



# ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA

---



## TESIS DE INVESTIGACIÓN EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN SOCIO EMOCIONAL EN PREESCOLAR

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

**JULIETA GARCÍA HERNÁNDEZ**

ASESOR

**MTRA. CLARA LOURDES GUADARRAMA SALCEDA**

TOLUCA, MÉXICO

JULIO DE 2023

## Índice

<b><u>INTRODUCCIÓN .....</u></b>	<b><u>7</u></b>
<b><u>CAPITULO I LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN</u></b>	
<b><u>SOCIO EMOCIONAL .....</u></b>	<b><u>10</u></b>
<b><u>ACERCAMIENTO AL OBJETO DE ESTUDIO.....</u></b>	<b><u>11</u></b>
1. 1. Contextualización.....	11
1.1.1 Contexto social .....	11
1.1.2 Contexto escolar .....	15
1.1.3 Contexto áulico .....	21
1.2 Diagnostico grupal .....	23
1.3 Planteamiento del problema.....	25
1.3.1 Pregunta central.....	27
1.3.2 Preguntas subsecuentes.....	27
1.4 Objetivos .....	28
1.4.1 Objetivos generales .....	28
1.4.2 Objetivos específicos .....	28
1.5 Supuesto de investigación .....	29
1.6 Justificación .....	30
1.7 Marco teórico .....	32

1.8 Marco metodológico.....	36
1.8.1 Población o muestra .....	38
1.8.2 Instrumentos para la recopilación de información .....	39
1.8.3 Recursos.....	40
<b><u>CAPITULO II MARCO TEÓRICO - METODOLÓGICO .....</u></b>	<b>41</b>
2.1. Formación docente .....	42
2.1.1.1 Concepto de juego .....	42
2.1.1.2 La formación docente en educación preescolar .....	42
2.1.2 Tipos de juego en preescolar .....	43
2.1.2.1 Juego funcional .....	43
2.1.2.2 Juego de construcción .....	43
2.1.2.3 Juego simbólico .....	44
2.1.2.4 Juego de reglas.....	44
2.1.2.4.1 El juego visto desde las neurociencias .....	44
2.1.2.4.2 El juego y socioemocional .....	46
2.1.2.4.3 El juego en los primeros años .....	47
2.2 La educación en preescolar .....	47
2.3 Socioemocional.....	47
2.4 Educación socioemocional.....	48
2.5 Educación Socioemocional en la educación preescolar .....	49

2.6 Marco referencial .....	50
2.6.1 Educación socioemocional en el aula.....	52
<b><u>CAPITULO III PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....</u></b>	<b>53</b>
3.1 Análisis de la información.....	54
3.2 Recopilación de datos.....	55
3.2.1 Estrategia: mis emociones .....	55
3.2.2 Estrategia: Diario de mis emociones .....	55
3.2.3 Estrategia cuidando el planeta .....	58
3.2.4 Estrategia: El cine .....	61
<b><u>4.0 CONCLUSIONES.....</u></b>	<b>65</b>
<b><u>BIBLIOGRAFIA.....</u></b>	<b>67</b>
<b><u>ANEXOS .....</u></b>	<b>70</b>

## **DEDICATORIAS**

### **A Yulieth mi hija:**

Con todo mi esfuerzo y amor, quien ha sido mi inspiración a lo largo de mi carrera para ser profesionalista.

### **Al amor de mi vida**

Que creyó en mi vocación y me ayudó a cumplir uno de mis grandes sueños.

### **A mis padres y hermanos**

A quien les dedico este gran logro, gracias por creer en mí y ser parte de este gran logro.

### **Y a mi abuela María.**

En el cielo y mi familia en la tierra les dedico mi tesis de investigación

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer a mi familia este gran logro, porque sin esfuerzo y apoyo no lo hubiera logrado.

A la Mtra. Clarita Guadarrama por ser mi guía, mi amiga en este gran camino hacia el aprendizaje, que me dio su tiempo, comprensión, quien me impulso a ser mejor cada día, con sus consejos, apoyo, y cariño.

Al Doctor Jorge Miranda que gracias a su apoyo, tiempo y aprendizaje se culminó este proyecto tan importante para mí.

Muchas gracias.

## INTRODUCCIÓN

Se presenta la tesis de investigación "El juego como estrategia en el área de educación socio emocional en preescolar", tema que surgió a partir de rescatar la importancia del juego en educación preescolar, pero desde un enfoque hacia el área de desarrollo personal y social, de educación socioemocional.

Durante mi formación académica en la licenciatura en educación preescolar, el papel del juego como el actor principal y la base en educación preescolar, es decir, que la educadora tiene que tomar en cuenta al juego como estrategia para el aprendizaje en la realización de las planeaciones llevando así al aula los conocimientos necesarios para los alumnos, como esencia el aprender jugando.

El juego es el acto principal del niño, con el cual éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

Los juegos son fundamentales para el desarrollo social, ya que con estos aprenden específicamente en el área de educación socio emocional lo que es la inteligencia emocional, empleando emociones y unos sentimientos.

La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo lúdico socioemocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto, los juegos que se propongan deben tener objetivos específicos para alcanzar el aprendizaje.

En el presente proyecto de investigación "El juego como estrategia de aprendizaje en el área de educación socio emocional en preescolar", surgió a partir de la observación en el jardín de niños "María Dolores López Gómeztagle", en el cual se observó la problemática de la importancia del papel del juego en educación preescolar.

Durante los periodos de las jornadas de prácticas de observación y ayudantía, y las prácticas de intervención en el jardín ya antes mencionado, se observó que el juego es la base de la educación básica, específicamente preescolar, pero este se ha dejado atrás a lo largo del tiempo, considero que también fue una consecuencia que dejó la pandemia por el covid-19, dado que las tecnologías han facilitado en gran medida la vida del ser humano, pero que afectó notoriamente la educación, ya que, es normal que los alumnos trabajen con hojas impresas o hojas de trabajo, cuando la esencia de la educación preescolar se aprende a través del juego.

Este trabajo se compone de tres capítulos en los cuales se va a investigar la problemática planteada, "El juego como estrategia de aprendizaje en el área de educación socioemocional en preescolar", que se va a desarrollar en tres capítulos.

En el capítulo uno se describe el contexto en el cual se desarrolla el tema a investigar, y la problemática, permitiendo conocer el análisis realizado que fue en la colonia San Buenaventura, Toluca, Estado de México, en el jardín de niños María Dolores López Gomeztagle, en el segundo grado grupo "C", tomando en cuenta el diagnóstico de grupo y la observación realizada en el aula.

En el capítulo dos se desarrolla la fundamentación teórica que parte de la teoría de los autores Lev Vygotski que nos aporta su análisis del juego como proceso evolutivo del infante y por otra parte partimos del autor Daniel Goleman que nos habla acerca de la inteligencia emocional, con estos dos autores podemos realizar la investigación acerca del juego como estrategia y de la inteligencia emocional que va de educación socioemocional una de las áreas de desarrollo personal y social, del plan de estudios 2017 de educación básica, aprendizajes clave.

En este capítulo también está plasmado la metodología utilizada que es investigación-acción con la cual se puede obtener los resultados que se están buscando para la investigación, además que la investigación-acción se puede interpretar como todo lo que ocurre que va desde quienes actúan e interactúan en la situación del problema, es decir, los hechos que se interpretan como acciones y transacciones humanas, que se interpretan en relación con las condiciones a investigar.



En el capítulo tres se desarrolla la propuesta de intervención que se basa en la teoría de los autores para llevarla a la práctica en el aula, realizando planeaciones que estén inmersas en el juego y educación socioemocional, contribuyendo a la investigación.

En este capítulo también se mencionan los instrumentos para la recolección de información y los resultados obtenidos.

Al finalizar se realizó un análisis de la investigación llegando así a las conclusiones, obtenidas durante el proceso de investigación, permitiendo verificar si se logró alcanzar los objetivos del proyecto, con la información recabada y con las situaciones didácticas planteadas.

## **CAPÍTULO I.**

# **LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN SOCIO EMOCIONAL**

# ACERCAMIENTO AL OBJETO DE ESTUDIO

## 1. 1. Contextualización

### 1.1.1 Contexto social

La contextualización nos permite conocer un panorama más amplio acerca del lugar donde los alumnos están envueltos y donde se va a desarrollar el proyecto de investigación, la comunidad influye de manera significativa para lograr entender los hechos, fenómenos, sucesos, en la localidad de San Buenaventura es el lugar donde se desarrolló el proyecto de investigación.

Lleva el nombre de San Buenaventura en honor a un santo italiano: otro nombre con el que se le conoce a este lugar es San Buenaventura Huajuapán que significa árbol cerca de un lugar húmedo y del origen náhuatl.

### Localización

Esta localidad pertenece a Toluca, Estado de México. San Buenaventura es uno de los 24 pueblos que conforman el municipio de Toluca, se encuentra ubicado al suroeste de la capital del Estado de México, a dos kilómetros de distancia. Las coordenadas geográficas en donde se localiza son: 19° 16' de latitud norte y 99° 45' de longitud oeste.

San Buenaventura limita al norte con San Mateo Oxtotitlán y la hacienda la Pila, actualmente transformada en el Centro Cultural Mexiquense; al sur, con Cacalomacán; al este con la ciudad de Toluca y el Ejido de Capultitlán y el oeste con San Antonio Buenavista.

### Clima

Esta región predomina el clima templado, subhúmedo, con lluvias en verano; el régimen de lluvias abarca los meses de mayo a septiembre con una precipitación pluvial media anual entre los 800 y 100 mm.

## **Habitantes**

El número total de habitantes más reciente es 489, 333 siendo 202 774 hombres y 256 559 mujeres. El transporte comúnmente usado por los habitantes es: automóvil propio, taxis, autobuses, bicicletas y motos.

## **Ocupación**

En San Buenaventura la principal ocupación se da en el comercio con 532 empleos.

Industria: 275

Construcción: 175

Reparador y mantenimiento: 140

Educación: 97

## **Flora**

En esta localidad se da una gran variedad de árboles frutales, aún existen terrenos donde se siembra maíz, haba, avena, cebolla, trigo, quelites. árboles plantados como ciprés, encino, acacia y trueno.

## **Fauna**

La fauna local se representa por animales como perros, gatos, conejo, insectos, palomas, orugas, azotadores, ganado, bovino, ovino, caprino, caballar, porcino y aves de corral.

## **Turismo**

En esta región se puede visitar:

- La Iglesia de San Buenaventura, que data de hace más de 100 años.
- El Festival de las Enchiladas: San Buenaventura es famoso porque se hace un festival con una gran variedad de enchiladas, las cuales son famosas en la localidad, atrayendo cientos de turistas cada año.
- La Plaza Cívica: La plaza se localiza frente a la iglesia y donde podrás degustar de antojitos y un rico helado.
- El Centro Cultural Mexiquense
- El Museo de Antropología e Historia y el museo de Culturas Populares
- La Biblioteca Pública
- El Parque Alameda 2000: Un centro recreativo donde podrás practicar deportes como futbol, basquetbol, carreras, bicicleta. Cuenta con pistas, área para hacer ejercicio, área de descanso, área para artes escénicas, dos lagos.

Esta comunidad cuenta con los servicios básicos como son los servicios básicos con los que cuenta esta comunidad son los siguientes: drenaje, agua potable, medios de transporte, luz eléctrica, alcantarillado, servicio de limpieza, tiendas de autoservicio, farmacias, restaurantes y el panteón de la comunidad.

## **Costumbres y tradiciones**

Las festividades de esta población son todas con motivos religiosos y las principales son en los meses de julio, “la fiesta del Santo patrono”, en octubre, la festividad en honor a la Virgen de Guadalupe y el festival de “la enchilada” en el primer fin de semana del mes de octubre; en donde se hace durante todo el mes, una gran vendimia, aportando a la comunidad visitas de diferentes regiones vecinas.

## **Celebraciones**

Las festividades de esta población son todas con motivos religiosos y las principales son:

- 2 de febrero día de la Candelaria
- Semana Santa
- Fiesta de San Isidro Labrador en mayo
- Julio la fiesta del Santo Patrono
- Septiembre Fiestas Patrias
- Octubre festividad en honor a la virgen
- Noviembre día de muertos y revolución mexicana
- Diciembre festividad a la virgen de Guadalupe, Posadas y Navidad.
- Actividades Deportivas

## **Religión**

Según datos proporcionados por el INEGI, el 90% de la comunidad práctica la religión católica y un 10% la religión protestante.

