo de diversas situaciones, además de ser un conocimiento que permanece.

#### **2.1.2. Teoría del Enfoque Sociocultural**

El conocimiento es un proceso que se lleva a cabo a través del tiempo, llevándolo de interacción entre el sujeto y el medio que lo rodea. Es importante mencionar que se aprende a través de la interacción, por ello Vielma y Salas (2000) citando a Vygotsky (1983) menciona “el proceso de desarrollo cultural puede definirse en cuanto a su contenido, como el desarrollo de la personalidad del niño y de la concepción del mundo”. (p.32)

Esta teoría ayudó para sustentar y comprender los comportamientos de los niños, como es que se relacionan con otros y el aprendizaje que se va obteniendo, además de estudiar las formas del desarrollo de los alumnos y adquirir aprendizaje significativo del contexto que lo rodea. De igual manera cabe considerar que desde que el niño nace empieza a tener contacto con más personas y así a lo largo de la vida.

### **2.1.3. Teoría del Aprendizaje Significativo**

El aprendizaje significativo se refiere a cómo se adquiere el conocimiento y cómo se pone en práctica, apropiándose de nuevas ideas. Para Torres (2003), citando a Ausubel (1983):

El alumno debe manifestar [...] una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria. (p.48)

## **2.2. Teoría Subyacente**

Las teorías subyacentes constan de conceptos relacionados al tema de investigación, de acuerdo con diversos autores los cuales aportan ideas concretas.

### **2.2.1. Estrategia**

Las estrategias son un plan en el cual se busca lograr una meta, siendo un proceso planteado, las estrategias juegan un papel de suma importancia en educación básica y aún más en el nivel preescolar, considerando como los recursos, medios y actividades que permite especificar la secuencia que se lleva para conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Valle *et al.* (1998) expresa que:

[...] las estrategias implican una secuencia de actividades, operaciones o planes dirigidos a la consecución de metas de aprendizaje; y por otra, tienen un carácter consciente e intencional en el que están implicados procesos de toma de decisiones por parte del alumno ajustados al objetivo o meta que pretende conseguir. (p.56)

La estrategia forma parte del proceso de enseñanza con base a lograr aprendizajes significativos en los alumnos, creando ambientes para favorecer un clima agradable entre docente-alumno, permitiendo integrar y construir conocimiento. Como lo expresa Tebar (2003) mencionando que se siguen procedimientos en que el docente utiliza de forma reflexiva y flexible para promover aprendizaje significativo en los alumnos.

En este sentido se comprende el impacto que tiene las estrategias en preescolar favoreciendo la motivación y participación en las actividades llevando con ello al conocimiento, aquí es donde se destaca la verdadera preocupación y ocupación del docente por dejar huella a lo largo de su trayectoria.

### **2.2.2. Material Didáctico**

Cabe destacar que preescolar se caracteriza por la forma en que se enseña, los juegos que se utilizan, cantos, bailes, etc. El material didáctico es de suma importancia porque por medio de manipulaciones de material ya sea individual o grupal atrapan la atención de los niños, existen diversos materiales a implementar en las actividades. Desde la experiencia de las prácticas profesionales es fundamental el uso de este material para la ejecución de algún tema, lo que ha funcionado para algunos de los practicantes son, por ejemplo, los títeres, ya que los niños son muy fantasiosos con amigos de juguetes, despiertan su imaginación llevando a desarrollar sus habilidades y obteniendo un aprendizaje significativo. De igual manera, Guerrero (2009) expresa que: “También consideramos materiales didácticos a aquellos materiales y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos y a que los/as alumnos/as trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos”. (p.1), cuando se hace uso de un buen material, los niños toman interés hacia lo que se les está enseñando y que aporta aprendizaje en los mismos.

### **2.2.3. Didáctica**

Para Hernández (2011), la didáctica se considera la enseñanza, que provoca la emisión al receptor para adquirir aprendizaje de manera dinámica, creando e innovando. Dicho de otra manera, la didáctica es una forma de arte para enseñar tomando en cuenta al alumno, los objetivos, las técnicas de enseñanza en su contexto, para tener mayor interacción entre docente y alumno.

### **2.2.4. Juego**

El juego infantil se complementa con actividades lúdicas e imitando acciones que realizan los adultos. La evolución del niño y el juego se relaciona en el medio en el que se desenvuelve, el juego resulta una actividad creativa e innovadora que incita al niño a tener interés por lo que se está realizando. Meneses y Monge (2001) citando a Flinchum (1988) caracteriza al juego como una actividad pura, donde no existe interés, simplemente el

jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero, hace que la persona se sienta bien. Es fundamental que el juego esté siempre presente en los niños porque es lo que más les motiva de ir a la escuela, muchas personas mencionan que el juego es pérdida de tiempo pero en realidad se aprende, si se considera que integra pensamiento lógico, movimientos y expresiones.

### **2.2.6. Lúdica**

Dentro de este orden de ideas también la lúdica va enfocada al tema de investigación porque forma parte de un ambiente de aprendizaje; la lúdica se caracteriza por todo lo relativo al juego, entretenimiento y diversión. Las actividades que se realizan en el transcurso de la jornada de trabajo tienen como propósito salir de la rutina sin dejar de tocar el tema de la enseñanza, ya que se pueden lograr desarrollar distintas habilidades en los niños como por ejemplo la expresión corporal, concentración, equilibrio, flexibilidad, estimulando la agilidad motriz. Algunas de las formas de socializar es la lúdica llevándolo al juego, es también proyectar propuestas pedagógicas tomándolo como un instrumento de enseñanza Dinello (2007).

### **2.2.7. Aprendizaje**

Según autores se concibe el aprendizaje en una adquisición de conocimientos, apoyándose básicamente en una memorización, que se aplica a diversas situaciones. Por eso, puede afirmarse que esta primera concepción está más asociada con los enfoques superficiales (González, 1997, citando a Marton y Saljö, 1984 y Biggs, 1989). Se pueden incluir diversos recursos para poder cumplir el propósito que se tiene, además de implementar estrategias que ayuden al grupo a desarrollar sus habilidades de aprendizaje y motrices.

### **2.2.8. Planeación**

La planeación dentro de una institución es fundamental porque en ella se plasman los objetivos que se tienen para lograr el aprendizaje en los alumnos, asimismo se utiliza para llevar una organización en un orden de pasos, estrategias y recursos llevando la ejecución de la misma al éxito.

Para Ramos (2007) la planeación cuenta con las siguientes características:



Toda acción organizada que el hombre proyecta se encuentra sustentada por una planificación; cuáles son sus propósitos, con qué medios lo realizará, quienes estarán involucrados en ella y cuál será su probable resultado, además de considerar en que tiempo y espacio será posible concretarla. (p.8)

Por otro lado, la evaluación de cada actividad forma parte en la planeación porque si bien en preescolar se evalúa de forma cualitativa describiendo el avance del trabajo que realizan los niños, las competencias que se están favoreciendo a lo largo de estrategias implementadas.



## **Capítulo III. Marco Metodológico**



### 3. Marco Metodológico

En cuanto al conjunto de pasos en un trabajo de investigación es de suma importancia el llevar a cabo técnicas y procedimientos que se emplean para la resolución del problema, por tanto, el marco metodológico permite descubrir los supuestos del estudio a través de herramientas que permiten mayor posibilidad de llegar a una respuesta o variantes que tiene la problemática, cabe mencionar que en este apartado se incluye el tipo de datos así como la descripción de métodos y técnicas para recabar la información.

Azuero (2018) citando a Franco (2011) menciona que:

El marco metodológico es el conjunto de acciones destinadas a describir y analizar el fondo del problema planteado, a través de procedimientos específicos que incluye las técnicas de observación y recolección de datos, determinando el “cómo” se realizará el estudio, esta tarea consiste en hacer operativa los conceptos y elementos del problema que estudiamos. (p.112)

#### 3.1. Paradigma

Martínez (2013) menciona que:

El paradigma interpretativo emerge como: “...alternativa al paradigma racionalista, puesto que en las disciplinas de ámbito social existen diferentes problemáticas, cuestiones y restricciones que no se pueden explicar ni comprender en toda su extensión desde la metodología cuantitativa. Estos nuevos planteamientos proceden fundamentalmente de la antropología, la etnografía, el interaccionismo simbólico, etc. Varias perspectivas y corrientes han contribuido al desarrollo de esta nueva era, cuyos presupuestos coinciden en lo que se ha llamado paradigma hermenéutico, interpretativo -simbólico o fenomenológico.” (p.4)

En el presente trabajo se utilizó el paradigma interpretativo, recolectando información para hacer el análisis de los datos, realizando descripciones y poder visualizar a que conclusiones se llegaron acerca del impacto que tiene el juego en los niños y cómo se genera aprendizaje significativo.

