**GOBIERNO DEL ESTADO DE COAHUILA DE ZARAGOZA**

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**

Un conjunto de letras negras en un fondo negro

Descripción generada automáticamente con confianza mediaESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

**LA TESIS DE INVESTIGACIÓN**

EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR PARA FAVORECER LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE

**PRESENTADO POR:**

ALONDRA RODRÍGUEZ MARTÍNEZ

**COMO OPCIÓN PARA OBTENER EL TÍTULO DE:**

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

**SALTILLO, COAHUILA DE ZARAGOZA JULIO 2022**

**GOBIERNO DEL ESTADO DE COAHUILA DE ZARAGOZA**

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**

Un conjunto de letras negras en un fondo negro

Descripción generada automáticamente con confianza mediaESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

**LA TESIS DE INVESTIGACIÓN**

*EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR PARA FAVORECER LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE*

**PRESENTADO POR:**

ALONDRA RODRÍGUEZ MARTÍNEZ

**ASESOR:**

MARÍA TERESA CERDA OROCIO

**COMO OPCIÓN PARA OBTENER EL TÍTULO DE:**

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

**SALTILLO, COAHUILA DE ZARAGOZA OCTUBRE 2021**

**CAPÍTULO I**

**Planteamiento del problema**

**Antecedentes del tema**

El juego pone en manifiesto muchas ideas y conceptos que permiten entender mejor como esta estrategia lúdica facilita nuevos mundos de aprendizaje en los niños y la forma en que los contenidos se ven y se transmiten. Por lo que el juego debe tratarse como una actividad propia, no solo como una clase de recompensa que los niños obtienen al término de algo.

Las educadoras deben asimilar que el juego es una actividad lúdica, que ayuda a los más pequeños a llevar a cabo procesos de descubrimiento, análisis y aprendizaje. Haciendo énfasis en la aportación que hacen Cheng y Stimpson (2004) los cuales consideran que, aunque la importancia del juego ya esté muy vista o parezca repetitiva, la forma en que los docentes y los niños participan en el juego o no se entiende bien o no se utiliza como método - proceso de aprendizaje.

Así mismo Zabalza (1987) define y acerca sus ideas a las de Bruner (1986), quienes describen al juego como; “una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos” (p. 183). Consideramos que al jugar los niños van transformando su mundo y contexto inmediato para hacerlo suyo, así como para lograr mantener una relación muy estrecha con los aprendizajes y experiencias adquiridas. Analizando lo anterior logramos transversalizar la información con las experiencias vividas en nuestra jornada de práctica, donde solamente planeamos actividades con el fin de que los niños desarrollen los aprendizajes esperados y olvidamos usar estrategias lúdicas como el juego las cuales permiten que los niños tengan momentos de diversión en las aulas, no solo en determinados momentos sino en las propias actividades posibilitando su desarrollo integral personal, académico y social. Por eso es necesario implementar dicha estrategia en las aulas preescolares como actividades que faciliten su crecimiento y desarrollen completa y armónicamente las habilidades y capacidades tanto individuales como grupalmente a través del juego.

El Jardín de Niños en el que trabajé es el Jardín de Niños Heroico Colegio Militar, ubicado en la Carretera Zacatecas km. 2.5 colonia unidad militar. El contexto externo parece ser seguro, las casas que lo rodean están en buenas condiciones y la calle está pavimentada. El edificio está construido de block, las bardas son altas y cuentan con cactus protector de barda.

Es un plantel con una infraestructura en excelentes condiciones por el mantenimiento tan seguido que se le da. Las instalaciones se encuentran bien cuidadas tanto por dentro como por fuera, únicamente consideraría darle una mayor importancia al mantenimiento de las áreas verdes y áreas de juegos puesto que se encuentran en una zona donde hay mucha tierra y, por lo tanto, piedras y hierbas, lo que podría ocasionar algún accidente a los alumnos.

Estas áreas se encuentran en la parte de atrás del patio cívico, el cual cuenta con piso de concreto. Al entrar a jardín, lo primero que se puede observar es la oficina de la directora, seguida de los salones de primero y segundo y posteriormente, el salón de tercero. Los baños para los niños se encuentran en la parte de atrás de dichos salones y dirección. En la parte frente a estos salones, se encuentran los salones de segundo y tercero, a un costado unos pequeños salones que son usados como una especie de bodega mobiliaria.