## **Educación**

- Preescolar Josué Mirlo
- Educación Primaria Carlos Ma. Salcedo
- Educación Secundaria 0008 Manuel C. Bernal
- Educación superior (UAEMex Escuela de artes escénicas y Escuela Normal de Educación Física)

### **1.1.2 Contexto escolar**

El jardín de niños María Dolores López Gomeztagle se encuentra en la colonia San Buenaventura ubicada en calle Manuel Ávila Camacho, SN, C.P.50110 y CCT 15EJN1224W, en el municipio de Toluca de Lerdo, dicha colonia abarca un área cercana a 63 hectáreas, es considerada una zona semiurbana y las principales vías de transporte y de acceso al jardín son: Av. Solidaridad las torres, Calle Jesús Carranza y Calle Reyes Heróles.

El jardín de niños cuenta con una matrícula de 189 alumnos y el personal docente es de: Ocho docentes, una directora, dos secretarías, cuatro señoras (auxiliares de educadora), dos personas de intendencia, promotora de salud, promotora de educación física y supervisora escolar.

Dentro de la escuela se cuenta con luz eléctrica, servicio de internet, una problemática del jardín de niños es el servicio de agua ya que es muy escaso.

Cuenta con 8 aulas de clases, la dirección, una supervisión, biblioteca, 2 espacios de baños para niños, niñas y docentes, salón de usos múltiples, 2 patios, uno con domo y otro libre, cuenta con juegos para niños como carrusel (2), aros, resbaladilla y canasta de basquetbol, cuenta con una pequeña área verde y una bodega, así mismo unos lavaderos donde se lava el material utilizado por las docentes.

Dentro de los salones de clase cuentan con material didáctico como figuras de madera, cuerdas, rompecabezas, etc. Dentro de la biblioteca se cuenta con libros para las edades de 3 a 6 años. En el salón de usos múltiples se cuenta con material de plástico para construir de "Lego", proyector, computadora, balanza y libros.



***Croquis del patio central del Jardín de Niños “María Dolores López Gomeztagle”  
Julieta García Hernández 2023***



***Croquis del patio principal del Jardín de Niños “María Dolores López  
Gomeztagle” Julieta García Hernández 2023***





***Croquis patio trasero de la cisterna del Jardín de Niños “María Dolores López Gomeztagle” Julieta García Hernández 2023***



***Croquis del patio principal y entrada del Jardín de Niños “María Dolores López Gomeztagle” Julieta García Hernández 2023***



***Croquis jardín trasero del Jardín de Niños “María Dolores López Gomeztagle”***

***Julieta García Hernández 2023***



***Croquis pasillo de juegos, carrusel, aros y pasamanos del Jardín de Niños “María***

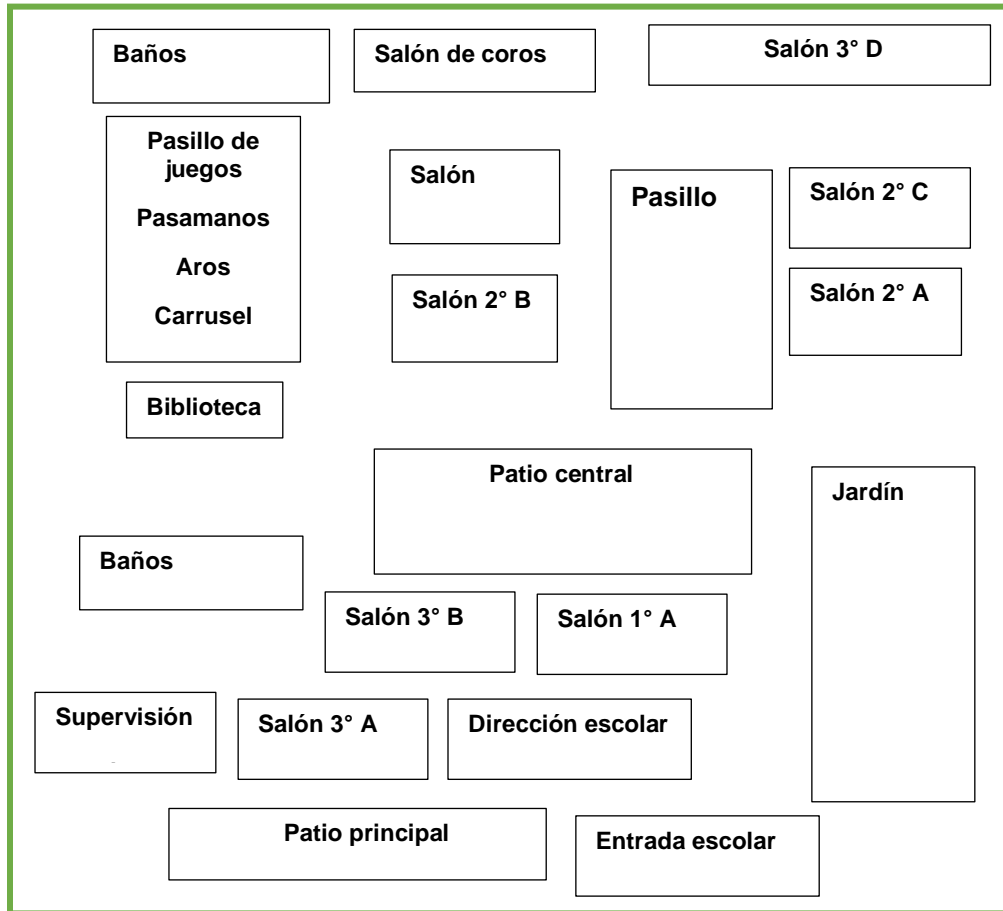
***Dolores López Gomeztagle” Julieta García Hernández 2023***



***Croquis del salón de coros del Jardín de Niños “María Dolores López Gomeztagle” Julieta García Hernández 2023***



***Croquis del salón de coros del Jardín de Niños “María Dolores López Gomeztagle” Julieta García Hernández 2023***



***Croquis del jardín de niños “María Dolores López Gomeztagle”***

### **1.1.3 Contexto áulico**

En el jardín de niños “María Dolores López Gomeztagle “ específicamente en el grado de Segundo, grupo “C” a cargo de la titular la maestra Antonia López, se observó que el aula escolar, cuenta con una puerta, ventanas, 10 mesas de trabajo y 27 sillas para los alumnos, un pizarrón, un perchero, un escritorio, silla grande, mueble para colocar libros, material didáctico, un mueble para guardar material como plastilina, papel, gel, la pared está pintada con animales, dos muebles para que los niños coloquen sus pertenencias, un mueble donde colocan específicamente su libreta separado por dos espacios uno para las niñas y otro para los niños, tiene un espejo, un librero donde están los libros, cuentos y material didáctico diversos como tapa roscas, pelotas pequeñas, material diverso de madera y plástico, un mueble donde la maestra guarda todo su material como cartulina, fomie, colores, lápices, entre otros materiales.

Es importante recalcar que mi tema de investigación surgió a partir, de rescatar al juego como principal elemento para el aprendizaje en el aula, dado que los alumnos su conocimiento iba de una hoja impresa, cuando la esencia del preescolar es el juego, que los alumnos aprendan jugando, se dio el enfoque hacia el área de educación socioemocional, rescatando el autocontrol, regulación de las emociones en los alumnos para un desarrollo integral humanista.





***Croquis del salón del 2° "C" del Jardín de Niños "María Dolores López Gomeztagle" Julieta García Hernández 2023***

## 1.2 Diagnostico grupal

Derivado a lo observado durante las jornadas de observación y ayudantía, como las jornadas de intervención en el preescolar “María Dolores López Gomeztagle”, surgió mi proyecto de investigación al identificar que la esencia del preescolar, que es el juego se ha dejado de lado, al no llevar a cabo situaciones de aprendizaje que a los alumnos les permita tener una estimulación temprana, esto puede ser una consecuencia de la pandemia por Covid-19 que dejó un aprendizaje por medio de la tecnología, que ha favorecido en gran medida al tener mayor acceso a la educación y el aprendizaje.

Por otro lado, lamentablemente al regreso a la normalidad educativa en las aulas es posible notar que el juego como estrategia de aprendizaje ahora se puede observar en una hoja impresa, dado que el material didáctico ya no es parte de la estimulación temprana para los alumnos de edad preescolar, siendo el juego la esencia del mismo.

El grupo de segundo año grupo “C”, cuenta con una matrícula de 24 alumnos, de la cual son 10 mujeres y 14 hombres, la mayoría de los alumnos tiene una edad de 3 a 4 años, los padres de familia en su mayoría son comerciantes y el resto son profesionistas.

Los aprendizajes con los que cuentan los alumnos son:

Lenguaje y comunicación: el 70% de los alumnos tiene un buen lenguaje oral y el otro 30% requiere apoyo para un buen lenguaje, los alumnos son muy participativos y tienen el gusto por la lectura. Los alumnos reconocen su nombre, identificar algunos la inicial de su nombre, pero no han logrado identificarlo de manera escrita.

Pensamiento matemático: los alumnos algunos reconocen algunos números, pero es necesario llevar a cabo este aprendizaje, además de la resolución de problemas para un buen desarrollo cognitivo. Los alumnos cuentan con dificultad al seguir un orden en la serie numérica y algunos otros los confunden.

Exploración y comprensión del mundo natural y social: los alumnos se ven interesados por los fenómenos naturales, los seres vivos en especial cuando ven animales en físico tienden a tener un mayor aprendizaje e interés significativo. también han logrado identificar las partes de las plantas, el cuidado del medio ambiente, y la germinación de una semilla.

Educación socioemocional: los alumnos requieren apoyo para poder reconocer sus emociones, y una buena regulación de las mismas, además de no tener un auto control de sus emociones, en su mayoría lloran y se enojan con facilidad, también mencionan que sienten la emoción de la alegría, pero la confunden con otra emoción. Es necesario trabajar en su autoestima y confianza ante presentarse en el grupo o relacionarse con sus compañeros.

Artes en preescolar: los alumnos se ven interesados por la creación de obras artísticas, les gusta trabajar con pintura y la combinación de colores para crear nuevos.

Educación física: pueden ejecutar algunos movimientos de motricidad gruesa y fina, pero algunos alumnos tienen dificultad al realizar boleado, corte con tijeras, toma de lápiz, saltos, reptar, rodar,

Hablando específicamente del área de educación socioemocional, quiero enfatizar que mi tesis de investigación se enfocó en esta área, porque se logró observar que los alumnos necesitan fortalecer el auto control y regulación de sus emociones, que se pretender generar un cambio con las situaciones didácticas, para así favorecer la confianza de los alumnos, seguridad, lenguaje oral, participación activa en el aula, además que logren identificar sus emociones y como expresarlas, todo esto encaminado con la estrategia del juego que permita un aprendizaje significativo para el desarrollo integral de los alumnos.



### **1.3 Planteamiento del problema**

El presente proyecto de investigación surgió a partir de lo observado en las jornadas de observación y ayudantía, y jornadas de intervención en las cuales se logró identificar que el juego como papel principal del preescolar había quedado atrás, porque se observó que durante las situaciones didácticas en su mayoría el material didáctico eran hojas impresas, en las cuales puede ser una consecuencia de la pandemia por covid-19 dado que las tecnologías de la información y comunicación (tic), nos han permitido hacer la vida más fácil al realizar una búsqueda en el buscador y encontrara material didáctico sin mayor esfuerzo . ni elaboración, también se puede deber a llevar una simplicidad a las clases, lo que busco con mi proyecto de investigación es lograr concientizar que la esencia del preescolar va más allá de una hoja impresa, el alumno debe de manipular el material didáctico, como tener una estimulación temprana para su completo desarrollo integral, es decir el alumno debe de jugar, porque así lograra un aprendizaje significativo, pero enfocado principalmente en el área de educación socioemocional buscando que el alumno aprenda a identificar y regular sus emociones, dado que las confunden y además no logran tener ese autocontrol.