### 3.2. Enfoque

El tipo de enfoque de investigación que se utilizó es el cualitativo, donde se describe la obtención de datos para así poder aprobar la hipótesis de que si el juego es parte fundamental en los niños, qué es lo que se debe hacer para mejorar y que sea una estrategia promoviendo el aprendizaje en los niños de preescolar. Menciona Cauas (s/f) “La investigación cualitativa es aquella que utiliza preferentemente o exclusivamente información de tipo cualitativo y cuyo análisis se dirige a lograr descripciones detalladas de los fenómeno estudiados.”(p.2)

Cabe mencionar que junto con el enfoque cualitativo buscando profundizar aún más la investigación, con ello las técnicas en la recolección de datos, se usó la interpretación para que la información recopilada pueda ser analizada a fondo, ya que es muy valioso el punto de vista de las personas en cuanto a cómo favorece el juego en el aprendizaje de los niños.

### 3.3. Modalidad

El método a utilizar es la fenomenología, si bien lo que se desea saber son las vivencias que tienen las personas, en este caso se usará este método para tener respuestas fundamentadas de los entrevistados acerca de sus experiencias.

Fuster (2019) explica el concepto de la siguiente manera:

La fenomenología surge como un análisis de los fenómenos o la experiencia significativa que se le muestra (phainomenon) a la conciencia. Se aleja del conocimiento del objeto en sí mismo desligado de una experiencia. Para este enfoque, lo primordial es comprender que el fenómeno es parte de un todo significativo y no hay posibilidad de analizarlo sin el abordaje holístico en relación con la experiencia de la que forma parte. (p.204)

### 3.4. Técnicas

La modalidad seleccionada como cualquier otra requiere del empleo de técnicas de investigación como la observación no participante, visualizando cómo utilizan los docentes juegos en la ejecución de sus actividades previamente planeadas. Para Rojas (2011):

La técnica de investigación científica es un procedimiento típico, validado por la práctica, orientado generalmente —aunque no exclusivamente— a obtener y transformar información útil para la solución de problemas de conocimiento en las disciplinas científicas. Toda técnica prevé el uso de un instrumento de aplicación [...] (p.278)

También se aplicaron encuestas tipo cuestionarios para tener información más concreta de lo que se quería saber, utilizando escalas Likert donde se puede medir el grado de acuerdo o desacuerdo de los informantes, contemplando que “La técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz”. (Casas *et al.*, 2003, p.143)

La entrevista también formó parte de esta investigación, la cual se utilizó para recabar información sobre la experiencia de las personas, teniendo un diálogo entre dos personas para escuchar las opiniones de los entrevistados. Para Calderón y Alvarado (2011) la entrevista es:

[...] una técnica de estudio y de recolección de información caracterizada por el diálogo entre dos personas como mínimo. Es un instrumento flexible, donde el entrevistador y el entrevistado interactúan construyendo una realidad intersubjetiva que permite reconocer los mundos e imaginarios de los agentes que participan en ella. (p.13)

### **3.5. Instrumentos**

Para poder aplicar instrumentos en la recopilación de datos fue necesario tener un guión de entrevista, por tanto se tuvo presente en el momento, para realizar el diálogo con los docentes y padres de familia. Se propuso utilizar una videocámara para poder captar la información, pero cabe precisar que todos los entrevistados optaron por solo ser grabados por audio, no obligándolos a ceder, además que sirvió para no perder detalle de lo que se estaba dialogando.

### **3.6. Entrada al Campo**

Se plantea que para que se pueda dar acceso al campo debe de ser negociado entre personas llevando a permitir comprender la organización social del lugar y algunas de las características de los actores que se desea investigar (Atencio *et al.*, 2011). Desde

este punto de vista se debe de socializar algunas cuestiones realizando conversaciones sobre el tema principal que en este caso se eligió por ser una necesidad que se tiene como escuela, principalmente como se ha ido manejando el juego en distintos tiempos y cómo ayuda para que los niños tengan un aprendizaje significativo en cada actividad realizada.

Por otro lado, para poder llevar a cabo esta investigación se solicitó tiempo de la directora para dialogar sobre el trabajo que se pretendía realizar en la institución, explicando que la intención era recabar información para un trabajo de titulación que va enfocado al juego como estrategia didáctica, solicitando permiso para realizar entrevistas a los docentes, recalcando que la información no sería divulgada o se utilizaría para otros fines.

Una vez obtenido el permiso de la directora, se platicó con los docentes que iban a colaborar como informantes en el trabajo, así como la titular del grupo donde se harían las observaciones, para obtener las autorizaciones necesarias.

Para realizar las entrevistas a padres de familia, se dialogó con algunos de ellos que sí asisten frecuentemente a la escuela y otros que no, esto para ver qué tanto conocen del aprendizaje de sus hijos y qué tan importante es para ellos.

### **3.7. Criterios para Selección de Informantes**

Alejo y Osorio (2016) mencionan que el informante es de gran apoyo para la obtención de datos, perteneciendo a un contexto que conoce y así poder realizar entrevistas y encuestas. Para seleccionar a los informantes se siguieron una serie de criterios, que pudieran conducir a la obtención de datos más reales de cada sujeto, presentándolos a continuación:

Docentes:

Realiza el juego dentro del aula.

Importancia de estrategias para fomentar aprendizaje.

Obtención de aprendizaje significativo en los alumnos

Padres de familia:



Están al pendiente sobre la educación de su hijo (a).

Tienen comunicación docente y padre de familia.

Divide el tiempo para tener un momento de juego con su hijo.

A partir de los criterios anteriores, los informantes seleccionados dependiendo de la técnica aplicada fueron los siguientes:

Entrevistas:

Docente 2° "A"

Docente 3° "B"

Tres padres de familia

Cuestionarios:

Directora

Docentes

Tres padres de familia



## **Capítulo IV. Juegos para el Aprendizaje, desde la Perspectiva de Docentes y Padres de Familia**



#### 4.1. El juego

La palabra juego tiene mucho hincapié en la vida de las personas, por ello es muy importante considerarlo como lo primordial en las actividades cotidianas, cabe resaltar que el juego no solo es para los niños, si no que se lleva a cabo a lo largo de la vida, la etapa de la infancia se disfruta de una manera esencial porque la imaginación de esa edad es muy creativa y los niños desarrollan sus habilidades de acuerdo al contexto en el que se encuentran. Mientras que para la vida adulta es otro tipo de actividades de juego, como el fútbol, basquetbol, ajedrez, etc. Todo para sobrellevar las emociones que se manifiestan y tener regulación de sus actos.

Por su parte Gutiérrez (2004) define:

Etimológicamente el término juego procede del: latín “iocum” (broma, diversión), y “ludus”, lúdica (o lúdrica) que es el acto de jugar. Petrovski (citado por Elkonin, 1985) encuentra algunas diferencias del concepto del juego entre los diferentes pueblos. Así, para los griegos antiguos la locución “juego” significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente lo que entre nosotros se denomina “hacer chiquilladas”. (p.156)

Para conocer a fondo el concepto de juego entre docentes y padres de familia fue necesario dialogarlo. En lo que se refiere a juego, una docente frente a grupo señala que: “El juego es una actividad lúdica, atractiva que a los niños les va a llamar mucho la atención, siendo algo que tú puedes desarrollar con todos los campos y áreas”. (ED2040422, 2022, p.2)

Para que una actividad tenga éxito, el docente tiene que mostrar entusiasmo en lo que está realizando y lo esencial de un educador es ser lúdico, que consta de provocar emociones en los niños, hacerlos reír e incluso gritar por la forma en que ejecuta su práctica. “El juego es divertido y debe llevar un fin que sea empleado con un propósito educativo.” (ED1010422, 2022, p.3)

Desde el punto de vista de Delgado (2011) “El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa”. (p.373). Para la vida de los seres humanos es vital el juego porque es una forma de expresar todo su sentir en la vida diaria, además que si hablamos

de lo académico es indispensable llevarlo a la práctica, siendo una herramienta que ayuda a favorecer el aprendizaje y las competencias educativas.

Toda actividad tiene un propósito para poder ser cumplido casi totalmente, por ello un docente expresa que:

Siempre debe tener un objetivo en mente, si se juega en el salón siempre tener reglas, los acuerdos, involucrar a todos los niños, que sea interesante, llamativo y tenga una buena organización, haya un buen espacio, el campo o área, no perder de vista. (ED2040422, 2022, p.4)

Dentro de este marco de ideas, López (2010) expone que “El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad”. (p.19). En este sentido se comprende que el juego no solo es para los niños, porque sin darse cuenta se lleva a la práctica siendo adultos, en las vivencias cotidianas.

Desde el punto de vista de los padres de familia, y que tiene relación con la respuesta del docente, uno de ellos expresa que: “El juego es para distraerse y aprender, conocer colores, siendo una etapa en la que ellos se desarrollan.” (EP1260322, 2022, p.2)

Cabe considerar al juego como lo primordial en el desarrollo del niño, a forjar vínculos con los demás, compartiendo y adquiriendo ideas para su formación, por ello expresa un docente que: “El juego es importante para el aprendizaje de los niños ya que ellos socializan y desarrollan sus habilidades mediante el juego.” (ED1010422, 2022, p.2)

## **4.2. Evolución del Juego**

Desde la perspectiva más general, también se rescata un punto importante sobre cómo ha evolucionado el juego a lo largo de los años, si bien sabemos que hay más avances tecnológicos, los cuales ayudan al ser humano a que las cosas sean más fáciles. Los alumnos de hoy día tienen intereses por lo electrónico como el teléfono, la computadora o televisión, aplicaciones que tienen series de juegos llamativos para ellos, pero sin darse cuenta, no permiten que los niños se relacionen con otros e intercambien ideas de su pensar al estar en contacto constantemente en una pantalla.

