



GOBIERNO DEL ESTADO DE HIDALGO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL-HIDALGO
LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

**“EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN EL TERCER GRADO DEL
PREESCOLAR EL NIÑO ARTILLERO”**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN INTERVENCIÓN
EDUCATIVA

PRESENTAN:

LEIDY LIZBETH VELAZQUEZ DURANGO

CITLALI HERNANDEZ BAUTISTA

HUEJUTLA DE REYES, HGO.

JULIO 2024



GOBIERNO DEL ESTADO DE HIDALGO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE HIDALGO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL-HIDALGO
LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

**“EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN EL TERCER GRADO DEL
PREESCOLAR EL NIÑO ARTILLERO”**

PRESENTAN:

LEIDY LIZBETH VELAZQUEZ DURANGO

CITLALI HERNANDEZ BAUTISTA

HUEJUTLA DE REYES, HGO.

JULIO 2024

UPN/DT/Of. No. 550/2024-1
DICTAMEN DE TRABAJO

Pachuca de Soto, Hgo., 04 de julio de 2024.

C. LEIDY LIZBETH VELÁZQUEZ DURANGO
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad, me permito informarle que, como resultado del análisis realizado a la TESIS intitulado: **“EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN EL TERCER GRADO DEL PREESCOLAR EL NIÑO ARTILLERO”**, presentada por su tutor MTRA. ILSE GUADALUPE NAVARRO ORTEGA, ha sido **DICTAMINADO** para obtener el título de Licenciada en Intervención Educativa, al haber reunido los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Con base en lo anterior, tengo a bien informarle que puede ser presentado ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

ATENTAMENTE
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”



DRA. MARISOL VITE VARGAS
PRESIDENTA
H. COMISIÓN DE TITULACIÓN

C.c.p.- Depto. de Titulación. - Universidad Pedagógica Nacional-Hidalgo.
Documento válido por 60 días a partir de la fecha de expedición.

MVV/JMYC/jahm*



IHE
INSTITUTO HIDALGUENSE
DE EDUCACIÓN



UPN/DT/Of. No. 551/2024-I
DICTAMEN DE TRABAJO

Pachuca de Soto, Hgo., 04 de julio de 2024.

C. CITLALI HERNÁNDEZ BAUTISTA
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad, me permito informarle que, como resultado del análisis realizado a la TESIS intitulado: **“EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN EL TERCER GRADO DEL PREESCOLAR EL NIÑO ARTILLERO”**, presentada por su tutor MTRA. ILSE GUADALUPE NAVARRO ORTEGA, ha sido **DICTAMINADO** para obtener el título de Licenciada en Intervención Educativa, al haber reunido los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Con base en lo anterior, tengo a bien informarle que puede ser presentado ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

ATENTAMENTE
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”


DRA. MARISOL VITE VARGAS
PRESIDENTA
H. COMISIÓN DE TITULACIÓN

C.c.p.- Depto. de Titulación. - Universidad Pedagógica Nacional-Hidalgo.
Documento válido por 60 días a partir de la fecha de expedición.

MVV/JMVC/jahm*

Blvr. Felipe Ángeles s/n, Col. Venta Prieta,
Pachuca de Soto, Hgo., C. P. 42083.
Tel.: 771 771 1174
www.upnhidalgo.edu.mx
direcciongeneral@upnhidalgo.edu.mx

DEDICATORIAS

Este logro no es solo mío, es de todas las personas que me acompañaron en este proceso, que me apoyaron para luchar por mis sueños, y que me han brindado su amor, amistad y fidelidad.

A Dios

Por haberme dado salud, sabiduría, fuerza e inteligencia para alcanzar mis metas como persona y como profesional, guiándome en el trayecto de mi vida para no desistir de lograr este objetivo.

A mi madre

Quien siempre me animó a seguir mis sueños, con su cariño, amor y apoyo, siendo mi motor esencial y el cimiento para la construcción de mi vida profesional. Gracias por iluminarme, por creer y confiar en mí.

A mi hermana

Por creer y motivarme para seguir adelante. Gracias por siempre estar ahí en todos los aspectos posibles. Sin tu apoyo, esto no hubiera sido una realidad.

A mi compañero de vida

Edgar, tu ayuda ha sido fundamental, has estado conmigo incluso en los momentos más difíciles. Gracias por caminar a mi lado durante esta travesía brindándome consejos, apoyo y amor incondicional. Esto no hubiera sido una realidad sin ti.

A mi compañera de tesis

Cítlali, esta tesis es un testimonio real del poder de nuestra amistad y colaboración. Tú has sido mi complemento durante los difíciles momentos que este trabajo ha implicado, y sin tu apoyo constante no habría sido posible alcanzar este logro.

A mi escuela: Universidad Pedagógica Nacional-Hidalgo, Sede Huejutla

Por ser mi casa de estudios, y hacer valer su lema de: “Educar para Transformar”. Muy especialmente a mi asesora la maestra Ilse Navarro, por su tiempo y dedicación

que me brindó para poder concluir con éxito este proceso de formación, ya que sin su ayuda esto no hubiese sido posible.

A mis maestros y maestras

Quienes en todo momento me apoyaron y compartieron grandes conocimientos a lo largo de mi formación profesional.

Leidy Lizbeth Velazquez Durango

DEDICATORIAS

A Dios

Por darme toda la fortaleza del mundo y guiarme con tu luz para alcanzar mis objetivos en mí meta profesional. Por ser ese amigo que escuchó cada una de mis oraciones cuando no podía más, y a pesar de ello, me dio las esperanzas para seguir adelante con tus grandes bendiciones.

A mi familia

Por ser mi principal motor, quienes me han acompañado durante todo este proceso y celebrado cada uno de mis logros. Por inspirarme, sostenerme, creer en mis sueños y ser parte de ellos. Sé lo mucho que me han dado, lo que han sacrificado, aunque no me lo demuestren. Les agradezco infinitamente, palabras hay muchas, pero ser la persona que soy es por ustedes; sobre todo a mis padres por estar y cuidarme siempre.

A mis amigas

Dulce y Leidy, dos maravillosas e increíbles personas que merecen todo lo bueno y bonito de esta vida. Dos niñas que admiro con todas mis fuerzas por su gran tenacidad, fortaleza, perseverancia y brillantes. Amigas que llevo en mi corazón, por hacer de mis días los más felices, de una experiencia universitaria llena de recuerdos inolvidables, pero en especial por apoyarme y tenderme la mano cuando más lo necesitaba, gracias.

A mi casa de estudios

Quiero agradecer a la Universidad Pedagógica Nacional, Sede Huejutla. Por abrirme sus puertas y brindarme la oportunidad de formarme como un profesional en la Licenciatura de Intervención Educativa en Línea Inicial, con todas aquellas competencias y habilidades para desarrollarme en un próximo campo laboral, mediante enseñanzas y procesos significativos que atesoro con orgullo.

A mis maestros

En especial a la maestra Leydi, Carla María, Adalid e Ilse. Grandes personas que llevo en el corazón, por cada motivación y sonrisa que me brindaron. Principalmente por las grandes enseñanzas y el acompañamiento en mi proceso educativo, direccionando conocimientos e impulsando cada una de mis habilidades. Sin duda confirmo “que enseñar es inspirar”, y ello, gracias a docentes como ellas.

Citlali Hernandez Bautista

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I	
CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.1. Planteamiento de la necesidad	15
1.1.1. Delimitación de la necesidad	16
1.2. Caracterización del contexto de estudio	18
1.2.1. Contexto social.....	18
1.2.2. Contexto institucional	26
1.2.3. Contexto áulico	30
1.3. Estado del arte	36
1.3.1. El juego a través de los años	36
1.3.2. Aportaciones previas del juego	39
1.4. Justificación	44
1.5. Objetivos de investigación.....	47
1.5.1. Objetivo general:	47
1.5.2. Objetivos específicos:	47
1.6. Preguntas de investigación	47
CAPÍTULO II	
EL JUEGO, UN CONSTRUCTO FACILITADOR PARA EL APRENDIZAJE DEL TERCER GRADO DEL PREESCOLAR “EL NIÑO ARTILLERO”	49
2.1. Conceptualizaciones del juego.....	49
2.2. Paradigmas pedagógicos sobre el juego.....	52
2.2.1. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky	53
2.2.2. Teoría Psicoevolutiva (Psicogenética) de Jean Piaget	58

2.3. Importancia del juego en la Educación Preescolar	62
2.3.1. Influencia del juego en el desarrollo infantil	66
2.4. El papel del docente como promotor del juego en el aula Preescolar	70
2.5. Participación de la familia en el juego infantil	74
2.6. El juego, una estrategia de enseñanza y aprendizaje	77
CAPÍTULO III	
MARCO METODOLÓGICO	80
3.1. Enfoque de investigación	80
3.2. Diseño de la investigación.....	84
3.3. Técnicas e instrumentos de investigación	88
3.4. Población y muestra de estudio	94
CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS	97
4.1. Resultados obtenidos.....	97
4.2. Reflexiones acerca del juego como medio de aprendizaje en niñas y niños de 5 a 6 años de edad	105
4.3. Propuestas para incentivar el juego como medio de aprendizaje en el tercer grado del Preescolar “El Niño Artillero”	111
CONCLUSIÓN	119
REFERENCIAS	123
ANEXOS.....	128

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el ser interventores educativos requiere desarrollar habilidades, competencias y aptitudes con un enfoque investigativo, los cuales permiten incursionar en contextos reales a fin de indagar en torno a un objeto o sujeto de estudio. Por ello, el contar con ciertas herramientas nos posibilita para intervenir ante problemáticas o necesidades, generando propuestas factibles y significativas puntualizando una línea teórica y práctica.

La opción de tesis es un trabajo que implica un proceso de investigación con respecto a un problema teórico o empírico en el campo de la educación. En la tesis se identifica un problema, se construye como objeto de estudio y se asume una postura metodológica a partir de determinados supuestos teóricos, para valorar las preguntas de investigación; en las que se demuestre un manejo del tema y la formación disciplinar.

Por ende, la presente tesis está enfocada en ***“El juego como medio de aprendizaje en el tercer grado del Preescolar El Niño Artillero”***, una necesidad que es detectada a través de la investigación al contexto educativo de la colonia 1º de Mayo, Huejutla de Reyes Hidalgo. El juego es uno de los aspectos importantes en el desarrollo de las niñas y los niños, puesto que promueve el impulso, la motivación para aprender, la capacidad para generar nuevas ideas e imaginar alternativas; así como la habilidad para convivir con otros y con los que les rodean en maneras positivas.

En el periodo preescolar, el aprendizaje a través del juego es relativamente significativo pues permite a los infantes explorar y desarrollar nuevas habilidades que construyen verdaderos significados, enseñanzas, experiencias u conocimientos. Es por ello, que el juego en esta etapa es interesante, llamativo y se sugiere practicar con un enfoque pedagógico; jugando, los infantes estimulan algunas de las capacidades más importantes que les servirán para aprender toda la vida.

Esta tesis se estructura en cuatro capítulos que son complementarios e integrantes a la misma, cada uno constituido con diversos puntos los cuales van explicando su contenido.

El capítulo I se denomina “Contexto de la investigación”, el cual se encuentra constituido por el problema de investigación, en donde se atribuye a fortalecer el juego como un medio para el favorecimiento de aprendizajes significativos en edad preescolar, puesto que la idea de investigación parte del cuestionamiento: En el Preescolar “El Niño Artillero” ¿Cuál es la valía que tiene el juego como medio de aprendizaje? exponiendo además, una delimitación de la necesidad la cual conduce a plantear de manera clara y precisa los aspectos del tema que se abordan en esta investigación.

En la caracterización del contexto de estudio se tiene como finalidad brindar información relevante sobre el contexto social e institucional en el que se delimita la investigación teórica – empírica. Mientras que en el estado del arte se exponen a algunos autores teóricos que han escrito y realizado investigaciones similares a esta, evidenciando algunas declaraciones, características, similitudes, semejanzas o diferencias en torno al objeto de estudio.

La justificación por su parte relata los motivos del porqué se decide investigar la problemática detectada, dado que el juego es un recurso que permite asimilar aprendizajes y habilidades fundamentales para la vida futura. Ante ello, es que se genera un objetivo general y cuatro objetivos específicos, los cuales dan seguimiento y vertiente al central.

De igual forma, este capítulo lo constituyen las preguntas de investigación, siendo cuestiones que dan auge para dar respuesta al planteamiento de la necesidad. Así como también comprobar y verificar la investigación dada mediante un aporte teórico-práctico.

Dentro del capítulo II se tiene al marco teórico denominado “El juego, un constructo facilitador para el aprendizaje del tercer grado del Preescolar El Niño Artillero”. En este apartado se pretende explicar detalladamente aquellos aspectos que dan pauta

al camino de la investigación, siendo retomados de fuentes teóricas, sitios web e investigaciones previas a la nuestra.

Por ello, es que este capítulo se integra por 6 apartados, incidiendo en las conceptualizaciones del juego, paradigmas pedagógicos, su importancia en la Educación Preescolar e influencia en el desarrollo infantil, así como el papel del docente como promotor del juego en el aula Preescolar, la participación de la familia y el juego una estrategia de aprendizaje.

Esta tesis, es constituida también por el capítulo III “Marco metodológico”, entendido como una serie de pasos, técnicas o procedimientos que se emplean para formular o resolver algún problema/necesidad en específico. Por lo cual, en este proceso es llevado a cabo para hacer investigación y sobre ello incidir en el tema de estudio, siendo integrado por cuatro apartados, que refieren al enfoque, diseño, técnicas e instrumentos de investigación, puntualizando así a la población y muestra de estudio.

El capítulo IV “Análisis e interpretación de los datos”, da a conocer aquellos resultados o hallazgos obtenidos a través de la investigación del tema en estudio. Asimismo, se aborda un apartado de las reflexiones que se tienen acerca del juego como medio de aprendizaje en niños y niñas de 5 a 6 años de edad. Por último, se abordan una serie de propuestas que se plantean con el propósito de incentivar el juego como un medio esencial para la construcción y estimulación de aprendizajes significativos en el tercer grado del Preescolar “El Niño Artillero”.

Adjuntamente a este trabajo de titulación, se encuentra un apartado de conclusiones en donde se plasman los conocimientos, ideas, pensamientos o comentarios adquiridos acerca de los capítulos y contenidos expuestos. Por consiguiente, se encuentran las referencias que son la fuente de información consultada dando créditos a los autores teóricos que apoyan la base fundamental de esta tesis. Para añadir, se integra el apartado de anexos que constituye a un tipo de información de soporte enciclopédico, que aporta información relacionada con los contenidos anteriormente descritos.

Si bien, es clave señalar que la elaboración de esta tesis tiene como propósito hacer investigación y sobre ello aportar una nueva mirada entorno al “Juego como medio de aprendizaje en el tercer grado del Preescolar El Niño Artillero”. Ello para reforzar lo aprendido durante los ocho semestres de la Licenciatura, a manera de desarrollar las competencias, actitudes y habilidades tanto académicas como profesionales.

Por lo que es de gran relevancia mencionar que nuestra futura vocación como Licenciados en Intervención Educativa con Línea Inicial nos permite formarnos para conocer la importancia de la Educación Inicial y el proceso de desarrollo integral de niños y niñas de 0 a 6 años de edad.

CAPÍTULO I

CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento de la necesidad

El juego es un elemento primordial para el enriquecimiento de capacidades, habilidades, destrezas y/o actitudes de todo individuo, puesto que este simboliza la oportunidad para adentrarse en el maravilloso mundo del conocimiento. En este sentido, el juego debe considerarse como una acción fundamental en el aula escolar, debido a que aporta una forma distinta de adquirir enseñanzas y aprendizajes significativos.

Esto indica que el juego es una estrategia de suma importancia fomentarla en la Educación Preescolar para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje, porque más que ser una actividad que genera diversión o placer, es una acción que enriquece las dimensiones madurativas del desarrollo infantil, dado que estimula en el infante habilidades como la imaginación, la exploración de su medio, la socialización, la regulación de sus emociones y demás procesos significativos; es decir, que se le brinda una función formadora y educativa a la vez, debido a que es una actividad lúdica sustantiva para el enriquecimiento de capacidades.

Por ende, se sitúa la necesidad de fortalecer el juego como un medio para el favorecimiento de aprendizajes, teniendo presente que es una estrategia que se ha establecido en los programas educativos, en leyes y en posturas teóricas enfocadas hacia la vertiente pedagógica, las cuales han analizado y reflexionado su calidad, su esencialidad como componente para la facilitación de conocimientos y habilidades. Esta necesidad se presenta en los alumnos del tercer grado grupo "A" del Preescolar "El Niño Artillero" con C.C.T.13DJN0917B, de la colonia 1º de Mayo, Huejutla de Reyes, Hidalgo.

Desde el momento en que se realizó la exploración de los posibles factores que estuvieran influyendo en esta necesidad, se logró detectar que su aplicación y desarrollo en las aulas de clases, principalmente dentro del salón del tercer grado del Preescolar ha tomado un enfoque recreativo, situando al juego como una

actividad para cubrir el tiempo libre durante la jornada escolar, por lo tanto, no tiene un enfoque educativo el cual es sugerido en las cuestiones teóricas. Haciendo que la actividad se vuelva tediosa para los educandos o lleguen a perder el interés muy pronto, aspecto que ha generado su decadencia hacia sus verdaderas finalidades.

En la entrevista realizada, se analiza que la docente en cuestión teórica, tiene conocimientos muy básicos o se apoya de otros elementos para la práctica del juego, siendo un factor limitante para su aplicación y desarrollo dentro del aula (Ver anexo 1). En este caso, las familias son las que inciden también en este proceso, porque muestran actitudes tradicionalistas donde el niño tiene un papel menos proactivo en su aprendizaje, se rige por la memorización, no por su libertad hacia el explorar o dejar entrever su curiosidad; esto derivado de las observaciones rescatadas, interpretando su exigencia hacia el dedicar más tiempo a cuestiones de aprender a leer o escribir (Ver anexo 2).

En consideración a esto, es preciso estructurar la idea de investigación partiendo del siguiente cuestionamiento:

- En el Preescolar “El Niño Artillero” ¿Cuál es la valía que tiene el juego como medio de aprendizaje?

1.1.1. Delimitación de la necesidad

El interés por esta investigación y delimitación de la necesidad precisa en reivindicar la valía del juego como un recurso que atribuya al desarrollo integral infantil, el cual deba fomentarse desde edades tempranas en el plano educativo, siendo que aliente la práctica de aptitudes y la habilidad para solucionar problemas, al ser una estrategia que afiance conocimientos claves para la formación y educación de los infantes.

Esta necesidad se presenta en los alumnos del tercer grado grupo “A” del Preescolar “El Niño Artillero” con C.C.T.13DJN0917B con Zona 54 y Sector 13 ubicado en la Colonia 1° de Mayo, Huejutla de Reyes, Hidalgo, aula que está integrada por 16 alumnos, sus edades estiman a los 6 años.

El juego sin duda alguna es un elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, debido a que en su aplicación puede discernir actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que influyen en la promoción de valores, la socialización, la toma de decisiones, entre otras acciones que les permiten a los infantes internalizar los saberes de manera significativa, proactiva y reveladora. Conocimientos que favorecen su crecimiento biológico, cognitivo, emocional, individual y social con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral y propicio de un aprendizaje situado.

Al respecto de esto, el Plan y Programa de Aprendizajes Clave Para la Educación Integral 2017 puntualiza el uso de métodos, técnicas y/o estrategias que contribuyen a que los estudiantes logren aprendizajes significativos. Menciona que el juego en todos los niveles educativos, pero de manera destacada en edad preescolar, el uso y la producción de recursos didácticos con el trabajo colaborativo promueven el desarrollo del pensamiento crítico, así como la selección y síntesis de información. Es por ello que a partir de este sustento se retoma al juego como una actividad necesaria para que los infantes expresen su energía, su necesidad de movimiento y su interacción con el mundo.

Lo cual significa, que puede aplicarse en correspondencia con los tres campos de formación académica, junto con las tres áreas de desarrollo personal y social, por lo que cumple una función fundamental en el logro del perfil de egreso. De este modo, se pretende dar continuidad al proceso de transformación de las concepciones sobre los niños, sus procesos de aprendizaje y las prácticas pedagógicas en la Educación Preescolar.

Por lo tanto, el Plan y Programa explica el valor del juego en la educación infantil reconociéndolo desde los orígenes mismos del Jardín de Niños; siendo una herramienta esencial para la formación educativa, basando sus aportes en relación a que es considerado un medio de aprendizaje que se debe estimular o potenciar en edades infantiles, donde el cerebro posee una mayor plasticidad que enriquece y dota de conocimientos meramente positivos, primordiales e importantes.

En cuanto al tiempo de investigación este se contempla en los periodos de prácticas profesionales II y III, puesto que en estos espacios se prevé que, a través del plan de trabajo diseñado, se recoja y sistematice información sobre la estimulación del aprendizaje mediante actividades lúdicas y recreativas que involucran al juego como un constructo estratégico el cual se encargara de potenciar habilidades, capacidades, y destrezas en los infantes.

La metodología a utilizar será la investigación cualitativa, puesto que comprende un estudio interpretativo entorno al objeto de estudio; lo que implica recopilar y analizar datos para comprender las experiencias vividas. Por ende, es preciso recolectar información de la temática en estudio a través de los distintos instrumentos y técnicas que nos ofrece este enfoque, teniendo como antecedentes la existencia de varias propuestas que apoyan y son bases comprobadas del juego como estrategia de aprendizaje. Dado que, la actualización constante de datos, de fomentar su integración en el aspecto educativo, motiva el visibilizar y analizar esta necesidad, para obrar y aperturar oportunidades de considerar al juego como un modelo clave que permite en el alumno de nivel Preescolar construir e incentivar su aprendizaje no solo a nivel personal sino también a nivel social, físico y/o cognitivo.

1.2. Caracterización del contexto de estudio

1.2.1. Contexto social

El Estado de Hidalgo según el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 1992) forma parte de la zona centro del país y con sus 20 905.12 km² de superficie es mayor que los estados de Querétaro, Aguascalientes, Colima, Morelos, Tlaxcala y el Distrito Federal. Se localiza entre los 19°35'52" y 21°25'00" de latitud norte, y los 97°57'27" y 99°51 '51" de longitud oeste, por lo que está integrado por 84 municipios. El clima es seco, semiseco y templado subhúmedo, con una temperatura media anual de 16 grados centígrados y, una precipitación total anual de 800 mm.

Respecto a la población total, la cifra es de 3,082,841 personas, de las cuales el 51.9% son mujeres y el 48.1% son hombres, según la Encuesta Intercensal del

(INEGI, Número de habitantes de Hidalgo, 2020) siendo este censo de mayor actualidad. Entre las principales actividades económicas se encuentran el comercio, construcción, industria alimentaria; servicios inmobiliarios y de alquiler de bienes muebles e intangibles; transportes, correos y almacenamiento. Con relación al ámbito educativo, en el 2015 tuvo un grado promedio de escolaridad de 8.7 por debajo del promedio nacional que es de 9.1, y un alto índice de analfabetismo (8.2%) en comparación con el total nacional (5.5%).

En cuestión a esos antecedentes, el estado de Hidalgo confiere a un programa sectorial de educación, donde reconoce la consecución de una educación inclusiva, equitativa y de calidad, la cual es la base para mejorar la vida de las personas y su desarrollo. En este aspecto, se retoma a la Educación Inicial como un grado transicional, porque marca el avance de un nivel educativo a otro, en este caso a la etapa Preescolar.

Por ello, la importancia de hacer obligatoria la Educación Preescolar se comenzó a discutir en el Congreso en el año 2001 y su obligatoriedad empezó a operar en el ciclo escolar 2004-2005. Así mismo, la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2017) considera que los niños “son sujetos activos, pensantes, con capacidades y potencial para aprender en interacción con su entorno, y que los procesos de desarrollo y aprendizaje se interrelacionan e influyen mutuamente”. Es decir, que, durante este periodo educativo, los infantes fomentan habilidades entorno a las áreas estimulativas de su crecimiento, siendo el proceso educacional un medio donde se aprenden nuevas formas de conocimiento e interacciones sociales, psicomotrices, comunicativas, cognitivas, afectivas y/o culturales.

Acciones que aperturaron a que en el Estado de Hidalgo surgieran instituciones que ofertan la Educación Preescolar, interviniendo a que los niños y niñas, tengan oportunidades que los hagan usar las capacidades que ya poseen y continuar desplegándolas en su vivir diario, a nivel escolar, familiar y comunitario. Hoy por hoy, es que este tipo de educación se considera primordial en cualquier institución ya que, promueve un desarrollo integral infantil caracterizándose por ser inclusiva, equitativa y solidaria, porque tiene en cuenta la diversidad étnica, cultural y social,

las características geográficas y socioeconómicas del estado y las necesidades educativas de los pequeños.

Cabe mencionar que, dentro del Estado se encuentra el municipio de Huejutla de Reyes, el cual está constituido por una población de 126 781 habitantes según los datos recopilados por él (INEGI, 2020). En este municipio, las necesidades educativas vinculadas a la Educación Preescolar son sumamente importantes puesto que se han creado diversas Estancias Infantiles, como lo es el Jardín de Niños, el Centro de Desarrollo Infantil (CENDI), el Centro de Atención Infantil Comunitario (CAIC), las guarderías, e inclusive las ludotecas. Ello debido a que, en estos espacios, se satisfacen las necesidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales de los infantes, mediante la utilización de técnicas o metodologías pedagógicas que son adecuadas por cada una de las instituciones educativas favoreciendo a su óptimo desarrollo integral infantil.

Dentro del municipio de Huejutla existen distintos centros especializados en Educación Preescolar, entre los cuales podemos encontrar a los de sector público y privado. Entiéndase por sector público a aquel organismo administrativo que forma parte del Estado; mientras que el sector privado refiere a que los padres de familia paguen directamente por un servicio educativo, debido al rubro que esta maneja.

En esta sintonía, se puede destacar a continuación una tabla que enumera algunas de las instituciones de ambos sectores educativos, ello de acuerdo a la información dada del (Portal de Educación.com.mx, s.f.), atendiendo de este modo a una mayor identificación de las mismas, las cuales se encuentran dentro del municipio de Huejutla de Reyes, Hidalgo.

Estancias públicas	Estancias privadas
Aprender Jugando Dirección: Calle 8 S/N, 5 de Mayo Tecoloco, Huejutla de Reyes Hidalgo. C.C.T.13DJN1283O	El Mundo Infantil Dirección: Avenida Corona del Rosal, Núm. 49, 5 de Mayo, Tecoloco. C.C.T.13PJN0133F
Carlos Fayad Orozco Dirección: Centro de la comunidad de Contepec.	HA-HIRED Dirección: Avenida Javier Rojo Gómez S/N. C.C.T. 13PJN3004F

C.C.T.13DJN1391W	
Carlota Flores Cruz Dirección: Barrio la Ceiba, Chililico. C.C.T.13DJN1318N1	Leonardo da Vinci Dirección: Calle Jaime Nuno Núm. 1, y Cuauhtémoc Núm. 10, Colonia Centro. C.C.T.13PJN0232F
Carmen Ramos del Rio Dirección: Iturbide S/N, Colonia Juárez. C.C.T.13DJN0866L	Sor Juana Inés De La Cruz Dirección: Calle Jacarandas Núm. 8, Colonia Aviación Civil. C.C.T.13PJN0366V
CENDIH SEP Núm. 2 Dirección: Fraccionamiento los Cantores. C.C.T.13DJN1561Z	Torre Fuerte Dirección: Paseo de las Palmas/Pepeyocas 10, Colonia Jacarandas. C.C.T.13PJN0470G
El Niño Artillero Dirección: Colonia 1º de Mayo, calle L. Adolfo López Mateos 30. C.C.T.13DJN0917B	
Fausto Crespo Argumedo Dirección: Independencia S/N, Flavio Crespo García. C.C.T.13DJN0947W	
Jean Piaget Dirección: Calle principal S/N, Ozuluama. C.C.T.13DJN0953G	
Leona vicario Dirección: Calle S/N, Tiocuatitla. C.C.T.13DCC0637C	
Nicandro Castillo Dirección: Josefa Ortiz de Domínguez S/N, el Seminario. C.C.T.13DJN1238B	
Profesor Daniel Lara Salguero Dirección: Daniel Lara S/N Campamento. C.C.T. 13DJN0712I	
Profesor Elías Amador Gonzales Dirección: Mirador S/N Centro. C.C.T.13DJN0766M	

Profesor Ignacio Lugo Terán Dirección: Avenida Ejercito Nacional s/n Jacarandas. C.C.T.13DJN0224S	
Profesor Juan de Dios Rodríguez Heredia Dirección: Palma S/N, Colalambre. C.C.T.13DJN0642D	
Profesora Agripina Mogica Dirección: Alberto Lara, Linda Vista. C.C.T.13DJN0709V	
Profesora Noemí Andrade de Espejo Dirección: Francisco Villa Núm. 25, Providencia. C.C.T.13DJN0225R	
Severa Toledo Rendón Dirección: Nicandro Castillo Núm. 14, Centro. C.C.T.13DJN0032C	
Preescolar Solidaridad Dirección: Avenida Oriente Núm. 3, Parque de Poblamiento. C.C.T.13DJN1167Y	
Preescolar Xochitl Pilquentzi Dirección: Plaza Principal S/N, Centro. C.C.T.13DJN0649X	

Tabla 1. Instituciones del sector público y privado del municipio de Huejutla de Reyes Hidalgo.

Con énfasis a esta tabla, se puede señalar que cada institución oferta aspectos allegados a la Educación Preescolar, donde tienen como objetivo formar a los infantes para que sean capaces de enfrentarse a los primeros retos de la vida y que estén preparados para las siguientes etapas de su Educación, sirviendo como base para su formación elemental y futura.

En este caso, la Educación en edades tempranas es un proceso de continua interacción social de calidad, que permite a los niños y niñas potenciar sus capacidades y desarrollar competencias en función de su desarrollo pleno e íntegro.

De ahí la importancia de crear intervenciones desde la educación inicial y reforzarla en el nivel Preescolar, siendo este el enfoque de investigación. En consideración a ello, en las siguientes líneas se procede a enfatizar un poco más del contexto de estudio, desde una vertiente general hasta lo específico.

- Características del espacio de estudio

Dentro de este municipio se encuentra asentada la colonia 1° de Mayo con código postal 43 000; geográficamente ubicada a una distancia de 4.05 km del centro de Huejutla de Reyes, Hidalgo; colindando con las colonias de Tecorral, el Moreno, Magisterial, Colalambre, las Chacas y la Nueva Tenochtitlan. Cabe mencionar que, para la contextualización de este entorno, fue indispensable aplicar una entrevista al delegado de la colonia para recopilar información de las características principales de la misma.

Este asentamiento cuenta con una población aproximada de 500 a 600 habitantes, constituida por adultos mayores, hombres, mujeres, adolescentes, jóvenes e infantes de distintas edades. Dado a que no es un espacio tan extenso a comparación de otras colonias, la convivencia entre vecinos es más frecuente y estable, es decir, existe mayor interacción porque en su totalidad la gente se conoce, lo que permite crear relaciones interpersonales que facilitan los distintos procesos culturales y sociales.