Los padres de familia de este jardín de niños son en su mayoría jóvenes adultos y muy responsables qué están al pendiente los niños y de las actividades que se realizan, aunque también hay algunos que no se involucran en lo más mínimo.

Mediante las jornadas de observación, práctica y ayudantía que se llevaron a cabo durante el trayecto de segundo y tercero, pude percatarme que en ocasiones muchos de los niños se distraen en las clases cuando comienzan a aburrirse o se desesperan y comienzan a desordenarse, tanto, que uno de ellos comienza a acostarse en la mesa o se levanta y comienza a pararse de cabeza. Con esta problemática, surge el planteamiento del problema *El juego: una estrategia didáctica en la educación preescolar para favorecer los ambientes de aprendizaje*, al que se pretende dar respuesta mediante esta investigación.

El problema detectado dentro del Jardín de Niños Heroico Colegio Militar sugiere a los docentes el hecho de retomar al juego como una estrategia didáctica en las aulas preescolares con el fin de favorecer los ambientes de aprendizaje. Durante esta primera jornada de práctica pude percatarme de que la mayoría de las educadoras utilizan el juego en tiempos muertos durante las mañanas de trabajo, esto provoca que los niños pierdan el hilo de las actividades y contenidos vistos. Por eso la importancia de analizar la implementación del juego como estrategia didáctica en el preescolar, dando una respuesta coherente con dicha investigación.

La competencia del perfil de egreso y sus unidades de competencia seleccionada a desarrollar y que tuvo impacto en esta investigación fue tomada del Diario oficial de la federación (DOF, 2018):

*Detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional.*

* *Plantea las necesidades formativas de los alumnos de acuerdo con sus procesos de desarrollo y de aprendizaje, con base en los nuevos enfoques pedagógicos.*
* *Establece relaciones entre los principios, conceptos disciplinarios y contenidos del plan y programas de estudio en función del logro de aprendizaje de sus alumnos, asegurando la coherencia y continuidad entre los distintos grados y niveles educativos.*

Esta competencia fue seleccionada ya que es precisamente busco indagar en esta investigación y detectar los procesos de aprendizaje de los alumnos de edad preescolar y evaluar el avance en el desarrollo de este utilizando como estrategia didáctica el juego. El propósito al elegir esta competencia era lograr percibir de qué manera impacta el juego en el aprendizaje de los niños, tomando en cuenta que a lo largo de la carrera se pudo ir llevando a cabo ya que lo primordial al realizar las jornadas de prácticas es que planeemos de acuerdo con las necesidades de cada alumno, puesto que no podemos implementar estrategias o actividades que no dejen alguna huella en ellos.

Del mismo modo, se buscó dar respuesta a preguntas como:

* ¿Qué fundamentos teóricos sustentan que el juego es una herramienta para lograr el aprendizaje?
* ¿De qué manera el juego les permite desenvolverse en su entorno e interactuar con los demás?
* ¿Qué habilidades y aprendizajes se favorecen implementando el juego en preescolar?
* ¿Cuál es la importancia que los educadores le otorgan al juego estrategia didáctica?

**Justificación**

La investigación que llevé a cabo tuvo como finalidad indagar en la importancia que el currículo de educación preescolar le otorga al juego dentro de las actividades que desarrolla el niño, así como de qué manera podemos centrarlo en sus aprendizajes. El juego no es tan solo un simple recurso didáctico, hoy en día se ha convertido en un objetivo educativo por sí mismo y tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. La pedagogía moderna recurre a él con fines educativos, ya que es un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje. Para Flinchum (1988) el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social.

Esta investigación aportará estrategias lúdicas que se puedan implementar en el aula con los niños ya que durante las diferentes jornadas de observación pude percatarme de que el juego es muy importante en la etapa de educación preescolar puesto que es un recurso educativo fundamental para la maduración de los niños, además de tener un papel muy importante que lo impulsa a desarrollar su personalidad, ya que tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo jugando; ya sea con una intencionalidad pedagógica o lúdica, pero ambas situaciones favorecen su desarrollo.

Es necesario que durante cada jornada de prácticas u observación se pueda programar un espacio libre dedicado al juego, ya sean tradicionales o tecnológicos, puesto que los niños desde edades tempranas están inmersos en el mundo de la tecnología. Mientras ellos se divierten, van encontrando una motivación constante para colaborar en grupo, también favorecemos sus capacidades de dar opiniones y sus puntos de vista al dejarlos elaborar propuestas o adecuaciones en los juegos que se van implementando.