Tomando en cuenta la opinión de un docente sobre su experiencia de la evolución que ha tenido el juego expresa que:

Bueno hoy en día ha evolucionado con juegos tecnológicos, por lo tanto la niñez casi no usan los juegos tradicionales, si no se han apropiado mucho de juegos interactivos en los dispositivos que hoy existen. Pero uno como docente en la institución genera ambientes saludables en donde trata de involucrar a los niños en los diversos juegos infantiles. (ED1010422, 2022, p.2)

Los juegos son placenteros para el ser humano, porque ayudan a liberar estrés que por diversas problemáticas surgen en la vida adulta, pero para los niños es un momento de deseo en el cual son fantasiosos, donde realizan varias acciones de imitación de acuerdo a su entorno.

Debe señalarse que el juego tiene historia desde hacen millones de años, por lo que Calvo y Gómez (2018) mencionan:

Los hombres del paleolítico crean mediante el juego unas manifestaciones o expresiones a cerca de la cultura que cada vez van siendo más complejas como la moral, la enseñanza o el derecho, así consiguen convertir el juego en una característica importante [...] El juego está muy vinculado a lo mágico y divino, ya que las manifestaciones sobre el juego durante el paleolítico integraban algún ritual religioso. (p.24)

Desde este punto de vista sobre todo lo que ha sucedido con la evolución del juego como estrategia de aprendizaje, es importante conocer cómo surge y quiénes fueron los que lo utilizaban.

Calvo y Gómez (2018) mencionan que:

Aproximadamente 4.000 años a.C. surgen los primeros juegos que se llevan a cabo mediante la estrategia, es decir, con la inteligencia, las habilidades o la planificación que posee el jugador para intentar ganar, estos pueden ser los juegos de tablero o la jabalina que mezclaba entrenamiento, deporte y trabajo. (pp.24-25)

Dentro de este orden de ideas sobre la evolución del juego, se siguieron manifestando cambios a través del tiempo, por ejemplo:

Los mayas y aztecas 2000 años a.C jugaban a juegos de pelota incluyendo ya reglas y diferentes terrenos según el juego que se llevara a cabo. Este juego fue una actividad sociocultural donde participaban niños, hombres y mujeres, pues para ellos este era parte del desarrollo de la fuerza física. El campo más antiguo del Juego de Pelota Maya, que se ha descubierto, fue construido en el año 1400 a.C. (Calvo y Gómez, 2018, p.25)

El juego tiene una gran historia e importancia para la vida del ser humano, por lo tanto se lleva a la práctica en todo momento, ya que en muchas ocasiones el juego no se planea si no se da por naturaleza, creando y utilizando diversos materiales, por ejemplo, antes que el niño empiece a dar sus primeros pasos, los padres lo entretienen con sonajas, mordedores, peluches, etc. Porque a pesar de que no tienen noción sobre lo que hacen están estimulando sus habilidades físicas. Cabe recalcar que conforme van pasando los años, los juegos son cambiantes para nuevas generaciones. En palabras de un docente entrevistado menciona:

“Precisamente eso, jugábamos a las escondidas, a la roña, la víbora de la mar (ahora la víbora de la mar se juega en las bodas), a los quemados, los niños jugaban canicas, trompos y ese tipo de juegos que jugaban nuestros antepasados, nuestros papás o abuelitos, un cambio muy brusco, antes había ese tipo de juegos y ahora los niños quieren estar en el *TikTok*, hasta en el *Facebook*, maquinitas, ese tipo de juegos en el celular que los papás lo permiten. (ED2040422, 2022, p.3)

En relación a los cambios que ha sufrido el juego, de acuerdo con lo antes mencionado, es complicado asimilar otros juegos que personas de otras edades no logran entender. En voz de la experiencia se dice que algunos de los juegos tradicionales no son utilizados en el siglo XXI, como por ejemplo “la roña”, juego en el que podían participar varios niños y consistía en recolectar hojas de alguna planta y a solo una de ellas le cortaban un pedazo para que a quien le tocara esa hoja debía atrapar a los demás, los participantes restantes debían buscar un lugar predeterminado y no ser agarrado por quien tenía la roña. Otro ejemplo es el de la “víbora de la mar”, que es un juego en el que participan varias personas, para esto se necesitan dos niños que crucen las manos y las levanten, los demás participantes deberán hacer una fila como si fuera la víbora para pasar entre ellos, también va acompañado de una canción mientras se juega.



Oyervides (2013), citando a Porras (2001) señala que “Jugar a un juego tradicional es volver a darle vida y encontrarnos con nuestra cultura, nuestro yo. Crear nuevos juegos, inventar nuevas formas de diversión no es óbice para que se practiquen los juegos populares” (p. 26). Recordar es volver a vivir aquellos momentos en los que uno como niño disfruta esa etapa de diversos juegos, que son significativos en la actualidad por la cultura mexicana.

Desde otro punto de vista con respecto a los juegos tradicionales, un padre de familia expresa: “Antes era muy diferente por las cosas que había, por ejemplo al encantado, que interactuábamos entre compañeros.” (EP1260322, 2022, p.2). En relación con esto, se puede decir que antes había menos tecnología por lo que era necesario inventar juegos, como utilizar plumas de aves para hacer flechas, la tierra para crear pasteles imaginarios, jugar a los policías, maestros, a la casita con cobijas, a las escondidas en el campo, donde no había contaminación y el espacio era muy amplio para jugar a la resbaladilla con botellas de plástico en pequeños cerros, entre otra gran variedad de juegos.

Cabe considerar a la tecnología como un cambio que ha llegado a la vida de las personas, donde hay ventajas y desventajas, que no sirven mucho para ayudar a desarrollar más habilidades físicas, ya que ahora los juegos requieren de un esfuerzo intelectual, pero sedentario, desgastando la vista de los niños al estar frente a un dispositivo electrónico durante mucho tiempo. Al respecto, un docente expresa:

Bueno hoy en día han evolucionado los juegos tecnológicos, por lo tanto la niñez de hoy casi ya no usan los juegos tradicionales sino se han apropiado mucho de juegos interactivos en los dispositivos que hoy existen. Pero uno como docente en la institución genera ambientes saludables en donde trata de involucrar a los niños en los diversos juegos infantiles. (ED1010422, 2022, p.2)

El docente tiene como responsabilidad ser lúdico y realizar juegos para que sus alumnos se diviertan y aprendan, siempre poniendo en práctica juegos tradicionales para que conozcan la cultura que se tiene. Caicedo (2021), citando a Piaget (1980) sobre la puesta en práctica de los juegos tradicionales, plantea que:

Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación padres a hijos, niños mayores a niños pequeños, teniendo cierta continuidad a lo largo de

un periodo histórico, se realiza no con ayuda de juguetes tecnológicos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, material reciclable) (p. 112).

Mientras que para un padre de familia los juegos que realizaba eran los siguientes: “Jugábamos mucho las estrais, futbol, volibol, la roña y al burro 16, muchos que ahora no se toman en cuenta, solo lo usaban por un rato de distracción porque en el salón sentía que ya no nos soportaban.” (EP2300522, 2022, p.2). Se hace hincapié en que el juego solo se utilizaba para distraer a los alumnos y que no generaran ruidos dentro del aula, pero no con un objetivo para que el juego fuera significativo.

Las actividades que se realizaban años atrás eran del agrado para los niños porque interactuaban entre hermanos, amigos y vecinos; al jugar la roña, el lobo, las escondidas, etc., lo cual ahora se ha perdido a causa del celular, donde prefieren jugar en aplicaciones varias horas, además de presentar malas actitudes al dialogar con ellos ya que hacen caso omiso de lo que se les solicita.

Un docente, a quien se le preguntó sobre el uso del juego en sus actividades, para que sean más fructíferas en su aula de clase, expresó: “Pues en el nivel preescolar se aprende mediante el juego simbólico, es la base principal, pero han existido cambios porque hoy en día existen cambios científicos y los niños ya están inmersos en eso de los celulares.” (ED1010422, 2022, p.2). Como afirma el entrevistado que la tecnología ha venido a evitar que el niño exprese sus emociones con los demás, sino que hoy día lo hace con el teléfono sin interactuar con nadie, aficionado a sus juegos de carreras, atrapar alimentos con diversos objetos, y especificando a uno que es el juego de asesinar personas con armas de fuego, lo que lleva a que los alumnos sean agresivos en casa o en la escuela.