Es una colonia que se integra por distintos tipos de familias tales como la nuclear, la monoparental y las familias extensas; cada una de ellas se coloca en diferentes niveles socioeconómicos como la clase alta, media o media baja. Esto se precisa por los modos o estilos de vida que las personas de esta colonia manifiestan, por aquellas actividades laborales que practican para generar ingresos y así satisfacer sus necesidades básicas como es la alimentación, la salud, vestimenta, educación y demás.

Entre esos oficios o actividades que las personas ejercen son de profesionistas como: maestros, enfermeros, doctores y licenciados; también se logra apreciar a carpinteros y mecánicos que tienen sus mismos talleres en la colonia, puesto que

como es un espacio que colinda con las carreteras principales de Huejutla, crean un buen ingreso y con ella una actividad productiva. Ante ello, es posible describir al comercio; trabajo predominante que se ejerce en la colonia 1º de Mayo porque las personas establecen sus negocios desde la venta de comida, ropa, artículos tupperware; además se logra apreciar misceláneas, tiendas, papelerías, ciber´s, moliendas y taquerías, que favorecen a generar entradas que sustentan su vivir diario.

La organización que efectúa este espacio para mantener una estructura y ordenamiento viable, se deriva a la elección de un delegado que los representa para cuidar, administrar y gestionar no solo aquellos problemas o necesidades que se presentan, sino de igual forma, los beneficios que se brindan.

Es por ello que esta se organiza o integra por un delegado, un subdelegado, y se desarrollan tres comités, uno que apoya a lo delegacional, el comité de salud y por último el comité para aspectos culturales como las fiestas patronales; por supuesto, cada comité dirigido por un encargado general y dos o tres vocales, representantes que propician a una mayor organización y funcionamiento, para mejorar y crecer como colonia.

El trabajo puede verse reflejado en los distintos tipos de servicios que favorecen al desarrollo de actividades diarias y que contribuyen a un bien común para subsanar las necesidades, entre esos bienes tangibles o intangibles se pueden enumerar el agua, servicio de drenaje, alcantarillado, la energía eléctrica y alumbrado público. Además, la población conserva un recurso esencial (un río) donde en tiempos que la colonia no cuenta con agua, la gente lo aprovecha para su beneficio, pero también lo conserva como parte de sus valores y cultura.

En este sentido, la cultura es un componente social que se determina por formas o expresiones que un contexto establece mediante símbolos o manifestaciones culturales como la religión, la vestimenta, el lenguaje, los valores, la historia y las tradiciones. En cuestión a ello, se considera un elemento clave en la sociedad, y dentro de la colonia no es excepción, dado que, aporta identidad y un sentido de

pertenencia que permite al individuo expresarse, crear un estilo de vida, compartir y socializar.

Dicho lo anterior, la cultura de la Colonia 1° de Mayo se conforma por una diversidad muy significativa, ya que cada familia se forja de acuerdo a sus valores, normas y principios, lo que concierne a ser un espacio con diferentes cuestiones morales de índole influenciadora al interactuar estos elementos culturales.

Del mismo modo, se puede fijar la cultura en las costumbres, creencias, y normas. El lenguaje que la mayor parte de la población domina es el idioma español y pocos son los que practican o hablan el idioma náhuatl. En cuanto a la religión, se puede situar que la creencia católica es la más predominante, ya que se destaca por ser una colonia que prevalece y fomenta rasgos expresivos como la realización de fiestas patronales en la cual conmemoran a su santo principal “San José”, como también, celebran fiestas tradicionales como semana santa o el Xantolo, toda una encomienda que fija cultura, historia y tradición.

Dentro de otro aspecto, se puede precisar que la 1° de Mayo es una colonia que cuenta con las siguientes características en infraestructura, donde la mayoría de las calles están pavimentadas permitiendo un traslado más eficiente y rápido hacia otros sitios como: el Moreno, las Chacas y Colalambre, mantiene un aproximado de 82 casas, pocas son las que contemplan dos plantas, y el resto solo una; estos hogares se encuentran contruidos a base de concreto, blocks, ladrillos, madera o lodo con paja y, con el techo cubierto de lámina o losa.

También se compone por una capilla y con espacios de recreación, como un parque. Sin embargo, este espacio no les permite a los infantes y a las familias gozar plenamente de los juegos, ya que se encuentran en condiciones poco favorables. En este lugar se encuentra adjunta una galera donde su uso puede generarse para reuniones generales de los comités delegacionales, o bien, para crear actividades deportivas, culturales o educativas.

Esta colonia es integrada por dos instituciones, una de nivel Preescolar General y otra de nivel Primaria General; ambas favorables para una formación basada en

aprendizajes significativos y en la adquisición de competencias; considerando al Preescolar como el contexto de investigación.

Es un espacio público para toda persona sin distinción alguna, sean internas o externas a la colonia. En virtud a que el objetivo de estas instituciones es brindar una educación de calidad, agregada a los procesos y modelos de enseñanza-aprendizaje, pero igualmente, a facilitar herramientas y competencias que les permitan a los infantes desarrollarse plenamente en cada una de las áreas con ente físico, social, cognitivo o afectivo.

Con el fin de recuperar información del contexto de investigación, se apertura el siguiente apartado, mismo donde se dará a conocer características físicas, sociales, de procesos educativos y demás datos claves que contribuyen a un mejor diagnóstico del escenario de estudio.

1.2.2. Contexto institucional

El Preescolar “El Niño Artillero” con C.C.T. 13DJN0917B zona: 54 sector: 13, se encuentra ubicado en la Colonia 1º de Mayo, sobre la Calle Licenciado Adolfo López Mateos 30, con código postal 43,000 del municipio de Huejutla de Reyes, Hidalgo (*Ver anexo 3*).

Es una institución pública que cuenta con una infraestructura pertinente para sus funcionalidades como escuela. Esta contempla tres salones de clases, cada uno destinado a los tres grados que el Preescolar imparte, es decir, a primero, segundo y tercer grado. También cuenta con una dirección; sanitarios tanto para hombres como para mujeres; y un salón, que se emplea como almacén para el resguardo de materiales o recursos didácticos, mismos que son utilizados para el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Del mismo modo, la institución es constituida por un comedor, siendo un espacio acogedor y pertinente para que los infantes ingieran sus alimentos durante el horario de receso. La escuela cuenta con un patio con techumbre que se utiliza para el izamiento patrio, para eventos o celebraciones; y para las actividades del área de educación física enfatizando que en este no se cuenta con juegos recreativos de

piso, como puede ser el avioncito, el gusano, etc. Cabe mencionar, que hay un espacio libre que cuenta con juegos recreativos como el pasamanos y el sube y baja en condiciones inapropiadas, ello debido a la falta de mantenimiento, y/o recurso económico, juegos que posibilitan la interacción social entre los infantes, permitiéndoles aprender a respetar turnos y reglas (Ver anexo 4).

De igual forma, es un espacio que cuenta con distintos tipos de servicios que favorecen al desarrollo de las actividades escolares y que contribuyen a un bien común para el favorecimiento de las necesidades, entre esos bienes tangibles o intangibles se pueden enumerar el agua, servicio de drenaje, alcantarillado, la energía eléctrica, alumbrado, internet y fotocopiado donde las docentes asisten para la impresión de trabajos o actividades que se emplearán para sus acciones del día.

- Organización y relaciones interpersonales

En cuanto a la organización social del Preescolar “El Niño Artillero”, se puede precisar que lo integra un personal de seis trabajadores: una directora, un administrativo; tres docentes de grupo, y una persona encargada del mantenimiento y limpieza del centro educativo.

Respecto a la plantilla docente, a continuación, se muestra una tabla que muestra datos respecto a su nivel académico, edad y tiempo de servicio dentro de la institución, situándose como aspectos primordiales a tener en cuenta para su inserción educativa.

Nombre:	Nivel académico:	Edad:	Grupo que atiende:	Tiempo de servicio:
Magdalena Espinosa Mendoza	Profesora en Educación Preescolar (Normal básica).	56 años	Directora sin grupo.	8 años
Santos Hernández Lara	Licenciatura en biología.	47 años	Ayudante administrativo	5 años
Honorata Cruz Carranza	Licenciatura en Educación	53 años	1º Grado	8 años

	Preescolar (Normal básica).			
Alexandra Trapala Hernández	Licenciatura en Educación Preescolar. Maestría en Educación.	33 años	2º Grado	7 meses.
Edna Rubí Redondo Montaño.	Licenciatura en Pedagogía.	37 años	3º Grado	7 meses.

Tabla 2. Plantilla docente del Preescolar "El Niño Artillero".

Básicamente, es un esquema de la comunidad escolar que mantiene una buena relación, con el fin de propiciar los procesos de enseñanza y aprendizaje pertinentes para un desarrollo integral de los educandos, pero también este trabajo constante, permite el ejercer un centro educativo oportuno para que los infantes puedan explorar, sentirse seguros, donde congenie la interacción social entre sus pares y mediadores educativos, que son los principales agentes que establecen un vínculo estrecho con el alumnado.

Así mismo, la directora manifiesta una comunicación y acercamiento constante con las docentes, en función de orientadora, guía o de apoyo pedagógico. Dado que planea, coordina y supervisa las actividades curriculares y administrativas que la institución desarrolla, así como asesora al personal docente ante la aplicación de métodos, técnicas y procesos pedagógicos favorables para la puesta en práctica dentro de las aulas.

Esto permite como Preescolar tener un personal capacitado para brindar una educación de calidad con relación a que las docentes mantienen un perfil acorde para la enseñanza, con competencias y habilidades de suma esencialidad, que admiten en ellas el planificar y crear prácticas creativas que estimulen el aprendizaje de los educandos, atendiendo aquellas necesidades que pueden presentarse durante el ciclo escolar.

No obstante, algo también a destacar es que no solo el ente educativo forma parte de la organización social de este instituto, sino igualmente los padres de familia toman una participación esencial para el desarrollo de procesos que contribuyen al aprendizaje, al bienestar y comodidad de los niños y niñas. En sintonía a lo mencionado, se puede determinar que el Preescolar se compone de cuatro comités de padres de familia, donde se contempla un presidente, vicepresidente y las vocales intermediarias, entre estos se destacan:

- Comité de salud

Este comité inicio a aplicarse debido al regreso a clases, siendo encargado de cuidar la salud y fomentar las medidas sanitarias precisas para prevenir el contagio del Covid-19. Asimismo, se caracteriza por acciones que tengan que ver con la higiene, la alimentación, entre otras.

- Comité de padres de familia (APF)

La Asociación de Padres de Familia se conforma por miembros quienes de manera generosa ofrecen su tiempo, conocimientos, respaldo, y energías en beneficio de la comunidad educativa; tienen como objetivo, promover un entorno favorable para el desarrollo de sus hijos e hijas. Entre sus principales funciones se destaca:

- Participar proactiva y positivamente en la creación de un ambiente de relaciones armónicas entre la institución y los padres de familia, basados en una respetuosa comunicación.
- Coordinarse con los demás comités para unir esfuerzos en la realización de acciones, eventos o proyectos académicos.
- Promover la integración entre todos los miembros de la comunidad educativa.
- Coordinar esfuerzos para recaudar fondos derivados de las aportaciones voluntarias de los padres de familia, para cubrir los gastos institucionales como lo es el internet, el agua, la luz, y la limpieza (intendente).

- Comité de contraloría

Dentro de este comité los padres de familia son los encargados de velar y hacer valer los recursos, apoyos y beneficios que llegan a la institución educativa, para gestionar un mejoramiento de su infraestructura; tal es el caso de la creación de galerías en los espacios del patio cívico y de los comedores del Preescolar.

- Comité escolar de participación social (CEPS)

La participación social en la Educación tiene como principal objetivo “lograr la autogestión de las escuelas, mediante la ampliación de su margen de toma de decisiones para coadyuvar en la construcción de una eficiente planeación estratégica de los centros escolares” (SEP, Consejos Escolares de Participación Social, 2015). Por ello, se puede precisar que estas organizaciones se trabajan en conjunto con la escuela con el propósito de contribuir en la solución de problemas que pudieran estar relacionados con la educación de los infantes o con el mejoramiento de la Institución Preescolar.

1.2.3. Contexto áulico

El Preescolar “El Niño Artillero” cuenta con tres aulas, las cuales son cubiertas para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 6 años de edad. Cada aula está destinada para cada grado (1°, 2° y 3°) que la institución oferta. Dentro de estas existe una organización clave para el desenvolvimiento de las actividades, por ejemplo, cada una se compone por cierto equipo e inmobiliario adecuado tales como: un escritorio, pizarrones, dos televisiones, anaqueles para la colocación de materiales, silla del docente, mesas y sillas apropiadas para los educandos.

Cada salón de clases cuenta con elementos esenciales y pertinentes, entre ellos:

- Una biblioteca

Que es un espacio de encuentro, en donde los infantes pueden compartir y crear el hábito de la lectura y desarrollar el ocio de los pequeños al aprendizaje, creando así un lugar favorable al estudio, al descubrimiento, a la creatividad, imaginación y otras habilidades del pensamiento.

Así mismo, es un espacio donde los niños comparten experiencias y se asocian de las mismas. Dicho ello, es que cada salón cuenta con una pequeña biblioteca ambientada, con un escenario creativo y de motivación; como también se logra apreciar una repisa de libros, de cuentos infantiles, fábulas, adivinanzas e historias.

→ Material didáctico

Cada salón se estructura con un espacio para su almacenamiento desde bonds, blocks de hojas blancas, hojas de colores, cartulinas, papel china, papel crepe, fomis de colores, resistoles, popotes, plastilina, cartulinas, tijeras, pinturas. Es decir, todo aquel material que pueda ser útil para el desarrollo de las actividades que el docente a cargo logre ejecutar. Ante ello, es clave resaltar que algunos materiales como los resistoles, tijeras y pinturas, ya no son tan aptos para las actividades, debido al deterioro que han tenido al ser almacenados por mucho tiempo.

De la misma forma, a cada docente se le proporcionan materiales que son útiles para la puesta en práctica de sus planeaciones didácticas. Entre ellos se encuentra el material de construcción como: ensambles, fichas de colores, monedas, rompecabezas, numeraciones, alfabeto móvil, dados, memoramas, bloques, taparrosas, abatalenguas y palillos, siendo favorables para cada campo o área formativa.

Estos recursos se adecuan a las prácticas educativas, y le permiten al infante explorar, manipular, clasificar y potenciar sus habilidades básicas del pensamiento. Ello es factible por la conservación y cuidado del material, sin embargo, cuando se emplea en las actividades, no suele abastecer la cantidad de alumnos presentes, por la poca cantidad existente.

Las aulas se componen de sujetos, elementos, herramientas y recursos de suma importancia para asimilar conocimientos, estimular capacidades, o adquirir competencias. Derivado al análisis de las observaciones realizadas dentro del contexto (Ver anexo 5), se puede situar que cada aula tiene inmerso distintos ambientes de aprendizajes, los cuales son cubiertos por materiales creativos, dinámicos o lúdicos, que aunque conservan esa intención educativa, físicamente

requieren de una renovación, por el desgaste, por la calidad del material por el cual fue realizado o demás factores, que ameritan su rediseño y transformación “entorno a ciertos campos conceptuales de interés” (Calderón & León, 2016). Es decir, que estos ambientes sean flexibles y cambiantes acorde a las necesidades presentes en el aula.

Ante ello, se puede realizar una descripción de los ambientes con los que cuenta cada salón:

- Área de lectura

Es un lugar de encuentro que puede verse reflejado a manera de una biblioteca, donde se profundiza el hábito de la lectura, la narración de diferentes libros literarios, donde se deja entrever la imaginación de los niños a través de las historias (Ver anexo 6). Por tanto, considera un escenario llamativo y acorde al área, con una repisa de libros que van desde cuentos, fabulas, leyendas, poemas, adivinanzas, entre otros. Narraciones que atribuyen a las distintas áreas del desarrollo infantil como el lenguaje, la socialización, el área afectiva y cognitiva.

- Área de construcción

Es un ambiente dirigido a la manipulación y clasificación de los objetos, donde los educandos tienen la oportunidad de estimular sus habilidades motrices (finas o gruesas) o cognitivas, como la imaginación. Este espacio está escenificado con un estante de materiales adecuados, como bloques, ensambles, abatalenguas, taparroscas, dados, numeraciones, rompecabezas, entre otros recursos que son esenciales para el desarrollo del aprendizaje.

- Área de psicomotricidad

Se sitúa en el patio del Preescolar “El Niño Artillero”, un sitio donde se pueden aplicar actividades o juegos en relación al área de educación física, o bien, de la psicomotricidad (Ver anexo 7). Este se encuentra representado de acuerdo a la acción educativa a desarrollar, por lo tanto, puede estar constituido por distintos materiales, entre ellos: pelotas, aros, conos, botellas, cestos, costales, rayuelas, plastilina, etc. Es decir que, la estructuración de este ambiente se diseña en el

momento, en cuanto la docente lo requiera, ya que, la institución o salón no cuenta con juegos o actividades de piso, donde se puedan desarrollar dinámicas con enfoque al área motor sea fina o gruesa.

En relación con los ambientes de aprendizaje por los que se estructuran las aulas, es preciso volver a recalcar que el Preescolar “El Niño Artillero” cuenta con tres grados escolares los cuales son:

1. Primer grado con educandos de 3 años.
2. Segundo grado con alumnos de 4 y 5 años de edad.
3. Tercer grado con niños y niñas de 5 y 6 años.

Ante detenido conocimiento, es preciso delimitar que la investigación se enfoca a solo el grupo de tercer grado, el cual se constituye por características y componentes de suma importancia diagnosticar y rescatar. Por ende, en las siguientes líneas se especifican aspectos relevantes en cuanto a las relaciones interpersonales entre el alumno-maestro y alumno-alumno, la organización del espacio físico, las formas de trabajo y un diagnóstico general sobre los niños en relación a su entorno cognitivo (académico), social, afectivo, entre otros.

El grupo de tercer grado está constituido por un total de 16 alumnos, de los cuales ocho son del sexo masculino y ocho del sexo femenino; la mayoría de una edad entre los 5 y 6 años.

Es un espacio donde las relaciones interpersonales son esenciales para el surgimiento de procesos de aprendizajes significativos, pero también, a la existencia de un vínculo entre pares o el mismo docente, siendo este un factor clave para su desarrollo integral. Derivado a ello, se puede enfatizar que las relaciones entre pares, es regular; sin embargo, es preciso mencionar que al principio la interacción entre los infantes era distante o se observaba un entorno desconocido, esto por la integración a un nuevo ciclo escolar, a la incorporación de nuevos alumnos y de la maestra actual.

Hasta la fecha se ha notado un gran cambio, la comunicación entre los niños es más constante, hay más confianza, existe esa libertad de expresión y socialización

de experiencias o conocimientos, generando mayor participación e involucración en las distintas actividades. Son pocos los infantes que les cuesta un poco más interactuar con el resto, ello por la cuestión de distintos factores: por problemas de autocontrol, el miedo al rechazo, timidez, falta de confianza, las cuestiones culturales o de roles de género, la forma de crianza en casa y demás aspectos que propician a que el infante cree vínculos afectivos con sus iguales.

En cuanto a la relación alumno-docente, se puede precisar que este agente educativo toma un papel primordial, ya que no solo influye en acompañar al educando para la adquisición de conocimientos, sino que, de igual forma, se convierte en un modelo que impulsa el máximo desarrollo de los pequeños. Es decir, es aquel que crea un lazo de afectividad motivacional, propiciando un ambiente armónico y de confianza; pertinente para los alumnos, para que estos puedan desenvolverse libremente, se adhieran de competencias y habilidades de acuerdo a su etapa madurativa.

Por tanto, se puede señalar que, aunque la maestra ha tenido poco tiempo de convivencia con los educandos, ha logrado relacionarse muy bien con los alumnos, generando un vínculo agradable y seguro. Son pocos los educandos con los que aún no congenia al cien por ciento, ello por el aislamiento por parte de los niños, por ese limitado acercamiento de la docente o inclusive la constante inasistencia que tienen los educandos en la escuela.

De igual forma, su rol influye dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, siendo una guía para que los infantes construyan su propio conocimiento. De acuerdo a una observación realizada en el momento de la praxis educativa, puede argumentarse que la maestra es muy dedicada en su trabajo, es decir, diseña planeaciones las cuales se constituyen por tres tiempos (inicio, desarrollo y cierre), donde siempre trata de explicar los contenidos de la mejor manera posible (Ver anexo 8).

En ocasiones, la maestra aplica juegos que no están plasmados en su planeación, siendo retomados para cubrir el tiempo libre que queda por cada actividad asignada durante la jornada escolar. También hace uso de sus ambientes de aprendizaje para

el desenvolvimiento de sus prácticas, como la del área de lectura, la de construcción y artes.

Es un aula que contempla y se adecúa a las necesidades del alumnado porque contempla el mobiliario adecuado desde mesas, sillas, pizarrón, y un televisor para la proyección de material visual. Así mismo, cuenta con materiales para el desarrollo de las actividades, tales como hojas blancas, hojas de colores, papel bond, cartulinas, colores, lápices, crayones, pinturas, todo esto un material favorable hacia la construcción de los procesos educativos.

Esto genera a que casi un 70% de los niños y niñas trabajen y se desenvuelvan satisfactoriamente, claro está, que cada uno contempla una dinámica y estilo de aprendizaje distinto, por lo que reconocerlo favorece su rendimiento académico. En sintonía a ello, se pueden destacar características generales del grupo en relación a su desarrollo cognitivo, social, afectivo, de lenguaje, y motor; esto recopilado mediante la práctica observativa:

1. Es un grupo que se caracteriza por los tres estilos de aprendizaje el visual, auditivo, y el kinestésico.
2. Son capaces de desarrollar habilidades básicas del pensamiento como la observación, descripción y clasificación de objetos.
3. Un grupo participativo cuando realizan exposiciones de algún tema en específico.
4. Disfrutan cuando realizan las diferentes actividades lúdicas: pintar, jugar con la lotería, construir torres o puentes con el material de construcción, jugar con reglas, entre otros, más las que involucran el juego, aunque estas no se generan tanto.
5. En su mayoría atienden las indicaciones para el desarrollo de una actividad, y pocos son, los que solicitan ayuda para nuevamente brindarles indicaciones.
6. Es un grupo que le cuesta seguir un poco las reglas o normas de convivencia.
7. Expresan verbal y simbólicamente su estado de ánimo, como también sus necesidades.

8. Tienen la facilidad para expresar lo que piensan y sienten, como compartir experiencias con otros.
9. Son niños y niñas capaces de fomentar hábitos de autonomía, desde ir al sanitario solos, lavarse las manos, guardar el material que usan, etc.

Sin embargo y en relación al punto 4, se rescata la necesidad de implementar el juego como un medio primordial para la enseñanza y el aprendizaje, dado que este no solo fortalece conocimientos sino un desarrollo integral.

1.3. Estado del arte

1.3.1. El juego a través de los años

Aprender a través del juego nos ofrece un sinfín de oportunidades por las cuales se estimulan nuevas habilidades, capacidades, actitudes y aptitudes. Puesto que, es una estrategia favorecedora que no solo afánese el interés del niño, sino que también tiene un fin educativo hacia el fortalecimiento de hábitos, como una realidad que construye y alimenta su espacio físico y cognitivo.

Al tener conocimiento de ello, el concepto de juego puede considerarse un enfoque lúdico que contribuye al desarrollo infantil de los pequeños. Su involucración en el plano curricular del nivel Preescolar apertura al impulso de nuevas áreas de estimulación, al diseño y creación de métodos didácticos que faciliten aprendizajes significativos, revalorando los saberes previos de los pequeños, las necesidades, los ambientes y aquellos objetivos educativos que este nivel especifica.

Dicho lo anterior, es que han existido investigaciones previas, que conllevan a paradigmas de precursores que han incurrido en la esencialidad del juego dentro de los primeros años, entre ellas la etapa Preescolar. Por ende, este apartado da a conocer el estudio del arte, con antecedentes contruidos de la práctica-teoría, haciendo de este una epistemología enriquecedora.

La consideración del juego como medio de aprendizaje ha retomado varios caminos, estudios, limitantes, pero también oportunidades de considerarlo como un elemento innovador hacia el constructo de la enseñanza, generando en el niño una forma de

aprendizaje significativo que lo impulse a desarrollar y estimular distintas capacidades.

Sin embargo, para llegar a las consideraciones actuales del “Juego como una Metodología Clave en la Educación Prescolar”, se logró efectuar todo un proceso; un análisis con experiencias de campo, teorías e investigaciones que permiten fundamentar su valía dentro de la escuela, siendo una forma activa para el enriquecimiento de habilidades y conocimientos de los pequeños.

La adaptación de estas percepciones o nuevas formas de pensamiento para enseñar al niño surgió desde el Movimiento de la Escuela Nueva, un sistema con el objetivo de fomentar una renovación pedagógica y educativa que básicamente transforma los métodos y técnicas que la escuela tradicional caracteriza. Haciendo del educando un sujeto activo, que mediante la guía del educador facilite la adquisición de experiencias y herramientas fortalecedoras para su educación, más dentro de una etapa educativa que beneficia al desarrollo humano, por la mayor plasticidad cerebral existente, al considerar al pequeño como una “esponjita” que absorbe lo que el contexto o el mismo agente le brinda.

Distintos autores, psicólogos, precursores desde Platón hasta Piaget o Montessori; facilitan estudios y planteamientos distintivos de la educación, sobre el cómo generar un cambio significativo en la transmisión de conocimientos, dando origen al juego como un medio de aprendizaje, recurso mediante el cual, el educando es participe de su propio aprendizaje, dado a la exploración que realiza de su entorno inmediato, o inclusive la interacción que establece o genera con sus distintos grupos sociales.

Básicamente, el sistema de la Escuela Nueva postula la creación de teorías y procesos que suman a brindar una educación de calidad, que atienda las necesidades presentes en las aulas, en las alumnas y los alumnos. Derivando así, el implemento del juego en los principios o fundamentos pedagógicos de los planes curriculares, y por supuesto, dentro de las planeaciones desarrolladas por el docente.

Su valoración sigue siendo poco reconocida o aplicada en las actividades pedagógicas por las escuelas o el mismo facilitador. Aun teniendo un repertorio de fundamento teórico, que apertura a está, ser una actividad viable para el desarrollo integral del niño.

Ya que, en sus ayeres se enfatizaba el juego como una acción gozosa, libre; vinculada con la diversión y satisfacción que puede generar el individuo al desarrollarla. Básicamente, una actividad espontánea que se crea y exterioriza de acuerdo al niño. Su constructo por las aportaciones y beneficios de aplicarla en la primera infancia, conlleva a trascender de una forma diversa, haciendo de su estudio un foco para la maduración plena del ser humano; construyendo teorías o aportaciones relevantes a esta estrategia, entre ellas, escritas por pensadores clásicos como Platón y Aristóteles.

Así como, el surgimiento de enfoques psicológicos-pedagógicos del juego, por precursores como Vygotsky, quien dentro de su Teoría Sociocultural lo considera un medio para el desarrollo del infante, una acción que ejerce la parte socializante adentrándose al contacto con su espacio y con los demás. Por su parte Piaget, en su Teoría Psicoevolutiva y del libro “La Formación del Símbolo en el Niño”, incorpora la idea del juego como una función para interactuar con la realidad, es decir, una manera donde los pequeños estimulan sus procesos intelectuales a partir de la etapa evolutiva, asimilando experiencias de la actividad y adaptándolo según su contexto.

La perspectiva de Bruner, lo conceptualiza y determina como un proceso placentero, que fomenta el gozo, pero también la enseñanza, al ser un medio que permite al educando explorar su entorno, de invención en la práctica y que se vuelve provechoso cuando es compartido con sus iguales o un adulto. Otro psicólogo referente del estudio por el juego es Wallon, quien lo manifiesta dentro de su obra “La Evolución Psicológica del Niño” como una acción libre y espontánea que este crea por iniciativa propia o por la imitación que puede tener de aquello que le es interesante.

Distintas aportaciones que puntualizan de forma general al juego como una estrategia factible hacia la construcción de aprendizajes y a la estimulación de habilidades sociales, afectivas, cognitivas o motrices. De cierto modo, una actividad que incurre en la trasmisión de valores, normas de conducta, la resolución de problemas, un elemento acompañante para la socialización.

En sí, un recurso esencial que, dado a su implemento en espacios institucionales, se conforma como uno de los principios dentro de los modelos pedagógicos, por lo que logra integrarse dentro de la Educación Preescolar o en toda la primera infancia. Siendo una metodología que aprovecha todo el potencial del niño para su mayor desarrollo, y dentro de las aulas se convierte en un aporte al proceso de enseñanza y aprendizaje, encaminado al diseño de acciones pedagógicas de lo más lúdicas, atractivas, y estimulantes.

1.3.2. Aportaciones previas del juego

La consideración del juego como medio de aprendizaje, ha tomado diferentes líneas, aportaciones que pedagogos y psicólogos han descifrado para generar saberes sobre su importancia, o el cómo esta herramienta promueve el máximo desarrollo de los infantes, sea de ente cognitivo, social, afectivo y motriz. Ante lo descrito, se enfatizan tres investigaciones previas que aluden al juego, como un recurso favorable para la generación de conocimientos, siendo aportaciones que nos enumeran percepciones distintas, pero significativas para la aplicación del mismo.

Una primera aportación influyente fue la del pensador y promotor de grandes proyectos como la “Ciudad de los Niños”, Francesco Tonucci. Un precursor que comenzó sus investigaciones y formas de pensamiento en 1991 en su pueblo natal Fano, Italia. Quien implemento acciones lúdicas-pedagógicas que resultaron atractivas atendiendo así, a usuarios entre 8 a 12 años de edad. Hecho que le permitió conocer el pensamiento infantil, su comportamiento en los diferentes ámbitos sociales, las necesidades que afrontan; pero sobre todo la importancia de reivindicar la necesidad del juego como parte de su desarrollo infantil.

Un autor que concebía la idea de que “los chicos necesitan pocos juguetes y más libertad. Que los niños deben ser autónomos, jugar con amigos y, en lo posible, concurrir a la escuela solos, caminando” (Tonucci, 2014). Es decir que, este pedagogo estructuraba la importancia del juego, reconociendo que en esta acción el niño puede explorar, desarrollar y socializar con su entorno inmediato. Básicamente una experiencia que el sujeto genera de manera espontánea, que se va dando y recreando a partir de lo que el niño o niña desea construir.

En referencia a ello, Tonucci hace hincapié que el adulto debe ser un agente participe brindando libertad, ese goce del juego; y no limitando o colocando ciertas reglas para su ejecución, como en la mayoría de las veces se ejerce. Así como, proporcionar un ambiente adecuado donde se le permita ser y actuar para potenciar sus habilidades. Puesto que, al permitir el juego libre el infante va estimulando áreas sociales e intelectuales, tales como el aprender a tomar decisiones, resolver problemas, conocerse a sí mismo, relacionarse con sus pares, seguir normas de convivencia, desarrollar la imaginación, curiosidad, la creatividad; procesos que inciden en formar un ser integral.

Así mismo, en sus experiencias de vida descubre y enfatiza lo enriquecedor que puede ser el juego, más dentro de la primera infancia donde se fundan los principales aprendizajes, mismos que influyen a que el infante se convierta en un mejor adulto, siendo esté un medio con el cual crea su primera relación con el mundo.