Es por esta razón que considero que el juego puede ser una gran herramienta para favorecer ambientes de aprendizaje, tomando en cuenta que el juego no es una recompensa para los niños que terminan bien su trabajo de papel y lápiz, sino que debe tratarse como una actividad propia pues el juego es una actividad lúdica que ayuda a los niños a llevar a cabo el descubrimiento y el aprendizaje, ayuda en la interacción y relación con sus iguales y su entorno.

**Objetivos**

Objetivo General:

* Establecer la relación que existe en la aplicación del juego en educación preescolar para lograr favorecer ambientes de aprendizaje que puedan optimizar el desempeño de los niños y el desarrollo de sus aprendizajes.

Objetivos Específicos:

* Identificar el concepto que las educadoras tienen sobre la estrategia de enseñanza - aprendizaje en el juego
* Identificar el empleo que le dan las educadoras al juego didáctico.
* Determinar el impacto que el juego didáctico tiene en los ambientes de aprendizaje de sus alumnos.
* El logro de aprendizajes alcanzados cuando se emplea el juego didáctico en el aula de preescolar.

**Hipótesis**

* La implementación del juego como una estrategia didáctica tiene relación directa con el logro de ambientes de aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños para alcanzar los aprendizajes esperados.
* El juego en el preescolar promueve la motivación del niño por aprender y el logro de su desarrollo social y afectivo.

**Marco teórico**

Durante el desarrollo de cada niño el juego supone una herramienta indispensable para estimular el aprendizaje, siendo este el canal el que nos permite como docentes propiciar situaciones didácticas placenteras a través de las cuales buscamos guiar al niño en el alcance de objetivos y aprendizajes esperados para enriquecer su desarrollo integral.

Diversos autores, especialmente en el campo de la psicología y la pedagogía, consideran que el juego es un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la etapa de educacion preescolar, así como consideran que este es una actividad innata de cada individuo. El juego fomenta su habilidad social, pues es a través del juego que los niños logran desenvolverse de manera más sencilla con las personas que lo rodean, aprenden, exploran, desarrollan su personalidad, sus capacidades intelectuales y aprenden a resolver conflictos dando a conocer individualmente sus opiniones. Haciendo referencia a las ideas establecidas por Piaget, encontramos que se considera al juego como el medio a través del cual el niño logra desarrollarse y entrar en contacto con el medio que le rodea, de este modo, se le facilita la comprensión y asimilación de la realidad.

El juego se concibe como una herramienta para la motivación y el aprendizaje, considerado como un factor determinante para lograr el desarrollo de los niños ya sea en los procesos de socialización, cognitivo y en general de su formación integral. Karl Gross (1902) fue el primero en hablar sobre la importancia del juego dentro del desarrollo del pensamiento y de la actividad del niño. Comenta que el juego es la preparación para la vida y la supervivencia. Considera que la mejor manera que los niños tienen para desarrollar sus habilidades es a través de la imitación a los adultos, por lo tanto, éste observa en el juego una herramienta adecuada para poner en práctica estas habilidades que los más pequeños necesitarán en su vida futura como adultos.

A lo largo de nuestros trayectos formativos vamos adquiriendo diversas habilidades y desarrollamos facultades que se consideran educables las cuales están relacionadas con dimensiones cognitivas, afectivas, motrices, culturales, sociales, corporales, estéticas, éticas; por lo que es importante tener en cuenta que nuestra madurez y la adquisición de conocimientos son alcanzados mediante el desarrollo de diversas experiencias que nos hacen crecer.

El juego es concebido según Chacón (2008), como una actividad lúdica que debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos ya que, al ser una actividad atractiva y motivadora, logra captar la atención de los alumnos en cualquier contenido del currículo. Díaz y Tron (2011) en su artículo *los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior* citan a Vygotsky, quien menciona que el deseo de saber y de dominar los objetos de la realidad circundante (como se menciona con anterioridad con el ejemplo de la tiendita), es lo que impulsa al juego de representación; hace referencia a que el juego es un factor central de aprendizaje y generador de la adaptación social ya que forma parte de las actividades diarias de los niños.