Ruelas (2010), sobre el uso del celular menciona que:

Es un artefacto que brinda enorme visibilidad, impone modas, es fuente de identidad para los jóvenes, es adictivo, se porta como parte de la vestimenta y sustituye en tiempos record a otras tecnologías como la cámara fotográfica y grabadora; también es indispensable como reloj despertador, calculadora, agenda de actividades, etc. (p.144)

En estos tiempos el tener un teléfono es una necesidad para la sociedad y aún más para los niños, porque los padres de familia para que no hagan berrinches o los molesten, les prestan celulares para que jueguen o vean videos, lo que ocasiona que no les presten atención sobre su comportamiento; en este sentido un docente entrevistado opina:

Yo me doy cuenta aquí en el aula cómo hay niños que usan mucho el teléfono, si yo les pongo un juego aquí, algunos ponen atención, algunos otros que dicen ese ni me gusta, tengo un niño que a él no le gustan los juegos que le pongo, a él dile de *TikTok*, de los bailes del perreo, pero esto del juego sin tecnología favorece el aprendizaje esperado. (ED2040422, 2022, p.3)

Si bien es cierto que los niños dicen las cosas tal cual lo piensan, en este siglo XXI no fácilmente acatan las indicaciones de los docentes por los juegos que realizan, lo que ellos desean es ver juegos o videos en la computadora, porque tal vez en casa es lo que les enseñan, el contexto forma parte de la educación, si en casa los padres realizan bailes de *TikTok* que es una aplicación para crear videos el niño también lo hará dándole placer y diversión.

#### **4.3. Estrategias para Favorecer el Aprendizaje**

Con respecto a las estrategias de aprendizaje, es parte fundamental dentro del área educativa tenerlas presentes, puesto que los alumnos fortalecen sus áreas de oportunidad tomando en cuenta los diversos estilos de aprendizaje como son: visual, auditivo y kinestésico, atendiendo a la diversidad de las condiciones educativas para que el alumno tenga un aprendizaje significativo.

Existen diversas estrategias que ayudan al desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños, a tener dentro del aula un ambiente de aprendizaje favorable de condiciones, físicas, sociales y educativas. En este sentido, una de las docentes entrevistadas expresó:

La estrategia que utilizo es el diseño de planeaciones con actividades de interés y de grandes retos que los motive, que les llame su atención y que despierten su interés por hacer las cosas, aplicando actividades en donde va inmerso el juego en todo momento. (ED1010422, 2022, p.1)

Dentro de este orden de ideas, para que una actividad funcione debe ser planeada y ejecutada para la obtención de aprendizaje significativo. Quechol y Minero (2018), citando a Díaz (1993), manifiestan:

La planeación educativa se considera como un proceso en el cual se busca prever diversos escenarios en relación con los procesos educativos; tiene la función de especificar fines, objetivos y metas; permite la definición de cursos de acción y, a partir de éstos, determina los recursos y estrategias más apropiadas para lograr su realización. (p.4)

Con base a lo anterior, desde otro punto de vista, Becerra (2020) citando a Reyes (2013) menciona que:

Es un elemento fundamental para el cumplimiento de las funciones del docente en aras de la formación educativa en cualquier nivel de escolaridad, y se caracteriza por una planeación que facilita la organización de las actividades que de manera sistemática transforman la praxis educativa a través de ciertos modelos de enseñanza y aprendizaje, en la que la perspectiva metodológica permite la inclusión de enfoques didácticos para que el contexto de aula se vea impregnado de un trabajo concreto a realizar. (p.73)

Desde esta postura, sobre la organización de actividades plasmadas en un documento, es prioritario tener una planeación de pasos a seguir, porque en su mayoría sirve como guía de lo que se está ejecutando y no perder de vista el aprendizaje esperado, en preescolar es una herramienta que todo docente tiene presente, marcándolo en los programas de estudio que se manejan. Los docentes en formación, específicamente de la Licenciatura en Educación Preescolar, mencionan que no se pueden ir a prácticas de intervención sin llevar la planeación, porque ésta ayuda a saber qué hacer, cómo hacerlo, los materiales a utilizar y así tener una buena práctica.

En relación a la idea anterior, Guzmán y Santana (2017) mencionan que:

La planeación para el docente simboliza la guía para su intervención, sin esta su práctica carecería de sentido, sin embargo el éxito de su clase no recae simplemente en su realización sino que debe ser intencionada para cumplir con los objetivos. (p.3)

Es importante tener una planeación de lo que se trabaja día a día. Existen varios tipos de planeación, entre los más utilizados están la secuencia, que consta de plasmar una sola actividad, y la situación, que está elaborada por series de secuencias; cabe recalcar que no hay un formato específico sino que depende de cada docente como desea organizarse. Se podría resumir las partes que lleva una planeación de preescolar, iniciando por fecha y día, campo de formación académica o área de desarrollo personal y social, organizadores curriculares y aprendizaje esperado. Tomando en cuenta este último apartado, es lo que se pretende lograr, desarrollando en los alumnos las habilidades, actitudes y valores, construyendo un nuevo conocimiento para que sea útil a lo largo de la vida.

En este sentido, es posible que dentro de la educación existan diversos factores que ayudan a la innovación de actividades. Un Jardín de Niños se caracteriza por ser un lugar donde los alumnos juegan, investigan, son curiosos y desarrollan distintas habilidades. Dentro de este orden de ideas se derivan actividades como son: juegos al hacer compras, realizar manualidades, crear su propia historia, juegos de mesa y para finalizar los cuentos. Retomando los cuentos, en preescolar es primordial implementarlos, ayudando a los niños a conocer el mundo exterior, visualizando y escuchándolos.

En relación con esto, un docente afirma:

La lectura de un cuento puedes aplicar manoplas, digitales, hasta puedes escenificar con materiales que tienes en el aula pero que sean llamativos, un día les mostré unas manoplas, se quedaban emocionados, sorprendidos y les llamaba la atención, porque con manoplas no lo hago constantemente, sí les agrada eso, otra podría ser de pensamiento matemático para clasificar ese tipo de materiales, que el niño pueda manipular o palpar y que sean coloridos, que sean llamativos. (ED2040422, 2022, pp.1-2)

Los niños en preescolar muestran interés cuando se presenta un material que está bien elaborado y con diversos colores, al mismo tiempo de presentarlo se escenifica con movimientos y gesticulaciones, ellos muestran emociones de alegría, cuando el protagonista del cuento está con su familia, conviviendo, o momentos de juego con sus amigos, donde comparten la interpretación de algún oficio o profesión, sintiéndose adultos o en efecto de imitar personajes animados de caricaturas que son de su agrado.

Moreno *et al.* (2012) señala que:

La mejor manera de fortalecer las competencias ciudadanas es a través del cuento que le permitirá al niño reconocer y familiarizarse con diversas situaciones y comportamientos que le ayudarán al niño a ser una mejor persona, a saber relacionarse, actuar en sociedad y a resolver problemas de manera pacífica. (p.17)

Para el desarrollo de esta estrategia, el cuento favorece a los docentes en preescolar a tener innovación en su práctica, dando uso a nuevos materiales para captar la atención y los niños puedan identificar sus emociones con la de los personajes, teniendo un lenguaje expresivo y comprensivo permitiendo mayor fluidez y claridad al interactuar con más personas.

De acuerdo con Flores (2008):

Una vez que los niños se dan cuenta de la lógica de la narración, descubren que pueden contar cosas de ellos, sus experiencias, de papá o de mamá, de sus ideas, del medio en el que se desarrollan, etcétera. Así, los niños aprenden a interactuar y satisfacer sus necesidades de interrelación. (p.17)

Un Jardín de Niños se caracteriza por tener pequeños alumnos que en su mayoría de tiempo ríen, corren, gritan, cuentan chistes y apapachan, son personas que como docente te llenan de alegría aprendiendo de ellos, si bien es cierto que conviene dejarlos ser, sin límite alguno, indicándoles que no pueden hacer algunas cosas, se debe motivar al alumno para que no tenga miedo de expresión, darle esa confianza para que manifiesten sus ideas de creatividad al momento de imaginar.

Existen varias estrategias de aprendizaje tales como: el ejercicio de la expresión oral, trabajo con textos, la observación de objetos del entorno y fenómenos naturales, resolución de problemas, experimentación y por último el aprendizaje a través del juego. Retomando la última estrategia que corresponde al juego, es la que les llama la atención a los niños por instinto, lo que tiene relación con la perspectiva de una docente, quien menciona lo siguiente:

Sabemos que el niño aprende por medio del juego, aunque digan que aquí en preescolar pasamos jugando, pues el niño está en una edad en que su aprendizaje será más favorecido, si tú haces las actividades por medio del juego, pero siempre

con un objetivo, no nada más jugar por jugar, tendrás resultados favorables. (ED2040422, 2022, p.2)

Esto tiene relación con lo que afirma Torres (2002) considerando al juego como estrategia de aprendizaje, una de las actividades más importantes que tiene el ser humano, la forma de divertirse y relacionarse mientras interactúa. Se sugiere que los educadores en sus actividades cambien de rutina para la ejecución de clases fructíferas, estimulando la creatividad de los docentes, desarrollando estrategias innovadoras de acuerdo a las necesidades de los alumnos.