Una segunda aportación fue la de María Montessori, reconocida como la primera médica y educadora en Italia. Mujer que al término de sus estudios en medicina comenzó a laborar como ayudante en el Hospital San Giovanni, trabajando con mujeres y niños. Fue hacia el año 1897, que inició como ayudante voluntaria en la clínica psiquiátrica de la Universidad de Roma, espacio donde se incursionó al estudio por los niños que presentaban ciertas características como trastornos mentales y motrices, a los que la sociedad llamaba “idiotas”. Interesada en esos casos, es como incidió en analizar libros y teorías, llegando a la idea de que esos

infantes no eran “inútiles”, simplemente sus mentes no se habían estimulado lo suficiente o nunca.

De igual manera, una pionera que se reconoció por institucionalizar la educación infantil, gracias al estudio de infantes con deficiencias tanto físicas como mentales, quien mediante trabajos de campo logró conocer el desarrollo humano y como potencializarlo, creando así el “Método Montessori”. El cual se basa en los fundamentos de “maestra humilde, ambiente adaptado y material científico” (Montessori, 1937). En otras palabras, estos elementos tienen su razón de ser en el desarrollo evolutivo de los infantes, puesto que promueven la socialización, los valores y el aprendizaje activo; donde la docente se convierte en una guía que estimula al educando en todos sus esfuerzos realizados.

Un proceso que generó grandes estudios por el análisis de varias teorías y de dos grandes obras, que guiaron a Montessori a realizar un sistema de ideas que favoreciera la educación en la primera infancia. Empleando herramientas, métodos o materiales que le permitieran examinar: cómo aprende el niño, el progreso de las etapas madurativas y la influencia del contexto.

De igual forma, Montessori enfatizaba que los primeros años de vida son los más importantes, debido a que es una etapa en la cual surge el desarrollo de la personalidad. Son períodos sensibles, en donde el niño absorbe todo lo que siente, escucha u observa del contexto, es decir, mantiene esa capacidad por el aprender de manera más rápida, y que, impacta a su crecimiento futuro sea de forma positiva o negativa.

Esta precursora contextualiza y diseña un método enfocado a promover la espontaneidad del infante, dotándoles esa libertad hacia un autodesarrollo y una autoeducación, siendo este último un concepto muy empleado en el método Montessori. El cual es comprendido como “un proceso de aprendizaje que fomenta la creatividad, la independencia del niño, la autodisciplina y la autoevaluación, estimulando las capacidades de cada niño de forma individual, atendiendo a sus características” (Santerini, 2013).

Mediante su metodología rescata el protagonismo del niño hacia un ser activo y creador de su propio conocimiento, en donde el educador toma un rol clave que es guiar y estimular sus intereses, además de diseñar materiales pertinentes que favorezcan la motivación del educando, la exploración libre, básicamente un espacio favorecedor y adaptado.

En dimensión a ello, es que dentro de su metodología posiciona como uno de sus principios “El Aprendizaje a través del Juego”. Este señala su importancia como una “actividad agradable, voluntaria, con una finalidad espontáneamente elegida. Con frecuencia es también creativa, implicando solución de problemas, aprendizaje de nuevas habilidades sociales, nuevo lenguaje y nuevas habilidades físicas” (Britton, 1992). En otras palabras, un constructo para el desenvolvimiento integral del infante, favorable para la asimilación y práctica de habilidades. Ya que, dejar ser al niño, este logra decidir sobre cómo y cuándo jugar, las diferentes variantes que puede desarrollar; o inclusive al estar en contacto con sus juguetes o personas, puede explorar libremente creando así un proceso de aprendizaje.

Esencialmente Montessori aporta el juego como una actividad donde el infante observa e investiga todo lo vinculado a su contexto de forma autónoma, evitando ciertos aspectos que aluden a fomentar un juego tedioso, aburrido o forzoso para el educando, de ahí la derivación de esta pedagoga al considerar que el juego es un trabajo del niño, donde claro puede persistir la instrucción de un adulto, pero solo como un guía.

Así mismo, al generar este principio, Montessori lo adopta como un recurso beneficioso para el desarrollo humano, que puede fomentarse ante un ambiente preparado, donde cada elemento tiene un sentido, una función para la enseñanza; o bien en un entorno libre. Hace hincapié en el uso de materiales, considerando aquellos que apoyan el proceso de reconocimiento y exploración de su espacio, y con quienes estimulan una educación sensorial.

Estos materiales deben estar diseñados o enfocados de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños, como también tener una finalidad educativa favorable o enriquecedora. Sin duda alguna, un método educativo renovador e integrador hacia

un crecimiento pleno, que ha tomado realce en las metodologías educativas de las instituciones actuales.

Otra de las investigaciones/aportaciones previas que asocian al juego como parte de su estudio es la del autor Ovide Decroly, un precursor que no solo se diplomó en medicina en Bruselas, sino que también se incursionó en estudios sobre la neurología y psiquiatría en Berlín. Su interés por profundizar la educación en la infancia, surgió a partir de los amargos recursos que paso por la escuela primaria, experiencia que dejó huella en su vida y que dieron origen a ese pensamiento.

El impacto fue tanto, que en su regreso a Bruselas comenzó a desarrollar proyectos e investigaciones sobre la reeducación de niños con retrasos mentales o con algún tipo de discapacidad, siendo así, que en el año 1901 fundó su propio centro educativo, donde obtuvo las experiencias del trabajo y la aplicación de métodos asociados a su perspectiva, proceso que apoya a la renovación de la enseñanza y a descubrir cómo potenciar el desarrollo del niño mediante el juego.

En este sentido, Decroly trabajó para adecuar las leyes del desarrollo infantil a la enseñanza con el propósito de atender las necesidades, o dificultades de los infantes de una forma integral. Por ello, es que rechaza una educación rígida, misma que impide la espontaneidad y libertad del niño ante su proceso de aprendizaje, cuando es todo lo contrario; otorga las herramientas esenciales para contribuir en su formación hacia un desarrollo pleno, dotándolos de competencias y capacidades para su incursión al mundo exterior.

En relación a lo anterior, es que también engloba ciertos principios, fundamentos pedagógicos que dan auge al uso e importancia del juego, como una iniciación a la actividad intelectual y motriz. Así pues, su método se desarrolla a partir de dos principios: el de la globalización y el del interés.

A grandes rasgos, Decroly dentro del primero concibe que el desarrollo del niño se basa en sus percepciones, en un complejo total. Posteriormente, su curiosidad e indagación lo lleva a investigar y descubrir las partes de ese todo, llegando a un análisis. Puntaje que genera el segundo principio encaminado a los centros de

interés. Básicamente, un método de enseñanza que genera la curiosidad del pequeño hacia el constructo del conocer, en donde aprende lo que le interesa, lo que desea saber o lo que necesita y de aquello que genera interrogaciones. Es por ello, que, dentro de los primeros años de vida, el niño vive explorando, preguntándose por todo, es su forma de interacción y encontrar aquello interesante.

Basado en ese pensamiento, es que Decroly logra incursionar el juego como una actividad clave que permite asociar los intereses del niño, así como el favorecimiento del desarrollo de funciones mentales y motrices, permitiendo aprendizajes significativos y revalorizando cierta clasificación, entre ellos:

- Juegos que aluden al desarrollo sensorial y motriz.
- Juegos de iniciación matemática.
- Juegos que se refieren a la noción del tiempo.
- Juegos que fomenten la lectura.
- Juegos de gramática y comprensión del lenguaje en todos sus estilos.

1.4. Justificación

El juego es una actividad que posee y desarrolla todo ser humano de forma espontánea, puesto que mediante este recurso se asimilan aprendizajes y habilidades fundamentales para la puesta en práctica. Es un medio indispensable que facilita a los infantes aprender de forma significativa, potenciando sus procesos cognitivos tanto básicos como superiores, porque el jugar es la forma favorita del cerebro para cultivar conocimientos, pero también para explorar el mundo que les rodea, adquiriendo así experiencias de vida.

De ahí, el interés por abordar el estudio del juego como estrategia de aprendizaje en la edad Preescolar, enfatizando que el aprendizaje tiene lugar durante toda la primera infancia e incluso después de esta. Dado que como bien se estructura, los primeros años de vida son una etapa característica por la mayor plasticidad cerebral existente, y junto con ello, el aprendizaje es un proceso que se genera con una rapidez que no se igualará a la etapa adulta.

Un recurso efectivo que fomenta el desenvolvimiento de acciones fructíferas y benéficas en los infantes, hacia su preparación personal, social y educativa, ya que, a través de este, el individuo participa de forma activa, convive, fomenta la imaginación, estimula su creatividad, el trabajo individual y colectivo; asimila reglas, conductas; precisando que los aprendizajes obtengan un mayor significado para ellos. Y más, al sentirse motivados por una estrategia didáctica como lo es el juego.

Esta línea de investigación se deriva a la existencia de diferentes premisas o teorías que establecen el juego como un método eficiente e importante dentro la edad Preescolar; creando paradigmas, técnicas e instrumentos que subyacen una base que promueve la importancia de fomentarlo o propiciarlo dentro de los espacios y programas educativos; siendo nuestro estudio un impulso más hacia su valoración.

La elección de esta temática emerge de las realidades observadas en el contexto inmediato, en las últimas designaciones que se le ha otorgado al juego, aun cuando concurren hechos o documentos oficiales que revalorizan esta herramienta en dimensión al mejoramiento de las prácticas de enseñanza, entre ellas la Ley de Educación (2006) que señala al juego como uno de los objetivos de la educación, donde en su artículo 20 propone “promoverlo como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”. Es decir, que es un complejo integral que propicia en el infante grandes oportunidades de estimulación, preparación y asimilación de situaciones reales para su vida.

Sin embargo, la integración del juego en las prácticas educativas del nivel Preescolar sigue teniendo un valor aislado en la planeación docente, puesto que este no se practica debido a aquellos conocimientos básicos que las docentes poseen, determinando un modelo pedagógico tradicionalista, donde el infante solo recibe información, memoriza y responde ante ello. Sin implementar acciones didácticas innovadoras o creativas que favorezcan las dimensiones del desarrollo infantil o de aquellos campos formativos que el programa educativo de Preescolar sistematiza.

Como este, y otros factores encontrados en las realidades procedentes tales como, la desvalorización del juego como constructo para la adquisición de elementos

académicos y el conceptualizar el juego como una actividad de recompensa o frívola, es de la cual se sustenta la investigación. Puesto que el juego en el nivel Preescolar, responde a la necesidad básica y primaria de todo pequeño, da un auge o constructo a la forma de asimilar y aprender de los niños, fortaleciendo así sus conocimientos y competencias esenciales, creando entornos enriquecedores, un espacio para explorar, experimentar, conocer, imaginar, manipular, socializar, crear y demás constructos claves para su vida, ya que el aprender jugando conlleva a la satisfacción más maravillosa del ser humano, un reto que se debe fomentar dentro de los centros educativos, en especial en este nivel que aún se contempla dentro de la primera infancia.

Por ello, esta investigación radica en concientizar o fomentar el juego como una práctica educativa, como una estrategia de aprendizaje esencial para los infantes, que no solo en el plano educativo debe fomentarse, pero que su reflejo en este espacio pueda explayar su objetivo. En razón de que no se observe, no se profundice; el jugar implica una intención, crea potentes oportunidades de enseñanzas en todas las áreas, dado que los pequeños aprenden de una forma práctica, es decir, mediante la interacción y manipulación lúdica con los objetos y las personas. De ahí el impulso de la escuela, el docente y la sociedad en general, porque la Educación Preescolar es una etapa esencial para el establecimiento de experiencias enriquecedoras, y que mejor del acompañamiento del juego.

Esta misma línea de trabajo suma a nuestro crecimiento académico-profesional como interventoras educativas, ya que nos adentramos a una problemática diagnosticada en el espacio de prácticas profesionales, un tema que atribuye a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, retomando así las realidades, las necesidades, como los conocimientos sobre su importancia y aplicación. Por lo que, ser un agente educativo permite transformar e implementar estrategias que favorecen a una educación de calidad, en este sentido hacer del juego un medio propicio para aprender significativamente.

Así mismo considerarlo como una estrategia que aporta actividades innovadoras y de gran impacto en el ámbito educativo de Preescolar, puesto que aprender jugando

posibilita que los infantes adquieran conocimientos de gran relevancia. Claro está que también es notable aplicar lo conocido acerca de teorías que puntualizan al juego como un medio educativo, empleándose de manera intencionada y con sus detenidos procesos.

1.5. Objetivos de investigación

1.5.1. Objetivo general:

- Reconocer el juego como constructo de aprendizaje en el Preescolar “El Niño Artillero”, para el desarrollo de habilidades y capacidades educativas, que condicionan un adecuado crecimiento integral infantil.

1.5.2. Objetivos específicos:

- Identificar a través de un diagnóstico como es realizado el juego en la práctica educativa.
- Conocer desde las diversas posturas teóricas, la importancia del juego en la edad Preescolar.
- Analizar el papel del docente o interventor educativo, en la puesta en práctica del juego en edad Preescolar.
- Considerar a la familia para el desarrollo del juego como un medio de aprendizaje.

1.6. Preguntas de investigación

Un hilo conductor dentro la búsqueda de los componentes teóricos y prácticos que un investigador debe llevar a cabo son las preguntas de investigación, considerándose un paso metodológico de suma importancia. De acuerdo al autor (Galarza, 2016) “es el aspecto medular en una investigación. Su planteamiento es producto de la idea de investigación, profundización en la teoría del fenómeno de interés, revisión de estudios previos, entrevistas con expertos, entre otras”. Es por ello que son una guía orientadora que rige una respuesta tentativa hacia la solución de la necesidad desarrollada en esta tesis.

En consideración a esto, es preciso estructurar la idea de investigación partiendo de las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la importancia que tiene el juego como medio de aprendizaje ante el desarrollo del niño en el Preescolar “El Niño Artillero”?
- ¿Qué elementos teóricos o pedagógicos requieren retomarse para incentivar la valía del juego hacia el desarrollo de aprendizajes significativos en el Preescolar “El Niño Artillero”?

CAPÍTULO II

EL JUEGO, UN CONSTRUCTO FACILITADOR PARA EL APRENDIZAJE DEL TERCER GRADO DEL PREESCOLAR “EL NIÑO ARTILLERO”

2.1. Conceptualizaciones del juego

Hablar del juego es considerar un sinnúmero de significados y características que lo definen. Este término, tiene su origen etimológico en el latín “iocum” y “ludus”, cuyo significado alude “a una broma, diversión, chiste e incluso hacen referencia a una actividad de tipo lúdica” (Pérez, 2023). Por ello involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido de distracción, diversión y aprendizaje, considerándose una actividad agradable que realizan los infantes para pasar su tiempo libre.

Sin embargo, algunos autores han contribuido a destacar su importancia en investigaciones o teorías que en apartados posteriores se describen, señalándolo como un aspecto que favorece el desarrollo de los niños y niñas. Definir la palabra juego no resulta fácil, puesto que existen múltiples interpretaciones que construyen su enunciación. Aportaciones respetables y significativas que consolidan un supuesto teórico valorable.

De este modo, el juego puede retomar distintas conceptualizaciones, desde aquellas que lo consideran como algo espontáneo y placentero, hasta las que refieren a que es una actividad que profundiza en las herramientas y competencias humanas; siendo una necesidad que le permite al niño aprender, representar e imitar la vida adulta. Es decir, cultivar la mente humana tanto física como cognitiva mediante actividades que ofrezcan oportunidades recreadoras e incentivas.

Cada perspectiva expone un punto de vista propio, derivado de estudios e investigaciones previas. Es por ello, que a continuación, se exponen algunas conceptualizaciones del juego, a manera de comprender, analizar y ensamblar a la realidad inmediata de investigación.

Ante su complejidad el juego puede comprenderse como “una acción libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, determinados según reglas obligatorias, libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (Huizinga, 1972). En otras palabras, esto indica que el juego es voluntario con tiempos y reglas aceptadas por los jugadores, desarrollando consigo emociones de éxito o derrota, lo cual ayuda a que los infantes tengan un dominio y control de sus experiencias.

El autor (Cagigal, 1996) lo enfatiza como aquella “acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”. Es por ello, que considera al juego como una actividad que surge de manera natural, la cual se va construyendo a partir de ciertos componentes, y que claramente genera en los individuos diversión y placer.

Por su parte, el autor (Callois, 1967) define el juego “a partir de seis características esenciales es libre, es separado, es incierto, es improductivo, es reglado, es ficticio”. Estas particularidades conjuntas contribuyen a una actividad más oportuna en su desenvolvimiento, como también el ingenio y fortalecimiento de actitudes o habilidades, al considerar reglas de comportamiento que permitan al infante aplicarlas, conocerlas y en un futuro dado ejercerlas como parte de su vida diaria.

Así mismo, se puede definir al juego como aquellas "actividades competitivas en las que intervienen la destreza física, la estrategia y la suerte, o cualquier combinación de esos elementos y que, igual que ocurre con el deporte, suelen desarrollarse en las mismas condiciones ambientales del ocio" (Moreno, 1993). El autor, lo afirma como una acción encaminada más al favorecimiento del área motor induciendo en componentes físicos; como también una herramienta de la cual pueden trabajar aspectos intelectuales, estimulando su imaginación para el implemento de estrategias que resuelvan ciertos ejercicios.

Destacándose en otros entendidos, se puede citar lo que (Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, & Masnou, 2007) afirman, sobre el juego, caracterizándolo como “una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente pautas y

propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como en el mismo proceso del juego” (pág. 128). Es decir, que se manifiesta mediante acciones que los infantes establecen, atribuyendo a que se juega por placer y son ellos mismos quienes marcan sus reglas y sus metas para poder superarlas o incluso lograrlas.

En referencia a los teóricos (Garaigordobil & Fagoaga, 2006) el juego es “una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia”. Con reflexión a esta premisa, se sitúa como una necesidad vital, porque el niño requiere de la acción para manipular objetos, explorar su mundo, relacionarse y socializar con otros, y esto precisamente es lo que hace en el juego.

De igual forma, puede ser visto como “una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (Winnicott, 1982, pág. 75). En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida común, se puede dar plena libertad a la creación.

Por todo lo anterior, se comprende que el juego es uno de esos intereses, digno de ser valorado como algo esencial puesto que es una actividad fundamental para el desarrollo y adquisición de aprendizajes significativos. Siendo considerado como aquel conjunto de operaciones coexistentes e interactuantes en un momento dado por las que un sujeto o grupo en situación, logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos, hechos de la realidad y la fantasía.

Su valía se pronuncia porque el juego da brecha a ser un recurso poderoso dentro de la Educación Infantil, sobre todo en edades Preescolares, donde los infantes aprenden jugando, dada a las interacciones que tiene con su contexto, creando sus propios esquemas cognitivos y escenificando lo aprendido. De ahí que a veces observamos a niños jugando al rol de los padres, a las comiditas o a la tiendita; donde desde un punto referencial se visualiza a que el niño se divierte y juega, pero realmente está desarrollando habilidades y competencias que se generan a partir de los contextos en el que está inmerso. Es jugando cuando el humano práctica,

descubre y experimenta nuevos retos, desafíos que le serán productivos y eficientes en una etapa posterior.

2.2. Paradigmas pedagógicos sobre el juego

El juego puede concebirse como una actividad espontánea, libre, placentera o recreativa que se genera con el fin de que el individuo este activo. Sin embargo, desde una perspectiva educativa o pedagógica, está herramienta contribuye al desarrollo integral del infante, es decir, estimula cada una de las dimensiones madurativas de los pequeños, facilitando capacidades que orienten a descubrir realidades, conectar con su entorno, adquirir experiencias agradables y sumativas. Por lo que, construirlo y fomentarlo como una acción lúdica, permite al educando potenciar sus habilidades, competencias e incluso adquirir procesos de aprendizajes, de los cuales puede apropiarse y colocar en práctica en distintos contextos, llámese hogar, escuela o comunidad.

La complejidad del juego logra enfatizar distintas definiciones, por tanto, su estudio ha sido abordado desde varias perspectivas y exponentes que precisan su importancia, aportes y el enfoque que hoy en día ha tomado dentro de la educación, sobre todo al ser considerado como un medio de aprendizaje que facilita la integración del infante para el desarrollo del mismo.

Dicho en otras palabras, el juego contribuye de manera educativa, al ser un precedente metodológico que induce de forma ingeniosa el proceso de enseñanza, como una propuesta que implementa facultades, experiencias con un fin u oportunidad de fortalecimiento, redireccionando un papel activo del niño en busca de su iniciativa y autonomía por aprender. Es a través del juego donde el educando asimila acciones, actitudes, desprende destrezas, pero de igual manera, interactúa con su entorno; por lo que su transversalidad ha tomado un eje vital haciendo frente a nuevos retos que implica la nueva escuela, determinándose como una de las herramientas innovadoras dentro de las acciones pedagógicas que ameritan el alcance de los logros educativos.

Ante ello, se rescatan referentes de psicólogos con una trayectoria investigativa impactante, personas con pensamientos prácticamente estudiados y analizados para la creación de teorías o propuestas como las de Piaget y Vygotsky, que siguen prevaleciendo e inclusive retomadas por discípulos y recientes pedagogos como los expuestos en apartados anteriores: Tonucci, Decroly o Montessori. Variantes de personalidades que nos acentúan el juego como un aporte clave para que las niñas y niños desde edades tempranas estimulen las áreas sociales, afectivas, motrices o cognitivas; pero también un recurso esencial dentro de los procesos curriculares en Educación Preescolar, en donde se promueva una enseñanza autodidacta, para que el educando sea capaz de buscar soluciones, participativo, creativo y curioso por el aprender.

Ello con el diseño de ambientes, donde el juego sea un afianzador hacia el constructo de conocimientos, el intercambio de ideas, la reflexión, socialización y demás procedentes que en esta acción puedan ejercerse. Por ende, allegados a varias investigaciones, estudios previos y aportaciones que distintos personajes han abordado al juego, en el siguiente apartado se dan a conocer aquellas teorías que argumentan el juego desde un ente pedagógico o educativo. Teorías que manifiestan el desarrollo infantil y el papel que cumple el juego en el desencadenamiento de habilidades o aprendizajes.

2.2.1. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

La Teoría Sociocultural creada por Vygotsky, es considerada como una de los grandes paradigmas y estudios que aportan al desarrollo y aprendizaje humano. Una postura que profundiza en la importancia de la interacción social y el componente cultural (lengua, tradiciones o costumbres) para el individuo; siendo dos conceptos claves que configuran las herramientas mentales, y, por ende, la determinación de nuestra forma de ser y de comportarnos. Ante su postulación, el psicólogo basaba su teoría en principalmente cuatro premisas básicas:

1. Los niños construyen el conocimiento.
2. El desarrollo no puede considerarse aparte del contexto social.
3. El aprendizaje puede dirigir el desarrollo.

4. El lenguaje desempeña un papel central en el desarrollo mental.

De las premisas descritas, se puede enfocar específicamente en la segunda, que corresponde a la importancia del contexto social. En esta, Vygotsky mediaba que, la interacción social es parte fundamental para que el infante construya su proceso de desarrollo, así como moldee aquellos procesos cognitivos; otorgándole herramientas y aprendizajes significativos. Dando claridad, a que el sujeto crea su conocimiento a partir de lo apropiado por su entorno, por la cultura inmediata a la cual se liga. Interviniendo en su forma de pensar y actuar; pero sobretodo en aquella asimilación de técnicas o métodos que puede desempeñar para enfrentar su vida, colocando en práctica las habilidades aprendidas.

Particularizando lo anterior, el contexto social según Vygotsky debe ser considerado en diversos niveles:

- Nivel interactivo inmediato. Este nivel refiere a aquellos agentes o individuos con los que el infante se relaciona en ese momento.
- Nivel estructural. Básicamente lo constituyen las estructuras sociales que influyen en el niño, puede ser la familia, grupo de pares, institución o comunidad de origen.
- Nivel cultural social general. Hace referencia en aquellos elementos culturales que facilita la misma sociedad, tales como el lenguaje, sistema numérico, la tecnología, y demás.

Cada nivel se asocia y tiene un papel clave en el crecimiento de niñas-niños, generando riquezas, herramientas y logros en su desarrollo. Puesto que, el contexto social ofrece oportunidades de integración, apoya en la estimulación de capacidades, así como atiende las necesidades existentes. De igual forma, la interacción concebida en el espacio sociocultural conlleva al uso de las herramientas de la mente, y con ello, la aparición de funciones mentales superiores, las cuales son vinculadas por aquel nivel superior de desarrollo que el ser humano ha alcanzado por los aprendizajes o experiencias adquiridos en el entorno; así como por su adaptación y capacidad de seguir superándose en los distintos espacios formales como informales.

Cuando se hablan de funciones mentales superiores se enfatiza a los “procesos cognitivos adquiridos en el aprendizaje y la enseñanza. Son conductas deliberadas, mediadas e interiorizadas” (Vygotsky & Luria, 1993). Es decir, se consideran superiores por el hecho de que se aprenden del contacto humano, por aquellas experiencias que el mismo contexto facilita, y donde interfieren funciones sobresalientes a otra especie. Haciendo del ser humano un ser pensante, capaz de resolver problemas, emplear herramientas o signos para comunicarse con el resto, y demás habilidades cognitivas.

Sin embargo, para que estas logren un nivel potencial, el infante debe seguir un proceso que requiere de estimulación, atención e involucración de agentes sociales para un mejor desenvolvimiento, ya que cada etapa de vida induce a nuevas estructuras cognitivas y emocionales, las cuales dan pauta a la construcción de pensamientos, aprendizajes o habilidades que le son influyentes en futuras proyecciones. Estos logros de desarrollo, se irán generando durante una determinada edad y se asociarán a la interacción que el infante tenga consigo mismo y con el medio social.

De acuerdo a ello, Vygotsky resalta que cada etapa precisa una actividad conductora que rige el aprendizaje del pequeño, y con ello, la articulación de nuevos procesos mentales que conllevan al implemento de ciertos logros, mismos que serán detectores y detonantes en cierto período (Ver tabla 3). En vinculación a lo mencionado, se destaca que la etapa Preescolar se configura por la actividad conductora del juego. Es decir, este precursor asocia esta acción como una herramienta factible para que el niño aprenda del mundo real, las formas de relación, actividades, sistemas, procesos o habilidades.

En este sentido, se comprende el juego “como una actividad rectora mediante la cual se pone en marcha el desarrollo y control de los procesos psicológicos” (Vygotsky L. , 1988). Entendiéndose, como un escenario práctico donde el desarrollo de las dimensiones madurativas se relaciona con las actividades cognitivas superiores, dando paso a nuevas situaciones como el surgimiento del

lenguaje, la percepción, atención; mismas que se van congeniando en la etapa Preescolar y que el impulso del juego implica un papel clave para su formación.

Etapa	Actividad conductora	Logros del desarrollo
Lactantes	Comunicación emocional	Apego, manipulación de objetos, acciones sensoriomotoras simples.
Edad temprana	Manipulación de objetos	Pensamiento psicomotor, aparición del concepto de sí mismo.
Niños de preescolar	Juego	Imaginación, función simbólica e integración de las emociones y el pensamiento.
Niños de primaria	Actividad de aprendizaje	Inicios del razonamiento teórico, aparición de funciones mentales superiores, motivación intrínseca para aprender.

Tabla 3. Las actividades conductoras por grupo de edad.

Básicamente el juego desde esta perspectiva, logra ejercerse como una necesidad de reproducir el contacto con su entorno, es decir, su teoría se enfoca en como el ser humano en este caso el niño, alcanza a expresar sus potencialidades a partir de la interacción que tiene con otros sujetos, con su espacio social y cultural, conduciendo la generación de realidades, pero también al constructo de puentes cognitivos. De ahí su establecimiento como una actividad social.

De igual manera, este gran exponente alude a que el juego contempla una visión integral, valorando su esencialidad dentro del desarrollo infantil. Puesto que no solo, lo consolida como una herramienta de la mente capaz de intervenir en el proceso cognitivo del niño, sino también desde un ámbito emocional y social. Dado que, es capaz de regular su conducta, adquiriendo capacidades para expresarse y compartir lo que siente con sus pares o adultos. Así como, crear situaciones o actividades cotidianas donde el educando desarrolle roles o determinadas reglas de convivencia, incidiendo así en su forma de actuar y pensar.

La intervención del juego en la etapa Preescolar, proyecta a un infante con bastantes oportunidades para un crecimiento pleno, dotado de grandes fortalezas y habilidades, con herramientas de la mente que Vygotsky instruye y que pueden ser generados por este recurso. Al ser un elemento donde “las habilidades mentales del

niño se encuentran en un nivel más elevado que durante otras actividades de aprendizaje” (Bodrova & Leong, 1996). Dicho en otras palabras, a través del juego el infante se desenvuelve de una forma espontánea, recrea sus posibilidades o espacios; aislando la idea de seguir un juego reglado donde el adulto impone aquello a realizar, y predispone a que asocie una actividad más lúdica, creativa, pero sobre todo de interés, acoplando sus necesidades y recreando una intención educativa sin tener ese conocimiento.

Por ejemplo, el educando puede jugar al mercadito, crear un escenario con objetos/ materiales a su alcance, distribuir roles o papeles (vendedor, clientes o cajeros) y demás. Un juego de dramatización que afina las interacciones sociales, regula las emociones, impulsa la creatividad, la participación, atención y la generación de estrategias para la solución de problemas; ante este ejemplo surge la vinculación con el aprendizaje de los números.

Ello da entendimiento, a que el juego toma un papel influyente en el desarrollo del niño, puesto que beneficia al implemento y fortalecimiento de ciertas habilidades u procesos cognitivos. Seguidores de Vygotsky sostienen la influencia de esta herramienta en tres maneras:

- Crea la zona de desarrollo próximo del niño.

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) se entiende como “aquellas conductas que están por aparecer, la definen dos niveles: el nivel más bajo es lo que el niño puede hacer con independencia y el nivel superior es lo que el niño puede hacer con un máximo apoyo posible” (Bodrova & Leong, 1996). Es decir, un nivel intermedio que se asocia a esa capacidad por resolver o aprender de forma independiente bajo la guía de un adulto o agente externo.

En este sentido, el juego se asocia con su desarrollo, por el hecho, de que a partir de la interacción que establece con su entorno, pares o agentes; aumenta la ZDP, al socializar temas de interés, compartir y experimentar con los objetos o con los participantes implicados en determinada actividad, ya que, el niño logra asimilar e imitar aquello observado en su realidad.

- Facilita la separación del pensamiento de las acciones y los objetos.

Este aspecto puntualiza que, mediante el juego el educando “comienza a separar el significado o la idea del objeto o del propio objeto” (Berk, 1994). Ello da a entender, que el niño inicia con ese deslinde del significado verdadero de un material, imaginando una idea y uso diferente. Una habilidad que se hace más flexible en la etapa Preescolar y consigo la presencia del pensamiento abstracto. Un ejemplo claro de ello, es cuando el alumno hace uso de una caja como si fuera un carro, y sí, a este le anexa los sonidos, el recrea acciones que le dan una nueva significatividad.

De cierto modo, los objetos pueden manifestarse como una herramienta para integrar otras ideas, inclusive para solucionar problemas en el aula escolar. Ello puede precisarse con el material lúdico que hace uso el docente, para el diseño de juegos recreativos, tales como los cubos, fichas de colores, pinzas; recursos materiales representantes de un Preescolar.

- Facilita el desarrollo de la autorregulación.