Es necesario analizar cómo es que con el juego se va a lograr un aprendizaje en los alumnos y más de una manera significativa que permita que el alumno puede tener un desarrollo integral.

La educadora tiene el papel de ser la guía del aprendizaje, pero como es que lo puede lograr con la estrategia del juego, además que como se puede fundamentar que el juego es la esencia del preescolar, porque en su mayoría se suele pensar que solo los alumnos van a jugar, y es sobre pensar que en si los alumnos de educación básica no aprenden y no solo eso, que también dentro del aula nos quedamos con la normalidad de utilizar un material más sencillo para llevar los conocimientos, siendo una hoja un todo y considero que va más allá, que los alumnos requieren de una estimulación temprana, es decir preparar a los alumnos para lograr el aprendizaje, por dar un ejemplo es como pedir que un alumno de segundo grado de preescolar logre aprender a leer y escribir al entrar a la escuela y no es así, porque ni los rasgos del perfil de egreso del plan 2017 menciona que el alumno va a salir con ese aprendizaje solo se acerca a él, y con los demás niveles

se va a lograr, es lo mismo con pensar que sin el juego en el preescolar los alumnos van a aprender lleva un proceso que permita esa estimulación más allá de una hoja.

Además, que se busca entender y analizar cómo es que a partir del juego se puede enseñar a los alumnos hablando específicamente del área de educación socioemocional, permitiendo que logren aprender a identificar y regular sus emociones, dado que las confunden y además no logran tener ese autocontrol.

### **1.3.1 Pregunta central**

¿Por qué en preescolar se aprende a través del juego?

### **1.3.2 Preguntas subsecuentes**

¿Qué es una estrategia de aprendizaje en educación preescolar?

¿En qué consiste el juego en preescolar?

¿Cómo influye de manera significativa el juego al desarrollo integral del niño

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivos generales**

- Analizar el juego como una estrategia para el aprendizaje en educación preescolar, enfocado al área de educación socio emocional para un desarrollo integral.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Distinguir en el área de educación socioemocional al juego y su aplicación como una estrategia de aprendizaje.
- Identificar las estrategias que se pueden desarrollar para el aprendizaje por medio del juego.
- Conocer en qué consiste el juego en preescolar.
- Reconocer desde el área de educación socioemocional, que tipos de juegos pueden ser aplicados para el aprendizaje de los niños en edad preescolar.

## **1.5 Supuesto de investigación**

Considero que el juego es el principal acercamiento hacia al conocimiento, porque va desde la experimentación a la investigación, entonces porque es que en preescolar se puede aprender a través de la estrategia del juego, específicamente en educación socioemocional si es que en todo ser humano es necesario tener un buen desarrollo de sus emociones para que tenga un buen desarrollo personal que le permita conocerse a sí mismo.

En el preescolar se pretende que por medio del juego el alumno pueda lograr este aprendizaje, para un desarrollo integral que le permita por medio del juego, al alumno lograr este aprendizaje, dado que los alumnos actúan en función de cómo se sienten, para esto deben identificar sus emociones y lograr un correcto manejo de ellas, porque de no ser así en su vida adulta tienen conductas negativas que son origen de su infancia por ello a partir de situaciones didácticas se busca que obtengan este aprendizaje creando conciencia de la importancia del preescolar.

## 1.6 Justificación

La siguiente investigación es realizada con la intención de retomar la importancia del juego en educación preescolar, ya que durante las prácticas de observación en el preescolar María Dolores López Gomeztagle, se logró analizar que el juego ya no es parte de las situaciones didácticas y del preescolar, en si por el momento se analizó que puede ser una consecuencia de la pandemia por Covid.19, situación que llevo a al ámbito educativo a llevar la educación a través de una computadora, celular, teniendo una distancia entre el profesor y alumno, como a la didáctica, manipulación, estimulación y por ende al juego, con esto uno de los resultados además del rezago escolar fue que la estrategia del juego para el aprendizaje se llevó una hoja impresa, dejando el material didáctico, los recursos e ideas innovadoras en al situaciones didácticas para el aprendizaje.

En educación preescolar, la esencia es el juego y es que durante el trascurso, los alumnos pueden aprender a través del juego, dado que este les permite explorar, desarrollar su imaginación y creatividad, es decir, los alumnos no van a la escuela a jugar para aprender, el sentido va desde que el alumnos de manera consciente e inconscientes juegan y durante el proceso aprenden , por ello aprenden jugando, de ahí es que el juego es una estrategia didáctica que permite a los alumnos ser los actores principales de su propia construcción del conocimiento, por medio de la experimentación, exploración, indagación e investigación.

Específicamente hablando del área de educación socio emocional se pretende que el juego y la educación socio emocional se fusionen para crear con esto una construcción de aprendizaje, dado que influye en la interacción social y la toma de decisiones, es decir que podemos aprender con el juego nuestra inteligencia emocional.

Haciendo mención de cómo es que el juego es una estrategia de aprendizaje en el área de educación socio emocional, explicando la importancia dado que influye de manera significativa en el aprendizaje, como herramienta en el proceso de enseñanza ya que el juego es una actividad fundamental en la educación infantil porque el docente es la guía para educar a los niños mediante procesos lúdicos que permiten la creación de juegos didácticos para los alumnos. El juego como una estrategia para la enseñanza, ha

permitido emplearse desde diversas áreas, con ellas se puede construir una herramienta para determinar diversos espacios para el conocimiento.

Con el juego como herramienta de aprendizaje se puede estimular, y fomentar en el niño actitudes de respeto, de participación, y tolerancia, dado que el juego forma parte de la vida del niño porque es lo que le ayuda a descubrir el entorno.

En educación preescolar el juego simbólico puede comprenderse como un complejo sistema de lenguaje a través de gestos que comunican e indican el significado de los juguetes para este, el aprendizaje del niño se da a través de la interacción con el mundo que lo rodea.

También se busca crear conciencia hacia un panorama más amplio sobre la importancia del preescolar y porque, es necesario que los alumnos asistan al mismo, dado que se tiende a tener la idea que en el preescolar los alumnos solo juegan, sin llegar a ese trasfondo del porqué de su importancia del juego, teniéndolo como la esencia de la escuela, que es una estrategia de aprendizaje que les permite a los alumnos obtener conocimientos de una forma más significativa creando experiencias enriquecedoras.

Con mi proyecto de investigación busco indagar sobre el juego y como es que es una estrategia para la educación preescolar específicamente en el área de educación socioemocional, porque a partir de ahí es que el niño va a obtener los conocimientos, habilidades de su personalidad que le van a permitir relacionarse con la sociedad, pero también a si mismo con aprender a conocer sus emociones y aprender a regularlas.

Analizar como el juego puede influir de manera significativa en el desarrollo integral del niño, específicamente en el desarrollo cognitivo y emocional, que se abarca en el área de desarrollo personal y social, en educación socioemocional del plan de estudios 2017 en los aprendizajes esperados para el perfil de egreso de educación preescolar. Mediante mi investigación busco lograr identificar como el juego se puede aplicar como estrategia de aprendizaje y cuáles son esas estrategias que se pueden utilizar con el juego.

## 1.7 Marco teórico

Una parte de la investigación se basa en indagar sobre los conceptos que van a permitir adentrarse a la problemática planteada y poder resolverla para lograr los objetivos.

“La función del marco teórico es articular las nociones asumidas por el autor del proyecto, procedentes de otros autores cuyo pensamiento adhiere, y que le sirven para entender el problema que estudiará y/o le servirán para interpretar los datos que recoja. Estos conceptos teóricos funcionan como supuestos, puntos de partida, pero también como lentes, puntos de mira, con los que el investigador aborda en el fenómeno que investiga. Dan cuenta de la postura teórica que elige adoptar para pensar su investigación” (Paula, 2021)

El marco teórico implica sustentar el estudio, exponer y analizar las teorías, las conceptualizaciones, las perspectivas teóricas, las investigaciones y los antecedentes en general, que se consideren válidos para el correcto encuadre de la investigación (Rojas, 2002).

Este proyecto de investigación me lleva a conocer el juego como estrategia de aprendizaje en el área de educación socio emocional con el fin de conocer, como es que a partir del juego se puede aprender, tomando en cuenta al autor Vigotsky, el menciona que “Vigotsky (1966) analizó el juego desde un punto de vista social, postulando así que el juego es un fenómeno que surge en respuesta a la necesidad que tiene el ser humano de interrelacionarse. A través del juego, el niño comprende y construye su propia realidad social y cultural la cual se da a través de la exploración, interpretación y representación del mundo. Y, por otro lado, Huizinga (1978), realiza una caracterización del juego como una actividad libre, desinteresada, circunscrita a límites de espacio y tiempo, regulada por reglas y orden específico, que además es incierta ya que no se puede determinar el resultado, con un alto grado de motivación intrínseca, y generadora de tensión en el jugador, resaltando así su importancia e implicancia en las esferas de desarrollo social y cultural.”



El marco teórico de esta investigación se hace a partir de la problemática planteada, haciendo énfasis en “el juego como estrategia en el área de educación socioemocional”, llevando el tema del juego desde su impacto en la primera infancia.

En esta investigación es necesario contar con el apoyo por parte de los padres de familia, la educadora y comunidad escolar.

Los alcances que se buscan lograr son poder hacer realizar un cambio en la perspectiva del enfoque del juego y retomarlo como el actor principal del aprendizaje en preescolar, hacer conciencia de la importancia del juego, haciendo mención de la importancia del mismo específicamente en la educación socio emocional y como es que la inteligencia emocional también va de la inmersa en el juego.

Para este proyecto de investigación se utilizará la metodología de investigación acción, ya que se utiliza en el estudio de problemáticas sociales que se busca darle una solución a un determinado grupo o comunidad que está orientada hacia un cambio educativo porque se construye desde y para la práctica y pretende una mejora de esta. Me permite que seguir una evolución sistemática, porque cambia tanto al investigador como las situaciones en las que éste actúa.

Teniendo en cuenta que el juego se aprende para esta investigación me he basado en el autor de Jean Piaget, ya que para el autor “el juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades (Piaget & Vigotsky, 2012)”.

“Piaget considera que el juego simbólico es esencial en la etapa de Educación Infantil porque permite el desarrollo integral del niño, mejorando las habilidades motoras finas, la imaginación y la fantasía, la concentración y la atención. Los juegos de reglas favorecen la adquisición de la autonomía de forma gradual, ya que implica el respeto de normas y de turnos, ponerse de acuerdo con más personas o escuchar y respetar las opiniones de los demás, entre otras (Gallardo-López & Gallardo Vázquez, 2018).”

Pero comencemos por saber, ¿qué es el juego? La palabra juego proviene del latín iocus, que quiere decir 'broma'. Un juego es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir. Sin embargo, además de entretener, otra función de los juegos es el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales. Este tipo de actividad es practicada tanto por los seres humanos como por los animales.

Con la práctica del juego, los seres vivos aprenden formas de socialización y adquieren habilidades necesarias para la supervivencia en su respectivo hábitat. Ahora ¿qué es una estrategia de aprendizaje? Las estrategias de aprendizaje son una guía flexible y consciente para alcanzar el logro de objetivos, propuestos para el proceso de aprendizaje.

Por último, ¿Qué es el área de educación socioemocional?

La Educación Socioemocional es un proceso de aprendizaje a través del cual los niños y los adolescentes trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y aprender a manejar situaciones retadoras, de manera constructiva y ética. Tiene como propósito que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica herramientas fundamentales para generar un sentido de bienestar consigo mismos y hacia los demás, mediante experiencias, prácticas y rutinas asociadas a las actividades escolares; que comprendan y aprendan a lidiar de forma satisfactoria con los estados emocionales impulsivos o aflictivos, y que logren que su vida emocional y sus relaciones interpersonales sean una fuente de motivación y aprendizaje para alcanzar metas sustantivas y constructivas en la vida. La Educación Socioemocional se apega al laicismo, ya que se fundamenta en hallazgos de las neurociencias y de las ciencias de la conducta, los cuales han permitido comprobar la influencia de las emociones en el comportamiento y la cognición del ser humano, particularmente en el aprendizaje. De ahí la necesidad de dedicar el tiempo necesario al aprendizaje y a la reflexión orientadora que favorezca el conocimiento de uno mismo, la autorregulación, el respeto hacia los demás, y la aceptación de la diversidad, ya que de

ello depende la capacidad para valorar la democracia, la paz social y el estado de derecho. (SEP 2017).