En relación con esto y retomando la opinión del entrevistado, siempre catalogan a preescolar como un lugar donde los niños suelen jugar durante toda la mañana de trabajo, en ocasiones mencionan que el Jardín de Niños es una guardería donde los docentes solo entretienen a los alumnos. Sin embargo como menciona la docente entrevistada, para que se lleve a la práctica un juego, debe existir un objetivo plasmado en una planeación, que ayuda a no perder de vista lo que se quiere lograr, un ejemplo es cuando el niño interpreta una pieza musical por medio del juego, en ese momento es el músico más famoso de todo el mundo que da conciertos a muchas personas, lo cual ayuda a fortalecer su imaginación, creatividad y autoestima.

En la opinión de un padre de familia entrevistado, sobre las estrategias de aprendizaje mediante el juego, dialogando si la escuela desarrolla estrategias para favorecer el aprendizaje de su hijo, manifiesta que: “Mi hija llega muy contenta a casa diciéndome que en su escuela jugaron con la maestra o me platica lo que vieron en clase.” (EP3310522, 2022, p.1)

El saber que los niños dialogan con sus padres, sobre lo que realiza en su día de escuela, ayuda a conocer que tanto se relaciona con los demás, ya que para Campos (2004) “El juego es una actividad que permite a los niños desarrollar habilidades físicas y psíquicas y por tal razón se ha considerado como un medio de aprendizaje en el contexto escolar, sobre todo en los jardines de niños” (s/p). Para que los alumnos de preescolar logren los aprendizajes esperados, se deben dejar expresarse verbalmente para desarrollar las capacidades físicas e intelectuales.

De acuerdo a la enseñanza que se da en este nivel educativo, se sabe que los docentes realizan actividades de juego con los alumnos, por la expresión de los padres de

familia entrevistados, por otro lado un padre de familia considera que: “Es una educación buena y de calidad la cual he visto que los docentes realizan varios juegos con los niños.” (EP1260322, 2022, p.2)

En palabras de Torres (2007):

El juego se sitúa dentro del orden de la fantasía, aunque se considera como una actividad donde el principio del placer es el que la rige. Pero quien más disfruta de la actividad lúdica es el niño o la niña y no por eso deja de considerarla muy importante. (p.11)

Tomando en cuenta la importancia del juego como estrategia de aprendizaje, se considera una fantasía por medio de la imaginación de los alumnos, logrando algunos de los objetivos que se plantean, logrando desarrollar habilidades sociales y cognitivas.

#### **4.4. Tipos de Juegos**

El juego de roles es una actividad que se aplica como estrategia didáctica, siendo una forma en la que el alumno puede decir lo que quiere ser de adulto, que son sueños que se pueden cumplir a futuro, están en una etapa donde imitan a los demás, en la forma de ser o vestir. En la opinión de una docente, señala: “Considero que el juego es algo muy importante para los niños, porque en él pueden crear y darles vida a sus juguetes imaginándose muchas cosas, que quieren ser de grandes entonces desde chiquitos inician a generarse ideas.” (EP3310522, 2022, p.2)

Si bien es necesario considerar juego de roles en los niños, como señala Lucerga *et al.* (1992), citando a Elkonin (1980):

El juego puede proporcionarnos una perspectiva sobre las competencias y funciones psicológicas del niño que no puede obtenerse por ninguna otra vía. De él se sirve el niño para expresar sus conflictos en libertad, contrastar sus conceptos sobre los roles sociales, desarrollar esquemas asimilatorios sin tener que acomodarse a lo real y además desarrollar sus instrumentos simbólicos. (s/p)

Para que los niños sean felices lo primero que se debe hacer, es dejarlos ser, para que expresen sus sentimientos a través de movimientos, risas, desplazamientos, etc. Un docente considera que “El juego simbólico son juegos de mesa y juegos libres que los



niños inventan y crean.” (ED1010422, 2022, p.3), en los Jardines de Niños se utilizan bloques, fichas, entre otras, para que los alumnos manipulen y logren armar o relacionar.

Existen cuatro tipos de juegos: de actitudes, pasivos, cooperativos y competitivos, por último el de dramatización que se relaciona con el área de desarrollo personal y social (artes), para que los alumnos aprendan lo que se les está enseñando, es necesario utilizar material de acuerdo a la edad, en este caso las manoplas de animales, guiñoles de personajes, títeres de varilla con teatrino, son sus favoritos y aún más cuando la docente dramatiza la escena con diversos tonos de voz o movimientos de las manos, los niños aprenden muchas cosas que son utilizadas para la vida cotidiana o teniendo una reflexión sobre la temática de un cuento, y siempre de acuerdo a su edad lo interpretan.

Castellar *et al.* (2015) manifiestan que dentro del área de desarrollo personal y social (artes), existen:

Juegos de dramatización, donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos; este tipo de juego puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. (p.16)

Al utilizar el juego simbólico en la etapa inicial, los niños manifiestan diversas emociones de alegría, sorpresa, asustados e incluso enojo, por lo que un padre de familia menciona: “Mi hijo se emociona al escuchar la palabra juego, en ocasiones brinca de gusto.” (EP1260322, 2022, p.3), por lo que se ha observado que la palabra juego tiene mucha influencia en la vida de los niños, manifestando acciones físicas, poniendo a trabajar lo cognitivo y así crear sus propios juegos.

Se cree que cuando los padres de familia se involucran con sus hijos para tener momentos de juego, los niños desarrollan más la confianza entre ellos, como anteriormente se mencionaba que la educación viene desde casa, entonces no solo es responsabilidad del docente ayudar a que los alumnos desarrollen las habilidades, sino trabajar en conjunto; un padre de familia manifiesta: “Mi hija se pone feliz porque cuando le digo que no la voy a llevar a la deportiva se deprime, pero prefiero que esté un rato allá

a que pase en la televisión.” (EP2300522, 2022, p.3). Los padres de familia están conscientes de que los niños aprenden mejor al interactuar con otros que con aparatos electrónicos que solo traen daños a la salud.

Otro padre de familia plantea, “Al escuchar esa palabra, brinca de emoción y más porque en casa tiene hermanos mayores lo cual no les interesa estar con ella.” (EP3310522, 2022, p.3). En ocasiones hay familias que se integran por personas mayores de edad y niños de 1 a 5 años, los cuales crecen un poco solos por la diferencia de edades, los mayores tienen intereses y gustos distintos, por lo tanto hay un descuido para el niño pequeño y cuando están juntos cambian sus emociones totalmente.

Jesús y Jiménez (2015) afirman que “Los padres envían a sus hijos al jardín creyendo que todo lo que se refiere al aprendizaje está a cargo de las maestras; desligándose muchas veces de la responsabilidad que recae sobre ellos.” (p.19). Lo que en su mayoría los padres de familia hacen es llevar a los niños a la escuela para ellos realizar sus labores, viendo al preescolar como una guardería, en la que solo ahí pueden ser educados; los educadores se pueden dar cuenta cuando se les solicita un material, pocos cumpliendo y otros no, argumentando que el material solicitado no es utilizado para las actividades escolares, lo cual no siempre es verdadero.

## **Conclusiones**



## 5. Conclusiones

A lo largo de los años van existiendo distintos cambios en el juego, algunos han sido más notorios que otros, es aquí donde la sociedad se ve en la necesidad de incorporarse para estar más actualizados. En ocasiones suele ser complicado, ya que por las vivencias que han tenido los docentes y padres de familia ante las diferentes transformaciones que ha presentado el juego a lo largo de las diversas generaciones, es necesario estar en una constante actualización.

Para lograr los objetivos contemplados en la propuesta curricular del nivel preescolar es necesario que el docente realice actividades que conduzcan al educando a desarrollar sus habilidades y potencialidades mediante un correcto aprendizaje; estas actividades dirigidas de manera sistemática se convierten en estrategias didácticas que permiten el logro de los propósitos educativos. Dicho de otra forma, es fundamental que un educador tenga presente el uso de estrategias didácticas que garanticen la apropiación de conocimientos y competencias por parte de los alumnos.

Existen muchos tipos de estrategias didácticas, pero dentro de las más importantes están aquellas que involucran a los juegos o actividades lúdicas, consideradas como acciones caracterizadas por el movimiento como un desarrollo físico, de placer como una forma de desarrollo psicológico, de interacción como una manera de socialización y convivencia, y de aprendizaje como un aspecto que propicia el desarrollo cognitivo.

Derivado de lo anterior, es necesario que el docente de preescolar tenga en cuenta el diseño de una planeación seria y bien dirigida, con modalidades variadas como proyectos, situaciones y secuencias didácticas, talleres, etc., en donde se plasmen las actividades que involucren al juego para lograr un aprendizaje significativo y al mismo tiempo hacer más amenas las jornadas de trabajo. El éxito de estas estrategias dependerá de incluir al juego en la mayoría de los momentos contemplados en dichas planeaciones (inicio, desarrollo y cierre).