Por conducto del juego, contribuye y beneficia al desarrollo de la autorregulación. Puesto que, el pequeño fortalece su capacidad hacia el control y gestión de sus emociones, pensamientos o acciones. Ello manifestado en los juegos de representación, cuando se implica la dramatización donde el sujeto debe actuar en base al escenario o papel dado por sus mismos pares o adulto. Un ejemplo es cuando Ismael, de tres años de edad juega al hospital y tiene que manifestar emociones de miedo o llanto porque será vacunado. Este papel implica fingir esas expresiones para conseguir el objetivo del juego, dando consigo a la estimulación o práctica de su autorregulación.

2.2.2. Teoría Psicoevolutiva (Psicogenética) de Jean Piaget

Otro de los grandes paradigmas que enfoca sus estudios en el juego, es la Teoría Psicoevolutiva del psicólogo y epistemólogo Jean Piaget. Un precursor famoso no solo por esta exponencia, sino también por la influencia de sus investigaciones en la infancia y por la creación de la teoría del desarrollo cognitivo e inteligencia,

involucrando al juego como un proceso clave para el desenvolvimiento pleno del pequeño, hacia la construcción de habilidades o procesos cognitivos.

Ante ello, Piaget (1957) enfatizaba que “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva”. Es decir que, se adquiere como una herramienta esencial para que el pequeño asimile su realidad inmediata, adquiriera aprendizajes que le serán funcionales para su interacción con otros, como para construir su propio conocimiento mediante las experiencias o por el contacto mismo con los objetos.

Cuando se menciona que el juego se involucra en cada etapa evolutiva, hace hincapié a que incide en las transformaciones de las estructuras mentales, por tanto, en cada período las operaciones mentales adquieren una organización diferente que determina al resto, y las cuales se van integrando. Ello refiere que pasar a otro estadio, no condiciona el perder una función cognitiva sino todo lo contrario se fortalece o estimula aún más con la presencia de este recurso.

En efecto, el juego durante el desarrollo infantil, según Piaget, surge mediante la teoría del desarrollo cognitivo cuando deriva sus cuatro etapas. Estadios por los que transita todo ser humano, y que se caracterizan por ciertos logros o habilidades que el niño va adquiriendo en relación a la estimulación, contexto, cultura, experiencia y el aprendizaje.

Etapas	Edad	Tipo de juego
Sensoriomotor	0-2 años.	Juego de ejercicio.
Preoperacional	2-7 años.	Juego simbólico.
Operaciones concretas	7-11 años.	Juego de reglas.
Operaciones formales	11 en adelante.	Juego de construcción, esta se va generando a lo largo de los estadios.

Tabla 4. Etapas del desarrollo cognitivo.

Enfocado al estudio, se retoma de forma precisa la etapa preoperacional, puesto que se asocia al nivel Preescolar y a la población delimitada. En este sentido, se puede fundamentar, que es una etapa donde los infantes destellan más capacidades, teniendo como antecedente que su aprendizaje se generaba

mediante los sentidos y la manipulación de los objetos, con la involucración de los juegos de ejercicio. Aludido a estos procesos, es que el educando en este nuevo estadio es capaz de comprender o representar el mundo simbólicamente y las ideas en los distintos tiempos (pasado-presente), fase que irá en aumento hasta el logro de juicios propios.

A su vez, Piaget divide el período preoperacional en dos subetapas:

- Etapa preconceptual.

Es un período que abarca desde los dos a cuatro años, principalmente se caracteriza por la forma en que se representa el mundo. Es decir, el niño inicia por adoptar un aprendizaje más *simbólico* para socializar, relacionarse y conocer su contexto, conduciendo así al desarrollo de ciertas conductas como: la imitación diferida, el juego simbólico, el dibujo, la imagen mental y el lenguaje.

Cuando se habla de función simbólica se refiere a la “capacidad de poder representar un significado por medio de un significante diferenciado” (Piaget J. , 1984). Dicho en otras palabras, otorgarle a un objeto otra función o conceptualización de lo que realmente es, básicamente una representación mental donde el objeto pasa a ser otro objeto, ello por la capacidad que tiene el niño de crear y simbolizar sus pensamientos. Un ejemplo, es cuando José convierte una caja de cartón en un coche y se visualiza manejando en una pista, mediante la presentación simbólica aprende y genera sus escenarios, dándole un sentido más creativo o divertido al juego.

Dado que la función simbólica interioriza esta primer subetapa, los niños logran desarrollar ciertas conductas o logros, los cuales se asocian para intervenir con su contexto inmediato y adquirir conocimientos significativos. Conductas que se enuncian en párrafos anteriores, pero que se retoman con mayor énfasis al juego simbólico, una herramienta influyente en el crecimiento del infante, y que Piaget lo describe como el tipo de juego que predomina la forma de aprendizaje para la adquisición de habilidades sobre todo mentales pero que vinculan las sociales, emocionales e inclusive psicomotrices.

En este sentido, el juego simbólico “es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego” (Pecci Garrido, Herreo Olaizola, López García, & Mozos Pernias, 2010). Pero que toman sentido para el niño, al imaginarlo, transformarlo y darle vida. Ello puede precisarse cuando María se encuentra en el salón jugando con la plastilina, moldea muñequitos, denomina su nombre, y posterior les da vida para interactuar con ellos.

Básicamente dentro del juego, el educando recrea sus historias, expresa sus deseos y fantasías, diseñando situaciones asociadas a la realidad o mediante lo que imagina. De igual forma, puede generarse en los juegos de construcción o de dramatización, que son caracterizados por la facilidad de dimensionar la parte creativa y simbólica del niño, cuando dentro del aula puede convertir un lápiz en un avión, construir con sus bloques una pista, casas, robots, etc.

Asociando esta transversalidad del juego, es importante resaltar algunos de los beneficios del juego simbólico que atribuyen al desarrollo de los infantes en edad Preescolar, entre ellos que logra:

- Estimular el lenguaje. Mediante este, las niñas y los niños desenvuelven las distintas modalidades del lenguaje, lo cual les permite comunicar y expresar lo que sienten, así como el interaccionar con los demás.
- Favorecer la imaginación y la creatividad. El educando desenvuelve esa capacidad por adquirir un estilo único, como una vía para resolver problemas al tener la facilidad para crear escenarios o ajustar roles para el desenvolvimiento de un juego ameno.
- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea. Es decir, mediante el juego simbólico el infante asocia en ejercicios ficticios aquello que logra observar en su contexto más cercano, acoplando los conceptos que el mismo logra percibir.
- Aprender y practicar conocimientos sobre los roles determinados en el mundo adulto. Este beneficio hace referencia, a que mediante el juego el infante va asimilando y entendiendo los papeles o funciones que en un futuro

puede ejercer. Por ejemplo, cuando juega a la familia, la escuela, al hospital, bomberos, demás.

- Contribuir a la expresión de sentimientos o activación de las habilidades socioemocionales.
- Etapa intuitiva.

Subestadio que aparece entre los cuatro a seis años de edad, donde principalmente las niñas y los niños inician a discriminar o diferenciar la realidad entre la fantasía; es decir, comienzan a interpretar lo que sucede en su entorno, otorgándole la valía real a aquello que perciben con su experiencia sensorial. Así como también, generan preguntas sobre el cómo y por qué ocurren determinadas cosas, explayando aún más su capacidad por conocer y estimular sus capacidades.

Con un desarrollo cognitivo más avanzado, el pequeño es capaz de establecer las relaciones entre las cosas, así como hacer uso del lenguaje, una herramienta clave que va tomando fuerza, y, por tanto, requiere estimulación para la interacción con otros, e inclusive para crear ideas sobre ciertos objetos. En este sentido, el lenguaje suma oportunidades que permiten comunicarnos con los otros, regular el pensamiento y la conducta, por lo que este suele desarrollarse de diferentes perspectivas: hablado, escrito, corporal o gestual.

Piaget nos abona que el juego influye en el crecimiento del niño como en la forma de adquirir su aprendizaje. Siendo una herramienta favorable, que el mismo individuo genera con materiales o elementos que encuentra a su alcance y va retomando criterios que materializan su proceso cognitivo mediante los mecanismos de asimilación-acomodación.

2.3. Importancia del juego en la Educación Preescolar

El juego es una oportunidad que le permite a niñas y niños aprender, puesto que las acciones lúdicas les ayudan a retener el conocimiento mediante enseñanzas significativas, por ello en edades infantiles esto debe de aprovecharse para poder cultivarlos, estimularlos, potenciarlos y desarrollarlos.

Jugando, los educandos fomentan algunas de las habilidades más importantes que les servirán para aprender toda la vida. En sintonía, Zapata (1990), señala 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”. Con relación al autor, se comprende que en los procesos educativos se debe considerar como algo esencial e importante, ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, físico, social, afectivo y de lenguaje.

En este sentido, es necesario precisar que es un recurso fundamental de la actividad infantil en el período Preescolar, debido a que desempeña un gran papel en el desarrollo de los infantes. Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia el juego en el nivel Preescolar “permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y creatividad” (UNICEF, 2018). Es decir, que la acción lúdica constituye una de las formas más importantes en la que niñas y niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales para su vida futura.

De acuerdo a lo que la fundación The Lego en apoyo de la UNICEF expone en su publicación “Aprendizaje a través del juego”, en el contenido “Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave”, se logra rescatar lo siguiente.

Jugando los niños aprenden a:

- Establecer un plan y seguirlo (“Quiero dibujar a mi familia. ¿A quién pondré en mi dibujo?”).
- Aprender mediante ensayo y error, utilizando la imaginación y las competencias de resolución de problemas (“¡Mi alta torre se ha caído! A lo mejor mi amigo puede ayudarme a construirla de nuevo”).
- Aplicar conceptos de cantidad, ciencia y movimiento a la vida real (“Me gustan esas semillas grandes. ¿Cuántas me harán falta para cubrir esta parte de mi dibujo?”).
- Razonar de una manera lógica y analítica manipulando objetos (“En este rompecabezas faltan algunas piezas. ¿Cuáles podrían encajar?”).

- Comunicarse con los compañeros de clase y solventar las diferencias de opinión (“Yo quiero ser la madre. ¿Puedes ser tú el bebé? ¿O prefieres ser la abuela?”).
- Obtener satisfacción de los propios logros (“¡Lo hemos hecho juntos!”).
- Desarrollar la creatividad y explorar la estética y la destreza artística (“Me pregunto qué ocurrirá si mezclo estos colores”).

En relación a lo anterior, a través del juego los infantes pueden aprender a desarrollar un sinnúmero de acciones más, siendo maravillosas para potencializar y nutrir su cerebro de grandes y significativos aprendizajes, ello gracias a su manifestación temprana. Por ende, es necesario destacar que, para que surjan esos aprendizajes, se debe contar con espacios o entornos organizados, ambientados con materiales didácticos que puntalicen a su desarrollo, puesto que, en los entornos organizados de Educación Preescolar, las experiencias se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos.

El juego puede adoptar numerosas formas, las cuales son: con objetos, imaginario, con compañeros-adultos, solitario, cooperativo, asociativo, físico, entre otros. Se considera que es el “trabajo” de los niños, y constituye el vehículo mediante el cual asimilan conocimientos o competencias, lo que les permite participar de manera independiente como en conjunto, asociando el trabajo colaborativo. Por tanto, les proporciona a los niños experiencias prácticas, activas y lúdicas, lo cual ayuda a enriquecer su aprendizaje.

De este modo, es relevante considerar la importancia del juego en la educación infantil, como una fuente indispensable de progreso y aprendizaje de las niñas y los niños, debido a que su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, afectividad, creatividad y sociabilidad.

En referencia a esto, el autor Gómez (2010) enfatiza que el juego “proporciona el contexto apropiado en el que se pueden satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje”.

Con interpretación a esta premisa, se conjuga que, dado el carácter motivador del juego, este resulta vital para estimular a los pequeños y facilitar su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas acciones poco estimulantes o rutinarias. Por esta razón, las oportunidades de desarrollarlo, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de Educación Preescolar eficaces.

Considerando detalladamente los aspectos previamente descritos, se puede puntualizar que el jugar es importante debido a tres razones:

1. Prepara al niño para desarrollar sus actividades en la edad adulta.

Se analiza que con el juego los infantes aprenden y eso les permite llevarlo a la práctica en la vida adulta. Es decir que, los pequeños se insertan en situaciones cotidianas y reales de las personas mayores; adquiriendo un conjunto de actitudes, normas y formas de vida.

Ante ello se puede situar la acción lúdica de la casita, una dinámica que nos proyecta el aprendizaje de roles o funciones que como individuos podemos ejercer en un futuro, apostando a un mundo inclusivo con la existencia misma de oportunidades e ideales. Por lo tanto, esta acción los induce a aspectos cotidianos de forma espontánea e inesperada, preparando a las pequeñas mentes para convertirlas en grandes seres.

2. Forma parte de la inteligencia del niño.

Es a través de la evolución de esta actividad que los infantes adquieren conocimientos para poder desenvolverse en cualquier ámbito o situación de la realidad. Puede ser al momento de solucionar un problema matemático: si le decimos a un niño cuanto es dos más dos, el podrá buscar la respuesta al contar con sus dedos, con algún objeto, material o cosa a su alcance. Al realizar esta u otra operación estaremos al mismo tiempo desarrollando parte de su inteligencia a través del aspecto crítico, cognitivo y lógico.

Por esta razón, es un entrenamiento que prepara a las niñas y los niños para adentrarse a una problemática o situación real, siendo también un trabajo, ya que

con él van adquiriendo conocimientos, mejorando sus capacidades y viviendo nuevas experiencias.

3. Es una actividad social.

Asimismo, forma parte de la interacción social, puesto que se desenvuelve junto a otros, sean estos niños, jóvenes o adultos. Mediante esta práctica, pueden divertirse, aprender estrategias que regulen sus emociones, fomentar la participación, ejercer habilidades sociales como comunicarse y expresarse, trabajar en equipo, aprender a respetar a los demás, crear relaciones, escuchar activamente y empatizar, entre otras acciones.

Para desenvolver actividades sociales entre pares, es necesario hacer uso de los distintos tipos de juego, ello para que los pequeños aprendan a interactuar con los demás, perdiendo el miedo, la pena, o la vergüenza para hablar y dirigirse hacia otros.

Así pues, el niño crea un vínculo con otros y gracias a su carácter social y cooperativo, consigue adquirir papeles o roles complementarios al suyo. Además, con las reglas existentes, aprenderá a ganar y a perder. Y por encima de todo, su carácter simbólico, contribuirá a estimular su imaginación.

En suma, les permite a los infantes desarrollar aprendizajes, potenciar la curiosidad, mejorar su expresión corporal y comunicativa, descubrir y explorar todos los aspectos de la realidad o de su contexto circundante y hacer la “simulación” del mundo en un entorno seguro, estable, placentero, controlado y divertido. Por ello, es tan importante que este integrado en sus primeros años de vida, sobre todo en el ámbito escolar.

2.3.1. Influencia del juego en el desarrollo infantil

El juego, además de aportar al niño placer y momentos de distracción, es una actividad que estimula y potencia los diferentes componentes del desarrollo infantil; puesto que se convierte en un escenario en el cual las niñas y los niños pueden

practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades y/o habilidades en los distintos ámbitos o esferas de la vida diaria.

Es esencial reconocer que ayuda a los infantes a conseguir su independencia, logrando dominio y control sobre su ambiente. Será a través de este, cuando tomen decisiones e interactúen con otras personas. Aprendan a compartir y reír, son prácticamente libres de tratar diferentes roles sociales y construir su autoconcepto. Es por esto que, promueve el desarrollo infantil en sus dimensiones cognitivas, motrices, sociales, afectivas y de lenguaje en edad Preescolar.

Su importancia en la edad infantil resulta clave y de crucial relevancia para el desarrollo de habilidades, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo social y comunicativo. En ocasiones, los primeros juegos son solo intercambios entre juguetes, objetos o personas, como, por ejemplo, lanzarle la pelota a nuestra mamá, intentando atajarla con las manos, jugar a las escondidas, o darles vida a los juguetes para interaccionar con ellos. Prueba de esto, es lo que realizan las niñas al jugar con las barbies, idean múltiples facetas, voces, realidades, etc. También lo que los niños hacen con los carritos, aquellas expresiones o sonidos que se asimilan a la realidad, desde como enciende hasta como frena, se accidenta o corre.

Parecieran que son acciones muy sencillas o simples, sin embargo, fortalecen ciertos vínculos cognitivos o afectivos, sentando una primera base para la comunicación e interacción social. Más adelante empiezan a representar situaciones cotidianas y ayudan a desarrollar el lenguaje mediante el simbolismo, al mismo tiempo que adquieren valores y formas de interrelación. Todo ello siendo esencial para el mejoramiento de nuestro desarrollo.

En este sentido, citando a Andrade (2015) deduce que el juego “es una herramienta indispensable para el desarrollo de los infantes”. Es decir que, las niñas y los niños experimentan, aprenden, comprenden y vivencian la realidad que les rodea, liberando tensiones, desarrollando aspectos de su creatividad, imaginación, etc. Debido a esta premisa, a continuación, se enlistan e interpretan de acuerdo al autor, algunas de las aportaciones que el juego como medio de aprendizaje ofrece y

posibilita para el desarrollo de habilidades infantiles en edad Preescolar, ello con base a sus áreas de estimulación temprana:

Aportaciones al desarrollo cognitivo:

- Les permite a los infantes comprender su entorno y desarrollar su pensamiento.
- Sus capacidades cognitivas se identifican con procesos como el pensamiento, el razonamiento, la planificación, la percepción, la atención o la memoria.
- La repetición de acciones motoras es un medio para elaborar estructuras mentales.
- Aparición del juego simbólico.
- Dominio del lenguaje.

Aportaciones al desarrollo motriz:

- Fomenta la adquisición de un control cada vez mayor de las partes del cuerpo: control de la postura, aumento de fuerza, conseguir el equilibrio y la marcha.
- Fortalece el conocimiento de las orientaciones de espacio-tiempo: arriba, abajo, izquierda o derecha, adentro y afuera.
- La motricidad fina y la coordinación óculo-manual se desarrolla para dirigir los movimientos y tomar un objeto.
- El infante aprende relaciones de causa-efecto.

Aportaciones al desarrollo social:

- El proceso de desarrollo social se manifiesta en dos niveles

Individual: Conformar su personalidad y el concepto de sí mismo a través del contacto con los demás.

Colectivo: Las relaciones personales le ayudan a una plena adaptación e integración social.

- Mediante los primeros juegos sociales, los infantes realizan un aprendizaje social, aprenden a relacionarse con los demás, esperan su turno, satisfacen sus deseos, comparten, cooperan y establecen los primeros vínculos de amistad.

Aportaciones al desarrollo afectivo:

- Es una actividad que provoca placer, satisfacción emocional y motivación.
- Fomenta la autoestima y la autoconfianza en sí mismo.
- Mediante el juego existe una forma de comunicación más frecuente entre adultos y niños.
- La función de asimilación de experiencias positivas y negativas, se representa a través del juego.
- Se desarrolla la función de proyección y regulación de emociones y sentimientos internos: alegría, agresividad, frustración, tolerancia, etc.
- Se despliega la función de identificación de roles socioemocionales.

Aportaciones al desarrollo del lenguaje:

- La lengua materna se aprende con mayor rapidez en una situación de juego.
- Aparecen las formas de hablar más complejas primero durante el juego que en situaciones cotidianas.
- El juego contribuye a estimular la adquisición y el desarrollo del lenguaje.
- Lo que hace que un niño desarrolle su lenguaje son las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje.
- A través de los diferentes tipos de juego el niño transmite un mensaje a manera de comunicarse.

De esta manera, puede destacarse que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de las niñas y los niños, puesto que les permite potenciar cada una de sus áreas de estimulación temprana. Más que una oportunidad para divertirse, enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida de los infantes de una manera muy importante, ya que incide en su desarrollo y sano crecimiento.

2.4. El papel del docente como promotor del juego en el aula Preescolar

El docente, es comprendido como un agente educativo clave e influyente dentro del aula escolar que, “organiza y participa para favorecer el máximo logro de aprendizaje de todas las niñas, los niños y adolescentes, por lo que asume en su actuar profesional, principios y valores democráticos” (SEP, 2022). Puesto que no solo es el encargado de contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje, propiciando conocimientos a los educandos, sino de igual manera, como un agente que diseña y efectúa acciones pedagógicas e innovadoras que favorecen el desarrollo de saberes significativos, a través de metodologías, herramientas o recursos que atiendan y solventen las necesidades educativas existentes dentro del salón de clases.

El papel del docente ha tenido una transformación importante, puesto que en la escuela tradicional se caracterizaba por ser una figura autoritaria, quien transmitía los conocimientos a los alumnos, y estos solo recibían, repetían y memorizaban. Sus únicos recursos didácticos eran regidos por libros, conllevando a un modelo conductista sin intervenciones que originarán un aprendizaje más dinámico y auténtico, donde el alumno divagará en su construcción.

Su evolución ha generado un impacto eminente en los tiempos actuales, logrando instaurar en el ser docente, un enfoque humanista. Permitiendo implicar nuevos roles-tareas que transformen su acción diaria, para el potencial desarrollo de los infantes. Es decir, su papel dentro del siglo actual y de los recientes modelos educativos, enfoca al docente a ser un facilitador de recursos para la formación del educando, centrando a que el alumno sea el principal protagonista de su conocimiento, conciliando así un ser más activo que fortalezca sus habilidades y rasgos del perfil de egreso. Sin embargo, para lograrse el educador tiene como función crear entornos dinámicos, colaborativos en donde la relación alumno-docente sea horizontal y proactiva; así como otros criterios.

Dicho ello, es que la formación docente sobre todo dentro de la Educación Preescolar debe arraigar ciertas funciones, una preparación profesional que atienda las necesidades diarias que se puedan gestar en el aula, y a partir de eso, mejorar

la práctica educativa creando escenarios significativos. En este sentido, ser docente implica renovarse, asimilar conocimientos, habilidades, competencias; como también, el tener la iniciativa hacia el diseño de metodologías efectivas e innovadoras que habiliten en los niños la mejora de aprendizajes.

Principalmente en una etapa educativa donde la formación del pequeño es esencial, siendo un período de vida clave en el cual se construyen las diferentes áreas del desarrollo infantil: social, cognitivo, motor o afectivo. Generando hábitos y bases para sus futuros logros personales y académicos. Por ende, el docente se considera un agente selectivo para estos procesos.

Por tanto, su perfil conlleva ciertos aspectos que en conjunto son un referente para propiciar los mejores frutos de aprendizaje en los educandos. Este perfil docente consta de cinco dimensiones, las cuales derivan aquellos saberes y quehaceres que concretan su formación según la (SEP, 2017), entre ellas:

- Dimensión 1. Un docente que conoce a sus alumnos, que sabe cómo aprenden y lo que deben aprender.
- Dimensión 2. Un docente que organiza y evalúa el trabajo colaborativo y realiza una intervención didáctica pertinente.
- Dimensión 3. Un docente que se reconoce como profesional que mejora continuamente para apoyar a los alumnos en su aprendizaje.
- Dimensión 4. Un docente que asume las responsabilidades legales y éticas inherentes a la profesión para el bienestar de los alumnos.
- Dimensión 5. Un docente que participa en el funcionamiento eficaz de la escuela y fomenta su vínculo con la comunidad para asegurar que todos los alumnos concluyan con éxito su escolaridad.

De los puntos generalizados, se resalta con más detenimiento la segunda dimensión quien tiene mayor relación con el papel del docente como promotor del juego. Lo anterior mencionado, se fundamenta en que el educador de nivel Preescolar para desarrollar una práctica educativa que garantice aprendizajes de calidad requiere de un “conjunto de estrategias y recursos didácticos para el diseño y desarrollo de sus actividades educativas, de modo que resulten adecuadas a las características

de los alumnos y a sus procesos, y que propicien su interés por participar y aprender” (SEP, 2017).

En detenimiento a esta institución, un docente debe contar con la capacidad de generar inserciones dentro de su práctica, es decir, incidir en su saber y saber hacer, incursionando un pensamiento o actuar para influir en el desarrollo infantil, mediante herramientas y técnicas de lo más transformadoras que permitan alcanzar los perfiles de egreso de los educandos en nivel Preescolar.

Ante ello, es esencial nuevamente mencionar lo que en un principio se enfatiza, que el docente no solo mantiene la facilidad por transmitir enseñanzas, sino también analizar, reflexionar, planificar, ser un guía, evaluador y promotor hacia la autonomía del alumno. Interviniendo en aquellas necesidades o dificultades que como en todo espacio educativo se presenta; o inclusive ajustando su acción pedagógica y proporcionar los apoyos necesarios para que el educando avance en su proceso académico, es decir, el docente debe “desempeñar un papel didáctico y de animación” (Lorca, 2019).

En referencia al autor, se puede interpretar que este agente educativo mantiene ciertas competencias, capacidades y habilidades claves, para:

- Crear ambientes seguros, afectuosos y acordes, donde permitan estimular sus habilidades.
- Tener la capacidad para animar, motivar e inspirar a los educandos.
- Habilidades hacia la escucha activa y observación.
- Identificar y atender mediante diagnósticos previos o evaluaciones, aquellas dificultades, intereses, áreas de oportunidad o de mejora; para intervenir.
- Mantener capacidades creativas y prácticas, para el diseño de nuevas metodologías y estrategias que despierten el interés y estimulen el aprendizaje de las niñas y los niños.

Con este último aspecto, se reivindica al juego como un medio de aprendizaje, donde el docente es su principal promotor. Considerándolo como aquel que puede desencadenar actividades que fomente su forma de trabajo hacia un ente positivo

para la enseñanza. Creando contenidos, y profundizando su aplicación dentro de la planificación docente.

Puesto que como bien se analiza, el juego es una herramienta factible, en donde el educando favorece los aprendizajes de los diferentes campos formativos y áreas instauradas en el plan de estudio. Haciendo del juego, un recurso competente, lúdico, provechoso y asertivo para el diseño de acciones educativas.

Para ello, el maestro posee un papel importante dentro de su aplicación, es visto como un agente innovador, que desarrolla estrategias con el juego, para crear ambientes de trabajo de lo más dinámicos, logrando que el alumno se involucre, divierta, socialice, entre en un rol activo, pero que igual manera asimile un conocimiento significativo; en base al propósito, fin o aprendizaje inscrito dentro de la planeación. Claramente está, que la forma de generarla dependerá de cómo se desee llevar a cabo en un determinado campo formativo y de la transversalidad que pueda tener. Ante esto, se hace referencia que puede ser ajustada por modalidades de proyectos, un mismo juego atribuir a diferentes áreas, gestando y cumpliendo lo esperado.

El juego puede ser diseñado acorde a los intereses, a lo evaluado o diagnosticado, pueden ser didácticos, arraigados a una temática o campo, e incluso aquellos juegos clasificados por grandes autores como Piaget: los juegos de simple ejercicio, simbólicos y los juegos de reglas. Que de alguna manera pueden ser apropiados o ajustados a la realidad, formándolos de herramientas útiles para la vida, que estimulen sus habilidades lingüísticas, emocionales, sociales, cognitivas y demás.

Básicamente el juego dentro del aula escolar, se considera un elemento indispensable que vincula e influye en la formación integral de los infantes, donde el educador debe afrontar una capacidad creativa y flexible ante las nuevas demandas, para facilitar una forma de enseñanza de lo más versátil o motivadora. De antemano, es indispensable conocer de los educandos sus áreas de trabajo, fortalezas, debilidades, estilos aprendizaje; ello para generar grandes cambios dentro de su proceso académico. Permitiéndole brindar enseñanzas estimulativas allegadas al juego, con los recursos necesarios y a su alcance.

En este sentido, el papel del docente durante el implemento del juego puede incidir en los siguientes aspectos, siendo esencial acoplarlos y retomarlos para una mejor práctica profesional, como también una gran herramienta para cumplir los requerimientos que expide la educación en nivel Preescolar. Entre esos aspectos se encuentran:

- Tener conocimiento de la importancia del juego en el desarrollo infantil y sus beneficios.
- Incidir en su práctica para el fortalecimiento de los campos formativos y áreas del desarrollo personal y social.
- El juego, una herramienta motivadora para el educando que puede despertar el interés por los conocimientos de los contenidos desarrollados.
- Y, por último, identificar la forma de trabajo del juego, tomando en cuenta que las experiencias generadas sean positivas y factibles para el aprendizaje, para ello debe conocer bien su aplicación y su propósito.

2.5. Participación de la familia en el juego infantil

La familia es considerada como el principal agente de socialización de los infantes, puesto que estos imitan lo que ven a su alrededor, tanto las acciones, hábitos, formas de expresarse, como la manera de vestirse.

Es a través de las familias donde “se adquieren los elementos de la cultura, los valores y creencias que la caracterizan, la información acerca de cómo se configuran las relaciones sociales y el modo en que se llega a pensar y sentir acerca de sí mismo” (Musitu, 2001). Es decir que, son el conducto por el cual el niño aprende, brindando confianza y seguridad en la manera de ser, actuar, sentir, y pertenecer a una cultura o religión. Por lo cual, nos permite desenvolvemos de mejor manera en el mundo y ante los demás, creando así lazos afectivos, estables y confortables en el desarrollo.

En este mismo sentido, un buen implemento del juego por parte de los padres con sus hijos va a resultar fundamental en su crecimiento. Existen muchas cosas que el niño puede aprender de sus proveedores de cuidado y así, mientras juegan le

proporcionan una gran cantidad de actitudes, habilidades e información que contribuirá y forjará sucesivos aprendizajes.

El jugar es “una excelente técnica para que los progenitores fomenten en las y los menores las actitudes necesarias y para que administren su tiempo de ocio de un modo positivo” (Sarriguren.web.com, 2012). En otras palabras, es preciso señalar que esta actividad permite crear un lazo enriquecedor y estable. Es una interacción mutua satisfactoria, donde el niño se siente feliz por el hecho de que sus padres jueguen con él, como ellos se sienten satisfechos ante esa felicidad.

Tanto los proveedores de cuidado como los infantes hacen descubrimientos en el juego. Por una parte, las familias conocen aquello que les agrada a sus hijos, lo que pueden hacer mediante su manipulación e interacción con los objetos, cómo reaccionan ante el éxito o el fracaso de una acción lúdica, o en situaciones meramente divertidas y placenteras. Por otra parte, siendo su dominio el del juego, el infante sabrá, sin ninguna duda sorprender al adulto con su ingenio y su imaginación, y ser el objeto de atención del adulto, lo cual le procurará confianza y seguridad.

Cabe destacar, que en algunas ocasiones es probable que mamá o papá, no estén en algunas actividades lúdicas de los infantes, ya sea por falta de tiempo, por trabajo, o por alguna otra situación. Sin embargo, cuando el niño juega con algún otro ser querido como, por ejemplo: hermano, hermana, tía, tío, primo, prima, abuelo, abuela, él se siente atendido, cuidado y apreciado. Todo ello le proporciona la confianza, estabilidad y seguridad necesaria para su óptimo desarrollo integral infantil.

Es por esto, que la participación familiar debe verse como un ente mediador o guía, porque al mantener un vínculo más estrecho, este grupo social puede ejercer actividades o acciones recreativas que induzcan a los infantes hacia la exploración de su entorno, en donde el juego pueda gestarse como una actividad libre y gozosa, que no solo facilite un entorno agradable y divertido, sino que, de igual manera, coadyuve a su crecimiento.