Al unir los conceptos surge el proyecto de investigación “El juego como estrategia de aprendizaje en el área de educación socio emocional en preescolar “con el cual se pretende dar a conocer la importancia del juego como base para el aprendizaje, ya que es la esencia del preescolar porque en la mayoría de las situaciones didácticas se pierde su entidad de juego, ya que se confunde el juego con el acto de enseñar.

## **1.8 Marco metodológico**

En el presente trabajo de investigación está enfocado al tema "El juego como estrategia de aprendizaje en el área de educación socio emocional en preescolar" con el cual se va partir desde la metodología de investigación-acción, que permite de una manera cualitativa descriptiva al investigador poder obtener resultados por la predicción del comportamiento de los alumnos lo cual se puede considerar como un término genérico que hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social. Existen diversas definiciones de investigación-acción.

Elliott (1993) define la investigación-acción como «un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma». La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas.

### **Enfoque cualitativo metodológica**

Mediante la metodología de la investigación cuantitativa se va a obtener información para explicar mediante una investigación sistémica los posibles fenómenos a observar a través de la recolección de datos, analizarlos mediante métodos basados en técnicas que posibiliten al investigador la predicción de los datos.

### **Características de la investigación acción**

Esta investigación se caracteriza por el proceso entre la reflexión y la acción. Es decir, se realiza una teoría de la práctica.

La investigación-acción mantiene que una estrategia de enseñanza es un intento de expresar una idea educativa desde un proceso concreto de interacción o comunicación. «La educación es una actividad intencional que denota la implicación que guía a los

actores, es decir, la conciencia del profesorado: creencias, concepciones y valores (Lauriala, 1992, 523).

Esta investigación es de carácter cualitativo

El presente trabajo de investigación está enfocado al tema del juego en educación preescolar partiendo del estudio de la metodología de investigación-acción, que permite de una manera cualitativa de carácter descriptivo al investigador predecir el comportamiento de los niños, porque los métodos de investigación incluyen experimento los resultados son descriptivos y pueden ser generalizados. base a las experiencias adquiridas al estar inmersa en el ámbito educativo durante las jornadas de observación e intervención en el jardín de niños María Dolores López Gomeztagle.

Elliott (1983) "Es una práctica reflexiva social en la que no hay distinción entre la práctica sobre la que se investiga y el proceso de investigar sobre ella. Las prácticas sociales se consideran como "actos de investigación", como "teorías-en-la-acción" o "pruebas hipotéticas", que han de evaluarse en relación con su potencial para llevar a cabo cambios apropiados. Desde esta perspectiva, la docencia no es una actividad y la investigación-sobre-la-enseñanza otra. Las estrategias docentes suponen la existencia de teorías prácticas acerca de los modos de plasmar los valores educativos en situaciones concretas, y cuando se llevan a cabo de manera reflexiva, constituyen una forma de investigación-acción. Si se considera una práctica social como la enseñanza como una actividad reflexiva, la división del trabajo entre prácticos e investigadores se desvanece. La idea de investigación-acción de LEWIN hunde sus raíces 16 históricas en la tradición aristotélica de ciencia moral o práctica relativa a la puesta en práctica de valores e ideales humanos compartidos."

### **1.8.1 Población o muestra**

La investigación será realizada con los estudiantes del segundo grado, grupo "C", con una matrícula de 24 alumnos de los cuales 10 son niñas y 14 son niños, del jardín de niños María Dolores López Gomeztagle, llevada a cabo por la docente que cursa el octavo semestre de la licenciatura en educación preescolar, en la escuela Normal N. 3 de Toluca, generación 2019-2023. Durante el periodo de las prácticas profesionales del servicio social desde septiembre de 2022 a julio del 2023. Tiempo durante el cual se va a rescatar la mayor información sobre el proyecto de investigación "el juego como estrategia de aprendizaje en el área de educación socio emocional en preescolar".

## **1.8.2 Instrumentos para la recopilación de información**

Para la recopilación de la información para el proyecto de investigación se ocuparán los siguientes instrumentos.

### **Observación**

La observación permite al investigador contar con su versión, además de las versiones de otras personas y de las contenidas en los documentos. La observación no es sólo una actividad fundamental vinculada a la investigación-acción, sino una de las técnicas básicas de recogida de información, y técnica clave en la metodología cualitativa.

### **Cuestionarios**

El cuestionario es un documento formado por un conjunto de preguntas que deben estar redactadas de forma coherente, y organizadas, secuenciadas y estructuradas, de acuerdo con una determinada planificación, con el fin de que sus respuestas nos puedan ofrecer toda la información necesaria.

Estos cuestionarios se van a realizar a padres de familia, docente titular y alumnos del jardín de niños “María Dolores López Gomeztagle”.

### **1.8.3 Recursos**

Para el proyecto de investigación se utilizaron los siguientes recursos:

#### **Humanos**

A los estudiantes del segundo grado grupo "C", del jardín de niños "María Dolores López Gomeztagle".

#### **Material Didáctico**

Material diverso cómo pelotas, aros, conos

Material didáctico realizado por la docente en formación

Se utilizaron para realización de las situaciones didácticas del aprendizaje.

#### **Escolar**

Instalaciones del jardín de niños "María Dolores López Gomeztagle", patio escolar, patio principal, patio central, jardín del patio principal, salón de coros, biblioteca, aula del 2 grupo "C". Lugar en el cual se desarrolló el proyecto de investigación.

#### **Económico**

Recursos propios



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO - METODOLÓGICO**

## **2.1. Formación docente**

### **2.1.1.1 Concepto de juego**

Es la actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza, ya sea de manera recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometiéndose a unas reglas.

### **2.1.1.2 La formación docente en educación preescolar**

Chehaybar y Kuri, Edith (2006) Mencionan que los docentes deben ser seres críticos desde su práctica educativa y es necesario que consideren su quehacer docente, desde su formación, como un espacio de transformación desde su persona, los alumnos, su medio social o el entorno con el cual interactúa, dado que la práctica educativa determina un cambio social.

Citando a Chehaybar y Ríos (1996) “La formación docente es concebida como una actividad comprometida con la transformación social que requiere el reconocimiento y la convicción individual de los miembros de la comunidad educativa y la sociedad, lo cual, necesariamente, lleva a una toma de conciencia sobre la realidad y esta a su vez a crear condiciones que conduzcan a un cambio cualitativo tanto en lo educativo como en lo social”.

Como se menciona con anterioridad la formación docente es uno de los pilares de la educación, además que el docente es la guía de la construcción del conocimiento de los alumnos, ya que el es quien va a plantear como se van a llevar estos conocimientos al aula, su labor es enseñar los conocimientos necesarios para así lograr el perfil de egreso.

## **2.1.2 Tipos de juego en preescolar**

El alumno inicia el acto del juego, jugando solo, pero a partir de los 2 años el juego sigue siendo individual aun cuando parece que los niños interactúan con otros. A partir de los 4 años se hace más frecuente el juego social.

Conforme los niños van creciendo, sus juegos van cambiando. Inicialmente los niños exploran su entorno a través de estímulos que perciben por medio de sus sentidos y más adelante cuando despierta su interés por el mundo de los adultos, juegan a ser bomberos, maestros, doctores, etc.

Jean Piaget describió los principales tipos de juego de acuerdo al desarrollo del niño, cada uno de los cuales se va perfeccionando conforme éste va creciendo

### **2.1.2.1 Juego funcional**

El niño realiza acciones motoras para explorar diversos objetos y responder a los estímulos que recibe. Este tipo de juego promueve el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina, la permanencia del objeto y la posibilidad de reconocer causa-efecto.

Algunos juegos representativos en este estadio son: dejar caer objetos, encontrar un objeto que está aparentemente escondido, alcanzar algún objeto apoyándose de otro, agitar una sonaja, gatear, correr, saltar, encender un juguete presionando un botón.

### **2.1.2.2 Juego de construcción**

Surge a partir del primer año de vida y permanece durante todo el desarrollo del niño a la par del juego funcional. A través de este tipo de juego se promueve la creatividad, la motricidad fina (coordinación óculo-manual), la solución de problemas y la ubicación.

Algunas actividades que representan este tipo de juegos son: apilar y alinear objetos para formar caminos, torres o puentes, armar rompecabezas o crear una casita con sábanas y sillas.

### **2.1.2.3 Juego simbólico**

El niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.

### **2.1.2.4 Juego de reglas**

Este tipo de juego surge antes de los 6 años, en él los niños establecen las normas necesarias para jugar, sin embargo, pueden cambiar las reglas siempre y cuando el resto de los integrantes estén de acuerdo. Es a través del juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto. Algunos juegos tradicionales son: el lobo, las escondidillas, memorama, lotería, boliche entre otros.

#### **2.1.2.4.1 El juego visto desde las neurociencias**

El movimiento, los objetos, las palabras, personas y juguetes son elementos importantes del juego y van evolucionando con el proceso de desarrollo cerebral.

El juego es una actividad que estimula el desarrollo cerebral pues contribuye directamente a la creación de nuevas conexiones neuronales y desarrolla el pensamiento y el razonamiento, al mismo tiempo que experimenta y regula las emociones en el niño (R Limón, taller El juego y las neurociencias, 22 de julio de 2013).

Cuando el niño juega se envían una gran cantidad de impulsos al lóbulo frontal; área encargada de que ejecutemos acciones y que posteriormente las relacionemos en otras situaciones a partir de la memoria contextual. Es por esto que es importante relacionar el juego con cualquier enseñanza que se le dé al niño.

Las conexiones cerebrales de un niño se desarrollan mientras lo miramos, le cantamos, lo arrullamos, le hablamos, lo sostenemos y jugamos con él; estableciendo una mejor relación consigo mismo, con los demás y con el mundo. Beneficios del juego en el desarrollo:

Desde un enfoque cognitivo, Piaget afirma que el juego es la actividad más agradable que todo ser humano experimenta desde la etapa inicial, creando un cúmulo de experiencias para formar aprendizajes significativos, adquirir conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y normas con la finalidad de ayudar a las niñas y los niños a alcanzar metas propias de la edad en la que se encuentran.

A través del juego las niñas y los niños:

Desarrollan la coordinación de sus movimientos.

Conocen su cuerpo y sus posibilidades de acción en un espacio determinado.

Desarrollan su capacidad para dar nuevos significados a los objetos, lo que les permite adquirir nuevos aprendizajes.

Comprenden su entorno y desarrollan habilidades de pensamiento como: lógica, análisis, síntesis, memoria, entre otras.

Desarrollan su creatividad e imaginación

Se relacionan entre sí a través de las diferentes formas de expresión.

Adquieren gradualmente autonomía al explorar su mundo familiar y social.

Respetan turnos y desarrollan tolerancia a la frustración.

Manifiestan sus necesidades, emociones e intereses.

Adquieren hábitos y valores.

Manujlenko e Istomina, precursores de Vygotsky, afirman que el juego influye en el desarrollo del niño en tres formas

Favorece la zona de desarrollo próximo (ZDP): es la diferencia que existe entre el nivel de desarrollo real del niño que puede determinarse por la resolución independiente de un problema y el nivel más elevado de desarrollo potencial, determinado por la resolución de problemas bajo la guía del adulto.

Facilita la separación del pensamiento, de las acciones y de los objetos: en el juego los niños actúan conforme a ideas interiores, más que a la realidad y esto favorece su pensamiento abstracto.

Facilita el desarrollo de la autorregulación: a través del juego el niño inhibe y contiene su conducta de acuerdo al rol que adquiere en el mismo.

Jugando, una caja de cartón se convertirá en una reluciente nave espacial con la cual iniciarán un largo viaje.

Creando un ambiente estimulante

Para promover el desarrollo de las niñas y los niños es importante que satisfagas su curiosidad y les brindes atención, afecto, tiempo, espacio y materiales que enriquezcan sus capacidades facilitándoles espacios para jugar.

Jugar para un niño es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo (Francesco Tonucci, s.f.)