Para lograr lo anterior es necesario considerar algunas características del juego como son: instrucciones claras, propósitos definidos, material de apoyo, pasos a seguir, competencia entre jugadores, recompensas y por último la evaluación. Esto contrasta con el juego que se hace sin ningún objetivo de aprendizaje, si no solamente para liberar

tensiones de los docentes o padres de familia tratando de que los niños se ocupen en algo que poco tiene que ver con el aspecto educativo.

Sucede pues, que el juego es vital en la enseñanza de los alumnos, para ello, se debe realizar acorde a lo que solicitan los planes de estudios que se manejan en preescolar, donde están inmersos los aprendizajes esperados de cada una de las actividades para poder llegar al desarrollo de las habilidades. Para que un juego pueda ser llevado a la práctica debe ser planeado y siempre llevar un objetivo de lo que se desea lograr, en caso de que sea lo contrario no podría ser fructífero.

Cabe resaltar que lo que se desea lograr en educación básica, principalmente en preescolar, son los aprendizajes esperados de las capacidades que van desarrollando los alumnos a lo largo de los tres años, pero para llegar a lograrlas depende de la enseñanza de los educadores; si bien sabemos que no todos los alumnos aprenden de la misma manera, por lo cual se tiene que estar visualizando muy de cerca cómo participan y cómo realizan las actividades.

Debe relacionarse el aprendizaje esperado con el diseño de las estrategias didácticas para la obtención de resultados satisfactorios, favoreciendo el aprendizaje significativo en los alumnos. De esta manera, se demuestra que la enseñanza se lleva a la práctica y es así como se toma el sentido a lo que se aprende. Otra forma de observar si el niño aprende es cuando relaciona lo que se le plantea de acuerdo a su contexto, en interacción con sus compañeros, compartiendo ideas y supuestos.

Es por ello que se pueden manifestar actitudes en los alumnos como el saber ser mejores personas, siguiendo reglas, adquiriendo valores de respeto, tolerancia, responsabilidad, etc. Desde pequeños surge la educación por parte de los padres de familia, ya que están más directamente en contacto, y así poco a poco adquirir las competencias para la vida futura.

En la medida que se va aprendiendo a través de los años, también se desarrolla el aprender a hacer más actividades o movimientos durante la etapa infantil. En el transcurso de ese proceso se adquieren nuevos conocimientos disfrutando lo que el niño hace en su vida cotidiana, a través del juego, en su estancia de escuela, al momento de participar, al mostrar interés en la enseñanza que se le está dando; y algo que se

pretende lograr en preescolar es el trabajo colaborativo entre compañeros, desafiándose a ellos mismos y así lograr un aprendizaje significativo.

Para poder observar si los alumnos se han apropiado del conocimiento, es necesario realizar evaluación cualitativa, tomando en cuenta las habilidades que se van desarrollando, llevando un seguimiento por medio de los trabajos que se elaboran dentro del aula, el lenguaje y la expresión corporal, las actitudes que están tomando al convivir con sus compañeros, en general lograr adquirir los aprendizajes esperados.

Si bien es cierto que un niño se caracteriza por ser creativo, imaginario e indagador, estando en una etapa donde lo único que quiere y necesita es jugar, es por ello que los docentes y padres de familia consideran al juego como una actividad lúdica muy llamativa, llevándolos a un mundo fantástico lleno de creaciones donde se aprende y no solo en esa etapa, sino que hasta edades mayores.

Los docentes deben ser creativos e innovadores, para que los alumnos expresen emociones en el juego, compartiéndolas con los que socializa. Se ha perdido de vista la puesta en práctica de actividades lúdicas, especialmente el juego por parte de los docentes, ya que son pocas veces que lo usan como fin educativo, para ello puede ser que los alumnos no disfruten esta etapa en el Jardín y no tengan aprendizajes nuevos.

A lo largo de los años se han venido manifestando cambios en la sociedad, por lo tanto, el juego se considera una de las evoluciones más importantes de la historia, parte de la enseñanza, ya que ha sido cambiante la forma de educar por los nuevos planes y programas que se van implementando, no dejando de lado los nuevos avances tecnológicos.

Sin duda, la tecnología ayuda a hacer las cosas más prácticas, pero también a ser más dependientes, la mayoría de padres de familia expresan que están en desacuerdo con que sus hijos utilicen mucho tiempo los aparatos electrónicos porque no están interactuando con las demás personas, además de que observan que hacen caso omiso a los juegos físicos motrices (cualquier tipo de deporte), y no motrices (juegos de mesa y simbólicos), porque los encuentran aburridos. Sin embargo, aunque no lo quieren aceptar, la mayoría de los padres contribuyen a este tipo de actitudes al facilitarles el acceso a este tipo de dispositivos.





## Referencias

- ED1010422. (2022). *Transcripción de entrevista aplicada a docente frente a grupo de 2do grado, grupo "A", Jardín de Niños "Luis Moya",* el 1 de Abril 2022: Material de la investigadora.
- ED2040422. (2022). *Transcripción de entrevista aplicada a docente frente a grupo de 3er grado, grupo "A", Jardín de Niños "Luis Moya",* el 4 de Abril 2022: Material de la investigadora.
- EP1260322. (2022). *Transcripción de entrevista aplicada a padres de familia, Jardín de Niños "Luis Moya",* el 4 de Abril 2022: Material de la investigadora.
- EP22300522. (2022). *Transcripción de entrevista aplicada a padres de familia, Jardín de Niños "Luis Moya",* el 4 de Abril 2022: Material de la investigadora.
- EP3310522. (2022). *Transcripción de entrevista aplicada a padres de familia, Jardín de Niños "Luis Moya",* el 4 de Abril 2022: Material de la investigadora.
- 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.*  
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5132/Proyecto-original.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alejo, M. y Osorio, B. (2016). *El informante como persona clave en la investigación cualitativa.*[https://www.researchgate.net/publication/337428362\\_El\\_informante\\_como\\_persona\\_clave\\_en\\_la\\_investigacion\\_cualitativa](https://www.researchgate.net/publication/337428362_El_informante_como_persona_clave_en_la_investigacion_cualitativa)
- 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)
- Arguedas, O. (2009). *La Pregunta De Investigación.* Costa Rica: Colegio de Médicos y Cirujanos de Costa Rica. <https://www.redalyc.org/pdf/434/43411939006.pdf>

- Atencio, M., Gouveia, E. y Lozada, J. (2011). El trabajo de campo estrategia metodológica para estudiar las comunidades. *Omnia*.  
<https://www.redalyc.org/pdf/737/73720790002.pdf>
- Azuero, A. (2018). Significatividad del marco metodológico en el desarrollo de proyectos de investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria*.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7062667.pdf>
- Becerra, L. (2020). *Estrategia didáctica basada en la metodología del Design Thinking para promover la planeación creativa de la práctica docente en el nivel de preescolar*. Programa de Maestría en Educación Bucaramanga, Colombia 2020.  
[https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7673/2020\\_Tesis\\_Laura\\_Melissa\\_Becerra\\_Guevara.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7673/2020_Tesis_Laura_Melissa_Becerra_Guevara.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Caicedo, A. (2021). *Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del centro educativo Eduardo pinto Aragón de Porciosa*. Universidad de la sabana facultad de educación programa de maestría en desarrollo infantil extensión la guajira 2021.  
<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/50051/TESIS%20AMPARO%20CAICEDO%20VEGA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calderón, D. y Alvarado, J. (2011). El papel de la entrevista en la investigación sociolingüística. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3222/322227523002.pdf>
- Calvo, P. y Gómez, M. (2018). La razón histórica. *Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas*. [www.revistalarazonhistorica.com](http://www.revistalarazonhistorica.com)
- Campos, D. (2004). *El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar*. Universidad Pedagógica nacional unidad UPN 042.  
[https://d1wgtxts1xzle7.cloudfront.net/32293665/el\\_juego\\_-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1655751032&Signature=MPPBmTrWaNykPsnT7~DTb2A1n4RNITrH7tCc-ciwbjE1W030b34JZPiTNHcEloR9Re9RhbUBSwV-iCwNxVlo3bFMLRo-gErhitSGuLxbYHxVW6LIQyAoVTpMv~b31zKqzS4jDzUrTmebjp8PpA5XSuRiXrMm](https://d1wgtxts1xzle7.cloudfront.net/32293665/el_juego_-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1655751032&Signature=MPPBmTrWaNykPsnT7~DTb2A1n4RNITrH7tCc-ciwbjE1W030b34JZPiTNHcEloR9Re9RhbUBSwV-iCwNxVlo3bFMLRo-gErhitSGuLxbYHxVW6LIQyAoVTpMv~b31zKqzS4jDzUrTmebjp8PpA5XSuRiXrMm)

[3uN--UEh6aMRPdSFuxp8E7Qz-xZXTaZgPmu54MO4I-JIYAohEAf-QZpkTwkU0WXIp6Sz5ZZbaCVI5rq79i70sK1Ng3LGaQiuv2RIUz0g5hDom6V88bvKxuiTIP~uKVyyk-BhjtP-7WlhAjm6r44ofGqVqBmBIF7G1qzrRFh16lrsy1EZn4ZcqlAw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://www.bjv.unam.mx/www/bjv/libros/12/5766/10.pdf)