Jugar en familia es importante, tanto para el propio desarrollo personal como para la comunicación y el enriquecimiento de la vida familiar. En este caso, la acción de jugar en conjunto:

- Favorece y facilita la comunicación.
- Fortalece la complicidad entre los miembros de la familia.
- Permite exteriorizar las expresiones de afecto.
- Deja aflorar las emociones de una forma natural y espontánea.
- Cuando la familia comparte tiempo de juego, tanto progenitores como hijos e hijas establecen un intercambio en el que ambos se muestran con una actitud lúdica, creativa, plástica, transformadora, liberada, divertida, libre y voluntaria.

Los progenitores tienen, por tanto, un papel muy importante en el juego infantil:

- Son los que observan las necesidades lúdicas de sus pequeños.
- Les proporcionan los medios para su disfrute.
- Les permiten explorar, manipular, tantear, investigar, descubrir el mundo que les rodea, y sobre todo divertirse.

Es preciso señalar que una buena intervención de la familia con los infantes debe consistir en facilitar el juego, haciéndolos protagonistas de la actividad, adaptándose a sus demandas sin imposición. Por lo que, el éxito dentro del juego, dependerá de una adecuada organización familiar, en la que tanto padres, como hijos respeten mutuamente su libertad y derechos en la medida de lo posible, en la que la posibilidad de compartir experiencias, sea la tónica dominante y que estos nuevos aprendizajes puedan ser aplicados a nuevas experiencias.

En este sentido, el mejor juego que los padres pueden realizar con sus hijos, es aquel en el que no existe la competencia, sino en el cual la participación sea lo esencial y primordial. Este momento, debe ser algo sagrado para la vida de un niño, porque ese tiempo debe ser exclusivamente suyo, así sentirá que sus progenitores se divierten realmente al acompañarlo y compartir este tipo de experiencias con él. De ahí la perseverancia de propiciar en la familia un entorno con afectividad,

seguridad, estabilidad, confianza y participación activa; basada en la crianza y educación responsable para incidir en cualquiera de las áreas madurativas de su desarrollo, involucrándose en este sentido a la acción lúdica del juego como un constructo estratégico para la vida infantil.

2.6. El juego, una estrategia de enseñanza y aprendizaje

Como bien se ha situado en apartados anteriores, el juego ha tomado un papel esencial dentro del desarrollo infantil, siendo valorado como una herramienta que permite al infante estimular o fortalecer sus capacidades, habilidades, competencias o dotarlo de herramientas claves para un crecimiento pleno. Básicamente un recurso influyente que se adopta en los primeros años, entre ellas, la correspondiente al nivel Preescolar.

Una etapa de vida donde el desarrollo cognitivo, la personalidad y comportamiento social va consolidándose, y, por tanto, la forma de enseñanza se torna un aspecto a considerar para brindar al educando las estrategias pertinentes para el logro de sus aprendizajes, así como al alcance de los propósitos planteados en la educación Preescolar, cuyo proceso será posible mediante la intervención sistemática de un docente, reconociendo aquellos aspectos y bases que fundamentan este nivel.

Dicho ello, es que en puntos anteriores se reconoce la importancia, evolución, impacto y beneficios del juego que posibilitan el desarrollo del niño. Exteriorizando lo que paradigmas educativos aportan al emplear el juego, como una actividad integral y funcional hacia el constructo de nuevas adaptaciones o formas de adquirir un conocimiento. Por ende, se reconoce la valía que tiene dentro de la educación y de seguir fomentándola, al suscitarla como un medio divertido, motivador e interesante de aprender; que facilita un desenvolvimiento más activo, autodidacta, curioso por el conocer o explorar, y de mayor progreso.

Su despliegue en el entorno educativo le brinda un valor psicopedagógico esencial puesto que permite “un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, creatividad y la sociabilidad” (Moreno J. , 2002, pág. 82). Es decir, a través del juego se impulsa una estrategia didáctica, donde se implementan

actividades enriquecedoras para los niños, conociendo sus áreas de oportunidad, la forma en que aprenden, descubrir más sobre su contexto sociocultural, adquirir reglas, convivir y vincularse con otros, y demás aspectos. Más que nada, un recurso potencializador que, instruido en la Educación Preescolar abre puertas y esa transversalidad para abordarlo en dos de los componentes por los que se constituye el programa de estudio: los campos de formación académica y las áreas de desarrollo personal y social.

El implemento del juego, como estrategia permite que los educandos construyan o reestructuren sus conocimientos, mediante acciones dinámicas y acordes a su grado, que el mismo docente diseña recuperando intereses, cualidades o necesidades educativas de un determinado espacio áulico. Donde la exploración, la manipulación y su ente investigador lo inducen a aplicar el juego con un abanico hacia la posibilidad de nuevas funciones. Puesto que, como bien se externa, el juego es una actividad que el niño genera de forma espontánea, dado la capacidad simbólica que caracteriza a esta etapa de vida, lo que le permite diseñar y retraer conocimientos previos, mismos que le facilitan un pensamiento más significativo para desarrollo potencial.

Básicamente el juego puede adherirse como una estrategia de enseñanza y aprendizaje, por su particularidad en los distintos ámbitos siendo un elemento factible para que el niño estimule sus capacidades, pero sobre todo que el docente valide su esencialidad como un recurso educativo, capaz de crear ambientes más motivadores, donde el protagonismo lo genere el alumno, y sea él quien participe, comparta, socialice, conviva y regule. Puesto que, combinar la enseñanza con la diversión que genera el juego, transforma al aprendizaje en un bazar explosivo, lleno de riquezas que alimentan el cerebro, el cuerpo, pero principalmente la vida del niño, siendo una experiencia que puede formar un adulto autónomo, resiliente, empático, creativo, curioso, crítico, pensante, sano, pero especialmente feliz.

Mediante este recurso, descubre nuevas realidades, al conectar no solo consigo mismo, sino con todo aquello que le rodea. Apropiándose de aspectos

socioculturales, de estimular herramientas de la mente o puentes cognitivos de suma importancia para los años en Preescolar.

Derivado a ello, es que, dentro de la organización del trabajo Preescolar, el juego es consolidado como una estrategia que favorece los aprendizajes tanto de forma individual como grupal, por lo que, es sustancial reconocer o diferenciar su carácter recreativo y su función como medio potencializador de ciertos procesos, haciendo de su ejercicio el promotor para resolver ciertas necesidades, como abrir campo al enriquecimiento de las áreas del ser humano. Por tanto, su influencia dentro de la enseñanza recobra un sentir positivo para acompañar al crecimiento pleno e integral del educando.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque de investigación

El enfoque de investigación es un proceso sistemático, disciplinado y controlado, el cual se encuentra directamente relacionado a los métodos cualitativo y cuantitativo. Por ello alude al modo en el cual enfocamos los problemas o necesidades, buscando respuestas, a la manera de realizar y hacer investigación. Asimismo, los supuestos teóricos, propósitos y perspectivas nos llevan a seleccionar uno u otro enfoque.

Debido a esto, es clave precisar que, en nuestro ámbito de estudio, ha prevalecido principalmente el enfoque cualitativo, el cual estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación, necesidad o problemática.

Este método procura lograr una descripción holística, la cual intenta analizar exhaustivamente y a detalle un asunto o actividad en particular. Por ello es que se interesa más en saber cómo se da la dinámica o cómo ocurre el proceso en que se da el asunto o problema a investigar.

De acuerdo a Katayama (2014) el enfoque cualitativo “es un procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes. La investigación cualitativa estudia diferentes objetos para comprender la vida social del sujeto a través de los significados desarrollados por este”. El teórico refiere que, la investigación bajo el enfoque cualitativo se sustenta en evidencias que se orientan más hacia la descripción profunda del fenómeno, esto con la finalidad de comprenderlo y explicarlo a través de la aplicación de métodos y técnicas derivadas de sus concepciones y fundamentos epistemológicos.

Al respecto, los autores (Taylor & Bogdan, 1989) sintetizan los criterios definitorios de los estudios cualitativos de la siguiente manera:

- La investigación cualitativa es inductiva.

Esto lo manifiestan a modo de que los investigadores comprendan y desarrollen conceptos partiendo de pautas de los datos, siguiendo un diseño de investigación flexible y sobre ello incidir en un estudio con interrogantes previamente formuladas.

- Entiende el contexto y a las personas bajo una perspectiva holística.

Más que nada las personas, los contextos o los grupos de estudio son considerados como un todo, analizando su pasado y las situaciones en las que se encuentran.

- El investigador cualitativo trata de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas.

En este aspecto, trata de identificarse con las personas que estudia para comprender cómo experimentan la realidad inmediata, por lo que busca aprender el proceso interpretativo permaneciendo distanciado como un observador objetivo y rechazando el papel de unidad actuante.

- Los métodos cualitativos son humanistas.

Los métodos con los que se estudian a las personas influyen en cómo se les ve. Si reducimos las palabras y los actos a ecuaciones estadísticas, se pierde el aspecto humano. Por ello, el estudio cualitativo permite conocer el aspecto personal, la vida interior, las perspectivas, creencias, conceptos, éxitos, fracasos, la lucha moral, los esfuerzos, etc.

- Los estudios cualitativos dan énfasis a la validez de la investigación.

Esto es debido a que aseguran un estrecho ajuste entre los datos y lo que realmente la gente hace y dice. Observando a las personas en su vida cotidiana, escuchándolas hablar sobre lo que tienen en mente, y viendo los documentos que producen, el investigador cualitativo obtiene un conocimiento directo, no filtrado por conceptos, definiciones operacionales y escalas clasificatorias.

Seguido a este orden de ideas, puede situarse específicamente que este enfoque estudia la realidad en un contexto natural, tal como sucede, interpretando los fenómenos en vinculación con las personas implicadas. Por ende, esta metodología

emplea una variabilidad de instrumentos para la recolección de información, sean estas a modo escrito o mediante conductas observables.

Por otra parte, se considera que el enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es “examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados” (Punch et al., 2014). En otras palabras, lo que busca es explorar la manera en que los sujetos de estudio experimentan aquel fenómeno que acontece en su realidad inmediata, analizando, reflexionando e interpretando sus actuaciones, comportamientos, vivencias, manipulaciones, y experiencias diarias.

Este tipo de estudio se basa en el juicio de los investigadores, por lo que se debe reflexionar cuidadosamente sobre sus elecciones y suposiciones. Al respecto de esto, bajo el enfoque cualitativo pretende “describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes, para que el investigador se forme creencias propias sobre el fenómeno estudiado” (Sampieri, 2014).

Por ello, la recolección de los datos está orientada a proveer de un mayor entendimiento de los significados o experiencias de las personas, y no se inicia con instrumentos preestablecidos, sino que el investigador comienza a aprender por observación y descripciones de los participantes, así como formas para registrar los datos que se van refinando conforme avanza la investigación.

En este entendimiento, se esclarece que, el enfoque cualitativo se caracteriza por ser:

- Inductivo, ya que parte de datos para desarrollar comprensión, conceptos y teorías.
- Holístico, porque incluye a personas, escenarios, o grupos sociales, siendo considerados como un todo.
- Naturalista, debido a que mantiene una interacción con informantes de modo natural y no intrusivo, conversa normalmente en las entrevistas, sin intercambio formal de preguntas y respuestas.

- Descriptivo, puesto que centra su análisis en la descripción y observación de fenómenos, situaciones, realidades o cosas.
- Emic, ello porque visualiza los aspectos desde la perspectiva del actor, comprendiendo a las personas dentro de su propio marco de referencia.
- Comprensivo, puesto que no busca la verdad o moralidad, sino la de las perspectivas del actor o actores sociales.

De esta forma, es relevante destacar que este enfoque es realmente un método de investigación flexible, ya que se puede ajustar para desarrollar nuevos conocimientos, ideas, experiencias, e interpretaciones entorno al proceso de estudio.

Por lo tanto, hacer indagación bajo el enfoque cualitativo permite describir sistemáticamente las características de las variables y los fenómenos, esto con el fin de generar y perfeccionar categorías conceptuales, descubrir y validar asociaciones entre situaciones o comparar los constructos y postulados generados a partir de lo observado en los distintos contextos, así como el hallazgo de relaciones causales, intentando descubrir teorías que expliquen los datos recopilados a través de la investigación.

En este caso, las ideas o preguntas de investigación ajustadas a los datos o constructos generados pueden posteriormente desarrollarse y confirmarse, debido a que la recogida de datos puede proceder a la formulación final de estos aspectos, o bien, los datos pueden obtenerse con fines descriptivos y de análisis en estudios de tipo exploratorio.

Así pues, el diseño cualitativo, se adapta especialmente a las teorías sustantivas, ya que facilita la recopilación de datos empíricos que ofrecen descripciones complejas de acontecimientos, interacciones, comportamientos y pensamientos, que conducen al desarrollo o aplicaciones de categorías y relaciones que permiten la interpretación de información.

Por lo tanto, el diseño cualitativo está unido a la teoría, en cuanto que, se hace necesario de una que explique, fundamente, informe e integre los datos para su respectiva interpretación.

3.2. Diseño de la investigación

De acuerdo a una descripción precisa y concreta en relación a las razones por la cual se determina una línea de investigación cualitativa, así como, el comprender a qué refiere o aquellas características esenciales que la diferencia de un enfoque cuantitativo, es de suma importancia abordar en este apartado sobre el *diseño* a seguir para situar un estudio factible, es decir, aquella metodología adecuada para allegar y dar respuesta a las preguntas predeterminadas de la investigación.

Hablar de diseño hace hincapié a aquel abordaje total que se habrá de emplear en el proceso de estudio. Autores como Denzin y Lincoln (2005) lo denominan “una estrategia de indagación”. En otras palabras, es aquella manera o estrategia de investigación que se adopta, en la cual se desarrollan técnicas e instrumentos para recopilar datos específicos sobre el fenómeno u objeto de estudio. Básicamente una fase donde se le permite al investigador diseñar la forma de comprobar sus hipótesis, en esta oportunidad serían preguntas. Por tanto, esta debe ser estructurada y planificada para lograr lo propuesto.

Con relación a lo anterior, se puede situar que existen varias vertientes por las cuales la investigación cualitativa se puede direccionar. Diseños sobresalientes que hacen conocer a mayor profundidad la necesidad o problemática encontrada, completando a detalle la realidad inmediata. Entre los más destacados por este enfoque son: la teoría fundamentada, diseños etnográficos, diseños narrativos, diseños fenomenológicos, diseños de investigación-acción, y los estudios de caso cualitativo.

Precisar que, aunque cada diseño acopla peculiaridades, instrumentos o un proceso ejecutivo selectivo que se condiciona al contexto o sujeto en particular de análisis; esos aspectos inusualmente suelen ser relativos, ya que en su mayor parte los estudios toman elementos del resto; es decir, guardan relación o mantienen una

asociación entre los mismos. En referencia a lo mencionado, el diseño por el cual esta investigación se conduce es la vinculada a la teoría fundamentada.

El implemento de este diseño trae consigo al estudio, un medio favorable y eficaz para la riqueza interpretativa como para la aportación de perspectivas o visiones vigentes en referente a un fenómeno, en el caso previsto hacia el validar al juego como un medio de aprendizaje en Educación Preescolar. Una herramienta fortalecedora y provechosa para el desarrollo infantil, formando educandos con un perfil complejo, dotando de capacidades y conocimientos significativos para su actuar futuro.

Dicho ello, es que la Teoría Fundamentada (TF) se acopla a la investigación, derivando un proceso metodológico enriquecedor. En palabras de Glaser y Strauss se define como una “aproximación inductiva en la cual la inmersión en los datos sirve de punto de partida del desarrollo de una teoría sobre un fenómeno” (Guillemete, 2006).

Mientras que el autor (Flick, 2012) lo describe como un diseño que “da preferencia a los datos y al campo en estudio frente a los supuestos teóricos. Estos no se deben aplicar al objeto que se investiga, sino que se “descubren” y formulan al relacionarse”. Es decir, que ambas posturas aluden a que la TF es un método que genera una teoría a base de datos encontrados en la realidad, extraídos del contexto, recopilando un compendio de información para posteriori, ser analizados, categorizados o codificados. Generando así un desarrollo teórico, dando fundamento al planteamiento de la necesidad.

En este sentido, se puede cifrar que la TF es el diseño medular por el cual la investigación se desarrolla. Ya que, de acuerdo, a las técnicas e instrumentos que la caracterizan, entre ellas: la entrevista y observación como técnicas; y los diarios de campo como instrumentos, es verídico rescatar información para consolidar la perspectiva teórica.

Instrumentos que en su momento fueron aplicados para accionar y dar descripción a la necesidad, que bien a bien, se sustenta en el Capítulo I, donde el juego se torna

un recurso sin sentido educativo, aun cuando supuestos o perspectivas previas revaloran su aplicación para el destello de habilidades, aprendizajes y conocimientos en los educandos. Por ende, esta investigación se atañe a un diseño teórico porque a partir de los datos empíricos registrados, es como se puede codificar y triangular la información, clasificando los datos relevantes.

Así mismo, se puede enfatizar que la teoría fundamentada “es una metodología de análisis, unida a la recogida de datos, que utiliza un conjunto de métodos, sistemáticamente aplicados, para generar una teoría inductiva sobre un área sustantiva” (Glaser & Strauss, 1967). Lo que previamente se explica, la TF orienta todo un curso uniforme y coherente, descubriendo aspectos esenciales para la creación de una teoría sustantiva o formal.

En este caso, alude a una teoría sustantiva porque se gesta de un aspecto específico, sin embargo, existen teorías formales que compaginan y comparten proyecciones del juego como una herramienta útil para el desarrollo de capacidades sociales, cognitivas, afectivas o motrices. Referencias que motivan al diseño de una misma, sosteniendo o teniendo como antecesores los datos empíricos encontrados en la realidad intervenida, información particular y existente del fenómeno en estudio. Por tanto, su conducto a esta modalidad de investigación.

De igual manera, el diseño se dota de un sentido de comprensión sólida, puesto que se adhiere en el objeto de estudio, hacia un trabajo más práctico. En donde, se considera y comprende todo lo descubierto en el proceso, cada detalle encontrado se extrae para su posterior análisis, lo que hace de ello, el tener un mejor entendimiento del estudio, y así profundizar en él.

Aseguran (Strauss & Corbin, 1990) que el “aspecto cualitativo de esta metodología favorece el desarrollo de respuestas a fenómenos sociales respecto a lo que está ocurriendo y por qué”. Es decir, que se tiene la oportunidad de introducirse en el espacio, de estar en contacto con el contexto para tener un diagnóstico o un conocimiento previo para la propuesta de una teoría o sus posibles soluciones a la situación entrante. Teniendo de primera mano o exactitud su derivación, las causantes, razones de dicha necesidad, entre otros datos significativos. La cual, a

pesar de ciertas similitudes con el resto de los diseños cualitativos, ofrece un constructo y desarrollo de un postulado teórico.

En este entendimiento, nos permite crear hipótesis, proposiciones, aportaciones, conceptos o teorías como su nombre lo determina partiendo directamente de los supuestos empíricos. Aunque también, estos pueden ser fundamentados de otras investigaciones o marcos teóricos ya preestablecidos, como es el caso de este trabajo. El cual a partir de un abanico amplio de autores que contribuyen al juego, se derivan ciertos supuestos que aportan y dan crédito a un proceso favorable.

Teniendo en cuenta lo codificado de la información de campo, ya que este igualmente puntualiza un supuesto interpretativo y más real; desatando predicciones que den un ente explicativo. Por ejemplo, si el juego es ejercido como un recurso sin intención didáctica o solo para abarcar un tiempo establecido dentro del aula escolar.

Es importante reconocer del por qué se aborda de esa manera, cuando está puede ser una herramienta educativa facilitadora para la estimulación del desarrollo infantil. Las preguntas de investigación o hipótesis pueden precisar su valía en la Educación Preescolar. De igual forma, lo descrito puede evidenciar que la generación de este producto puede verse al poco conocimiento del juego como medio de aprendizaje. Manifestaciones que pueden gestarse de acuerdo al diseño de la TF, y todo su proceso en puerta, creando así una teoría sustantiva.

Prácticamente una modalidad adecuada y persistente, por lo que debe considerar tres momentos críticos para su aplicación según (Barrios, 2015):

- 1) El comienzo de la investigación: entre la definición del problema y la revisión de literatura.
- 2) La realización simultánea de la recolección y análisis de los datos.
- 3) La toma de decisiones en el muestreo teórico.

Tres aspectos que se han de derivar de forma directa o indirecta, pero que en conjunto hacen de su proceso, un ejemplar distintivo al resto de los diseños. En derivación a ello, es que la teoría fundamentada es un estudio de un concepto, de

brindar significatividad y valor en su reflexión. Brindando un postulado positivo y defensor en consecuencia de lo recogido posteriormente y no desde un inicio.

3.3. Técnicas e instrumentos de investigación

El proceso de medición de una variable requiere precisamente de técnicas como la entrevista, la observación, la revisión documental, la encuesta, etc., así como de instrumentos tales como el cuestionario, test, pruebas de conocimiento, diarios de campo, guías de entrevistas, guías de observación, entre otros, los cuales le permiten al investigador o investigadores acceder a los datos necesarios para hacer investigación.

Comprendiéndose como técnicas de recolección de datos a aquellos “procedimientos y actividades que permiten comprobar el problema planteado de la variable estudiada en la investigación. Los instrumentos son las herramientas que se emplean para obtener los datos de la realidad que se estudia” (Bavaresco, 2001). En concordancia con el autor, puede expresarse que las técnicas y los instrumentos de recolección de datos, se determinan de acuerdo al tipo de investigación seleccionada, en este caso corresponde al enfoque cualitativo.

Por ende, es preciso especificar que dentro de esta investigación se abre pauta al empleo de las técnicas que confieren a la entrevista y la observación, delimitando al formato de guía de entrevista y al diario de campo como sus principales instrumentos de recolección de datos.

- Entrevista.

La entrevista se caracteriza por ser íntima, flexible y abierta, ello debido a que se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados). En esta técnica, a través de las preguntas y respuestas “se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema” (Janesick, 1998).

En otras palabras, puede interpretarse que la entrevista se concibe como un encuentro en el cual el entrevistador intenta obtener información, opiniones o

creencias de una o varias personas entrevistadas (Ver anexo 9), ello para validar aún más su investigación en torno a un sujeto (s) u objeto (s) de estudio.

La técnica de la entrevista suele ser utilizada como fuente de información (Ver anexo 10). En este sentido, puede emplearse en diferentes momentos de la investigación y como procedimiento de las siguientes situaciones:

1. Búsqueda de información general, cuyo análisis de datos se centra en los campos a explorar.
2. Indagación de datos que ayudan a comprender situaciones producidas durante la observación.
3. Recabar información, quizá más comprometida, que pudiera crear algún conflicto si se realiza en el proceso de observación.

Es por ello que las entrevistas “se dividen en estructuradas, semiestructuradas y no estructuradas o abiertas” (Ryen, Grinnell, & Unrau, 2013). En las primeras, el entrevistador realiza su labor siguiendo una guía de preguntas específicas y se sujeta exclusivamente a esta. Las entrevistas semiestructuradas se basan en una guía de asuntos o preguntas, y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información. En el caso de las entrevistas abiertas estas suelen estar fundamentadas en una guía general de contenido y el entrevistador posee toda flexibilidad para manejarla.

De este modo, se puede enfatizar que para la investigación en estudio es fundamental contar con el tipo de la entrevista semiestructurada ya que, generalmente, se utiliza cuando, a partir de la observación, quedan lagunas que requieren una mayor profundización para comprender cierto tipo de acciones, o en la última fase del estudio para clarificar ciertas contradicciones entre lo observado y la información recogida por otras fuentes.

En este caso, las 9 entrevistas aplicadas al contexto de estudio se utilizan para recoger información más detallada e importante que nos es necesaria en la investigación. Tal es el caso de una entrevista aplicada a la docente de grupo donde se rescatan datos acerca de las herramientas o estrategias aplicadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje, es decir como implementa el juego en las

diversas actividades educativas. Por otra parte, tres de estas se destinan al contexto sociocultural, sistematizando preguntas de carácter informativo, mismas que son de ayuda para la construcción de un diagnóstico, el cual se refleja en el Capítulo I. Mientras que, las cinco restantes refieren a como los padres de familia reconocen la importancia del juego en el tercer grado de Preescolar.

Así, en estos casos, la entrevista semi-estructurada es una conversación cara a cara entre entrevistador/entrevistado, donde el investigador plantea una serie de preguntas, que parten de las interrogantes aparecidas en el transcurso de los análisis de los datos que se van intuyendo y que, a su vez las respuestas dadas por el entrevistado, pueden provocar nuevas preguntas por parte del investigador para clarificar los temas planteados (Ver anexo 11).

→ Formato de guía de entrevista.

Este instrumento le permite al investigador orientar el proceso y aplicación de la entrevista, siéndole útil para tener en cuenta todos los temas que son relevantes y, por tanto, sobre los que se tiene que indagar, aunque no es necesario mantener un orden en su desarrollo.

A continuación, se presenta un ejemplo de formato de guía de entrevista para que el lector tenga una idea o referencia de su estructura y organización.

Cuadro 1: Formato de guía de entrevista

<p><i>Título del trabajo:</i></p> <p>“El juego como medio de aprendizaje en el tercer grado del Preescolar El Niño Artillero”</p> <p><i>Objetivo general del trabajo:</i></p> <p>Valorar el juego como constructo de aprendizaje en el Preescolar “El Niño Artillero”, para el desarrollo de habilidades y capacidades educativas, que condicionan un adecuado crecimiento integral infantil.</p>
<p>Datos del entrevistado (a):</p> <p>Nombre:</p> <p>Ocupación:</p>

Edad:

Preguntas:

1. ¿Sabe usted que son los juegos educativos?
2. ¿Considera que el juego es indispensable para la formación de aprendizajes significativos en edad Preescolar?
3. El juego es visto como una actividad lúdica, por tanto ¿Qué opina usted sobre las actividades lúdicas que se realizan dentro del Preescolar o institución?
4. ¿Considera usted que el desarrollo de actividades lúdicas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje en Preescolar es útil y necesario?
5. De considerarse la programación de actividades lúdicas en el Preescolar para fortalecer los aprendizajes de los infantes en los distintos campos formativos y áreas, ¿Brindaría usted el apoyo necesario para su ejecución?

- Observación.

La observación implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Observar es estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones que suceden en nuestro contexto inmediato.

Esta técnica se puede comprender como “aquella que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el milieu (escenario social, ambiente o contexto) de los últimos, y durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo” (Taylor & Bogdan, 1986). Con relación a los autores, se enuncia que la observación es un proceso que faculta al investigador a observar y ser partícipe de las actividades, del sujeto o sujetos a estudiar. Es decir, infiere en estar en contacto y ver más allá de la verdadera realidad, para tener fundamentos creíbles y reales.

A través de esta técnica los investigadores obtienen información sobre el fenómeno o acontecimiento, tal y como este sucede o se genera, porque esta consiste en apreciar o percibir con atención ciertos aspectos de la realidad inmediata;

observando los hechos mediante los cinco sentidos, principalmente el oído y la vista.

Debido a ello, es que esta técnica se aplica dentro del trabajo de investigación, puesto que permite determinar aquellos problemas o necesidades por intervenir, detectando cuales son los factores que influyen o que abocan esta situación, obteniendo de esta manera los significados más relevantes que permitan fundamentar y precisar el estudio.

Partiendo del interés de hacer investigación y captar la realidad desde la perspectiva del actor o de los participantes en el proceso, es que se implementa el uso de la observación participante, a través de esta, “el investigador comparte el mayor tiempo posible con el grupo que desea investigar, comparte el estilo de vida, costumbres y realiza notas de campo detalladas, las cuales son revisadas y complementadas periódicamente para reorientar la investigación y observación” (Parodi, 1994).

De acuerdo con el autor, es necesario recalcar que esta técnica le permite al investigador o investigadores ser parte de esa realidad y de ese contexto, dando lugar a la obtención de datos descriptivos e importantes para su estudio e investigación. Asimismo, recopila las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y el desarrollo de los fenómenos recogidos a través de descripciones detalladas de los sucesos previamente observados.

En este caso, el medio de llegar a la comprensión y explicación de la realidad ha sido por tanto la observación participante. El observador participa de la situación que está observando, es decir, forma parte de la experiencia de otros dentro de un grupo o institución. Pretende convertirse en uno más, analizando sus propias reacciones, intenciones y motivos y también la de los demás.

→ Diario de campo.

El diario de campo es uno de los instrumentos que permite sistematizar las prácticas investigativas; además ayuda a mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas. Una herramienta que “debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del

proceso de observación. Puede ser especialmente útil al investigador, puesto que, en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo” (Bonilla & Rodríguez, 1997). Más que nada, en el diario de campo el investigador sistematiza de una buena manera las prácticas dentro del campo a intervenir, y en el cual se plasma todo lo observado, con el propósito de no olvidar aquello que visualiza.

Ante ello, es necesario resaltar que se elaboran 5 diarios de campo, los cuales se precisan de acuerdo a ciertos indicadores que dan pauta al proceso de recolección de datos, esto con el motivo de recuperar aspectos precisos a la investigación. Entre los cuales se encuentran:

- La práctica de la docente en el desarrollo del juego.
- La influencia del juego en la construcción de aprendizajes significativos en las niñas y los niños del tercer grado.

Esto con la intención de recopilar información para conocer, identificar, analizar, reflexionar e interpretar los sucesos o eventos que acontecen ante el objeto de estudio. Sin embargo, existen los indicadores paralelos, que son redactados en los diarios de campo a manera de aunar y entender los sucesos del contexto de observación e investigación.

Seguidamente se muestra un ejemplo del diario de campo, pretendiendo que las observaciones, experiencias o vivencias sean plasmadas de la mejor manera posible, ello con el fin de detallar todo aquello visualizado y de esta manera evitar informaciones alteradas o falta de credibilidad.

Cuadro 2: Formato diario de campo

DIARIO 1:		
FECHA DE OBSERVACIÓN:	TIEMPO DE OBSERVACIÓN:	CONTEXTO:
ESCENARIO:	SUJETOS:	OBSERVADOR:

HORA:	DESCRIPCIÓN:

3.4. Población y muestra de estudio

Conocida la metodología de investigación y todo el complejo suscitado desde el diseño, las técnicas e instrumentos generados para la inmersión en el campo y para la recolección de datos significativos, se tiende a delimitar a la población y muestra de estudio.

Cuando se hace referencia a población se comprende como “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio” (Arias, 2012). Es por ello que, se entiende como la totalidad de elementos a estudiar, esta puede ser sujeta a personas, objetos u procesos; los cuales se involucran para una mayor precisión de la investigación. Básicamente el aspecto de partida para la misma, por lo que debe ser determinada y focalizada con el objetivo de estudiar y presenciar una problemática o necesidad.

Asimismo, es esencial enfatizar que el universo al cual se hace referencia para esta investigación, es la zona escolar 54, del sector 13, de este se desprende la población considerada al estudio el cual se conforma por las y los alumnos del

Preescolar “El Niño Artillero” con C.C.T. 13DJN0917B, así como del personal en general. Por tanto, se estructura de la siguiente manera:

Tabla 5. Población del personal docente y administrativo.

N/P	NOMBRE DEL PERSONAL	CARGO
01	Magdalena Espinosa Mendoza	Directora sin grupo
02	Santos Hernández Lara	Ayudante administrativo
03	Honorata Cruz Carranza	Docente del 1° grado
04	Alexandra Trapala Hernández	Docente del 2° grado
05	Edna Rubí Redondo Montaña	Docente del 3° grado

Fuente: Preescolar “El Niño Artillero”.