#### **2.1.2.4.2 El juego y socioemocional**

El juego puede resultar un medio favorecedor para fortalecer habilidades socioemocionales como la colaboración o regulación de emociones debido a que el juego es una herramienta con un alto valor en la educación infantil por sus beneficios para el aprendizaje de los niños ya que favorece su desarrollo cognitivo y emocional; además de integrar actitudes positivas y valores como la empatía, el respeto hacia los demás, comprender y manejar emociones, adquirir formas de interacción, proponer acuerdos y el respeto a las normas de convivencia. Para ello se implementó el juego cooperativo, reglado y simbólico o de representación. Finalmente, se obtuvo que los alumnos mejoraran la habilidad de cooperación y trabajo en equipo en un 85%, asimismo que regularan emociones como el enojo en distintas situaciones, el respeto de acuerdos y normas en un 90%, además de promover valores como la amistad y la empatía estableciendo vínculos de sana convivencia."

### **2.1.2.4.3 El juego en los primeros años**

Desde los 3 a los 5 años es la edad donde el alumno asiste al preescolar. Donde las competencias socioemocionales son parte del desarrollo. Durante este período es fundamental la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar. El juego en el preescolar permite que los niños puedan explorar y dar sentido desarrollar su imaginación y su creatividad.

## **2.2 La educación en preescolar**

La educación preescolar es la base del desarrollo de la inteligencia, personalidad y comportamiento social de las niñas y niños. Cursar este nivel favorece el proceso de comunicación, el razonamiento matemático, la comprensión del mundo natural y social, así como el pensamiento crítico. La alumna o alumno, a través de su asistencia al preescolar incrementará su vocabulario con el propósito de regular sus emociones personales y desarrollar relaciones sociales, apreciar el arte, cuidar su cuerpo y el medio ambiente. (secretaria de educación 2023)

## **2.3 Socioemocional**

Un aspecto importante de la propuesta de Educación Socioemocional tiene que ver con establecer y delimitar los objetivos que persigue, así como las estrategias y herramientas de las que se vale para alcanzarlos.

Si bien el campo de las relaciones sociales y las emociones guarda estrecha relación con el estudio de la psicología humana, esta propuesta educativa no parte del diagnóstico clínico, y no busca ser una herramienta interpretativa o terapéutica. Tiene como propósito proveer a los estudiantes y a los docentes de herramientas para trabajar el ámbito instruccional y las interacciones que ocurren cotidianamente en el aula, en aspectos socioemocionales cruciales para favorecer el aprendizaje y la convivencia escolar.

El enfoque pedagógico busca orientar la práctica docente para impulsar la educación integral de los estudiantes y alcanzar los propósitos que van más allá de los aspectos disciplinares académicos, pues se asume que está relacionado con la razón de ser de la educación, con la manera de percibir al estudiante y con la función del docente en su práctica profesional.

La educación es una tarea compartida, y tanto estudiantes como docentes aprenden gracias a una interacción enmarcada en el reconocimiento de la dignidad del otro como ser humano, capaz de transformarse y de transformar su entorno para expandir las oportunidades de su propia vida y de la de los demás. Es así como se reconoce la función que cumple la educación “en el desarrollo de las capacidades necesarias para que las personas puedan llevar una vida con sentido y dignificada”.

## **2.4 Educación socioemocional**

La Educación Socioemocional es un proceso de aprendizaje en el que los estudiantes integran a su vida valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones. Esto les ayuda a construir identidad personal, cuidado, a establecer relaciones y a tomar decisiones.

Tiene como objetivo que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica herramientas para generar sentido de bienestar con ellos mismos y con los demás, esto puede ser mediante rutinas asociadas a las actividades escolares. También que aprendan a lidiar con sus emociones e impulsos para poder relacionarse. (Ivonne Rojas el Jun 3, 2020).



## **2.5 Educación Socioemocional en la educación preescolar**

En el nivel preescolar, esta área se centra en el proceso de construcción de la identidad y en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales. Busca que los niños adquieran confianza en sí mismos al sentirse capaces de aprender, enfrentar y resolver situaciones CADA vez con mayor autonomía; que se relacionen sanamente con personas de distintas edades; que expresen ideas, sentimientos y emociones, y que autorregulen sus maneras de actuar.

Rescatando la información anterior se puede analizar que los conceptos que son de mayor relevancia con el juego y educación socioemocional, palabras clave del tema a la problemática planteada, dado que están inmersos en la educación preescolar y van a permitir el desarrollo integral del niño desde una perspectiva humanista que es lo que se pretende alcanzar en el nuevo plan y programas de estudios 2023, en el cual también se busca trabajar en el aula mediante proyectos de trabajo donde el alumno es el principal actor de la construcción de su conocimiento y el docente solo es la guía de este proceso, con esto se puede plantear que el juego se debe de rescatar como la esencia del preescolar, porque como anteriormente se hizo mención el juego se ha dejado de lado, por ello es necesario llevar al alumno a aprender jugando, creando así un aprendizaje significativo que le permita obtener un desarrollo integral.

## 2.6 Marco referencial

Algunos autores lo llaman también marco conceptual, dado que su función es esclarecer los conceptos que se van a manejar en la investigación y otros autores lo llaman marco referencial, pero no es otra cosa que un conjunto de informaciones recopiladas para precisar las características del objeto estudiado. Se realiza para situar el problema, dentro de un conjunto de conocimientos que permitan su percepción, de una manera más adecuada y sirve para orientar la búsqueda de informaciones que sean útiles para clarificar el problema. Un buen marco teórico o conceptual permite contar con una conceptualización adecuada de los términos utilizados a lo largo de la investigación. Las variables de la hipótesis nos indican cuáles son los temas que deben esclarecerse, buscando en diferente tipo de fuentes documentales, no sólo la definición de conceptos, sino teorías o modelos que han sido desarrollados por diferentes autores y en distintos momentos en relación al tema que se está desarrollando. (SABINO, Carlos A., (1978), Metodología de investigación, Buenos Aires, El Cid Editor)

El papel del juego en el jardín de Infantes parte que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

La educación por medio del movimiento lo hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

La investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo. Esta teoría se refuerza y expone que también contribuye al proceso memorístico.

El juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que, debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades que se propongan. Esto se debe al sometimiento que tiene la persona frente

a una acción debido al placer que ésta pueda generar desde los postulados de Piaget se logra evidenciar el lugar importante que le concede al juego en el desarrollo del pensamiento, la adquisición de estructuras cognitivas, desarrollo de esquemas y operaciones del sujeto hacen referencia al juego como espacio de encuentro con los aprendizajes anteriores y con la posibilidad humana de comunicar para los estímulos y llegar a la determinación de un propio concepto. “La capacidad socializadora del juego es básica en el aprendizaje, dada la posibilidad que tiene de propiciar múltiples experiencias y proyecciones, capaces de otorgar información significativa que el sujeto, al sumergirse en la dinámica del juego, entra en el mundo de la comunicación de las relaciones e interacciones y con ello a la construcción de conocimiento, dada la posibilidad brindada en relación con la participación activa, vivenciada y reflexiva que dentro del juego se produce.

Algunos beneficios secundarios que mencionan los autores surgidos durante la participación de los sujetos en el juego son:

Favorece el desarrollo cognitivo.

Favorece la capacidad de autocontrol y autodominio.

Facilita la evolución en el niño hacia el principio de realidad, favoreciendo la tendencia al orden mediante su condición indispensable de actividad reglamentada.

Revela la personalidad del niño y sus estructuras mentales.

Desarrolla la acción comunicativa.

Facilita los vínculos de relación, favoreciendo el desarrollo afectivo a través del cual los niños integran al medio y al entorno social y natural.

### **2.6.1 Educación socioemocional en el aula**

La educación socioemocional se define como: “un proceso de aprendizaje a través del cual los individuos trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y aprender a manejar situaciones retadoras, de manera constructiva y ética. Tiene como propósito que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica herramientas fundamentales para generar un sentido de bienestar consigo mismos y hacia los demás, mediante experiencias, prácticas y rutinas asociadas a las actividades escolares; que comprendan y aprendan a lidiar de forma satisfactoria con los estados emocionales impulsivos o aflictivos, y que logren que su vida emocional y sus relaciones interpersonales sean una fuente de motivación y aprendizaje para alcanzar metas sustantivas y constructivas en la vida” (SEP, 2017; p. 514).

Rafael Bisquerra (2003) “La educación emocional es una innovación educativa que se justifica en las necesidades sociales”. Este autor reconoce también que esta contribuye al bienestar a partir del desarrollo integral del individuo, por lo que educar las emociones equivale a educar para el bienestar.

El juego dentro del aula se constituye el cómo los alumnos obtienen los conocimientos y competencias esenciales. Y por medio del juego la educadora tiene que lograr la exploración y el aprendizaje práctico que son el fundamento de los programas de educación preescolar para que aprendan a través del juego

## **CAPÍTULO III**

### **PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **3.1 Análisis de la información**

De la información obtenida a través de la realización de los cuestionarios a los padres de familia, dio como resultado que el juego significa una herramienta para poder lograr el aprendizaje en los alumnos en educación preescolar, porque lo logran de una manera divertida y entretenida, captando su interés y desarrollando diversas habilidades. También es importante rescatar que los padres de familia afirman que en educación preescolar se puede aprender a través del juego dado que los alumnos pueden lograr adquirir un conocimiento al jugar entre pares y hasta de manera individual, el 100% de las respuestas de los padres de familia hacia si solo se va a jugar en preescolar, mencionan que es mentira porque consideran que es importante que los niños vayan a preescolar ya que es la base que va a permitir que los alumnos exploten sus habilidades para la vida adulta, saben que el preescolar no es juego sino una estrategia para aprender, además que consideran que es importante que los niños aprendan a través del juego en preescolar, y mencionan que los temas que se han abarcado a lo largo del ciclo escolar han sido relevantes para el aprendizaje de sus hijos, enfatizando en el área de educación socioemocional que para ellos es de gran importancia porque así los alumnos podrán tener una mayor confianza, autorregulación de emociones para un desarrollo integral en su formación,

## **3.2 Recopilación de datos**

Situaciones didácticas

### **3.2.1 Estrategia: mis emociones**

En esta situación didáctica se desarrolló el plan de estudios 2017 de educación preescolar, aprendizajes clave, el área de desarrollo personal y social, específicamente de Educación Socioemocional, del Organizador curricular 1: Auto regulación y el Organizador curricular 2: Expresión de las emociones con Aprendizaje esperado: Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.

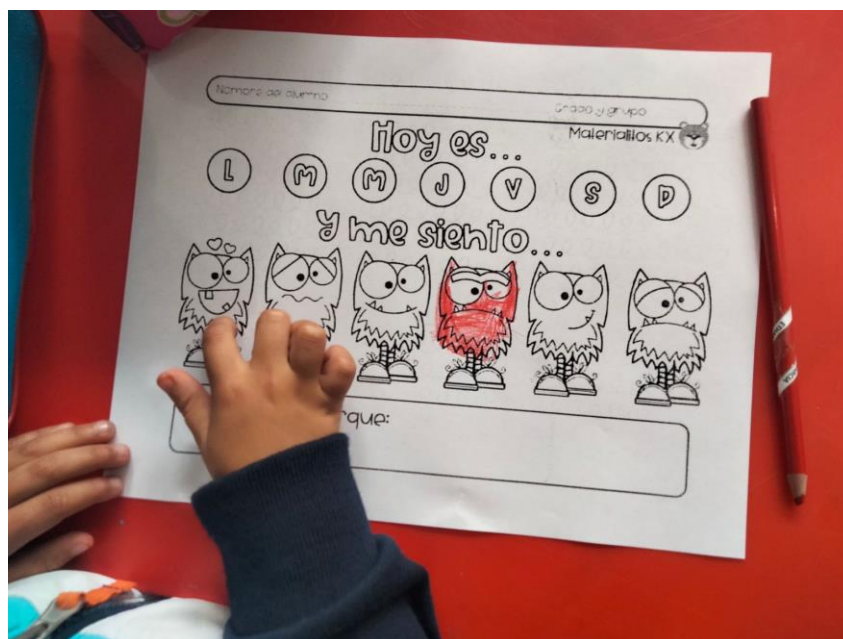
En la cual la actividad consistió en contar a los alumnos el cuento de “el monstruo de los colores”, con el cual se reconoció las emociones como tristeza, rabia, miedo, calma, alegría y amor, los alumnos desarrollaron la actividad de identificar la emoción con la cual se identificaban ese día, se les proporciono una hoja con el dibujo del monstruo y con papel china iban a pegar el o los colores de la emoción el día. Esta actividad me permitió identificar que emoción predomina en los alumnos e ir reconociendo que situaciones le generan la misma.