Cansino, J. (2017). Violaciones, derechos humanos y contexto: herramientas propuestas para documentar e investigar. *Manual de Análisis de Contexto para Casos de Violaciones a los Derechos Humanos*. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/12/5766/10.pdf>

Casas, J., Repullo, J. y Donado, J. (2003). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I)*. <https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf>

Castellar, G., González, S. y Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre teresa de Calcuta*. Universidad del Tolima en convenio con la universidad de Cartagena facultad de ciencias sociales y educación licenciatura en Pedagogía infantil Cartagena 2015. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2106/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%2024%20de%20marzo%20de%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cauas, D. (s/f). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36805674/I-Variables-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1656642980&Signature=TDnyQXRO~LZx2eel9e15R5gtpqpubSMmMJh-6C5u2BaVPg-kfCyru8mtnFJ86M4kwUI2cAripzFo-3plgrqVm-DwWrOOdkVKnBj2kNnEnmsg8RxFFISq23OviHVJvKQD2VO3Ot4-7-arXXq~DYMOciJsTZixN~w7IYc-f2j21ENnd3vfvaK-iEF52~HJI-8Mw6B-SpOfLm8j-HUwebFogldzqb6Em4DrerKY~pGZ9UmJMXqDINbZwXCPaIVEI6zIotouDpWZ8ib747FvnDY4MqvqvNSGCuf0DgRrsnQYMai1HwKBKW2LCxy6GcEC936EeeFcFoGxMoPpsSTrbXVg &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA>

Daros, W. (2002). ¿Qué es un marco teórico? *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe*. <https://www.redalyc.org/pdf/259/25914108.pdf>

- Delgado, M. (2011). Aprendo con el juego en mi aula de educación infantil. *Pedagogía magna*. 1 febrero 2011. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629257.pdf>
- Dinello, R. (2007). *Pedagogía de la expresión*. Editorial Grupo Magro. <http://www3.uaci.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>
- Flores, Y. (2008). *Estrategias y dinámicas para contar cuentos a niños en edad preescolar*. Facultad de filosofía y letras colegio de bibliotecología. [https://d1wgtxts1xzle7.cloudfront.net/35923518/flores-andrade-yolanda-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1655403008&Signature=cv2zrHmV5yy8unIfelLvdSLw-XLjEPKeC22Zlletp3C~GLQW5OJS1XZB-py48nusF25WW3735IKlulFch8tin8yV5zsevQ-Zek2Z9sBoFuj-0GkbV-DTdVVzDhQjlxL1aDPZBjAXEwRHkVvkq4coysz~chEf9aF7c2U5KyytPNMc87KcM9wxGLkw5avL1PsNMPLoDTODuJdEKCN-2L-VFN1dsApBnBWByf8kXWiv3mKqhnRUSz6kkn0Pp7gzsVk4Phu41ygEVdYrmbA~I6CiVjUO5G74Oql1ViLqgZY6QKEmXlx7kl7hRH68Ls6vNatLVQUfWqLpWwp8spOk3CHhKA\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wgtxts1xzle7.cloudfront.net/35923518/flores-andrade-yolanda-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1655403008&Signature=cv2zrHmV5yy8unIfelLvdSLw-XLjEPKeC22Zlletp3C~GLQW5OJS1XZB-py48nusF25WW3735IKlulFch8tin8yV5zsevQ-Zek2Z9sBoFuj-0GkbV-DTdVVzDhQjlxL1aDPZBjAXEwRHkVvkq4coysz~chEf9aF7c2U5KyytPNMc87KcM9wxGLkw5avL1PsNMPLoDTODuJdEKCN-2L-VFN1dsApBnBWByf8kXWiv3mKqhnRUSz6kkn0Pp7gzsVk4Phu41ygEVdYrmbA~I6CiVjUO5G74Oql1ViLqgZY6QKEmXlx7kl7hRH68Ls6vNatLVQUfWqLpWwp8spOk3CHhKA_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)
- Fraustro, D. (2010). *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)
- Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Artículo de revisión*. <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n1/a10v7n1.pdf>
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía 2018 IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa* 20, 21 y 22 de Marzo 2018. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-Lpez.Jos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- 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\\_Angel\\_a\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2588/Garzon_Angel_a_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- González, R. (1997). Concepciones y enfoques de aprendizaje. *Revista de Psicodidáctica*. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17517797002.pdf>
- Guerrero, A. (2009). Los materiales didácticos en el aula. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>
- Guevara, R. (2016). El estado del arte en la investigación: ¿análisis de los conocimientos acumulados o indagación por nuevos sentidos? *Revista Folios*, Universidad Pedagógica Nacional Bogotá, Colombia. <https://www.redalyc.org/pdf/3459/345945922011.pdf>
- Gutiérrez, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela abierta*, 7(sumario-articulo). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1065706.pdf>
- Guzmán, L, y Santana, B. (2017). Diseño de planeaciones didácticas basadas en el trabajo cooperativo para favorecer la adquisición del número en preescolar. *Debates en Evaluación y Currículum/Congreso Internacional de Educación Currículum 2017 /Año 3, No. 3/ Septiembre de 2017 a Agosto de 2018*. <https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2017/E124.pdf>
- Hernández, A. (2011). *La didáctica como disciplina pedagógica*. Universidad de Jaén Didáctica General (2010-2011). [http://www4.ujaen.es/~ahernand/documentos/efdgmagtema\\_1.pdf](http://www4.ujaen.es/~ahernand/documentos/efdgmagtema_1.pdf)
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México:Editorial Mc.Graw-Hill. <http://florfanysantacruz.blogspot.com/2015/08/el-marco-teorico-antecedentes.html>

IEEM (2020). *083\_Tejupilco*. [http://www.ieem.org/083\\_Tejupilco](http://www.ieem.org/083_Tejupilco)

Jesús, M. y Jiménez, M. (2015). *Influencia del Taller Jugando con mi Familia en el Desarrollo Psicomotor de los Niños de 2 - 3 años de la Institución Educativa Inicial N°125 Divino Niño Jesús de Ventanilla*. Universidad Peruana los Andes Facultad de Educación y Ciencias Humanas. [http://www.repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/126/Melissa\\_Diana\\_Tesis\\_Licenciado\\_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://www.repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/126/Melissa_Diana_Tesis_Licenciado_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

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/11634/16190/2019yohemislondo%C3%B1osindyperezmariavalerio.pdf?sequence=3>

López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*. <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Lucerga, R., Sanz, M., Rodríguez, C. y Escudero, M. (1992). *Juego simbólico y deficiencia visual*. Organización Nacional de Ciegos Españoles. [https://sid-inico.usal.es/docs/F8/FDO1445/juego%20simbolico\\_deficiencia\\_visual.pdf](https://sid-inico.usal.es/docs/F8/FDO1445/juego%20simbolico_deficiencia_visual.pdf)

Martínez, V. (2013). Paradigmas de investigación. *Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctica crítica*. [https://pics.unison.mx/wp-content/uploads/2013/10/7\\_Paradigmas\\_de\\_investigacion\\_2013.pdf](https://pics.unison.mx/wp-content/uploads/2013/10/7_Paradigmas_de_investigacion_2013.pdf)

Meneses, M. y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico Educación*. Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Moreno, S., Ortiz, J., Ortiz, M. y Pinzón, M. (2012). *El cuento como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo de competencias ciudadanas enfocadas en la convivencia para los niños de edad preescolar orientadas por la teoría de Jean Piaget y Dewey*. Universidad Autónoma de Bucaramanga facultad de educación licenciatura en educación Preescolar Bucaramanga, 18 de Mayo 2012.  
[https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/876/2012\\_Tesis\\_Moreno\\_Charagua\\_Stacy\\_Stephanie.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/876/2012_Tesis_Moreno_Charagua_Stacy_Stephanie.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

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-quofoy-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1644023607&Signature=HAO5-xijcm7Dq-P~XEaTz0Fk43XMpMb3tqg-Zp3MRnsFOhQbkGvhVvkrAJ6yQ5v92BJlufSfOGkGernlC5qx-XTawWQ6nvF43HXpAwzcuiyeWQTshoINb4qRqCSqaCp6LDir3gUxWRr8Qe0ZM3eKvXRFS~XoflzDTX1hNfJhxTydeQXenACnAomy4yr1wUcC1sdtqkJG6-z~2BN6-MrCXK0CAeuUEtt4QZnFE6V42n91u1N-sW9m73op9FFcwwjSbHpmnwOmiCEQc8j5QbbjtLw6YQUok62Pe0kPE-JIEGWHnowMpaTMos9IALbOIEoh3pX0Oa23Hz9AUAiaqdBZA\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62892672/Trabajo_de_Grado_-_Maria_Ospina_version_aprobada20200409-83916-quofoy-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1644023607&Signature=HAO5-xijcm7Dq-P~XEaTz0Fk43XMpMb3tqg-Zp3MRnsFOhQbkGvhVvkrAJ6yQ5v92BJlufSfOGkGernlC5qx-XTawWQ6nvF43HXpAwzcuiyeWQTshoINb4qRqCSqaCp6LDir3gUxWRr8Qe0ZM3eKvXRFS~XoflzDTX1hNfJhxTydeQXenACnAomy4yr1wUcC1sdtqkJG6-z~2BN6-MrCXK0CAeuUEtt4QZnFE6V42n91u1N-sW9m73op9FFcwwjSbHpmnwOmiCEQc8j5QbbjtLw6YQUok62Pe0kPE-JIEGWHnowMpaTMos9IALbOIEoh3pX0Oa23Hz9AUAiaqdBZA_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Oyervides, L. (2013). *Rescatando y promoviendo valores a través de la lúdica: Resaltando los juegos tradicionales mexicanos*. Consorcio Educativo Oxford División de Estudios de Posgrado y Licenciaturas.  
<https://inieam.org.mx/acervodigital/files/original/e00a120a2ec61913494518b6f4eb9d5d.pdf>