Elaborado por: Leidy Lizbeth Velazquez Durango y Citlali Hernández Bautista.

Tabla 6. Población de la matrícula del alumnado.

N/P	GRADO/GRUPO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL DE ALUMNOS (AS)
01	1° A	8	8	16
02	2° A	7	13	20
03	3° A	8	8	16
TOTALES		23	29	52

Tabla 7. Población de padres de familia.

N/P	GRADO/GRUPO	TOTAL DE PADRES DE FAMILIA
01	1° A	16
02	2° A	20
03	3° A	16
TOTAL		52

Fuente: Preescolar “El Niño Artillero”.

Elaborado por: Leidy Lizbeth Velazquez Durango y Citlali Hernández Bautista.

A partir de esta población, se determina aquella muestra a investigar. Es decir, aquella parte significativa que conducirá el estudio. En donde se aplican las técnicas e instrumentos previamente situados en el diseño, de tal forma, que se rescate información empírica sobre la realidad inmediata y sobre aquel fenómeno, necesidad o problemática.

En palabras de Arias (2012) se define como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible”. Mientras que Palella & Martins (2008) lo describen como “una parte de la población dentro de la cual deben poseer características que se reproducen de la manera más exacta posible”. Ambas posturas congenian que la muestra es un grupo determinado de la población sobre el cual se habrá de recolectar información.

En este sentido, la muestra retomada se expone en el siguiente cuadro. Destacando su esencialidad para la investigación:

Tabla 8. Muestra de estudio.

MUESTRA	NÚM. DE PERSONAS
Docente de grupo	1
Niños y niñas del 3° grado	13
Padres de familia	13
TOTAL	27

Fuente: Preescolar “El Niño Artillero”.

Elaborado por: Leidy Lizbeth Velazquez Durango y Citlali Hernández Bautista.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

4.1. Resultados obtenidos

Existen un sinnúmero de elementos innovadores que propician la generación de aprendizajes y conocimientos significativos, los cuales dan paso a la creación y desenvolvimiento de un óptimo desarrollo integral, tal es el caso del juego. Puesto que este constructo estratégico se considera un ente favorecedor para la estimulación de habilidades y capacidades, acorde a las áreas madurativas del desarrollo.

Áreas que se refuerzan aún más mediante la acción lúdica del juego. Ello puede reflejarse a través de la labor investigativa en el campo de estudio “El Niño Artillero” específicamente en el salón del tercer grado grupo “A”, donde el juego propicia que los infantes desarrollen nuevas maneras de ver y entender la realidad, puesto que con el material didáctico pueden desenvolver cualquier rol. Un claro ejemplo de esta acción es cuando juegan a la tiendita, una actividad tradicional que aporta múltiples aprendizajes, esto va desde rolarse el papel de quien vende y quienes compran, hasta como ellos pueden reconocer el valor de una moneda, lo que pueden comprar con ella, teniendo así un desenvolvimiento de habilidades cognitivas, lingüísticas, sociales, y emocionales.

En este caso, se hace mención que existen diferentes tipos de juegos para fomentar el desarrollo infantil en las distintas áreas existentes. Esto depende de las educadoras y educadores, quienes son los encargados de posibilitar la praxis para que los infantes puedan desarrollarse de manera plena y estimulante. De igual manera, a través de la investigación se encuentra que a los infantes les agrada demasiado ejercer juegos tradicionales, de construcción, de mesa, de reglas y de roles.

En una ocasión aplicamos durante la jornada educativa el juego llamado “Lotería de figuras y cuerpos geométricos”, tras su implementación observamos que a los infantes les agradaba mucho esta actividad, puesto que a la par iban identificando

las formas de las figuras, escuchando atentamente cuando se decía en voz alta la carta que pasaba. Durante la intervención implementamos algunas variantes, como comparar semejanzas entre una figura y un objeto de su contexto, identificar la figura de forma correcta o solicitar a un niño (a) que buscara un objeto parecido al mencionado.

Seguido a este orden de ideas, hacemos mención que como esta y muchas actividades más como mi caja sensorial, ¿Qué sientes?, ensartar e hilar alimentación saludable, huellitas de colores, adivina la emoción, manos a la obra, etc, lograron dar pauta a una serie de hallazgos innumerables e importantes, entre ellos, identificar que el juego constituye un aspecto fundamental para el desarrollo infantil (Ver anexo 12).

En este sentido, puede resaltarse que los diferentes tipos de juegos que se fomentan, inciden en el aprendizaje de niñas y niños dentro de las distintas áreas:

- Psicomotricidad fina y gruesa
- Estimulación sensorial
- Desarrollo cognitivo
- Estimulación del lenguaje
- Desarrollo de la percepción espacial
- Superación de obstáculos
- Desarrollo social
- Desarrollo afectivo

De esta forma, se encuentra que es indispensable idear una serie de actividades o acciones educativas lúdicas encaminadas a estimular y enriquecer cada una de estas áreas, porque si bien esto favorece a que los infantes se desenvuelvan de manera más autónoma, independiente y armónica, tanto con sus pares como con el docente de grupo.

En sintonía a lo descrito, se hace énfasis en que la práctica del juego entorno al desarrollo infantil promueve una serie de beneficios sumamente claves y

enriquecedores, ello puede derivarse de las observaciones de campo (Ver anexo 13), donde rescatamos lo siguiente:

- Los niños y niñas estimulan su memorización y concentración.

Esto debido a que se percibe que, en los juegos de memoramas fomentan su capacidad visomotora coordinando el aspecto visual con la destreza motora, para poder identificar en qué lugar se encuentra la otra pieza del par de una imagen dada (Ver anexo 14).

- Preparan a los infantes para el éxito y el fracaso.

De este modo, los pequeños aprenden un conjunto de valores y reglas que son útiles, porque les enseñan a ser tolerantes, respetuosos, solidarios, cooperativos, empáticos y demás. Cualidades que son funcionales para que adquieran experiencias en el ensayo del fallo, es decir, que mediante el juego se pueda aprender que no siempre se gana, que habrá contextos donde perder nos fortalezca o implique el practicar y hacerlo mejor cada día, descubriendo estrategias y fortaleciendo habilidades socioemocionales.

Básicamente la lúdica contribuye a regular aquellas emociones y conductas que forman la autoestima, autonomía, confianza y seguridad; competencias de lo más fructíferas para favorecer e intervenir en edades tempranas como lo es el Preescolar.

- Desarrollo de habilidades sociales.

El juego produce esta conexión social entre los infantes, promoviendo la comunicación, participación e interacción. Enfatizar que este fue uno de los hallazgos más pronunciados en la investigación, donde la actividad lúdica favorece más el trabajo colaborativo, a que los educandos se relacionen con los demás y forjen un lazo afectivo (amistad), como el adquirir-asimilar ciertos comportamientos, valores o reglas del otro. Un aspecto que debe practicarse en Educación Preescolar, y que gracias a la aplicación del juego logra apoyar el desarrollo del mismo.

- Fomento de las capacidades motrices.

La acción lúdica sin duda alguna contribuye al desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa, ya que se trabaja la manipulación de objetos, la precisión, coordinación, orientación de espacio y tiempo, así como el equilibrio (Ver anexo 15). Conjunto de destrezas esenciales para el infante, porque estas al activarse permiten el ejercicio de diferentes funciones cotidianas como caminar, atrapar, correr, trotar, saltar, lanzar, recoger, etc.

- Mejora la autoestima y el bienestar emocional.

A través de los juegos, las niñas y los niños logran expresar lo que sienten, comparten sus emociones sean positivas o negativas; así como también tienen la posibilidad de conocer aún mejor sus fortalezas o áreas de oportunidad, en qué son buenos y qué hay que practicar para una autorregulación estable. Capacidad que se debe estimular constantemente para un bienestar emocional, pero sobre todo influir en la autoestima del infante, hacia el perfilamiento de un ser seguro de sí mismo y sano.

Ello con el propósito de que, durante la práctica, el educando genere acciones o estrategias que regulen su conducta, definan su personalidad, comprendan al otro y se vinculen de forma pasiva con el resto, rasgos que conducen a la creación de un individuo de bien.

- Impulsan la creatividad, perseverancia y responsabilidad.

Los intereses de los pequeños comienzan a notarse cuando muestran curiosidad por las cosas, por descubrir algo nuevo, o simplemente por experimentar sus conocimientos, expandiéndose a áreas que posiblemente antes no atraían su atención.

Al respecto de ello, numerosos estudios e investigaciones han mostrado que el juego precisamente es fundamental para el desarrollo físico, intelectual y socioemocional en todas las edades. Esto puede fundamentarse con relación a la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky y la Teoría Psicoevolutiva de Jean Piaget que en el Capítulo II se exponen a detalle.

En la primera teoría prioriza que “la actividad conductora de la edad Preescolar es el juego” (Elkonin, 1977). Manifestado por aquella adquisición de habilidades básicas o superiores del pensamiento, donde se profundiza en la importancia de la interacción social y el componente cultural como aspectos imprescindibles del desarrollo. En otras palabras, se comprende que, durante esta etapa, el juego se constituye como una actividad principal a través de la cual, el infante va direccionando escenarios, estimulando capacidades, pero sobre todo, la habilidad por relacionarse con otros y aprender del mismo contexto.

Mientras que la segunda, precisa que el juego “forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva” (Piaget J. , 1957). Es decir, se adquiere como una herramienta esencial para que el pequeño asimile su realidad inmediata, con la interacción con otros o por el contacto mismo con los objetos, ello a partir de ciertas etapas de desarrollo, puntualizando que en el estadio preoperacional es donde se encuentran inmersos los infantes del estudio, ya que desenvuelven capacidades mediante los sentidos y la manipulación de objetos, promoviendo la adquisición de aprendizajes significativos.

En relación a lo descrito, se resalta que es un aspecto que incentiva el aprendizaje de las niñas y los niños en edades tempranas, tal como se ha visto en el campo de investigación y en el análisis de la teoría, porque cuando las actividades en los rincones del juego están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del educando, de forma más eficaz que ninguna otra actividad Preescolar. Por lo tanto, al elegir jugar con lo que les gusta, acentúan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional, física y de lenguaje.

Así mismo, se puede enfatizar que el aprendizaje a través del juego es un elemento muy significativo, en el cual desenvuelven su ser y que hacer; al introducirse en un aprendizaje indirecto pero favorable para la adquisición de conocimientos o habilidades. Conciliando un balaje de experiencias estimulantes, encaminadas al desarrollo pleno del educando.

En este sentido, la exposición e implementación del juego en el entorno educativo del Preescolar “El Niño Artillero” durante la investigación, fue uno de los procesos que apporto e innovo la intervención inmediata. Dado que, al fomentarlo como una herramienta metodológica, la participación de los alumnos era más activa y motivadora, contemplando aquellas necesidades e intereses; formando un educando capaz de adquirir autonomía, flexibilidad, pero sobretodo iniciativa en consideración a su aprendizaje, mediante actividades de lo más funcionales.

Para hacer énfasis a lo mencionado, se puede precisar que durante la aplicación del juego “Adentro y afuera”, el alumnado no solo favorecía su actividad motriz sino de igual forma, asimilaba la parte cognitiva con el reconocimiento de los números (Ver anexo 16). Es decir, a través del conteo de objetos conocían la cantidad insertada en el contenedor. Experiencia que fue agradable, divertida y con cierto fin educativo; ya que no solo los niños contaban los objetos brindados, de la misma manera, anexaban o contabilizaban aquellos materiales que se encontraban en el salón, dinámica efectiva que alcanzo el aprendizaje esperado y la intención del juego, realizándolo de forma libre, lúdica y divertida.

Por otra parte, es sustancial también resaltar otro de los hallazgos o resultados encontrados durante la investigación, el cual es en referencia a la transformación de la práctica de la docente en el desarrollo del juego. Conocemos bien aquellas capacidades, cualidades o todo un perfil con el que un agente educativo suele contar, mismas que se ven reflejadas a lo largo del programa educativo. Todas aquellas habilidades que debe aplicar para transformar su práctica, haciendo del proceso enseñanza y aprendizaje uno de los más significativos.

En este sentido, la o el docente debe conocer que el juego puede emplearse como una estrategia de aprendizaje, donde el niño asimila y adquiere conocimientos claves; un instrumento eficaz por el cual emprende su curiosidad; la imaginación para crear situaciones o soluciones; pero también donde crea escenarios. Básicamente marginar el juego, es privatizar a los niños a un medio en el que ellos puedan desarrollar todo un potencial social, cognitivo, afectivo, comunicativo y motriz. Aspecto que no se consolidaba en el contexto de investigación.

De acuerdo a las observaciones realizadas, la educadora implementaba el juego como una dinámica para ocupar el espacio laboral, o bien, donde el niño podía correr, andar e inclusive utilizar los juguetes/materiales de manera poco adecuada, situaciones a las cuales nos dimos a la tarea de accionar (Ver anexo 17). Ya que, el juego espontáneo es existente y viable, pero un juego con una intención significativa genera en el alumno la máxima potencialización de sus habilidades, orientándolos a una práctica del juego particularizado, donde se capte su atención, motive ciertos intereses; así como se trabaje las necesidades educativas, sin perder la parte lúdica.

En este sentido es que la o el docente influye en gran parte en la forma de cómo implementa el juego y de qué tan valioso o representativo puede ser para el alumno. Por lo que su papel es importante e incide en diseñar métodos y estilos de trabajo que promuevan una enseñanza activa, que dirija una educación enriquecedora, de calidad y excelencia.

Por lo tanto, conocer los diferentes estilos de juego, su esencialidad en la Educación Preescolar y todo aquel fundamento pedagógico que sustrae esta herramienta; posibilita la manifestación de un rol pertinente. Estructurando, diseñando y planificando actividades que incluyan la parte lúdica, pero que también se concerte el alcance de los aprendizajes esperados circunstanciados en cada uno de los campos formativos y áreas del desarrollo. Concientizando que el juego puede consolidarse como una experiencia que oriente el proceso educativo, por lo que el docente debe ofrecer un abanico complejo de sesiones alentadoras, generando variantes o una transversalidad de contenidos en donde el juego contribuya al despliegue de conocimientos, y estos sean acreditados por el alumnado de forma indirecta.

Haciendo énfasis a lo descrito, un hallazgo igual sobresaliente dentro de la investigación fue en relación a la participación de la familia en el juego, información que fue obtenida a partir de la aplicación de una entrevista a padres y madres del grupo de tercer grado (Ver anexo 18). Donde la mayoría precisa su viabilidad para

el desarrollo pleno de los infantes, un medio donde se divierten, aprenden y fortalecen sus habilidades.

Siendo la entrevista, un elemento de partida que rescata datos esenciales, donde algunos padres tienen conocimiento del juego como un recurso por el cual “los niños se relacionan con otros, y adquieren conocimientos importantes como los números, las vocales, los distintos colores, y demás” (Gomez, 2023). Es decir, lo efectivo que puede ser para la educación de los niños.

Igualmente, se interpretaron respuestas que puntualizan que la docente debe tener conocimiento sobre como efectuar el juego, ya que observábamos a padres en especificar ciertos contenidos que deben enseñarse o aquellas actividades que deben practicarse más. Dado que, se visualizaba como una actividad de ocio. No puede interpretarse ocio como un aspecto poco favorable, pero si tomar su valor educativo, en el cual la intervención fije un aprendizaje, un propósito para estimular cada una de las áreas del desarrollo infantil.

Mientras que, en una mínima parte de los padres de familia, se analizó en las respuestas, el tener conocimientos básicos del juego y su participación en el, derivado a distintos factores. Como que, dentro de su cultura o contexto social, el desarrollo de esta herramienta se ejerza poco, se tengan conocimientos de solo juegos tradicionales, o por la misma ocupación laboral que demanda su jornada, inhibiendo a un aprendizaje favorable para la práctica con los infantes.

Considerándolo como una actividad donde “el niño se divierte, comparte y tiene mayor convivencia con sus compañeros” (N.E.11) teniendo un criterio limitado. Cuando se conoce lo favorable que puede ser en la vida de todo infante, siendo la familia un agente promotor importante de esta herramienta. De ahí, su importancia y papel dentro de esta investigación, al consolidarse un agente influyente y primordial.

Puesto que, para propiciar el crecimiento integral del niño, estos agentes deben de trabajar en conjunto, dotando de recursos estratégicos y estimulantes. Los cuales se trabajen en sinergia para proyectar una formación apropiada para etapas

posteriores, donde los pequeños sean capaces de poner en práctica todo lo percibido en estos primeros niveles de educación.

4.2. Reflexiones acerca del juego como medio de aprendizaje en niñas y niños de 5 a 6 años de edad

La acción de jugar es una razón fundamental para que niñas y niños se desenvuelvan de la mejor manera, estimulando o fortaleciendo aún más aquellas capacidades o habilidades que ya poseen. En este sentido, el juego puede utilizarse como base metodológica de actuación, el cual posibilite en los infantes oportunidades de descubrir, explorar, manipular, investigar, comunicar e intercambiar ideas respecto a algún objeto o situación en común, todo ello para contribuir al desarrollo de su creatividad, autonomía, personalidad, inteligencia, sensibilidad, comunicación, etc.

De este modo, puede destacarse que el juego tiene una gran importancia como medio de aprendizaje ante el desarrollo infantil de los alumnos del tercer grado del Preescolar “El Niño Artillero”, ello debido a que una forma esencial de apropiarse de todo lo que se intenta transmitir, es a través del juego. En este sentido, algunos logros que los infantes han alcanzado durante el desenvolvimiento de esta acción lúdica podrían ser:

- Comunicarse con mayor facilidad.
- Aprender a compartir.
- Socializar de la mejor manera.
- Dirigirse con sus pares y docente de grupo con respeto y amabilidad.
- Tener mayor coordinación motriz.
- Correr, saltar, bailar, trotar, caminar en diferentes direcciones.
- Expresar sus emociones, ideas, comentarios o pensamientos respecto alguna actividad o tema.
- Participar sin pena.
- Dibujar y crear grafismos allegados a la realidad.
- Potenciar su creatividad e imaginación.

- Elaborar su razonamiento lógico respecto algunas situaciones.
- Contar colecciones mayores a 20.
- Clasificar el material respecto a su color, tamaño o textura.
- Trabajar en equipo sin ningún problema,
- Respetar las reglas e indicaciones que se les brinda.
- Se divierten y aprenden mediante el juego.
- Contagian sus emociones a los demás alumnos, motivándolos a participar.
- Identifican los objetos de su realidad, contrastándolos a la práctica educativa.
- Experimentan con colores, y diversos materiales a la hora de realizar una manualidad.
- Resguardan el material que usan, en sus respectivos sitios o áreas.
- Son ordenados y limpios.
- Comprenden las intenciones de las actividades.

Gracias a la práctica de investigación, se puntualiza que el juego posee un valor educativo y sustitutivo. Se dice educativo puesto que permite desarrollar acciones o actividades lúdicas encaminadas a la construcción de conocimientos y aprendizajes significativos en los infantes, sean de índole social, afectivo, de lenguaje, matemático, exploración natural, etc. Y es sustitutivo porque, en la edad infantil se asimilan diversas situaciones adultas o complejas del contraste de la realidad, por ejemplo, al jugar a la tiendita, a la mamá y al papá; en estas situaciones ellos ya están adaptándose a los posibles cambios de su crecimiento, visualizando más que nada aquello que está inmerso en su contexto inmediato.

Un aporte de ello, es lo que enfatizan los teóricos Tonucci, Montessori y Decroly, al expresar que el juego es uno de los instrumentos más eficaces de la educación, como “un recurso beneficioso para el desarrollo humano, la cual puede fomentarse ante un ambiente preparado, donde cada elemento tiene un sentido, una función para la enseñanza” (Britton, 1992).

Si bien esta premisa es cierta, porque en el campo de investigación se logra detectar y reflexionar acerca de este valioso constructo estratégico de educación. Es por esto que, el juego en el aula escolar es una herramienta que genera motivación y placer,

facilitando de cierto modo el aprendizaje, la mejora del auto concepto, la personalidad y la integración social entre pares, familia, docentes, y entorno. Con énfasis a esta explicación se puntualiza que el juego puede y debe considerarse como instrumento mediador para la adquisición de los aprendizajes.

Otro punto a reflexionar es sobre el papel del docente en el aula, puesto que su desempeño puede favorecer u obstaculizar el desenvolvimiento del juego. Tal es el caso del salón del tercer grado, donde la docente de grupo lo efectuaba como un ente de distracción infantil, o de acotar en cierto tiempo aquellos espacios sobrantes de su planeación, tendiendo a una actividad de ocio en la que igual los educandos aprenden, sin embargo, un juego guiado que determina un propósito se convierte en una mejor estrategia donde se adquieren conocimientos y herramientas indispensables para su vivir diario.

En este caso, percibimos que esta actuación no era la adecuada para la construcción de aprendizajes significativos, por lo que decidimos intervenir en algunos espacios para lograr que el juego se convirtiera en un aspecto favorecedor y estimulador. Debido a esto, existen elementos teóricos y pedagógicos que requieren retomarse en la práctica educativa para incentivar la valía del juego hacia el desarrollo de aprendizajes significativos en el Preescolar “El Niño Artillero”, elementos que han sido explicados con anterioridad enfatizando que el juego es verdaderamente valioso, importante y fundamental para la construcción, estimulación y desenvolvimiento de aprendizajes meramente reveladores.

Adjuntamente, es preciso señalar que este debe fomentarse como una herramienta de aprendizaje en la educación infantil, ideando acciones que vayan de la mano con lo natural y espontáneo, haciéndolo de forma inconsciente, sin esfuerzo alguno, disfrutando la construcción de sus conocimientos. El juego se convierte así en un medio poderoso para poder aprender. Dicho ello es que debemos emplear este constructo lúdico para estimular el desarrollo de niñas y niños, potenciando sus capacidades cognitivas, afectivas, lingüísticas, sociales, físicas, entre otras.

Nuestro papel entonces debe ser:

- Crear un espacio agradable con actividades innovadoras, llamativas y lúdicas, que les permitan a los infantes adquirir aprendizajes favorables para su desempeño académico.
- Participar en el juego, dejando ser protagonistas a las niñas y niños, sin obstaculizar su capacidad de pensamiento.
- Generar actividades de acuerdo a las etapas de desarrollo de los educandos, para atender sus necesidades e intereses educativos, reconociéndonos como sus facilitadoras de enseñanza y aprendizaje.
- Emplear un lenguaje sencillo y entendible.
- Presentar los aprendizajes como un juego, disfrutando y transmitiendo aspectos positivos.
- Permitirles explorar las diferentes posibilidades con los juegos donde su práctica facilite el compartir saberes y la contextualización del espacio.
- Compartir desde diversas perspectivas variantes que se pueden incluir en el juego educativo, propiciando la participación de los alumnos en la creación de normas de convivencia.
- Reír con ellos, transmitirles seguridad y confianza al momento de jugar.

El juego es sumamente magnífico, y su utilización permite adquirir grandes conocimientos, los cuales pueden ser de gran provecho, dotándonos de múltiples capacidades y habilidades que nos hacen ser mejor día con día.

Con énfasis a lo anterior, se puede sumar la participación e involucración de la familia en el desarrollo del juego, teniendo conocimiento que esta, funge un papel importantísimo en el proceso educativo del infante, por tanto, llevar este lienzo estratégico a los hogares y trabajar en conjunto con la docente y escuela, hace de un contexto más prometedor, lleno de riquezas estimulativas que atribuyen en el infante un aprendizaje exitoso, mismo que será efectivo en una etapa posterior. Aspectos que convencionan y alimentan de forma física y mental, sentando las bases para la asimilación de competencias de toda índole.

Así mismo, la intervención de la familia postula a generar un desarrollo más pleno, al ser el primer espacio donde el vínculo afectivo brinda una mayor seguridad, por

tanto, implementar el juego como un medio de aprendizaje profundiza en crear lazos más cercanos, a que los niños desarrollen su autonomía, forjen su personalidad, valores, reglas, conductas positivas y que éstas puedan compartirse o fomentarse dentro del aula. De ahí el ingenio de ofrecer actividades dinámicas, pero con un fin específico, cuestiones que de alguna forma influyen en el ser y actuar del pequeño, como aprender reglas, esperar turnos, socializar, comunicarse, dramatizar, construir torres, castillos, etc.

Básicamente, la familia auspicia en parte la vida del niño, no solo por la satisfacción de necesidades, sino también por ofrecerle una educación de calidad, que congenien actividades o recursos viables para su formación, siendo la acción lúdica uno de los mejores recursos que incentiva la capacidad del ser humano hacia el descubrimiento de su valor, de aquellas fortalezas que lo hacen sobresalir, habilidades que potencian su máximo desenvolvimiento tal como lo teorizan grandes aportadores como Vygotsky y Piaget.

Psicólogos que comparten el pensamiento de la esencialidad del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del individuo. Lo cual puede contrastarse en el accionar del campo de investigación, donde a través de las distintas actividades planeadas, se logró apreciar lo efectivo que puede ser esta herramienta en su instrucción, generando momentos motivadores, interesantes, y en especial con un valor simulativo de conocimientos, donde se seguía un enfoque constructivista teniendo como fin que el niño se convirtiera en el protagonista de su propia formación, con los recursos proporcionados por el docente o la familia, y como él puede vincularlos con su medio o agentes inmediatos.

En consecuente a lo descrito, se puede subrayar que los objetivos específicos propuestos en esta investigación dan vertiente al objetivo principal, los cuales son lineales de seguir y brindan respuesta para que esta pueda ser lograda. Puesto que, la valorización del juego en los procesos educativos toma un punto crucial para el desarrollo de competencias, más dentro de una etapa o nivel donde la lúdica forma parte del aprendizaje de los niños. Por tanto, su constructo hace un ente significativo que condiciona su crecimiento.

El juego suele ser una de las propuestas innovadoras que puede aplicarse en el proceso educativo del infante, siendo un método eficaz que promueve impactantes beneficios-ventajas, siempre y cuando sea estructurado de la mejor manera: con un propósito y un seguimiento planificado. Porque el jugar es una forma divertida de aprender, que permite a los niños ser, desenvolver habilidades del pensamiento, asimilar o acomodar información nueva. Un ejemplo clarísimo es cuando los niños inventan su propio cuento y lo dramatizan. Ellos fluyen, socializan con sus compañeros, crean e interpretan sus diálogos, es decir, colocan en marcha sus capacidades.

Sin embargo, para reconocer su valía se procede en un primer momento, en tener todo un recorrido teórico y práctico, donde se contemple un fundamento pedagógico, crítico y reflexivo del juego; que distintos enfoques o psicólogos han aportado para su generalización, con el fin de reivindicar su esencialidad en la práctica educativa, propiciando el juego como un recurso efectivo para la enseñanza.

De igual forma, para proyectarlo en los espacios escolares se requiere de grandes labores y participantes que pronuncien un trabajo eficiente. Dicho ello, es que la colaboración del educador y de los padres de familia, hacen de su aplicación un proceso de lo más novedoso e influenciador. Diseñando juegos o actividades pertinentes, adecuados a la etapa madurativa del alumno, pero sobretodo encaminado a cierto aprendizaje a lograr; comprendiendo los recursos, la secuencia didáctica y las variantes que se pueden suscitar.

Igualmente, los objetivos específicos determinan, y dan realce al por qué valorizar el juego como un medio de aprendizaje, porque se parte de una realidad inmediata, es decir, como está se desarrolla dentro de las aulas. Para posterior, tener un complejo teórico que fundamente su esencialidad dentro de los primeros años y el impacto que toma dentro de la educación hacia el constructo de aprendizajes. Así mismo, las preguntas de investigación son una fuente de partida que brindan ese hilo conductor hacia un buen resultado, por lo tanto, no fue modificada dando respuestas asertivas y congruentes.

4.3. Propuestas para incentivar el juego como medio de aprendizaje en el tercer grado del Preescolar “El Niño Artillero”

El juego resulta ser de gran utilidad al ser realizado con un propósito u objetivo en específico. Tal es el caso de su práctica como medio de aprendizaje, ello en vista de generar acciones encaminadas a construir, estimular o potenciar habilidades y capacidades cognitivas, físicas, motrices, intelectuales, entre otras.

Es por ello que, permite crear acciones educativas con el objetivo de dotar aprendizajes significativos en los alumnos. En este sentido, el juego en el tercer grado del Preescolar “El Niño Artillero”, puede efectuarse con la mirada de estimular el desarrollo integral infantil, dotando de conocimientos y saberes significativos a las niñas y los niños.

De este modo, podemos proponer algunas estrategias o actividades que se pueden implementar y desarrollar para incentivar el juego precisamente como un medio de aprendizaje, entre las cuales se encuentran:

- Asesoría a la docente de grupo.

La asesoría es realizada por una persona, la cual se dedica a brindar recomendaciones, sugerencias y/o consejos en un determinado ámbito de especialización. En este caso, se comprende que es una estrategia que puede emplearse con la docente de grupo para abordar temas relacionados con el juego como medio de enseñanza.

Cabe resaltar que esta propuesta surge con relación a la práctica de investigación y observación, puesto que se evidencia que la docente de grupo presenta áreas de oportunidad referente a su práctica educativa que refieren al desconocimiento de ciertos elementos como lo es la implementación del juego como generador de aprendizajes.

Es preciso indicar que esta se puede desarrollar a manera de que la docente posee conocimientos sobre como emplear y desenvolver acciones encaminadas a estimularlo como un factor que genere y dote de conocimientos a los infantes. Es decir que vaya más allá de ser un ente distractor o tradicionalista, y que convierta al

juego en una acción educativa innovadora. Acción que le permitirá a los infantes formarse en cualquier ámbito o contexto llámese social, cultural, religioso, etc. convirtiéndose en un ser autónomo, responsable e independiente, lleno de grandes saberes y valores que conforman los aspectos de su personalidad.

Otro aspecto a resaltar es que, la docente de grupo durante esta asesoría puede aprender del asesor o coordinador un sinnúmero de acciones relevantes e innovadoras acerca de la práctica del juego, como, por ejemplo:

- Que teorías o paradigmas explican la relevancia del juego como medio de aprendizaje infantil.
- Como desarrollar acciones que involucren al juego como un constructo estratégico.
- Qué tipos de juegos existen, y como pueden desarrollarse en sus sesiones.
- Los valores y las actitudes que posee un docente para realizar su rol de manera efectiva.
- Como introducir el juego en sus planeaciones, ideando actividades que lo implementen como un elemento facilitador de conocimientos significativos.
- De qué forma se logra estimular el aprendizaje a través de la práctica del juego.
- Como crear un ambiente que facilite y posibilite el descubrimiento por parte de las niñas y los niños, logrando que todos sean protagonistas de sus aprendizajes.

En este entendido, se espera que cada acción explicada detalladamente por el asesor sea de gran apoyo para la docente de grupo, considerando que también les servirá a otros docentes o licenciados en educación infantil, los cuales deseen aprender más estrategias didácticas útiles para sus prácticas de enseñanza que les generen experiencias totalmente positivas con sus infantes.

- Talleres para familias.

Otra de las propuestas que acompañan a la valoración del juego como un medio de aprendizaje, es el involucrar a la familia para la práctica del mismo. Básicamente el acompañamiento de los padres y madres de familia propician a generar un proceso

de aprendizaje más prometedor, mediante una herramienta que incentiva el interés, la motivación como la adquisición de conceptos de determinado nivel, en este caso el Preescolar.