### **3.2.2 Estrategia: Diario de mis emociones**

En esta situación didáctica se desarrolló el plan de estudios 2017 de educación preescolar, aprendizajes clave, el área de desarrollo personal y social, específicamente de Educación Socioemocional, del Organizador curricular 1: Auto regulación y el Organizador curricular 2: Expresión de las emociones con Aprendizaje esperado: Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.

Esta actividad está enfocada en lograr que los alumnos puedan canalizar sus emociones y puedan autorregularse con el fin de poder tener alumnos con una inteligencia emocional buena, logrando que puedan expresarse de manera libre.

Durante esta actividad los alumnos se mostraron muy participativos al expresar sus emociones, con esto se puede observar que no solo se puede enfocar a educación socioemocional para poder formar alumnos con autorregulación, sino que también se trabajan lo demás campos de formación académica como lo es lenguaje y comunicación, que se favoreció con que el alumno se exprese de manera oral, contribuyendo a su autoestima.

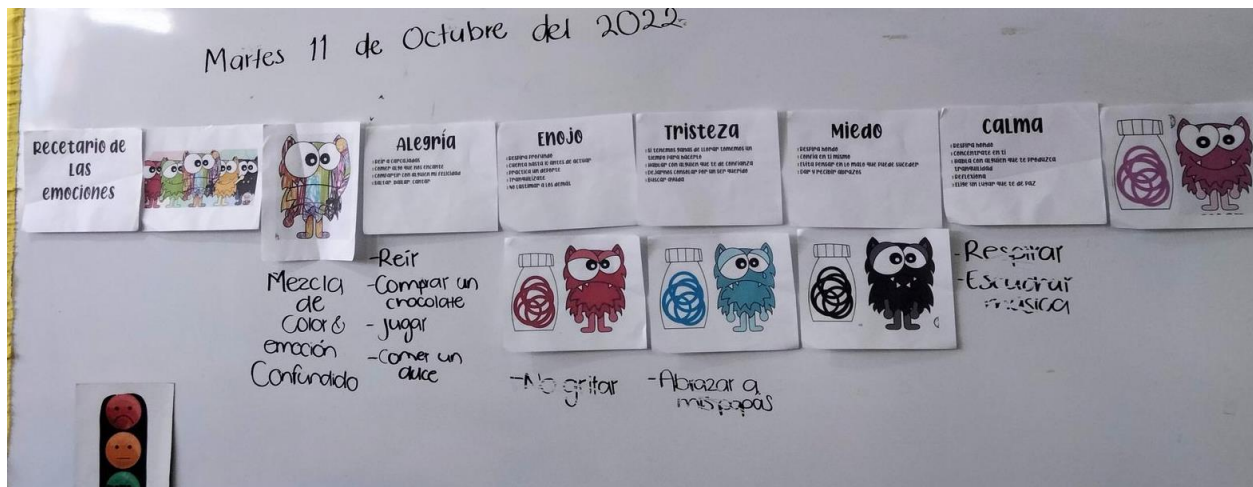


**Evidencia de hoja de trabajo de la situación didáctica "mis emociones" Julieta García Hernández 2023**





**Evidencia de hoja de trabajo de la situación didáctica “mis emociones” Julieta García Hernández 2023**



**Material didáctico de la situación didáctica “Recetario de las emociones” Julieta García Hernández 2023**

### **3.2.3 Estrategia cuidando el planeta**

En esta situación didáctica se involucró lo que fue la transversalidad con el campo de formación académica de Exploración y comprensión del mundo natural y social, con el fin de dar a conocer que se puede lograr una transversalidad de un campo de formación académica y un área de desarrollo personal y social, pero también que va de la mano de la estrategia del juego.

Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social: Exploración y comprensión del mundo natural y social

Organizador curricular 1: Mundo natural

Organizador curricular 2: Cuidado del medioambiente

Aprendizaje esperado: Indaga acciones que favorecen el cuidado del medioambiente

Para esta actividad se les pidió a los alumnos que llevaran al preescolar un bebé de plástico con el cual íbamos a bañarlo, esta actividad va enfocada al juego simbólico, también como menciona Vygotsky a esa relación con la interacción y también como lo menciona Goleman se acerca a la inteligencia emocional.

El resultado fue favorable, una situación didáctica fuerte porque se reconocieron los hábitos de higiene personal, partes del cuerpo, expresaron sus emociones, los alumnos tuvieron un autocontrol y canalizaron su atención en realizar bien la actividad y atendiendo al proyecto de investigación aprendieron jugando, haciendo énfasis en la educación socioemocional.



***Practica de intervención docente de la situación didáctica “Cuidando el planeta”  
Julieta García Hernández 2023. La actividad consistió en bañar un bebé de plástico, identificando la importancia de cuidar el agua y los hábitos de higiene.***





***Material didáctico de la situación didáctica “Cuidando el planeta” Julieta García Hernández 2023***



***Realización de la situación didáctica “Cuidando el planeta” Julieta García Hernández 2023***



***Resultado de la situación didáctica “Cuidando el planeta” Julieta García Hernández 2023***

### **3.2.4 Estrategia: El cine**

Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social

Exploración y comprensión del mundo natural y social,

Organizador curricular 1 colaboración

Organizador curricular 2 inclusión

Aprendizaje esperado: convive, juega y trabaja con distintos compañeros

Esta actividad estuvo inmersa en que los niños jugaran al cine en el cual estuvieron representando cada uno de los trabajadores de establecimiento del cine, lo cual se pudo observar que mejoraron su confianza, vocabulario, autoestima, al entrar al personaje con lo cual se puede verificar que como el autor Vygotsky menciona el juego simbólico va de la interacción social y de la construcción del conocimiento del niño mediante su contexto.





***Desarrollo de la situación didáctica “el cine” Julieta García Hernández 2023***



***Desarrollo de la situación didáctica “el cine” Julieta García Hernández 2023***



***Desarrollo de la situación didáctica “el cine” Julieta García Hernández 2023***

***En esta actividad consistió en realizar la simulación del cine en la escuela, los alumnos realizaron el papel de ser los vendedores, se favoreció la seguridad, confianza, participación activa y el conteo.***

Como se menciona con anterioridad una estrategia de aprendizaje en preescolar va de ser una guía flexible consciente para alcanzar el logro de objetivos propuestos y para el logro y proceso de aprendizaje que se pretende alcanzar por medio de las situaciones didácticas, ya que el aprendizaje parte de tener como base la estrategia para facilitar el aprendizaje en los alumnos, porque esto va a permitir facilitarlos con acciones que encaminen a llegar al aprendizaje esperado, dado que es un procedimiento organizado, formalizado, orientado a la práctica del docente, perfeccionando las técnicas o procesos para una planificación de enseñanza- aprendizaje.

El aprendizaje a través del juego va centrado a la educación preescolar que es el primer acercamiento que tiene los alumnos al aprendizaje como a la escuela, educación preescolar está encaminado a las necesidades de la primera infancia que es el contacto con el juego estrategia de aprendizaje que va a permitir a los alumnos alcanzar el logro de su inteligencia, dado que en esta etapa los alumnos están inmersos en el aprendizaje y juego, o como se mencionó con anterioridad aprenden jugando, esto ocurre porque por

medio de los alumnos pueden experimentar, indagar, explicar y es algo innato de los alumnos, ellos no son conscientes que están aprendiendo jugando, solo juegan y el resultado es el aprendizaje, pero para este sea significativo es necesario que la educadora o el docente genere situaciones de aprendizaje innovadoras e enriquecedoras que logren el juego simbólico, es decir, que el alumno pueda adquirirlo y apropiarlo para mencionar que a través del juego se aprendió, por el otro lado sino se logra no tiene la relevancia que esto implica.

El juego en preescolar va desde varios tipos que son fundamentales para el desarrollo del infante, el juego funcional va desde que cumpla con el desarrollo de la práctica que va a partir de la experiencia, generando el desarrollo de las habilidades cognitivas, la inteligencia, el desarrollando un pensamiento crítico reflexivo y un desarrollo social significativo mediante la interacción con lo que los rodea desarrollando sus habilidades, sentidos, emociones, expresión de lo que percibe y siente, desarrolla su capacidad motor de todo el cuerpo, le permite experimentar ante el mundo que lo rodea, el juego funcional va desde el desarrollo integral del alumno.

El juego simbólico va inmerso en esa experiencia representativa o significativa que lleva al aprendizaje por medio de la estrategia del juego.

El juego de reglas como su nombre lo menciona tiene reglas para poder ejercerlo.

Este tipo de juegos fueron los más observados en el preescolar “María Dolores López Gomeztagle”, los alumnos los desarrollaban durante las clases el recreo, mediante la observación llegué al análisis que el juego va conectado con la educación socioemocional, dado que se presta a la expresión de estas, se rescatan valores, expresión oral, juego entre pares, toma de decisiones propias o entre compañero, la comunicación.



## CONCLUSIONES

A lo largo del proyecto de investigación analicé, trabajé y comprendí que el preescolar es un lugar donde los alumnos van a aprender de manera divertida con la estrategia principal o la esencia de este que es el juego, estrategia de la cual los alumnos logran los conocimientos, habilidades y aprendizajes para un desarrollo integral, pero viéndolo desde el punto del área de educación socioemocional una de las áreas de desarrollo personal y social del plan de estudios de aprendizajes clave del 2017, va desde la perspectiva que se busca que el perfil de egreso, que el alumno adquiera confianza, seguridad, autocontrol y regulación de emociones, esto a través del juego, algo que se puede lograr por medio de la implementación de situaciones didácticas que vayan enfocadas al aprendizaje esperado de la mano con el juego como actor principal del aprendizaje significativo.

Se observó a lo largo de la investigación que la pandemia por Covid-19, trajo consecuencias al regresar a la normalidad, provocando que el acercamiento físico, el material didáctico y la forma de enseñanza perdiera en gran medida la estrategia del juego, y que la didáctica, manipulación y estimulación hacia los alumnos se convirtiera en el uso de material o recursos didácticos digitales u hojas impresas para la realización de trabajos, que deja en los alumnos al juego como última herramienta en la educación; por ello se buscó generar situaciones didácticas con material de manipulación: ver, tocar, moldear, así como actividades que vayan encaminadas hacia el juego, más que concretarse a una hoja impresa; pero durante el trascurso de la investigación comprendí que además de las consecuencias que trajo la pandemia por covid-19 en el ámbito educativo, también trajo un rezago en el aprendizaje, encaminando a una nueva generación de alumnos que desde pequeños van de la mano con la tecnología, y es difícil comprenderlo para los que crecimos con la vieja escuela de libro, ya que se requiere una mayor estimulación motriz en los alumnos, así como en la innovación, en la forma de llevar los aprendizajes esperados, algo que aprendí con esto es que aunque yo buscaba más un aprendizaje “sin hojas”, con más actividades lúdicas para los alumnos, es que también es necesario trabajar con hojas impresas o realizar actividades que a través de fichas o material educativo muestren la evidencia del desarrollo de los

alumnos, de los temas que se van trabajando, porque es una herramienta administrativa que se requiere.

Concluí que, en el área de educación socioemocional, se puede utilizar distintos tipos de juegos, y que al ser aplicados se contribuye al aprendizaje de los niños en edad preescolar, es decir, una educación socioemocional, también se puede aprender jugando o bien en una ficha o material educativo; que todo esto nos llevará a trabajar más en sus emociones, en regular su temperamento, en manejar la tolerancia, generando una convivencia sana, es decir, reforzando los valores.