Piñero, R. (2018). *Estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples y rendimiento académico en futuros maestros de educación infantil*. Universidad de la Laguna.  
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/7141/Estilos%20de%20Aprendizaje%20en%20futuros%20maestros%20de%20educaci%C3%B3n%20infantil.pdf>



[2C%20Inteligencias%20Multiples%20y%20Rendimiento%20Academico%20en%20Futuros%20Maestros%20de%20Educacion%20Infantil.pdf?sequence=1](https://centrodeinvestigacioneducativauatx.org/pdf2017/E137.pdf)

Quechol, D. y Minero, M. (2018). El desarrollo de la planeación educativa basada en el enfoque por competencias en la formación docente. *Debates en Evaluación y Currículum/Congreso Internacional de Educación Currículum 2017* /Año 3, No. 3/ Septiembre de 2017 a Agosto de 2018. <https://centrodeinvestigacioneducativauatx.org/pdf2017/E137.pdf>

Ramírez, F. (2015). *Los supuestos de la investigación*. Biblioteca virtual de investigación. <https://manualdelinvestigador.blogspot.com/2015/08/hipotesis-los-supuestos-de-la.html>

Ramos, A. (2007). *Importancia de la planeación didáctica en Preescolar*. Unidad UPN 162. <http://200.23.113.51/pdf/25290.pdf>

Rojas, I. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. *Tiempo de Educar*, vol. 12, <https://www.redalyc.org/pdf/311/31121089006.pdf>

Ruelas, A. (2010). El teléfono celular y las aproximaciones para su estudio. *Nueva época*, núm. 14, julio-diciembre, 2010, pp. 143-167. <http://www.scielo.org.mx/pdf/comso/n14/n14a6.pdf>

Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Grado de maestro en educación infantil 2016/2017. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMartha.pdf?sequence>

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós. Primera edición: 2006 [https://educaciondiferencialpucv.files.wordpress.com/2016/07/ensenar\\_el\\_juego\\_y\\_jugar\\_la\\_ensenanza.pdf](https://educaciondiferencialpucv.files.wordpress.com/2016/07/ensenar_el_juego_y_jugar_la_ensenanza.pdf)

Tamayo, M. (2004). *El Proceso de la Investigación Científica*. México: Limusa. <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/objetivos-de-la-investigacion.html?m=0>



- Tebar, L. (2003). *El perfil del profesor mediador*. Madrid: Santillana.  
[http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material\\_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf](http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf)
- Tibuadiza, O. (2008). Construcción del concepto de espacio geográfico en el estudio y enseñanza de la geografía. *Revista Geoenseñanza*.  
<https://www.redalyc.org/pdf/360/36014579003.pdf>
- Torres, C. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad de los andes núcleo universitario Rafael Rangel centro de investigación para el desarrollo integral sustentable Trujillo.  
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego\\_aprendizaje-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1655738249&Signature=dA~3nDShh7LCDNj7aHzF8S4s-50RFKq0B418jHjk93kpkBq8-NtPEMB1gjDdEXJ0ARTPWPTwtJWUZ4cpmGx1-Rb52AJ76Mv6bD6lwUub8tWWThRQVoz9KjEU3qcsH0m~fe6UaMAu3sdZoSWUlumiH4g--Ss6DG-cK5wmmxTYIPZdmeQuis1zc256jUM3bwENqtdRIqWTg1hoL-lvVpVLjaTuFqcw1srQ46MG1~jvQEmdjseSwfSdjp4B~F2P61UvRPairiUL9zP0EuDLKUs0WpbdFiv5RrLekrx4r9FLvqmo8mMH39OLvnNhCs6gWZxV~GAfOkcBdjyqw1uT~yc5mQ\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego_aprendizaje-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1655738249&Signature=dA~3nDShh7LCDNj7aHzF8S4s-50RFKq0B418jHjk93kpkBq8-NtPEMB1gjDdEXJ0ARTPWPTwtJWUZ4cpmGx1-Rb52AJ76Mv6bD6lwUub8tWWThRQVoz9KjEU3qcsH0m~fe6UaMAu3sdZoSWUlumiH4g--Ss6DG-cK5wmmxTYIPZdmeQuis1zc256jUM3bwENqtdRIqWTg1hoL-lvVpVLjaTuFqcw1srQ46MG1~jvQEmdjseSwfSdjp4B~F2P61UvRPairiUL9zP0EuDLKUs0WpbdFiv5RrLekrx4r9FLvqmo8mMH39OLvnNhCs6gWZxV~GAfOkcBdjyqw1uT~yc5mQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)
- Torres, M. (2002). El juego: Una estrategia importante. *Educere*, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Torres, T. (2003). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural*. Unión de Universidades de América Latina y el Caribe Distrito Federal, Organismo Internacional.  
<https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>
- Torres, Y. (2018). *Papel del juego en los procesos didácticos de la educación preescolar*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Ibagué – Tolima.

[https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/8239/1/UVDT.EDI\\_TorresD%C3%ADazYeniRoc%C3%ADo\\_2018](https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/8239/1/UVDT.EDI_TorresD%C3%ADazYeniRoc%C3%ADo_2018)

Tovar, R. (2018). *El juego como estrategia en la disciplina e interacción social en el nivel preescolar*. Consorcio Educativo Oxford División de Estudios de Posgrado y Licenciaturas.

<https://inieam.org.mx/acervodigital/files/original/c331cac2ab1ac50d999fd9f1c571996a.pdf>

UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*.

<https://aprendizaje.mec.edu.py/aprendizaje/system/content/c171493/300%20-%20Ciencias%20sociales/370%20-%20Educacion/el-nino-y-el-juego.pdf>

Valle, A., González, G., Ramón, C., González, L., Manuel, F. y Suárez, A. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Revista de Psicodidáctica*, núm. 6.

<https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>

Vielma, E. y Salas, M. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*, vol.

3. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630907.pdf>

## **Anexos**



## Anexo 1. Guion de entrevista a docentes



### GUIÓN DE ENTREVISTA ESCUELA NORMAL DE TEJUPILCO



**Propósito:** Identificar estrategias didácticas que involucran al juego para propiciar ambientes de aprendizaje en el nivel Preescolar.

**Docente en formación:** Esmeralda Magdaleno Arcadio

<b>Nombre:</b>		
<b>Sexo:</b>	<b>Edad:</b>	<b>Años de servicio:</b>
<b>Lugar donde vive:</b>		
<b>Fecha:</b>	<b>Hora:</b>	

¿Qué estrategias utiliza usted para favorecer el aprendizaje en Preescolar?

¿Considera usted que el juego es una estrategia de aprendizaje?

¿Cuál es su concepto de juego?

¿A lo largo de su vida como considera que ha ido evolucionando el juego en la educación?

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

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

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

## Anexo 2. Guion de entrevistas a padres de familia



### GUIÓN DE ENTREVISTA ESCUELA NORMAL DE TEJUPILCO



**Propósito:** Identificar estrategias didácticas que involucran al juego para propiciar ambientes de aprendizaje en el nivel Preescolar.

**Docente en formación:** Esmeralda Magdaleno Arcadio

#### Entrevista a Padres de Familia

<b>Nombre:</b>		
<b>Sexo:</b>	<b>Edad:</b>	<b>Grado:</b>
<b>Lugar donde vive:</b>		
<b>Fecha:</b>	<b>Hora:</b>	

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

¿Para usted que es el juego?

¿En su experiencia como estudiante, de qué manera se implementaba el juego?

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

¿Considera que la escuela desarrolla estrategias o momentos de juego que favorezcan el aprendizaje de su hijo?

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

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

¿Cuáles?

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

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

### Anexo 3. Evidencia de Juegos



Juego: "Lo que hay a mí alrededor"



Juego "Los piratas"





RESPONSABILIDAD AUTORAL

LA INVESTIGACIÓN, REDACCIÓN Y APORTACIONES SON RESPONSABILIDAD  
EXCLUSIVAMENTE DE LA SUSTENTANTE

SUSTENTANTE



---

ESMERALDA MAGDALENO ARCADIO

ASESOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN



---

FERNANDO VILLA VÁZQUEZ

PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



---

MTRA. REYNA LILIA MEDINA VENCES