Dicho ello, es que como propuesta se pretende la generación de talleres donde como muestra de población sea dirigido a las familias, comprendiéndose taller como “una práctica educativa centrada en la realización de una actividad específica que se contribuye en situación de aprendizaje asociada al desarrollo de habilidades manuales o tareas extraescolares” (Luna, 2012). En otras palabras, se interpreta que son una estrategia que se implementa con un determinado número de participantes para la construcción de conocimientos sobre un tema puntual, a través de un conjunto de actividades que impliquen el desarrollo de habilidades o destrezas. Prácticamente un proceso teórico-práctico que incentiva el conocer y el saber hacer a partir de la interacción entre sujetos.

Estos talleres tendrán como finalidad proporcionar información relevante sin un lenguaje tan tecnicista, en relación al valor que persigue el juego como un medio favorecedor de los aprendizajes, o bien, para el desarrollo del niño dentro del nivel Preescolar. Así como, el papel que cumple, aquellos beneficios y ventajas que dan vertiente a la estimulación de cada una de las áreas madurativas.

Del mismo modo, recalcar que tan importante es su participación, de cómo al generar entornos creativos, pero con un ente significativo, pueden cautivar e impulsar el aprendizaje del pequeño, inclusive con juegos o dinámicas sencillas desde el apilar o formar una torre con objetos a su alcance hasta practicar el juego del avioncito con el conteo de números. De cierta manera, que reconozcan cómo el juego puede ser aprovechado de la mejor manera, perfeccionando su valor y siendo constantes en su praxis.

La modalidad taller también se sugiere por el hecho, de que es un método factible por el cual los padres de familia pueden aprender haciendo. Es decir, durante su proceso las familias desarrollan pensamientos, acciones, se adhieran sugerencias o cambios de actitud hacia lo positivo que puede ser el juego dentro de la primera infancia. Cuestionarse que tan efectivo es en su desarrollo, la manera de llevarlo a

cabo, como aquellos indicadores que implementen una lúdica favorable para el infante, logrando aprendizajes reveladores.

En este sentido, los talleres mantendrán un enfoque muy práctico, asertivo, estructurado, planificado y secuenciado a la población de muestra; de tal manera, que el propósito sea logrado, o más bien, el mensaje sea dado a las familias, considerándose el principal agente de intervención dentro de esta propuesta que influye sincrónicamente en el crecimiento del niño. Así mismo, precisar que estas pueden llevarse a cabo durante el lapso de un mes, en acompañamiento de docentes capacitados o por agentes interventores que tengan un mayor conocimiento o experiencia de campo.

Dicho lo anterior, en el siguiente apartado se da a conocer de manera general la estructura de los talleres, como los contenidos y actividades a desarrollar en el tiempo previamente establecido:

- Taller 1. Conceptualización general del juego y su importancia en el nivel Preescolar.
- Taller 2. Ventajas del implemento del juego.
- Taller 3. ¿Cuál es el papel de la familia en el juego?
- Taller 4. ¿Cómo aprovechar el juego en la familia para la adquisición de aprendizajes?
- Taller 5. Presentación de juegos
- Taller 5. Rally familiar (Padres e hijos)

Los talleres pueden ser sujetos a modificaciones de acuerdo a las necesidades encontradas a lo largo de su proceso. Igualmente, esta práctica educativa permitirá la asimilación de herramientas que faciliten llevarlo a cabo con los niños, sea en apoyo con las (los) docentes o desde el contexto familiar. Es decir, aplicar en casa juegos que orienten el máximo potencial de capacidades de los pequeños, con dinámicas que se ejercen con materiales al alcance, pero que exista ese acompañamiento y reforzamiento por la familia.

- Acciones lúdicas para la construcción de aprendizajes significativos de las niñas y los niños

Esta propuesta es de gran relevancia puesto que implica la participación activa de los infantes, incidiendo en acciones que involucran al juego como un elemento indispensable para la construcción de aprendizajes significativos. Siendo, además, una oportunidad para el desarrollo armónico y pleno de las actividades escolares.

De esta forma, se explica que, para la participación de las niñas y los niños en actividades que incluyan al juego, es ideal abordar los campos y áreas de formación académica que el plan y programa de estudio “Aprendizajes Clave, 2017” refiere. Es decir, que, con base a este panorama, se puedan diseñar o ejecutar actividades que desenvuelvan al juego como una vía importante para sus aprendizajes, desarrollando múltiples habilidades, capacidades, actitudes, estrategias, etc.

Por ello, a continuación, se enlistan y describen algunas actividades escolares que pueden implementarse en estos campos y áreas, para la estimulación, retroalimentación o construcción del conocimiento en niñas y niños de edad infantil, teniendo como punto de partida nuestra investigación de campo, así como el análisis de los datos recopilados.

Campos de formación académica:

Lenguaje y comunicación.

- Cuentos infantiles: Esta actividad lúdica, es una herramienta fundamental para el desarrollo del lenguaje, ya que su variabilidad puede ser contextualizada en los tres estilos de aprendizaje. Es decir, que esta actividad consiste en la lectura, escucha y escenificación de los cuentos infantiles, desde fabulas hasta leyendas, la cual beneficiará a los infantes de 6 años de edad, para estimular sus habilidades lingüísticas y comunicativas, brindando experiencias y competencias favorables para comunicarse con otros.
- Articular frases: Esta actividad consiste en utilizar frases y oraciones completas, poemas o trabalenguas cortos, de tal manera que los infantes

repitan las sílabas y frases, una y otra vez hasta lograr su correcta articulación.

- Instructivo: Designar una adquisición mediante la cual, los infantes obtendrán una mejor recepción y emisión del lenguaje, hacia el diseño de un instructivo donde podrán fomentar su capacidad de redacción y análisis; como también a estimular su aprender a hacer, ante la práctica de la misma.

Pensamiento matemático.

- Conteo numérico: Esta actividad coincide en la estimulación de habilidades básicas y superiores del pensamiento, donde los infantes a través de la acción lúdica podrán reconocer el nombre y valor del número, atribuyendo así a un mejor conocimiento de los mismos.
- Magnitudes y medidas: Esta actividad le ayuda al infante a desarrollar habilidades del pensamiento básico, identificando y conociendo las distintas unidades de medida para emplearlas en la vida cotidiana.
- ¿Cuántos hay?: Mediante esta acción se prevé que los infantes puedan desarrollar el conteo a través de objetos, y al mismo tiempo irlos registrando en una tabla por agrupación y nombre de cada uno.

Exploración y comprensión del mundo natural y social.

- Experimentos: Son una forma de aprendizaje muy dinámica, dado que permite en el niño explorar los diferentes materiales, y como estos al complementarse pueden crear ideas geniales de diversión, fomentando así su creatividad, imaginación y habilidades mentales.
- Hábitos de higiene/salud: A través de esta acción lúdica, los alumnos asimilarán y conocerán los diferentes hábitos de higiene y salud, su significado y la importancia de llevarlos a la práctica, incidiendo a un desarrollo más sano y seguro.
- Observamos la naturaleza: A través de esta actividad los infantes podrán convertirse en “detectives de la naturaleza”, reconocer el medio ambiente que les rodea, explorar su mundo, y plasmarlo en un dibujo, incidiendo en la práctica del juego.

Áreas de la formación académica:

Educación socioemocional.

- Cuento de emociones: Actividad que contribuye a tener un mayor vocabulario emocional, a reconocer e identificar emociones, fomentar el diálogo, pero sobretodo comprender nuestros sentimientos.
- Adivina la emoción: Es un juego que estimula las capacidades afectivas porque permite comprender como pueden expresarse correctamente las emociones y entender las de otras (compañeros).
- Los zapatos de las personas mayores: Es una actividad muy práctica y divertida porque el niño logra reconocer habilidades de conciencia social, empatía y de respeto. Conociendo las emociones y sentimientos del otro al ser puestos en su papel o rol real.

Artes.

- Manos a la obra: Durante la realización de esta actividad los infantes crearan un títere con su nombre, ello en apoyo a tener una mejor apreciación artística y representativa.
- Baila baila sin parar: La puesta en práctica de esta actividad incide en que los infantes bailen y se muevan con música variada coordinando secuencias de movimientos y desplazamientos; misma que les permitirá la creatividad al desarrollo de coreografías artísticas de representación propia.
- Huellitas de colores: Mediante esta actividad lúdica se pretende que los infantes puedan imaginar, crear o dibujar alguna obra de arte, con el propósito de incentivar su imaginación y creatividad, aprendiendo también a clasificar por colores, formas, texturas, tamaños, etc.

Educación física.

- Adentro y afuera: Consiste en meter y sacar objetos de contenedores de diferentes tamaños, siendo una actividad libre y divertida en la que los infantes aprenden y exploran tamaños, formas y colores.

- Carrera de obstáculos: Esta actividad le ayuda al infante a desarrollar movimientos más gruesos y coordinados, a seguir instrucciones y secuencias, y a tener habilidades de dirección y control.
- Rompecabezas: Esta actividad favorece la coordinación motriz, las habilidades de observación y resolución de problemas.

Elementalmente son actividades o sugerencias que se pueden llevar a la práctica dentro del trabajo docente, puesto que dan apertura a una metodología de enseñanza donde el juego suma a los campos formativos y áreas de desarrollo, que son espacios curriculares donde la lúdica puede implementarse para la formación integral, que induzca conocimientos, valores o actitudes dimensionadas en el eje personal, contemplando que su adquisición también se acentúa en contextos sociales y de convivencia, es decir, cuando el niño interactúa con el resto sean pares, docentes o familia.

La incorporación del juego dentro de la práctica educativa en las niñas y los niños atribuye el impulso de un aprendizaje más significativo, de ambientes escolares estimulantes, positivos, sanos e interesantes, que motivan su día a día. Lúdica que le aporte al fortalecimiento de habilidades y a la proyección de nuevas, creando agentes pequeños con capacidades acorde a su nivel educativo, con un entusiasmo por el descubrimiento del mundo.

CONCLUSIÓN

En cuanto a esta línea de investigación se puede constatar que atiende una necesidad entrante y vivenciada dentro del campo de estudio. La cual hace frente a fomentar y valorizar el juego como un medio de aprendizaje dentro las nuevas acciones pedagógicas, haciendo de su práctica un constructo viable para el proceso de enseñanza en el aula. Un aspecto que se posiciona como un tema relevante, puesto que, de acuerdo a un complejo teórico, aportaciones e investigaciones previamente dadas, consideran que es un pilar esencial cuestionado en la didáctica, para el desarrollo pleno e integral del infante, dotando de herramientas, competencias y actitudes que influyen en su formación personal y social.

Así mismo, el juego conjuga experiencias en las cuales el alumno puede asimilar acciones provechosas que le permitan promover una enseñanza activa, constructivista y no tradicional, donde el sistema de aprendizaje se torne tedioso. Sino todo lo contrario, se innova y motiva al educando por el aprender, más dentro de la edad Preescolar, un nivel donde el individuo profundiza la socialización, forma parte de su personalidad, pero principalmente, estimula cada una de las habilidades, capacidades o destrezas intelectuales.

Llevar a cabo esta investigación emprendió grandes desafíos, uno de ellos sumo nuestra expectativa como LIES, puesto que, desarrollamos todo aquel conjunto de competencias profesionales y específicas que aborda la Línea en Educación Inicial. Rasgos que permitieron espacios de reflexión teórica acerca de la práctica educativa, al atender un tema que favorece e impulsa el crecimiento infantil, con una estrategia de estimulación que cimienta y contribuye a mejorar la enseñanza y aprendizaje, como lo es el juego. Competencias que como interventores ayudan a realizar diagnósticos, procesos que responden a la necesidad identificada con la selección de teorías que fundamentan la temática, proyectando objetivos como actitudes de cambio e innovación.

Otro de ellos, condujo a analizar e identificar con que herramientas o posibilidades se cuentan para encomendar al juego como un recurso verídico para la adquisición de conocimientos significativos, haciendo de su uso una función educativa, donde

su puesta en marcha desenvuelva metodologías de trabajo en las cuales los contenidos y aprendizajes de los campos y áreas por los que se compone el Plan-Programa 2017 se lleven a cabo de la manera más sobresaliente, cumpliendo los objetivos de la Educación Preescolar y los rasgos del Perfil de Egreso.

Por ello, el juego es un tema que ha mantenido referencias y antecedentes epistemológicos que precisan su valía dentro del desarrollo infantil, propuesto en pensadores como Vygotsky, Piaget, y demás seguidores que retoman sus trabajos para el implemento de nuevos métodos, incluyendo en sus principios, al juego como una herramienta que facilita experiencias estimulantes, donde de manera indirecta se apropian de actitudes, socializan con agentes próximos (pares, docentes, familia o comunidad), fortalecen habilidades de la mente, construyen su identidad, adquieren una zona de desarrollo próximo, entre otras aportaciones teóricas que reconocen su importancia; dando respuesta a las preguntas de investigación que en un primer momento se especifican, y consigo mismo al logro del objetivo general.

De igual manera, se logra identificar el papel que la o el docente debe mantener ante la implementación del juego durante su acción pedagógica. Aquellos elementos con los cuales contar para una práctica eficaz de la lúdica, determinándola como una herramienta que impulse el diseño de ambientes satisfactorios acordes a las necesidades e intereses de los alumnos, siendo un ente aprobatorio para la impartición de contenidos de una forma transversal. Es decir, como un mismo juego u acción lúdica puede abordarse en los distintos campos y áreas, asimilando aprendizajes relevantes. O viceversa, como un aprendizaje puede compaginar con todos los apartados curriculares.

Cuestiones que como LIES es clave resaltar porque nuestras competencias nos permiten diseñar y aplicar estrategias de intervención que condicionen el crecimiento ideal de los pequeños, contemplando todo aquel factor individual, familiar o social. Factores que gestionen nuevas áreas de oportunidad y consigo la creación de materiales o enseñanzas que beneficien a la Educación Preescolar.

Básicamente el perfil docente está abierto a esas competencias y habilidades, mismas que se deben emprender para su mejora, preparar e innovar su profesión,

en dirección a ofrecer una educación de calidad, basada en estrategias que ameriten el desarrollo del infante a nivel personal y social. No obstante, la realidad es otra, nos encontramos con enseñanzas tradicionalistas, con el conformismo; aun cuando existen documentos que abordan los perfiles docentes que determinan aquellos rasgos que un docente debe cultivar día a día. Por ende, el objetivo específico de analizar el papel del educador en la práctica del juego, criterio que tomamos en cuenta y se fundamenta por su esencialidad.

Dicho en otras palabras, como el facilitador con estas cualidades, coloca en marcha nuevos enfoques y condiciona actividades, experiencias o metodologías de trabajo sumatorias, como el aprender jugando. En este entendimiento, se considera que el juego es un instrumento eficaz por el cual se transmiten genialidades espectaculares, acción donde el educando tiene la oportunidad de descubrir, explorar, relacionar, comunicar e investigar. Más en este periodo de vida donde todo se asimila como “esponjitas”, se aprende de lo observado, de aquello cuestionado e imitado por personas próximas como son los docentes, incluso del mismo compañero o de la familia, considerando este último un agente que contribuye de forma significativa a su proceso educativo.

Por lo que, abrir puertas al juego como un medio de aprendizaje da énfasis a transformar un proceso funcional que atribuye grandes oportunidades de desarrollo, profundiza en la posibilidad de ofertar contextos más sanos, interesantes y enriquecedores para las niñas y los niños, donde ellos mismos se involucren, sean autodidactas, autónomos, independientes y curiosos por el aprender.

Ante estas interpretaciones y descubrimientos, la línea de investigación se vuelve más significativa porque desarrollarla, aporto en un primer momento identificar la realidad del juego en la práctica, es decir, como en base a datos empíricos reflexionamos su calidad en la Educación. Reconociendo su significatividad al posicionarla en la nueva tarea educativa, resaltando sus ventajas, beneficios, y todo lo que las aportaciones teóricas situadas en los Capítulos brindan. Haciendo de su existencia, un medio clave que apertura a dar pautas, prácticas, estimulaciones y

atenciones que forjan el desenvolvimiento del alumno para incentivar sus capacidades.

Esta misma investigación ahonda que, al ser agentes educativos somos partícipes de su desarrollo, de generar enseñanzas y espacios que enriquezcan su crecimiento físico o mental. De ahí nuestro papel, ser interventor implica guiar, diseñar, planear, pero sobre todo transformar el futuro de los pequeños. Por todo esto, se sugieren nuevas preguntas o temáticas que dan auge a novedosas indagaciones:

- ¿Cómo el juego puede ser un soporte indispensable para la formación del infante?
- ¿Qué estrategias se pueden encomendar para el desarrollo del juego en la práctica del docente?
- ¿Qué aprenden los infantes por medio del juego?
- El juego y su influencia en niños y niñas con dificultades de aprendizaje o con algún trastorno diagnosticado.

REFERENCIAS

- Andrade. (23 de Enero de 2015). *El juego infantil y su metodología*. Obtenido de Slideshare.net:
<https://es.slideshare.net/EriiAndrade/eljuegoinfantilysumetodologia-131115090511phpapp01>
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica. (6ª Edición)*. Caracas: ed. Episteme.
- Barrios, B. E. (2015). Tres momentos críticos de la Teoría Fundamentada Clásica. *SAPIENS vol. 16 no. 1*.
- Bavaresco, A. (2001). *Proceso metodológico en la investigación. ¿Cómo hacer un diseño de investigación?* Maracaibo, Venezuela: ed. Universidad del Zulia.
- Berk, L. E. (1994). "Vygotsky's theory: The importance of make-believe play". en *Young Children*.
- Bodrova, E., & Leong, D. (1996). *Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky*. ed. Pearson Education Inc.
- Bonilla, E., & Rodríguez, P. (1997). *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en las ciencias sociales*. Buenos Aires: Norma. Obtenido de Weebly.: <http://redacciontextoscientificos.weebly.com/instrumento-diario-de-campo.html>
- Britton, L. (1992). *Jugar y aprender con el método Montessori*. Barcelona: Paidós.
- Cagigal, J. (1996). *Obras Selectas. (Volumen I)*. ed. Cádiz .
- Calderón, D., & León, O. (2016). *Elementos para una didáctica de las matemáticas en estudiantes sordos de niveles iniciales*. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Callois, R. (1967). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México.: ed. F.C.E.

- Denzin , N., & Lincoln, Y. (2005). *The Sage Handbook of Qualitative Research*. . London, Inglaterra: Sage.
- Elkonin, D. (1977). "*Toward the problem of stages in the mental development of the child*",. N.Y.: ed. Soviet developmental psychology, White Plains.
- Flick, U. (2012). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: ed. Morata.
- Galarza, C. A. (2016). *La pregunta de investigación*. Ecuador: Ed. UNIFE.
- Garaigordobil, M., & Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos*. Madrid: ed. CIDE.
- Glaser, B., & Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. New York: ed. Aldine de Gruyter.
- Gómez, L. G. (2010). La estimulación educativa. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 10.
- Gomez, N. F. (Marzo de 2023). El juego. (C. Hernández Bautista, & L. Velazquez Durango, Entrevistadores)
- Guillemete, F. (2006). L'approche de la Grounded Theory; pour innover? *Recherches qualitatives*, 26(1). 32-50.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: ed. Alianza.
- INEGI. (1992). *Síntesis geográfica del Estado de Hidalgo* . México.
- INEGI. (2020). *INEGI. Censo de Población y Vivienda 2020*. Obtenido de Cuentame inegi.org.mx:
<https://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/hgo/poblacion/default.aspx?tema=me&e=13>
- INEGI. (2020). *Número de habitantes de Hidalgo*. Obtenido de <https://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/hgo/poblacion/>
- Janesick. (1998). *Metodología de la investigación*. México D.F.: ed. McGRAW-HILL.

- Katayama, R. (2014). *Introducción a la investigación cualitativa*. Lima: Fondo editorial de la UIGV.
- Ley de Educación Nacional. (2006). *LEY DE EDUCACIÓN NACIONAL N° 26.206 HACIA UNA EDUCACIÓN DE CALIDAD PARA UNA SOCIEDAD MÁS JUSTA*. Ministerio de Educación Presidencia de la Nación.
- Lorca, P. S. (2019). *Funciones básicas del maestro/a en el ejercicio profesional en Educación Infantil*. Jaén, España: Universidad de Jaén Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- Luna, M. E. (2012). *El taller: una estrategia para aprender, enseñar e investigar*. Colombia: ed. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Montessori, M. (1937). *El Método de la Pedagogía Científica*. Barcelona: ed. Araluce.
- Moreno. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: ed. Gymnos.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. ed. Aljibe.
- Musitu. (2001). *La familia y la educación*. ed. Octaedro.
- Parella, S., & Martins, F. (2008). *Metodología de la Investigación Cuantitativa (2ª Edición)*. Caracas: ed. FEDUPEL.
- Parodi. (1994). *Investigación cualitativa como propuesta metodológica*.
- Pecci Garrido, M. C., Herreo Olaizola, T., López García, M., & Mozos Pernias, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: ed. McGrawHill.
- Pérez, M. (25 de Julio de 2023). *Definición de Juego*. Obtenido de ConceptoDefinición: <https://conceptodefinicion.de/juego/>
- Piaget, J. (1957). *Construction of reality in the child*. London: ed. Routledge y Kegan Paul.

- Piaget, J. (1984). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Ediciones Morata.
- Portal de Educación.com.mx. (s.f.). *Jardines de Niños en Huejutla de Reyes, Hidalgo* Página 1-15. Obtenido de Portaldeeducacion.com.mx: <https://guia-hidalgo.portaldeeducacion.com.mx/preescolar/huejutla-de-reyes-hidalgo/index-15.htm>
- Punch et al. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: ed. McGRAW-HILL.
- Ryen, Grinnell, & Unrau. (2013). *Metodología de la investigación*. México D.F.: ed. McGRAW-HILL.
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: ed. McGRAW-HILL.
- Santerini, M. (2013). *Grandes de la educación: María Montessori. Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*. COMILLAS.
- Sarriguren.web.com. (04 de Noviembre de 2012). *El juego, sus etapas y el papel de la familia*. Obtenido de Sarriguren.web.com: <https://sarrigurenweb.com/el-juego-sus-etapas-y-el-papel-de-la-familia/>
- SEP. (12 de Abril de 2015). *Consejos Escolares de Participación Social*. Obtenido de Gobierno de México: <https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/consejos-escolares-de-participacion-social#:~:text=Es%20la%20intervenci%C3%B3n%20de%20los,el%20desarrollo%20de%20sus%20comunidades>
- SEP. (2017). *APRENDIZAJES CLAVE EDUCACIÓN PREESCOLAR*. Ciudad de México: ed. Primera edición.
- SEP. (2017). *PERFIL, PARÁMETROS E INDICADORES PARA DOCENTES Y TÉCNICOS DOCENTES*. Ciudad de México.
- SEP. (2022). *Marco para la excelencia en la enseñanza y la gestión escolar en Educación Básica*. México: ed. SEP.

- Strauss, A., & Corbin, J. (1990). *Basic of Qualitative Research. Grounded Theory, procedures and techniques*. Newbury Parck, CA.: ed. Sage Publications.
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: ed. Paidós. Obtenido de http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/pdf/cualitativa/recogida_datos/recogida_observacion.pdf
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1989). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: ed. Paidós.
- Thió de Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S., & Masnou, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: El juego como motor de aprendizaje. *Antón, M*, 127-163 .
- Tonucci, F. (17 de Agosto de 2014). Los niños necesitan menos juguetes y más libertad. (F. A. Interior, Entrevistador)
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: ed. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- Vygotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijaldo.
- Vygotsky, L. S., & Luria, A. R. (1993). *Studies in the history of behavior: Ape, primitive, and child*. Hillsdale, N.J.: ed. Lawrence Erlbaum.
- Winnicott, D. (1982). *Realidad y juego*. Buenos Aires: ed. Gedisa.
- Zapata. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Preescolar*. México: ed. Pax.

ANEXOS

Anexo 1. Entrevista aplicada a la maestra de grupo, para recopilar información sobre el juego.



ENTREVISTA

La presente entrevista tiene como finalidad recopilar información acerca de las herramientas o estrategias aplicadas para el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas del tercer grado del Preescolar "El Niño Artillero, la cual va dirigida a la maestra de grupo. Por ende, en esta entrevista se sistematizan preguntas de carácter informativo y de apoyo, para la realización de una investigación de campo.

Entrevistado (a): Edna Rubi Redondo Montaña

Ocupación: Maestra de grupo del tercero A

Nota. Se solicitará el permiso a la entrevistada para grabar en audio las respectivas respuestas de cada pregunta.

PREGUNTAS

1. ¿Cómo es el clima de enseñanza y aprendizaje?

Es un clima adecuado porque a pesar del poco acompañamiento que tengo con ellos, son participativos, desarrollan las actividades en la clase.

2. ¿Qué actividades o herramientas didácticas emplea para el desarrollo de los aprendizajes en los infantes?

Dentro de mis planeaciones diseño actividades acorde a las necesidades de los alumnos, realizo un diagnóstico previo y conforme a ella creo actividades que atiendan los contenidos de aprendizaje que logren desarrollar.

3. ¿Considera importante el juego como una estrategia de aprendizaje? Sí (x)
No () ¿Por qué?

Dentro de mis planeaciones sí, porque es un medio donde los niños pueden también aprender, por ejemplo al compartir con otros su material. Una forma en la cual se divierten, y que como docente lo aplico.

4. ¿Cómo es que aplica el juego en su proceso de enseñanza-aprendizaje?

Lo aplico como una variante, inmersa en las actividades que planeo o como un espacio para que los alumnos despejen su mente. En el área de educación física es con mayor frecuencia donde se puede observar, ya que los niños desarrollan y practican la parte física, corren, saltan, atrapan.

5. Como agente educativo ¿Cuáles son los beneficios de la puesta en práctica de los juegos en el aula?

Como maestro me permite ver cómo se desarrollan, que aprenden o como lo aplican.

6. ¿Existen ambientes o áreas dentro del aula que fomente o propicien el juego?

Si, en mi salón de clases existe un área de construcción donde los niños pueden tomar materiales para manipular y construir. Igual tienen una caja donde hay juguetes que ellos mismo trajeron para compartir con el resto.

Anexo 2. Observación con relación a como las familias perciben el juego en el aprendizaje del alumno.

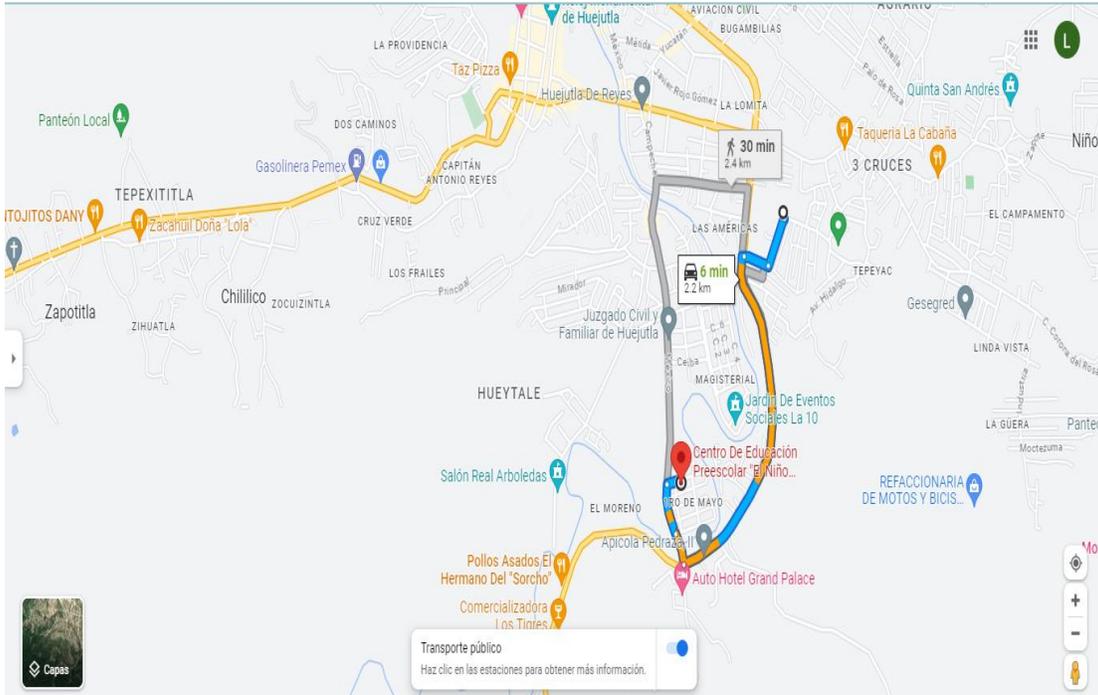
DIARIO 1:		
FECHA DE OBSERVACIÓN: 21 de Septiembre del 2022.	TIEMPO DE OBSERVACIÓN: 30 minutos.	CONTEXTO: Preescolar “El Niño Artillero”.
ESCENARIO: Aula de clase y portón de la escuela.	SUJETOS: Docentes, alumnos y familias.	OBSERVADOR: <ul style="list-style-type: none"> • Leidy Lizbeth Velazquez Durango. • Citlali Hernández Bautista

HORA:	DESCRIPCIÓN:
11: 30 am.	<p>Nos encontramos en la última sesión de la jornada escolar. Los niños regresan del receso que se les brinda para ingerir sus alimentos y de distraerse un tiempo.</p> <p>La maestra les menciona a los alumnos que se terminó el recreo, y que es hora de guardar sus loncheras, termos y alimentos restantes en las mochilas para llevárselos a casita.</p> <p>Algunos niños hacen caso a la indicación brindada, mientras que otro tanto, comienzan a tomar materiales y juguetes de la caja.</p> <p>Unos alumnos quieren lo mismo que el otro, a lo que la maestra les menciona que les dará la oportunidad de jugar un rato más, pero que deben compartir con</p>

<p>11:48 am.</p>	<p>el resto de sus compañeros. Emocionados por seguir, los pequeños responden con un gran: - ¡Siiiiii!</p> <p>Se observan niños <u>corriendo por dentro y fuera del salón, brincando, aventándose materiales, pasándose por debajo de las mesas.</u></p> <p>En eso, la maestra le llama la atención a Ema para que comparta su juguete con Manuel, y jueguen juntos.</p> <p>Se comienzan escuchar más gritos, por lo que la maestra menciona que jueguen tranquilos, sin gritar y pelear porque si no iban a comenzar a trabajar de nuevo.</p> <p>A lo lejos, comienzan a llegar los padres y madres de familia. Solo observan.</p> <p>Manuel se sale del salón para saludar a su mamá, y lo siguen otros compañeros. La maestra decide decirles que entren y comiencen a guardar el material donde corresponde porque ya llegaría la hora de salida.</p>
<p>11: 56 am.</p>	<p>Los <u>pequeños se emocionan tanto que comienzan a correr, a recoger los juguetes de rápido e ir aventarlos a la caja.</u> Para apresurar la actividad canta la canción limpia, limpia; y los niños la siguen.</p> <p>Les solicita que tomen su mochila y que se sienten, Maestra: - el alumno más tranquilo y bien sentado se formara primero para llevarlo con su mamá/papá.</p> <p>La maestra comienza a nombrar, y los niños pasan para hacer una hilera, conforme todos quedan en ella, nos dirigimos para la entrega de cada uno.</p>
<p>12: 03 am.</p>	<p>Al llegar al portón, se nombra al alumno y el padre firma para retirarse.</p>

	<p>Al finalizar la entrega, se acercan madres de familia para hacerle un comentario a la maestra:</p> <ul style="list-style-type: none">- <u>Maestra, a mí me gustaría que mi hija aprendiera más a escribir y leer.</u> <p>La maestra solo menciona que sí, trabajará actividades que ayuden en esos aspectos, y Se despiden.</p>
--	--

Anexo 3. Ilustración de la ubicación geográfica y real del Preescolar “El Niño Artillero”.



Anexo 4. Espacio libre que cuenta con juegos recreativos en condiciones inapropiadas debido a la falta de mantenimiento y/o recurso económico.



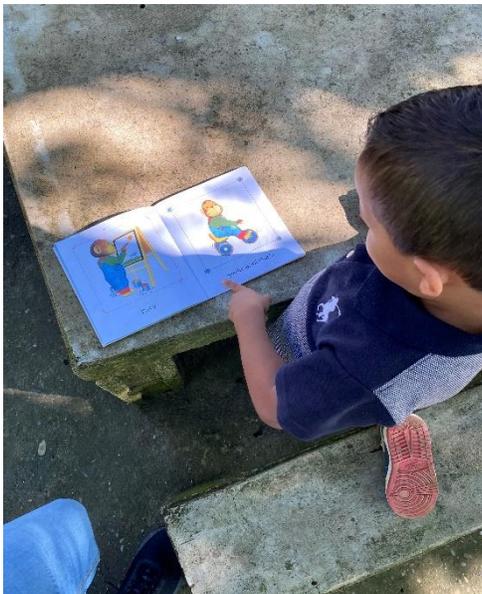
Anexo 5. Observación con relación al contexto escolar.

DIARIO 2:		
FECHA DE OBSERVACIÓN: 05 de octubre del 2022.	TIEMPO DE OBSERVACIÓN: 50 Minutos	CONTEXTO: Preescolar “El Niño Artillero”.
ESCENARIO: Aulas de clase.	SUJETOS: Docentes y alumnos.	OBSERVADOR: <ul style="list-style-type: none"> • Leidy Lizbeth Velazquez Durango. • Citlali Hernández Bautista.

HORA:	DESCRIPCIÓN:
11:10 am	<p>Encontrándonos inmersas en el contexto de investigación procedemos a rescatar los datos con relación al contexto escolar de la institución.</p> <p>El Preescolar “El Niño Artillero” <u>cuenta con tres aulas educativas y una más que se destina como almacén de materiales didácticos.</u> En cada una de ellas se encuentran las <u>áreas o ambientes de aprendizaje,</u> como, por ejemplo: artes, construcción, pensamiento matemático y una biblioteca.</p> <p>Al momento de estar observando en los salones de clase, la Docente Honorata nos menciona que cada uno se abastece de <u>material educativo diverso,</u> siendo <u>utilizado acorde a las actividades que planean y desarrollan.</u> Entre esos materiales se encuentran abatelenguas, taparrosas, pompones, crayolas, plumones, rompecabezas, acuarelas, pintura vinci,</p>

	<p>papel china, hojas blancas y de color, plastilina, resistol, tijeras, cartulinas, fichas de colores, monedas, memoras, entre otros más.</p> <p>Asimismo, <u>la institución cuenta con una dirección, una cisterna, sanitarios</u> tanto para hombres como para mujeres, <u>un comedor, un patio</u> con techumbre, y <u>un espacio libre que cuenta con juegos</u> recreativos como el pasamanos y el sube y baja en condiciones poco favorables, ello debido a la falta de mantenimiento, y/o recurso económico.</p> <p>En el Preescolar, <u>laboran tres docentes de grupo, una directora, un administrativo y una intendenta</u>; quienes <u>manifiestan una relación cordial y amena</u> para el desarrollo de las actividades escolares. No obstante, los <u>padres de familia</u> también forman parte de este espacio educativo, ya que se integran en <u>comités para contribuir al aprendizaje y a las actividades de los infantes</u>. Cada uno de estos se compone por un presidente, vicepresidente y las vocales intermediarias.</p>
12:00 pm	<p>Termina nuestro tiempo de observación, siendo la hora de salida, procedemos a dar el pase de salida y entregar a los infantes con sus familias.</p>
12:30 pm	<p>Una vez entregados los alumnos, pasamos a retirarnos de la institución, despidiéndonos y agradeciendo a cada docente por la atención prestada.</p>

Anexo 6. Espacio de lectura en el cual los infantes desarrollan y estimulan sus habilidades lingüísticas, fonéticas y expresan su imaginación al crear, dramatizar o narrar cuentos, fabulas, leyendas e historias.



Anexo 7. Área de educación física, en la cual los infantes desenvuelven acciones finas y gruesas para la estimulación de su desarrollo psicomotor.



<p>9:38 am.</p>	<p>tarjetitas de los números y los educandos los van repitiendo para reconocerlos.</p> <p>Seguidamente les pasa <u>unas hojas de trabajo</u>, donde en la misma se tiene que contar cuantas frutas hay de cada una y colocar el número correspondiente. Esto lo generan de manera grupal.</p> <p>Aunque se haya brindado las indicaciones, el acompañamiento personal se brinda para mayor comprensión y logro del aprendizaje.</p> <p>Algunos <u>alumnos realizan la actividad, cuentan las frutas, las van coloreando, escriben el número en el cuadrito</u>. Sin embargo, no todos logran concretar el ejercicio.</p>
<p>11:00 am.</p>	<p>Llega la hora de receso, la maestra les indica guardar los materiales, sus colores y salen a ingerir sus alimentos. Los niños atienden la indicación y salen corriendo.</p> <p>Después del receso, entran nuevamente al salón acomodan sus cositas en la mochila y toman asiento.</p> <p>Para calmar un poco el espacio, <u>les da la oportunidad de agarrar material de construcción para que jueguen y armen objetos</u>.</p>
<p>11:55 am.</p>	<p>Llega la hora de salida, y los niños comienzan a pararse, por lo que la maestra les indica que ya es la hora de salida que tomen su mochila y formen una fila para ir con sus papás a casa.</p>

Anexo 9. Entrevistas realizadas a padres de familia de la institución.



ENTREVISTA 1 "CONTEXTO SOCIAL"

La presente entrevista tiene como finalidad recopilar información acerca de las características del contexto social de la colonia 1º de Mayo, la cual va dirigida a algunos de los habitantes de esta población. Por ende, en esta entrevista se sistematizan preguntas de carácter informativo y de apoyo, para la realización de un diagnóstico.

Entrevistado (a): Nayeli López Mendoza

Ocupación: Madre de familia, enfermera

Nota. Se solicitará el permiso a los entrevistados (as) para grabar en audio las respectivas respuestas de cada pregunta.

PREGUNTAS

1. ¿Cuáles son las principales actividades económicas, culturales, religiosas, sociales y/o educativas que se realizan en esta colonia?

No respondió a la pregunta

2. ¿Cómo considera que son las condiciones de vida de las personas? ¿Por qué?

No respondió a la pregunta

3. Desde su punto de vista, ¿Cómo están integradas las familias en este contexto?

No respondió a la pregunta

4. ¿Considera que la familia influye en los aspectos educativos de sus hijos (as)? Si (x) No () ¿Por qué?

Es el primer espacio donde tiene que aprender.

5. ¿Qué opinión tiene en relación a la educación inicial o preescolar en estos tiempos actuales?

Que es importante para el desarrollo de los niños

6. ¿Considera que es un buen elemento dentro de la colonia? Si (x) No () ¿Por qué?

Porque son menos alumnos y se les da mayor atención.

7. Como miembros sociales, ¿Cómo participan en las actividades educativas de la institución de preescolar?

Con participación voluntaria a las actividades.



ENTREVISTA 2 "CONTEXTO SOCIAL"

La presente entrevista tiene como finalidad recopilar información acerca de las características del contexto social de la colonia 1º de Mayo, la cual va dirigida a algunos de los habitantes de esta población. Por ende, en esta entrevista se sistematizan preguntas de carácter informativo y de apoyo, para la realización de un diagnóstico.

Entrevistado (a): Anahí Olivares Hernández

Ocupación: Madre de familia, ama de casa

Nota. Se solicitará el permiso a los entrevistados (as) para grabar en audio las respectivas respuestas de cada pregunta.

PREGUNTAS

1. ¿Cuáles son las principales actividades económicas, culturales, religiosas, sociales y/o educativas que se realizan en esta colonia?

Cada año realizan una feria del día 1º.

2. ¿Cómo considera que son las condiciones de vida de las personas? ¿Por qué?

Regular, porque no todas cuentan con un salario estable.

3. Desde su punto de vista, ¿Cómo están integradas las familias en este contexto?

Por mamá, papá, hermanas y abuelos.

4. ¿Considera que la familia influye en los aspectos educativos de sus hijos (as)? Si (x) No () ¿Por qué?

Porque los papás trabajan y buscan apoyo.

5. ¿Qué opinión tiene en relación a la educación inicial o preescolar en estos tiempos actuales?

Que es importante

6. ¿Considera que es un buen elemento dentro de la colonia? Si (x) No () ¿Por qué?

Si, porque los niños desarrollan y necesitan aprender cosas nuevas

7. Como miembros sociales, ¿Cómo participan en las actividades educativas de la institución de preescolar?

Apoyando a los niños con las tareas.

Anexo 10. Entrevista realizada al delegado donde se rescató información con relación al contexto de la colonia.



ENTREVISTA 3 “CONTEXTO SOCIAL”

La presente entrevista tiene como finalidad recopilar información acerca de las características del contexto social de la colonia 1º de Mayo, la cual va dirigida al delegado de esta población. Por ende, en esta entrevista se sistematizan preguntas de carácter informativo y de apoyo, para la realización de un diagnóstico.

Entrevistado (a): Tiburcio Hernandez Cortes

Ocupación: Comerciante y delegado de la colonia 1º de Mayo

Nota. Se solicitará el permiso a los entrevistados (as) para grabar en audio las respectivas respuestas de cada pregunta.

PREGUNTAS

1. ¿Qué tipo de autoridad es? ¿Y cuáles son sus funciones?

Delegado, y mis funciones son el atender a la gente, ante cualquier solicitud o documento, yo lo realizo.

2. ¿Cuál es el número total de habitantes que viven en esta colonia?

Aproximadamente entre 500 a 600 personas.

3. ¿Con que servicios cuenta la colonia?

Servicios de agua, luz, drenaje y electricidad, como tambien cuenta con calles pavimentadas.

4. ¿Qué opinión tiene en relación a la educación inicial o preescolar en estos tiempos actuales?

Favorable para la colonia, una institución buena para los niños.

5. ¿Considera que es un buen elemento dentro de la colonia? Si (x) No () ¿Por qué?

Porque mucha gente ya no va a otros lugares, les queda cerca.

6. ¿Cómo participan los habitantes de esta colonia en las actividades educativas de la institución de preescolar?

Participan al 100% en ferias (limpieza de la escuela), y cuando la directora solicita apoyo en la comunidad.

Anexo 11. Entrevistas aplicadas a las familias, para reconocer la importancia del juego en el tercer grado del Preescolar "El Niño Artillero".



ENTREVISTA

La presente entrevista tiene como finalidad recopilar información acerca del juego como medio de aprendizaje en el Preescolar "El Niño Artillero" con C.C.T. 13DJN0917B de la Colonia 1° Mayo, Huejutla de Reyes Hidalgo. Es por ello que dicho instrumento va dirigido al contexto familiar de la institución, específicamente a los padres y madres del tercer grado escolar; sistematizándose preguntas de carácter informativo y de apoyo para el sustento de nuestra investigación.

Entrevistado (a): Rogelio Hernández Hernández Edad: 38 años
Ocupación: Policía / Seguridad pública

PREGUNTAS

1. ¿Sabe usted que son los juegos educativos?

Si, los que se realizan en la escuela, víbora de la mar.

2. ¿Considera que el juego es indispensable para la formación de aprendizajes significativos en edad preescolar?

Cada niño se expresa mejor y tiene mayor convivencia con sus compañeros.

3. El juego es visto como una actividad lúdica, por tanto ¿Qué opina usted sobre las actividades lúdicas que se realizan dentro del preescolar o institución?

son acciones que permiten la adquisición de aprendizajes significativos.

4. ¿Considera usted que el desarrollo de actividades lúdicas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolar es útil y necesario?

Si, porque es un medio para adquirir aprendizajes.

5. De considerarse la programación de actividades lúdicas en el Preescolar para fortalecer los aprendizajes de los infantes en los distintos campos formativos y áreas, ¿Brindaría usted el apoyo necesario para su ejecución?

Si, para que los niños tengan una mejor convivencia y aprendizaje.



ENTREVISTA

La presente entrevista tiene como finalidad recopilar información acerca del juego como medio de aprendizaje en el Preescolar "El Niño Artillero" con C.C.T. 13DJN0917B de la Colonia 1° Mayo, Huejutla de Reyes Hidalgo. Es por ello que dicho instrumento va dirigido al contexto familiar de la institución, específicamente a los padres y madres del tercer grado escolar; sistematizándose preguntas de carácter informativo y de apoyo para el sustento de nuestra investigación.

Entrevistado (a): Adrián Zavala Salas

Edad: 35 años

Ocupación: Amo de casa

PREGUNTAS

1. ¿Sabe usted que son los juegos educativos?

Sí, son actividades que se realizan para los aprendizajes de los niños.

2. ¿Considera que el juego es indispensable para la formación de aprendizajes significativos en edad preescolar?

Sí, de esa manera es como aprenden, les interesa, les llama la atención.

3. El juego es visto como una actividad lúdica, por tanto ¿Qué opina usted sobre las actividades lúdicas que se realizan dentro del preescolar o institución?

son acciones que permiten la adquisición de aprendizajes significativos.

4. ¿Considera usted que el desarrollo de actividades lúdicas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolar es útil y necesario?

Sí, porque a los niños les ayuda a poner más interés en las actividades.

5. De considerarse la programación de actividades lúdicas en el Preescolar para fortalecer los aprendizajes de los infantes en los distintos campos formativos y áreas, ¿Brindaría usted el apoyo necesario para su ejecución?

Sí, porque es algo que le servirá a mi hijo para su desarrollo y crecimiento.



ENTREVISTA

La presente entrevista tiene como finalidad recopilar información acerca del juego como medio de aprendizaje en el Preescolar "El Niño Artillero" con C.C.T. 13DJN0917B de la Colonia 1° Mayo, Huejutla de Reyes Hidalgo. Es por ello que dicho instrumento va dirigido al contexto familiar de la institución, específicamente a los padres y madres del tercer grado escolar; sistematizándose preguntas de carácter informativo y de apoyo para el sustento de nuestra investigación.

Entrevistado (a): Yuridia Hernández Ramos Edad: 33 años

Ocupación: Administrativa

PREGUNTAS

1. ¿Sabe usted que son los juegos educativos?

Sí, aquellos juegos que ayudan a los niños a aprender.

2. ¿Considera que el juego es indispensable para la formación de aprendizajes significativos en edad preescolar?

Sí, porque a través no es tan tedioso el aprendizaje.

3. El juego es visto como una actividad lúdica, por tanto ¿Qué opina usted sobre las actividades lúdicas que se realizan dentro del preescolar o institución?

son acciones que permiten la adquisición de aprendizajes significativos.

4. ¿Considera usted que el desarrollo de actividades lúdicas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolar es útil y necesario?

Sí, porque ayuda al niño a desarrollar su actividad mental, física

5. De considerarse la programación de actividades lúdicas en el Preescolar para fortalecer los aprendizajes de los infantes en los distintos campos formativos y áreas, ¿Brindaría usted el apoyo necesario para su ejecución?

Sí, para el beneficio del niño.



ENTREVISTA

La presente entrevista tiene como finalidad recopilar información acerca del juego como medio de aprendizaje en el Preescolar "El Niño Artillero" con C.C.T. 13DJN0917B de la Colonia 1° Mayo, Huejutla de Reyes Hidalgo. Es por ello que dicho instrumento va dirigido al contexto familiar de la institución, específicamente a los padres y madres del tercer grado escolar; sistematizándose preguntas de carácter informativo y de apoyo para el sustento de nuestra investigación.

Entrevistado (a): Justina Hernández Concepción Edad: 35 años

Ocupación: Ama de casa

PREGUNTAS

1. ¿Sabe usted que son los juegos educativos?

Si, donde hay un lugar espacioso para las niñas.

2. ¿Considera que el juego es indispensable para la formación de aprendizajes significativos en edad preescolar?

Si, de ahí aprenden a movilizarse y ejercerse.

3. El juego es visto como una actividad lúdica, por tanto ¿Qué opina usted sobre las actividades lúdicas que se realizan dentro del preescolar o institución?

Son acciones que permiten la adquisición de aprendizajes significativos.

4. ¿Considera usted que el desarrollo de actividades lúdicas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolar es útil y necesario?

Si, porque se aprenden diferentes cosas

5. De considerarse la programación de actividades lúdicas en el Preescolar para fortalecer los aprendizajes de los infantes en los distintos campos formativos y áreas, ¿Brindaría usted el apoyo necesario para su ejecución?

Si, porque de ahí ellos están en equipo y aprenden.



ENTREVISTA

La presente entrevista tiene como finalidad recopilar información acerca del juego como medio de aprendizaje en el Preescolar "El Niño Artillero" con C.C.T. 13DJN0917B de la Colonia 1° Mayo, Huejutla de Reyes Hidalgo. Es por ello que dicho instrumento va dirigido al contexto familiar de la institución, específicamente a los padres y madres del tercer grado escolar; sistematizándose preguntas de carácter informativo y de apoyo para el sustento de nuestra investigación.

Entrevistado (a): Norma Flores Gomez Edad: 31 años

Ocupación: Ama de casa

PREGUNTAS

1. ¿Sabe usted que son los juegos educativos?

Sí, son formas de aprendizaje para los niños.

2. ¿Considera que el juego es indispensable para la formación de aprendizajes significativos en edad preescolar?

Sí, los niños se involucran, socializan y aprenden los números, letras y vocales.

3. El juego es visto como una actividad lúdica, por tanto ¿Qué opina usted sobre las actividades lúdicas que se realizan dentro del preescolar o institución?

Son acciones favorables y enriquecedoras

4. ¿Considera usted que el desarrollo de actividades lúdicas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolar es útil y necesario?

Sí, en la actualidad se enseña mucho en las
niños en el avión.

5. De considerarse la programación de actividades lúdicas en el Preescolar para fortalecer los aprendizajes de los infantes en los distintos campos formativos y áreas, ¿Brindaría usted el apoyo necesario para su ejecución?

Sí, es necesario que la comunidad involucre a la
familia.

Anexo 12. Actividades lúdicas que son muestra de hallazgos importantes para identificar al juego como un aspecto fundamental en el desarrollo infantil de los educandos del tercer grado del Preescolar “El Niño Artillero”.



Mi caja sensorial: Los educandos experimentan con objetos y materiales para poner a prueba sus ideas y supuestos.



Lotería de figuras y cuerpos geométricos: En esta acción lúdica los infantes construyen configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.



Alimentación saludable: Reconocen la importancia de una alimentación correcta y los beneficios que aporta al cuidado de la salud.



Huellitas de colores: En esta actividad las niñas y los niños usan recursos de las artes visuales en creaciones propias.



Adivina la emoción: Los infantes trabajan en equipo, proponen ideas y consideran la de los demás cuando participan en las actividades escolares.



Manos a la obra: Los educandos usan recursos de las artes visuales en creaciones propias, como lo es la gallina numérica.



Formando y nombrando silabas: Mediante esta acción reflexionan sobre la forma, la función y el significado del lenguaje para planear, escribir y revisar sus producciones.



Ensartar e hilar: Los pequeños utilizan herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.

Anexo 13. Observaciones con relación a las ventajas o beneficios de la implementación del juego en las actividades educativas.

DIARIO 4:		
FECHA DE OBSERVACIÓN: 25 de Enero del 2023.	TIEMPO DE OBSERVACIÓN: 30 minutos.	CONTEXTO: Preescolar “El Niño Artillero”.
ESCENARIO: Aula de clase del 3º grado.	SUJETOS: Docente y alumnos.	OBSERVADOR: <ul style="list-style-type: none"> • Leidy Lizbeth Velazquez Durango. • Citlali Hernández Bautista

HORA:	DESCRIPCIÓN:
10: 00 am.	<p>Los alumnos se encuentran en sus lugares después de una actividad aplicada por la maestra titular. Dando paso a generar una intervención por nosotras con la planeación “Adivina la emoción”.</p> <p>Un ejercicio parecido se había llevado a cabo con la maestra titular pero no se logró por completo.</p> <p>A lo que en un primer momento aperturamos la dinámica con un baile, haciendo que el niño se estire y se mueva, los niños contentos seguían las indicaciones de la música.</p> <p>Posteriormente, solicitamos a los pequeños recorrer sus sillas y formar un círculo donde todos se lograrán observar. Se les brindo las indicaciones, en la cual, se les pasaría un botecito para elegir una tarjetita y con solo señas, muecas, expresiones corporales y</p>

	<p>entre otras acciones compartieran con los demás, para que ellos adivinarán la emoción.</p> <p>Los niños se desarrollaron satisfactoriamente, <u>comunicaban la emoción</u>, los niños trataban de adivinarla, e inclusive la <u>relacionaban con alguna situación que a alguien o a ellos mismos les había pasado</u>.</p> <p>Cuando le toco a Fani, compartió la emoción alegría y <u>nos mencionaba que ella se ponía así cuando venía a la escuela</u>, y porque ya casi sería su cumpleaños.</p> <p>Situaciones como estas lograron persuadirse en la dinámica.</p>
--	--

DIARIO 5:		
FECHA DE OBSERVACIÓN: 01 de Febrero del 2023.	TIEMPO DE OBSERVACIÓN: 3 Horas y media.	CONTEXTO: Preescolar “El Niño Artillero”.
ESCENARIO: Aula de clase del 3° grado.	SUJETOS: Docente y alumnos.	OBSERVADOR: <ul style="list-style-type: none"> • Leidy Lizbeth Velazquez Durango. • Citlali Hernández Bautista.

HORA:	DESCRIPCIÓN:
08:50 am	Hoy miércoles nos encontramos en la jornada de prácticas profesionales. Los alumnos llegan uno a uno al salón de clases, <u>entran felices, otros con carita de sueño</u> , saludan y pasan a tomar su lugar correspondiente. El lugar de trabajo tratamos que sea diferente cada día, una estrategia muy buena para que las niñas y los niños puedan socializar con el resto.
08: 56 am	
09:01 am	Una vez tocado el timbre de entrada, disponemos a saludar al alumnado con un gran ¡Buenos días!
09:04 am	Iniciamos esta jornada con la <u>activación física que consiste en saludar y despertar nuestro cuerpo humano</u> , para desarrollar con entusiasmo las actividades planeadas.
09:12 am	De acuerdo a la intervención ejercida <u>llevamos a la práctica la actividad “Experimentando”</u> , la cual tiene como aprendizaje esperado que los educandos experimenten con objetos y materiales para poner a

<p>09:17 am</p>	<p>prueba ideas y supuestos. Dado a esto, compartimos que la dinámica consiste en realizar experimentos, juegos que permiten despertar la curiosidad, imaginación e interés de los pequeños.</p> <p>Dicho ello, como primer momento mostramos los materiales a utilizar. Observaron bicarbonato, vinagre, detergente en líquido, crayolas, dibujos de flores, agua, y varios recipientes.</p> <p><u>Fran: - Maestra como ese jabón tengo en mi casa. ¿Para qué lo ocuparemos?</u></p> <p><u>Manuel: -Verdad que hace muchas burbujas maestra.</u></p> <p><u>Comenzaron a generar curiosidad por lo que pasaría,</u> se preguntaban <u>¿Para que el material?</u> o <u>¿Qué sucedería?</u></p>
<p>09:25 pm</p>	<p>Una vez mostrados los recursos, solicitamos a las niñas y los niños salir al patio, donde están los comedores para trabajar con los experimentos.</p> <p>Se organizaron en equipos, y a cada uno se le proporciono los materiales requeridos. <u>Conforme se daban las indicaciones, los pasos a seguir, ellos se mostraban más interesados por lo que pasaría.</u> Cuestionábamos lo que sucedía o por qué se generaban los cambios conforme un material se colocaba.</p> <p>Los alumnos <u>se emocionaban paso a paso, hasta lograr ver el sorprendente volcán que realizaron.</u> La felicidad se mostraba en sus caritas, en lo que lograron ellos mismos y con la guía del docente.</p> <p>Mencionaban</p>

<p>10:23 pm</p>	<p>Fani: <u>Es como el volcán que se ve en la televisión</u>, cuando hace explosión sacando lumbre.</p> <p>Manuel: <u>¿Cómo paso eso?</u></p> <p>Explicamos que son experimentos que se pueden realizar desde casa con materiales al alcance, acciones que reflejan la realidad que vivimos en el contexto inmediato. <u>Ellos con alegría repetían que querían volver a realizarlo.</u></p>
-----------------	--

DIARIO 6:		
FECHA DE OBSERVACIÓN: 09 de Febrero del 2023.	TIEMPO DE OBSERVACIÓN: 3 Horas y media.	CONTEXTO: Preescolar “El Niño Artillero”.
ESCENARIO: Aula de clase del 3° grado.	SUJETOS: Docente y alumnos.	OBSERVADOR: <ul style="list-style-type: none"> • Leidy Lizbeth Velazquez Durango. • Citlali Hernández Bautista.

HORA:	DESCRIPCIÓN:
08: 48 am	Hoy jueves nos encontramos en la jornada de prácticas profesionales. Los alumnos comienzan a llegar al salón de clases, saludan y pasan a tomar su lugar correspondiente. El lugar de trabajo tratamos día con día que sea diferente, una estrategia que ha funcionado para que las niñas y los niños puedan compartir con el resto, respetando la igualdad.
08: 56 am	Una vez que suena el timbre de entrada, disponemos a <u>saludar a todo el alumnado con un ¡Bonito día!, les preguntamos cómo amanecieron y si dejaron desayunado.</u>
09:03 am	<u>Iniciamos este día con la activación física</u> que consiste en saludar y despertar el cuerpo humano, para desarrollar con entusiasmo las actividades correspondientes. Seguidamente solicitamos a los educandos tomar asiento, y les <u>preguntamos si conocen ¿Qué es una figura geométrica? ¿Dónde se pueden encontrar? y ¿Cuáles conocen?</u>
09: 10 am	
09:13 am	

<p>10:17 pm</p>	<p>Fani: - <u>Yo conozco el círculo, es como el sol.</u></p> <p>Anto: - <u>Las mesas tienen forma de cuadrado maestra, aquí escribimos.</u></p> <p>Pequeños comentarios que refieren los alumnos. Socializando un poco más sobre el tema, se da a conocer la <u>actividad principal que consiste en el juego de la “Lotería de figuras geométricas”</u>. Ello con la finalidad de que reconozcan las formas y cuerpos geométricos, sus características principales y como relacionarlas con la realidad, con los objetos que observamos en el salón, en la casa o en cualquier otro espacio.</p> <p>Se organiza a los alumnos en las mesas de trabajo, y se reparte el material correspondiente. Se explica que es importante tomar en cuenta las reglas y respetarlas para ejercer un juego sano. Gana el que diga en voz alta ¡Lotería!</p> <p><u>El juego se va dando por varias rondas, en cada ronda una variable diferente.</u> Por ejemplo, en un primer momento se muestran las tarjetas para que identifique y conozcan el nombre de la figura.</p> <p>En otra se describen sus características y ellos la adivinan, esta variable les emociona mucho.</p> <p>En la última, se asocia con un objeto del aula escolar que tenga las mismas peculiaridades.</p> <p>Dinámica que les agrada porque al final se logra ver con un repaso general de las figuras que se aprendieron. Ello se observó en el receso cuando con los objetos del patio identificaban.</p> <p>- Cris: <u>Maestra mire la puerta es un rectángulo.</u></p>
-----------------	---

Anexo 14. El juego de memoramas es utilizado como un recurso de aprendizaje por los infantes de 3º grado del Preescolar “El Niño Artillero”, para estimular su capacidad cognitiva y de concentración.



Anexo 15. La acción lúdica permite que los infantes fomenten un sinfín de capacidades motoras, que incluyen la manipulación de objetos, la precisión, la coordinación, la orientación de espacio y tiempo, así como el equilibrio.



Anexo 16. En la actividad “Adentro y afuera” los alumnos favorecen su actividad motriz fina al contar los objetos de acuerdo al número que se menciona en voz alta, insertándolos de manera correcta en el contenedor.



Anexo 17. Observación de como desarrollaba la educadora el juego, empleándolo como un recurso para cubrir el tiempo de su jornada laboral.

DIARIO 7:		
FECHA DE OBSERVACIÓN: 01 de Febrero del 2023.	TIEMPO DE OBSERVACIÓN: 3 Horas y media.	CONTEXTO: Preescolar “El Niño Artillero”.
ESCENARIO: Aula de clase del 3° grado.	SUJETOS: Docente y alumnos.	OBSERVADOR: <ul style="list-style-type: none"> • Leidy Lizbeth Velazquez Durango. • Citlali Hernández Bautista.

HORA:	DESCRIPCIÓN:
09:00 am	Hoy miércoles nos encontramos en nuestra jornada de prácticas profesionales, iniciamos el día con la activación física que consiste en saludarnos y en despertar a nuestro cuerpo, para desarrollar con entusiasmo las actividades planeadas.
09:15 am	La maestra de grupo da inicio con la actividad denominada “Lotería de frutas”, ello para que los infantes reconozcan y aprendan a comer saludable. Posteriormente les pregunta a los infantes: ¿Alguna vez han jugado lotería?, y todos responden que sí. Les retroalimenta en que consiste la actividad, dándoles una tarjeta para que ellos vayan colocando una ficha de acuerdo a la fruta mencionada, y el que la llene primero gritará ¡Lotería!
09:45 am	

10:15 am	Después, como variante de trabajo aplica la “Adivinanza de frutas”, actividad en la que los infantes describen cómo es tal fruta, caracterizándola, mientras echan a volar su imaginación y pensamiento para descubrir de qué fruta se trata.
10:45 am	Una vez terminada la actividad, <u>la maestra les brinda un tiempo libre a los infantes, para que jueguen con diversos materiales y cubra un espacio de su planeación.</u>
11:00 am	Culminado ese tiempo de distracción, los infantes proceden a lavarse las manos y salir al recreo. <u>En el comedor los infantes con sus pares comentan que su maestra les deja jugar un rato en el salón para distraerse.</u>
11:25 am	Seguidamente del recreo, los infantes se vuelven a lavar las manos e ingresan al salón de clase, para que podamos aplicar nuestra actividad lúdica de aprendizaje, nombrada “Lonchera saludable”, donde la recrean con los alimentos que le hacen bien al cuerpo humano, como también aprenden su clasificación y beneficios.
12:00 am	Terminada la actividad, los infantes recogen el material con el que trabajaron, lo aguardan, alistan su mochila con sus pertenencias y nos dirigimos al portón del Preescolar para entregarlos con sus familiares, firman la lista de asistencia y nos despedimos de ellos.
12:30 pm	Esperamos nuestra hora de salida para irnos a la Universidad y continuar con nuestras actividades académicas

Anexo 18. Evidencia sobre la aplicación de una de las entrevistas a padres y madres de familia del 3º grado del Preescolar, para identificar lo que conocen acerca del juego como medio de aprendizaje.