Pude distinguir que los padres de familia, aunque inicialmente en su mayoría se pensaba que en preescolar solo se va a jugar, ahora con lo que se ha trabajado se tiene una perspectiva diferente porque comprendieron que en preescolar se aprende jugando y que a través del juego establece que los alumnos obtengan oportunidades importantes para el aprendizaje, logran ser seres autónomos, creando experiencias para un aprendizaje lúdico, con el juego también se logra satisfacer una necesidad humana como lo es la imaginación y la creatividad. Además que al fin de las jornadas de practica de intervención los padres de familia se mostraron muy agradecidos por el trabajo que realice con sus hijos, además que me mencionaron que se había logrado fortalecer la confianza y seguridad de loa alumnos al ser su primer año en la escuela, como también que reconocían emociones y lo que diversas situaciones las provocaban y realizaban la actividad del recetario de las emociones, es decir cuando sentían tristeza abrazaban a mama o su peluche favorito. Todo esto se logro por medio de la teoría por parte del autor Daniel Goleman que menciona "Todas las emociones son, en esencia, impulsos que nos llevan a actuar, programas de reacción automática con los que nos ha dotado la evolución", y la importancia de este proyecto de investigación es lograr que el alumno pueda reconocer sus emociones para poder expresarlas de manera eficaz ante los demás con la estrategia del juego que como menciona el autor Vygotsky el juego es una actividad que durante la primera infancia les permite experimentar ante situaciones y la experimentación si que los alumnos se den cuenta de esta actividad lúdica que trae con el desarrollo mental que construye su aprendizaje de la realidad cultural y social de su entorno y así lograra construir el aprendizaje de su realidad con la sociedad, transmitiendo sus emociones en la interacción con los demás.

Como se ha mencionado con anterioridad el juego influye de manera significativa al desarrollo integral del niño por medio de la experiencia que él adquiere, es decir si el juego le es significativo lo va a apropiarse, el alumno es el actor principal de este conocimiento, pero hay más factores que influyen al mismo, como los padres de familia, la docente y la forma en la cual se lleve la estrategia del juego al aula, su entorno e interacción con el mismo.

Con este proyecto de investigación reconozco que mediante el juego se aprende, que es una estrategia de aprendizaje que es la base de educación preescolar, que permite el logro de un desarrollo integral si las oportunidades de aprendizaje son significativas y más si va en caminado al área de educación socioemocional porque va a crear un ser humanista con un pensamiento crítico reflexivo, con una inteligencia emocional y así construir el logro de las principales competencias de la educación preescolar.

## BIBLIOGRAFÍA

(s.f.).

Carlos Slime, E. i. (s.f.). <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>.  
(s.f.).

educacion, S. d. (2023). <http://seduc.edomex.gob.mx/educacion-preescolar#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20preescolar%20es%20la,as%C3%AD%20como%20el%20pensamiento%20cr%C3%ADtico.> (s.f.).

*El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad pedagógica Experimental Libertador. Instituto pedagógico de Caracas. Departamento de Educación Especial. (s.f.). (2001). Universidad pedagógica Experimental Libertador. Instituto pedagógico de Caracas. Departamento de Educación Especial. (s.f.).*

<https://aprendizajes-clave.com.mx/areas-programa-de-estudio-desarrollo-personal-social/educacion-socioemocional-y-tutoria/enfoque-pedagogico/>. (s.f.). (s.f.).

<https://mayrasandy.wordpress.com/2019/09/17/san-buenaventura-toluca/>. (s.f.). (s.f.).

<https://www.significados.com/juego/>. (s.f.). (s.f.). Obtenido de el juego y su significado .

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego->. (s.f.).

Ibáñez Moreno, M. A. ( Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí de 2019). *El juego como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales en un grupo de primero de preescolar*. Obtenido de [https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/216#:~:text=El%20juego%20puede%20resultar%20un,favorece%20su%20desarrollo%20cognitivo%20y.%20\(s.f.\)](https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/216#:~:text=El%20juego%20puede%20resultar%20un,favorece%20su%20desarrollo%20cognitivo%20y.%20(s.f.)).

Lopez, P. (2018). *unicef*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>.

Mayer, A. N. (2017). Aprendizajes clave en preescolar . En A. N. Mayer, *Secretaria de educacion publica* (pág. 676). Ciudad de Mexico .

Pareda, B. (s.f.). *Terras Fundacion* . Obtenido de <https://www.terras.edu.ar/terras2/index.php>.

Psikids. (13 de Marzo de 2019). <https://psikids.es/2019/03/13/la-importancia-de-aprender-jugando/>.

*Significados*. (2013). Obtenido de <https://www.significados.com/juego/>.

Torres, C. (2002). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Obtenido de Juego como estrategia de aprendizaje en el aula . exico .

Torres, C. (2002). *Juego como estrategia de aprendizaje en el aula* . exico .

Valdivia, J. M. (2022). <https://www.redalyc.org/journal/270/27068693008/html/>.

Wikipedia. (s.f.). Obtenido de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Cuestionario#:~:text=El%20cuestionario%20es%20un%20documento,ofrecer%20toda%20la%20informaci%C3%B3n%20necesaria.>

(s.f.).

Características e Implicaciones de la Investigación-Acción  
[http://www.luiscarro.es/inclusion/Formacion\\_Profesorado/caracter\\_ia.htm](http://www.luiscarro.es/inclusion/Formacion_Profesorado/caracter_ia.htm)

Investigación cuantitativa, cualitativa y mixta

<https://recursos.uco.mx/tesis/investigacion.php#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20considera%20que,se%20prueban%20hip%C3%B3tesis%20previamente%20formuladas.>

# ANEXOS



Mamá de  
Jaden

### Proyecto De Investigación:

## El Juego Como Estrategia De Aprendizaje En El Área De Educación Socioemocional En Preescolar

➤ ¿Qué significa el juego?

Herramienta de aprendizaje de forma divertida.

➤ ¿Cree que su hijo puede aprender a través del juego?

Claro, y esto lo hace mas facil y divertido.

➤ ¿Considera que es importante que los niños aprendan a través del juego en preescolar?

Si, desarrollan mas habilidades y considero que mejora su desarrollo.

➤ ¿Qué piensa acerca de "en el preescolar los niños solo van a jugar y no aprenden"?

No es verdad, mi hijo a aprendido muchas cosas y a podido convivir.

➤ ¿Considera que las clases que he impartido son relevantes para el aprendizaje de su hijo?

Claro, su paciencia y amor a la profesion. le a dado seguridad a mi hijo.

➤ ¿considera que es importante que si hijo aprenda acerca de educación socioemocional (actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal)?

Si.

➤ Escriba alguna sugerencia:

Que puedan poner<sup>mas</sup> actividades de deporte.



Mama de  
~~Jessica~~  
Karin J.

Proyecto De Investigación:

El Juego Como Estrategia De Aprendizaje En El Área De Educación Socioemocional En Preescolar

➤ ¿Qué significa el juego?

Estrategia de desarrollo, para realizar diferentes habilidades divirtiéndose.

➤ ¿Cree que su hijo puede aprender a través del juego?

Si

➤ ¿Considera que es importante que los niños aprendan a través del juego en preescolar?

Si

➤ ¿Qué piensa acerca de "en el preescolar los niños solo van a jugar y no aprenden"?

que no es así

➤ ¿Considera que las clases que he impartido son relevantes para el aprendizaje de su hijo?

Si

➤ ¿considera que es importante que si hijo aprenda acerca de educación socioemocional (actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal)?

Si es importante

➤ Escriba alguna sugerencia:



Mamá de  
Ailany

### Proyecto De Investigación:

## El Juego Como Estrategia De Aprendizaje En El Área De Educación Socioemocional En Preescolar

- ¿Qué significa el juego?  
Creo que es una forma de mantener entretenidos a los niños
- ¿Cree que su hijo puede aprender a través del juego?  
Si ya que se mantendría entretenido y motivado
- ¿Considera que es importante que los niños aprendan a través del juego en preescolar?  
Si creo es la mejor forma de aprender
- ¿Qué piensa acerca de "en el preescolar los niños solo van a jugar y no aprenden"?  
Es mentira
- ¿Considera que las clases que he impartido son relevantes para el aprendizaje de su hijo?  
Si les a enseñado mucho, considero que su metodo es muy buena.
- ¿considera que es importante que si hijo aprenda acerca de educación socioemocional (actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal)?  
Si es importante.
- Escriba alguna sugerencia:
  - o Ser empaticos
  - o Permitirles expresarse.



papá de  
Yasmami

Proyecto De Investigación:

El Juego Como Estrategia De Aprendizaje En El Área De Educación  
Socioemocional En Preescolar

- ¿Qué significa el juego? la Convivencia entre dos o mas personas
- ¿Cree que su hijo puede aprender a través del juego?  
sí siempre que participe
- ¿Considera que es importante que los niños aprendan a través del juego en preescolar? es muy importante para la convivencia y la interaccion ~~de~~ con sus compañeros
- ¿Qué piensa acerca de "en el preescolar los niños solo van a jugar y no aprenden"? que no es cierto! los niños aprenden a interactuar con sus compañeros y maestros gracias a los juegos. ~~que~~ y refuerzan el respeto hacia las demas personas
- ¿Considera que las clases que he impartido son relevantes para el aprendizaje de su hijo? si son muy relevantes para el aprendizaje de mi hijo y estaremos muy agradecidos con ud por todo el cariño que demuestra con nuestros hijos (todos los alumnos de este grupo).
- ¿considera que es importante que si hijo aprenda acerca de educación socioemocional (actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal)? si es muy importante ya que con eso mi hijo esta coordinandose a brincar, levantar sus manos, interactuar y desarrolla otros valores que ud le enseña (amistad, tolerancia etc)
- Escriba alguna sugerencia:  
ninguna todo esta muy bien enseñado en tiempo y forma y mil gracias por ser un ejemplo a seguir para mi hijo yasmami



Mis emociones	Fecha:	
Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social Educación Socioemocional		
Organizador curricular I Auto regulación	Organizador curricular I Expresión de las emociones	
Propósito general Aprender a autorregular las emociones y generar las destrezas necesarias para solucionar conflictos de forma pacífica	Propósito específico Desarrollar un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones	
Aprendizaje esperado Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente		
Modalidad Situación didáctica	Transversalidad Lenguaje y comunicación Educación Socioemocional	Estrategia ➤ Aprendizaje a través del juego ➤ Resolución de problemas ➤ Experimentación

Tiempo Dos semanas	Espacio Salón de clases	Organización del grupo Individual/ equipo
Actividades para inicial el día ➤ Pase de lista ➤ Conteo de niños ➤ Pausas activas	Actividades permanentes ➤ Lavados de manos ➤ Aplicación de gel	Actividades de apoyo Promotores de salud, educación física y música
Secuencia didáctica		Recursos
<b>Inicio:</b> <b>Contaré el cuento del monstruo de colores.</b> <b>Desarrollo:</b> <b>Pegar los títeres del mostro de colores y crear una lluvia de ideas, para que los pequeños identifiquen las emociones que dice el cuento y recuerden alguna situación que les provoco esa emoción</b> <b>Solicitar la participación de los alumnos</b> <b>Cierre:</b> <b>Mostrar a los pequeños las hojas del monstruo de las emociones y que ellos la coloren respecto a la emoción que sienten</b> Reflexionar en grupo las emociones que tienen los pequeños ese día.		<b>Cuento del monstruo de colores</b> <b>Monstruos de colores</b> Hojas de las emociones
Indicador de evaluación (niveles de dominio)		

Logrado: Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente

En proceso: Reconoce alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente

Requiere apoyo: Nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente

Diario de las emociones		Fecha:	
Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social Educación Socioemocional			
Organizador curricular I Auto regulación		Organizador curricular I Expresión de las emociones	
Propósito general Aprender a autorregular las emociones y generar las destrezas necesarias para solucionar conflictos de forma pacífica		Propósito específico Desarrollar un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones	
Aprendizaje esperado Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente			
Modalidad Situación didáctica	Transversalidad Lenguaje y comunicación Educación Socioemocional	Estrategia ➤ Aprendizaje a través del juego ➤ Resolución de problemas ➤ Experimentación	
Tiempo	Espacio	Organización del grupo	