El juego permite a los niños desenvolverse en un entorno seguro e interactuar con los demás, ya que surge de manera libre y voluntaria, indicando que los niños tienen la libertad de hacerlo en la forma que ellos quieran, teniendo en cuenta las restricciones y consignas que da la educadora, así mismo de las reglas ya establecidas. Por lo tanto, se puede deducir que el juego tiene una motivación intrínseca, por lo que no puede estar coaccionado, más bien el niño debe sentirse libre, sino el juego estaría perdiendo su esencia y los grandes beneficios que aporta en los pequeños. Jugando el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios que puedan surgir.

Zabalza (1987), propone al juego como una actividad justificada y retroalimentada ya que al implicar actividades los niños están en constante movimiento, se comunican, se expresan, se imitan y aprenden unos de otros de una forma significativa, aunque los juegos no sean motores también se mantienen activos de manera psíquica, resaltando que implica de cierto esfuerzo.

El juego tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje, ya que a través del juego y debido a las características que este posee, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él los niños encuentran una motivación para aprender, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo debido a que el aprendizaje a través del juego se hace mediante la capacidad del niño, por lo tanto nosotras como futuras educadoras debemos aplicar nuestros conocimientos y habilidades para manifestarlos en el aula. Según Ausubel (2002), el aprendizaje significativo es un proceso cognitivo que desarrolla nuevos conocimientos y les permite a los alumnos apropiarse de ellos; dichos conocimientos únicamente pueden surgir si los contenidos que se están abordando tienen un significado que los relacione con los anteriores, lo que les facilitará la interacción y la reestructuración de una nueva información.

Unas de las habilidades que se desarrollan al implementar el juego en el preescolar son la socialización y la comunicación: el juego les proporciona a los niños herramientas fundamentales para entrar en contacto con sus mismos compañeros y los adultos, y en muchas ocasiones es a través del juego cuando los niños tienen un primer contacto con los adultos. El juego ayuda a los niños a establecer relaciones de comunicación con sus maestros y compañeros.

En el programa de Aprendizajes Clave, se menciona que el juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que favorece el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, por lo que se considera una actividad necesaria para lograr que los alumnos expresen su energía, su necesidad de movimiento y del mismo modo logren entablar relaciones sociales con el mundo que les rodea.

A través de dichas características, debemos resaltar el carácter holístico que tiene el juego, al proporcionarle a los niños un desarrollo integral y significativo, esto se afirma con las palabras de Antón (2007), quién afirma que: “toda actividad física y mental que realizan las personas produce a su vez la activación de fibras nerviosas y conexiones neuronales, que impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje”.

**Marco Referencial.**

El juego se aborda desde diferentes puntos de vista y se emplea de diversas formas, en este caso será abordado como una estrategia pedagógica para lograr alcanzar los aprendizajes esperados en alumnos de educación preescolar, lo que les permitirá comenzar con la construcción del conocimiento. Mediante la implementación del juego se busca acercar a los niños de manera directa a experiencias cercanas a la vida real y les permite crear un panorama de la resolución de problemas en la vida cotidiana, tales estrategias son el juego de la tiendita; dónde además de lograr reconocer e identificar el valor del dinero y su peso, le brinda una aproximación a la realización de compras o ventas.

Existen investigaciones relacionadas al tema de la presente tesis pertenecientes al nivel de educación preescolar, algunas de estas son las que he tomado como referencias para para retomar la temática que se plantea y la cual se pretende investigar. En el ámbito de la educación preescolar, el hecho de que los niños jueguen es una oportunidad para que se generen aprendizajes, logren sus propósitos, se les permita cierta libertad y que se interesen por el aula de su institución. Tal como lo mencionan Diana Carolina Santamaría Varón y Jorge Andrés Santamaría Varón en su investigación *la importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institución educativa* los docentes de educación preescolar comprenden el juego como una actividad libre y espontánea, por la que el niño y la niña pueden aprender y a su vez les permite conocer el mundo en el que se desenvuelven sin ser juzgados. (p.99)

Al llevar a cabo su investigación, pudo obtener como conclusión después de analizar ciertos resultados que es fundamental implementar el juego en su etapa de educación preescolar ya que es de suma importancia que nosotros como docentes estimulemos y fomentemos en los niños actitudes de respeto, de participación y tolerancia ya que el juego forma parte de su vida puesto que le permite descubrir su entorno, tanto como desarrollar su capacidad de socializar o relacionarse.

El juego en educación preescolar es importante ya que les permite observar, crear, sentir, construir, descubrir, explorar y desarrollar su imaginación, pero además pone en juego diferentes dimensiones cognitivas superiores como la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción y la atención. Al respecto, Díaz y Flores (2011) mencionan que “con respecto al desarrollo socioafectivo, el juego permite a los niños afirmarse, descubrirse, que es parte de la construcción de su personalidad”.

Así como también se menciona en la revista de la educación, jugando es que los niños aprenden y logran establecer relaciones sociales con otras personas y a resolver problemas propios de su edad, esta revista cita a Brower mencionando que el juego no es un lujo, sino una necesidad y complementando su idea, Hetzer (1992) probablemente es la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena.

**Metodología**

Esta investigación sigue la metodología investigación – acción, ya que se basa en reflexiones con el propósito de mejorar y transformar los ambientes de aprendizaje con la implementación del juego. Tomaremos en cuenta los pasos a seguir según Lewin (1946), como una espiral de pasos; la planificación, implementación y evaluación.

La identificación del problema; *El juego: una estrategia didáctica en la educación preescolar para favorecer los ambientes de aprendizaje,* manifestando la importancia que dicha estrategia lúdica tiene en las aulas preescolares como fortalecimiento y desarrollo de competencias en el alumnado.

El plan de acción toma en cuenta métodos cuantitativos mediante la utilización de un cuestionario para conocer la importancia que el currículo de educación prescolar le otorga al juego, con el fin de comprobar la hipótesis; la implementación del juego como una estrategia didáctica optimiza el desarrollo cognitivo de los niños para lograr alcanzar los aprendizajes esperados y les permite descubrirse a sí mismos, así como a su entorno, rescatando las habilidades y aptitudes que se favorecen al implementar la estrategia lúdica.

Durante las jornadas de observación y ayudantía en los jardines de niños, pude percatarme de que también se puede recabar información mediante la observación anotando los hechos de interés; por ejemplo, observando cómo son los comportamientos y avances pedagógicos de los niños durante la implementación de un juego, ya sea tecnológico o tradicional.

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

Para llevar a cabo la siguiente investigación es de suma importancia llevar un orden y control de los procedimientos a los que se recurren, las cuales se encuentran desglosadas a continuación.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Acción | Jun-sept | Octubre | Noviembre | Diciembre | Enero | Febrero | Marzo | Abril | Mayo |
|  | S1 |  |  |  |  |  |  |  |
| Definición del tema |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Antecedentes del tema |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Planteamiento del Problema |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Justificación |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Objetivos e hipótesis |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Preguntas de investigación |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Marco Teórico |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Metodología |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Selección de un instrumento validado. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Justificación del instrumento. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Aplicación del instrumento. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Revisión del instrumento. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Análisis de los resultados. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Verificación de hipótesis. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Introducción, discusión y conclusiones. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Referencias**

Ausubel. D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. 2ª edición, Barcelona: Paidós Ibérica.

Chacón, P. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta.

Cheng, D. y Stimson, P. (2004). Articulating contrast in kindergarten teachers’ implicit knowledge on play-based learning. International Journal of Educational Research

Delgado, I (2011). Juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo.

Diario oficial de la federación. (2018). *Acuerdo número 14/07/18 por el que se establecen los planes y programas de estudio de las licenciaturas para la formación de maestros de educación básica que se indican.* Recuperado de: <https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5533902&fecha=03/08/2018>

Díaz, M. y Tron, R. (2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior. Revista Electrónica de Psicología Iztacala, 14 (4). Recuperado el 20 de febrero de 2013, de [www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin](http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin)

Díaz, M. y Flórez, L. (2011). Los juegos y contextos importantes en el aprendizaje de los niños escolares. Revista Electrónica de Psicología Iztacala, 14 (3), 13-26. Recuperado el 20 de febrero de 2013 dewww.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin

Flinchun, B. (1988). “Early Childhood MovementmPrograms. Preparing Teachers for Tomorrow”. Journal physical Education, Recreation and Dance. 59(7) 62-67.

Groos, K. (1902). El juego como escuela de vida.

Hetzer, H. (1992). El juego y los juguetes. Argentina: Editorial Kapeluz.

Montañés, J., y otros (2000). El juego en el medio escolar. Revista ensayos

Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). Psicología del niño. Madrid: Morata.

Zabalza, M. Á. (1987). Áreas, medios y evaluación en la educación infantil. Madrid: Narcea.