Dos semanas	Salón de clases	Individual/ equipo
<p>Actividades para inicial el día</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pase de lista</li> <li>➤ Conteo de niños</li> <li>➤ Pausas activas</li> </ul>	<p>Actividades permanentes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lavados de manos</li> <li>➤ Aplicación de gel</li> </ul>	<p>Actividades de apoyo</p> <p>Promotores de salud, educación física y música</p>
Secuencia didáctica		Recursos
<p><b>Inicio:</b></p> <p><b>Mostrar el monstruo de colores, recordar con los alumnos las situaciones que nos han hecho sentir esas emociones, hacer los siguientes cuestionamientos, ¿Cómo crees que podemos hacer para no estar (mencionar un ejemplo de emoción)?</b></p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p><b>Mostrar el recetario de las emociones, hacer mención que es lo que podemos hacer cuando tengamos una emoción</b></p> <p><b>Hacer que los alumnos participen dando mas ideas</b></p> <p><b>Dar a los pequeños su diario de las emociones, en el cual vamos a registrar durante una semana las emociones.</b></p> <p><b>Cierre:</b></p> <p>Registrar en su diario la emoción del día</p>		<p>Cuento del monstruo de colores</p> <p>Monstruos de colores</p> <p>Diario de las emociones</p> <p>Recetario de las emociones</p>

Indicador de evaluación (niveles de dominio)	
Logrado: Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente	
En proceso: Reconoce alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente	
Requiere apoyo: Nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente	

Plantitas		Fecha: 22 al 26 de mayo del 2023	
Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social Exploración y comprensión del mundo natural y social			
Organizador curricular I		Organizador curricular I	
Mundo natural		Cuidado del medioambiente	
Propósito general Reconocer algunos fenómenos del mundo natural y social que le permitan comprender lo que sucede en su entorno.		Propósito específico Adquirir actitudes favorables hacia el cuidado del medioambiente.	
Aprendizaje esperado ➤ Indaga acciones que favorecen el cuidado del medioambiente.			
Modalidad Proyecto de trabajo	Transversalidad ➤ Educación socio emocional ➤ Artes en preescolar	Estrategia ➤ Aprendizaje a través del juego ➤ Experimentación	
Tiempo Una semana	Espacio Salón de clases	Organización del grupo Individual/ equipo	
Actividades para inicial el día	Actividades permanentes	Actividades de apoyo	

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pase de lista</li> <li>➤ Conteo de niños</li> <li>➤ Pausas activas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lavados de manos</li> <li>➤ Aplicación de gel</li> </ul>	<p>Promotores de salud, educación física y música</p>
<p>Secuencia didáctica</p>		<p>Recursos</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤</li> </ul>
<p>Miércoles 24 de mayo</p> <p>Inicio</p> <p>Para esta actividad preguntarle a los pequeños sobre las partes del cuerpo, cantar la canción de las partes del cuerpo. Posteriormente mencionar a los pequeños acerca de la importancia de los buenos hábitos de higiene. Anotar sus ideas en el pizarrón.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Mencionar a lo pequeños que con su bebé de plástico lo van a bañar y van a reconocer las partes del cuerpo, durante la actividad recordar la importancia de tener buenos hábitos de higiene al final secar al bebe con su toalla y vestirlo</p> <p>Cierre</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bebé de plástico</li> <li>➤ Agua</li> <li>➤ Jabón</li> <li>➤ Toalla facial</li> <li>➤ Ropa</li> </ul>

Preguntar a los alumnos como se sintieron durante la actividad y reflexionar con ellos acerca de los hábitos de higiene

Indicador de evaluación (niveles de dominio)

Logrado: Indaga acciones que favorecen el cuidado del medioambiente

En proceso: Indaga acciones del cuidado del medioambiente

Requiere apoyo: Indaga acciones del medioambiente

**Surgimiento del proyecto:**

Debido a que los alumnos se han mostrado muy interesados por el tema de los animales se ha decidido continuar con el aprendizaje, pero ahora desde la perspectiva de los animales, mamíferos, vivíparos, ovíparos, herbívoros, carnívoros, omnívoros, vertebrado e invertebrados.

**¿Qué animales tienen huesos?**

**Fecha: 17 al 28 de abril de 2023**

**Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social**

**Educación socioemocional**

**Organizador curricular I**

**Colaboración**

**Organizador curricular I**

**Inclusión**

**Propósito general**

**Mostrar curiosidad y asombro al explorar el entorno cercano, plantear preguntas, registrar información, elaborar representaciones sencillas y ampliar su conocimiento del mundo.**

**Propósito específico**

**. Describir, plantear preguntas, comparar, registrar información y elaborar explicaciones sobre procesos que observen y sobre los que puedan experimentar para poner a prueba sus ideas.**

**Aprendizaje esperado**

**convive, juega y trabaja con distintos compañeros**

**Modalidad**

**Proyecto de trabajo**

**Transversalidad**

**Artes**

**Pensamiento matemático**

**Lenguaje y comunicación**

**Estrategia**

**Aprendizaje a través del juego**

**Resolución de problemas**

**Experimentación**

<b>Tiempo</b> Dos semanas	<b>Espacio</b> Salón de clases	<b>Organización del grupo</b> Individual/ equipo
<b>Actividades para inicial el día</b> Pase de lista Conteo de niños Pausas activas	<b>Actividades permanentes</b> Lavados de manos Aplicación de gel	<b>Actividades de apoyo</b> Promotores de salud, educación física y música
<b>Secuencia didáctica</b>		<b>Recursos</b>

**Lunes 17 de abril**

**El cine**

**Inicio**

Para esta actividad se les va a cuestionar a los alumnos, sobre donde podemos ver las películas o videos, después de la participación de los alumnos. Mencionarles que el día de hoy ellos van a ir al cine, para ellos necesitan utilizar un gafete con su nombre.

Darles a los alumnos los gafetes, pero revueltos en una mesa y decirles a los pequeños que tienen que buscar su nombre e identificarlo. Proceder al salón de coros para ver un video sobre los animales.

**Desarrollo**

De regreso en el salón invitar a los alumnos a canjear sus tapas por alimentos que se venden en el cine, como palomitas, papas, chicharrones entre otros.

Los pequeños respecto al número que tenga el alimento que deseen tienen que canjearlo por ese número de tapas.

**Cierre**

Comer con los alumnos y platicar sobre qué es lo que más les gusta de los animales y sobre lo que quieren saber de ellos y anotarlo en el friso.

**Gafetes**

**Comida**

**Tapas de botella**



**Indicador de evaluación (niveles de dominio)**

**Logrado: convive, juega y trabaja con distintos compañeros**

**En proceso: convive, juega y trabaja con distintos compañeros**

**Requiere apoyo: convive, juega y trabaja con distintos compañeros**

## CARTA RESPONSIVA DE AUTORIA INTELECTUAL

Toluca México 30 de junio de 2023.

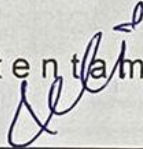
**C.DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO  
PRESIDENTA DE LA COMISION DE TITULACIÓN DE LA  
ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA  
P R E S E N T E:**

Quien suscribe Julieta García Hernández estudiante de octavo semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar, Plan de Estudios 2018, que se identifica con número de matrícula:191503030000 y credencial de elector número: 2416106880947 por medio de la presente manifiesta que es voluntad propia otorgar a la Escuela Normal, la liberación más amplia que en derecho proceda, respecto de la responsabilidad que pudiera derivarse los actos realizados para la integración del trabajo de titulación, que construyó en la modalidad de tesis de investigación y denominó: El juego como estrategia de aprendizaje en el área de educación socio emocional en preescolar.

Por consiguiente, asume de manera consciente toda la responsabilidad que imponen la Ley Federal de Derecho de Autor y el Código Penal Federal. Así también, declara no haber realizado ningún acto fraudulento o ilícito en la obtención de información para la elaboración de su trabajo de titulación, liberando de esta manera al asesor(a) académico, a la Comisión de Titulación tanto como a la Escuela Normal No. 3 de Toluca de la responsabilidad que pudiera surgir por incumplimiento de su parte a lo establecido en los ordenamientos legales ya señalados e inclusive a la normatividad institucional.

Firma a los 30 días del mes de junio del año 2023.

Atentamente



---

Julieta García Hernández

Anexo. - Copia de identificación Oficial





MÉXICO INSTITUTO NACIONAL ELECTORAL  
CREDENCIAL PARA VOTAR



NOMBRE  
GARCIA  
HERNANDEZ  
JULIETA

SEXO M



DOMICILIO  
C SAN ANTONIO S/N  
LOC SANTA MARIA ATARASQUILLO 52044  
LERMA, MEX.

CLAVE DE ELECTOR GRHRJL98082615M400

CURP  
GAHJ980826MMCRRLO6

AÑO DE REGISTRO  
2016 02

FECHA DE NACIMIENTO  
26/08/1998

SECCIÓN  
2416

VIGENCIA  
2021 - 2031

*Julieta*



INSTITUTO NACIONAL ELECTORAL

LOCALIDAD ELECTORAL

INE



0009804

*[Signature]*  
SECRETARIO EJECUTIVO DEL  
INSTITUTO NACIONAL ELECTORAL

IDMEX2166719929<<2416106880947  
9808265M3112319MEX<02<<10895<5  
GARCIA<HERNANDEZ<<JULIETA<<<<<





Toluca, Méx., a 12 de junio de 2023

**C. DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN  
PRESENTE**

La Mtra. Clara Lourdes Guadarrama Salceda que suscribe Asesor de la estudiante Julieta García Hernández matrícula 191503030000 de 8° semestre de la Licenciatura en Educación Preescolar quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado El juego como estrategia de aprendizaje en el área de educación socio emocional en preescolar en la modalidad de Tesis de investigación; se dirige a esta Comisión a su digno cargo para informar que este documento ha sido concluido satisfactoriamente de acuerdo con lo establecido en los documentos del Plan de Estudios 2018 rectores del proceso de titulación.

Resalto que se solicitó a la estudiante una carta responsiva de autoría intelectual en la que el(la) estudiante libere de forma amplia que en derecho proceda, a mí persona y a la Comisión de Titulación de la responsabilidad que pudiera derivarse de los actos en la realización de los trabajos de mi titulación profesional.

Sin otro particular, le envío un atento y cordial saludo.

**ATENTAMENTE**

**Mtra. Clara Lourdes Guadarrama Salceda**





"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México".

ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA

No. de oficio: 548-1-2/2022-2023

ASUNTO: Autorización del Trabajo de Titulación

Toluca, Méx., a 28 de junio de 2023

C. GARCÍA HERNÁNDEZ JULIETA  
DOCENTE EN FORMACIÓN  
P R E S E N T E

Por este medio, la **Comisión de Titulación** de la Institución, tiene a bien informarle que la estructura del trabajo que presentó se apega en lo general a las condiciones establecidas en el documento de **Orientaciones Académicas para la Elaboración del Trabajo de Titulación**, publicado por la DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR PARA EL MAGISTERIO, DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.

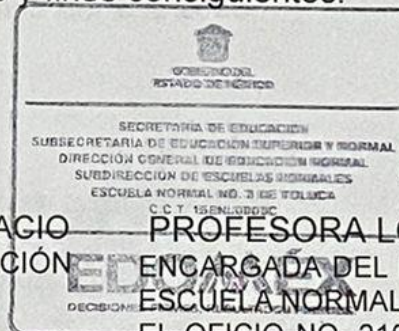
Con sustento en la aprobación emitida a su trabajo de titulación por parte del Asesor Académico, y una vez que ha cubierto los requisitos académico-administrativos (cubrir la totalidad de créditos del plan de estudios, constancia de servicio social y oficio de aprobación del trabajo por parte del asesor académico), se hace de su conocimiento que ha sido **AUTORIZADO** el documento denominado: El juego como estrategia de aprendizaje en el área de educación socio emocional en preescolar en la modalidad de: **TESIS DE INVESTIGACIÓN**.

Por lo que puede proceder a la realización de los trámites correspondientes para la sustentación del Examen Profesional.

Se informa a usted para su conocimiento y fines consiguientes.

ATENTAMENTE

DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACAGIO  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



Vot. Bdu

PROFESORA LORENA LILA MÁRQUEZ IBÁÑEZ  
ENCARGADA DEL DESPACHO DE LA DIRECCIÓN DE LA  
ESCUELA NORMAL NO. 3 DE TOLUCA DE ACUERDO CON  
EL OFICIO NO. 21013002L/2490/2021, DE LA DIRECCIÓN  
GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL