Escuela Normal de Educación Preescolar

Licenciatura en Educación Preescolar

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamenteCiclo Escolar 2022-2023

EVIDENCIA DE UNIDAD II-Informe de investigación

**“El juego como estrategia para el conocimiento y proceso de la socialización en niños de preescolar”**

Quinto semestre Sección: C No. 20

Alumna: LLUVIA YAMILET SILVA ROSAS

Docente*:*

[*MARIA GUADALUPE HERNANDEZ VAZQUEZ*](http://187.141.233.82/sistema/mensajes/EnviaMensaje1.asp?e=enep-00045&c=1674507163&p=A4A19B7401M13B54A157657&idMateria=6882&idMateria=6882&a=M154&an=MARIA%20GUADALUPE%20HERNANDEZ%20VAZQUEZ)

UNIDAD 2 APRENDER A INVESTIGAR INVESTIGANDO.

Aplica el plan y programa de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos.

Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación.

Actúa de manera ética ante la diversidad de situaciones que se presentan en la práctica profesional.

Saltillo, Coahuila de Zaragoza enero 2023

**Índice**

Planteamiento del problema………………………………………………………………………3

Descripción del jardín y grupo…………………………………………………………… 4

Justificación de la investigación…………………………………………………………………...7

Objetivo general, especifico, hipótesis y preguntas de investigación………………………………………………………………………………………8

Marco referencial (antecedentes del tema) ………………………………………………………9

Marco teórico ………………………………………………………..………………………….. 13

Metodología………………………………………………………………………………………17

Resultados………………………………………………………………………………………. 18

Análisis de resultados……………………………………………………………………………21

Referencias…………………………………………………….…………………………………23

Anexos….……………………………………………………………………………………….24

Rubrica……………………………………………………………………………………………30

**Planteamiento del problema**

La importancia del juego en el preescolar es que los niños de primero, segundo y tercer año aprendan a explorar y dar sentido al mundo que les rodea, expresar su visión particular del mundo y de sus contextos familiares y sociales. Además de utilizar y desarrollar su imaginación y creatividad, manifestándola mediante su lenguaje oral y corporal.

En la vida del niño o de la niña, la principal actividad, a la que dedica más tiempo y, sobre todo, más ganas, energías e ilusión es el juego. A través del juego los niños también aprenden a vivir y ensaya la forma de actuar en el mundo que les rodea, como se había mencionado anteriormente. Esta es una actividad donde los niños adquieren conocimientos, aprenden a regular e identificar emociones y sentimientos no solo la de ellos sino también la de sus demás compañeros. Así mismo, articulan relaciones interpersonales, en una experiencia única que no se parece a ninguna otra, es decir, desarrollan sus propias experiencias personales.

Durante las jornadas de práctica se pudo comprobar que se necesita considerar el planteamiento del problema del juego como estrategia para el conocimiento y proceso de la socialización en los niños de preescolar, porque se pretende implementar técnicas creativas e innovadoras para el desarrollo de aprendizajes. Considerando que el juego como estrategia de conocimientos en niños nos deja ver y obtener diferentes resultados en los grados de primero, segundo y tercer grado de preescolar ya que el implementar juegos en las actividades dinámicas ha dado buen resultado en los aprendizajes de los niños.

**Descripción del jardín**

El jardín de niños Profa. Evangelina Valdés Dávila, se ubica en la colonia Mirasierra entre la calle 10 y 19. Cuenta con un sostenimiento estatal y ambos turnos Matutino y Vespertino. Cuenta con clave 05EJN0062N, el horario de educadores es de 8:30am-12:30pm y horario de alumnos de 9:00am-12:00pm. El personal de trabajo lo conforman 5 educadoras en ellas, la educadora de acompañamiento de practica Karla Lorena Mellado Vázquez, la directora Aleida Esmeralda Gonzales Fernández, la supervisora Edith Asís Cipriano, el personal de USAER, dos personas que se encargan del trabajo de intendencia, un maestro de música y una maestra en educación física.

Los tipos de vivienda de su alrededor, en la mayoría so casa de Infonavit de dos pisos, algunas con negocios como mercerías, abarrotes, tiendas de ropa, comida, entre otras. Los servicios públicos con los que cuenta es luz, drenaje, agua e internet. El jardín de niños no presenta ningún tipo de problemas sociales.

Los espacios constan de 7 aulas contando dirección, los salones de clase son grandes a medida que caben las mesas y sillas de trabajo para los niños, así como un escritorio para la educadora y máximo 3 muebles para guardar material, cuenta con patio cívico y área de juegos techada, cuentan con internet y equipos eléctricos como, laptops, impresoras, cañón y bocinas para cada uno de los salones de clase.

**Mi grupo**

El grupo de tercer grado sección B del jardín de niños, cuenta con un total de 33 alumnos, entre ellos 15 niñas y 18 niños. Con un 80 por ciento de asistencia, las edades en las que oscilan son de entre cinco y seis años. Las características de los niños de este grado, es que son muy actividades y necesitan estar manipulando o haciendo constantemente actividades dinámicas e innovadoras que llamen su atención, su estilo de aprendizaje en los alumnos es kinestésico ya que la mayoría tiene la habilidad de utilizar su cuerpo como forma de expresión.

Las BAPS que presentan en el grupo, de los 33 alumnos, solo uno presenta este tipo de barrera de aprendizaje, ya que se le diagnóstico hiperactividad, lo cual el niño esta medicado y en tratamientos. Las interrelaciones entre docentes con madres y padres de familia, es buena, aunque la educadora de grupo trata de solo llevar esa relación maestra-padres de familia, no ir más allá de eso.

Los resultados que se obtuvieron en el diagnóstico del grupo con base al juego como estrategia del conocimiento y proceso de la socialización, fue que la mayoría de los niños aprenden por medio de juegos o actividades interactivas, al momento de que ellos ven o escuchan la explicación de las actividades no hay participación por parte de ellos, pero al momento de que las actividades son dinámicas, los niños prestan más interés y participación.

De igual manera, la socialización en los niños de tercer grado de preescolar aún se está desarrollando después de haber tenido un año sin hablar, sin conocer y sin convivir con más niños de las mismas edades. Se observó que su proceso de socialización aún es muy regular, ya que no les gusta conocer o jugar con otras personas, si no son actividades, aun se sienten tímidos al hablar con alguien nuevo, no conocen muy bien su mundo exterior, y solo están acostumbrados a socializar con las mismas personas que los rodean, es decir, con su familia que la conforman mamá, papá y hermanos.

Es por ello, que se ha decidido trabajar con el campo de exploración del mundo social, para así poder indagar acerca de los procesos de socialización atreves del juego en los niños de tercer grado de preescolar. Así mismo se ha considerado la descripción del grupo y del jardín como un elemento importante para la investigación. Se considera el contexto educativo como un lugar en que los niños desde pequeños puedan relacionar, aprender, ver la realidad, crear escenarios imaginarios y aprender por si solos los significados de sus conceptos por medio de la exploración del contexto del jardín de niños.

**Justificación de la investigación**

Al estudiar este problema nos sirve para obtener resultados de estas estrategias, al tener una estrategia que implemente el juego ayuda a innovar las actividades favoreciendo y tomando en cuenta los conocimientos previos de los alumnos. De igual manera es de mucha utilidad estudiar este problema ya que sirve para conocer, aprender e identificar los métodos de enseñanza de los alumnos, así como hay alumnos que aprenden por medio de la visualización, auditivos y por manipulación, también hay niños que se les facilite aprender por medio del juego.

Con este problema se ven afectado los mismos alumnos y por una parte la educadora ya que al implementar estrategias que conlleven el juego no serviría si los alumnos no obtienen ese aprendizaje. Al igual, que los alumnos, niñas y niños de tercer grado del jardín, también serán los beneficiados porque si el juego como estrategia de aprendizaje funciona y se obtiene buenos resultados de eso, los alumnos podrán favorecer en su desarrollo de aprendizaje y enseñanza.

La importancia de este problema es que ayuda a desarrollar y aprender sus conocimientos que les permite imaginar, crear, expresar, explorar, así también el juego les ayuda a desenvolverse y tener más socialización con los demás compañeros.

Con base a las observaciones en las jornadas de práctica, se percató los diferentes de resultados de aprendizajes y conocimientos en base a los juegos como estrategias. Como se había mencionado anteriormente, el juego como estrategia para el conocimiento tiene fines educativos, que de alguna manera desarrollaran y fomenta en los niños y las niñas de educación preescolar, aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza obtengan diferentes resultados.

**Objetivo general**

Indagar y analizar las estrategias de aprendizajes en los niños de 3 a 6 años.

**Objetivos específicos**

1. Determinar si el juego se establece como estrategia de aprendizaje.
2. Analizar actividades didácticas en diferentes grados y comprobar si el juego es útil para el aprendizaje de cada niño de diferente grado.
3. Dar a conocer los conocimientos dados, es decir, resultados de actividades donde se trabajó el juego como estrategia

**Hipótesis**

El juego en el preescolar es una estrategia que implementa de manera dinámica el conocimiento de enseñanza y aprendizaje en el proceso de la socialización en los alumnos.

**Preguntas de investigación**

¿Cuál es la importancia del juego en preescolar?

¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en educación preescolar?

¿Qué estrategias de aprendizajes ejerce mayor conocimiento a los niños?

¿Qué favorece la estrategia el desarrollo en el juego?

¿Cómo integrar el aprendizaje a través del juego?

¿En qué edad el juego resulta más útil en preescolar?

¿El juego genera conocimientos?

¿Qué herramientas de aprendizaje se adquiere con el juego?

¿Qué favorecen los niños al trabajar actividades dinámicas?

¿El juego en actividades resulta más útil en niños de primer y segundo grado o en tercer grado?

**Marco de referencia**

El juego se ha considerado como un elemento importante en las estrategias para desarrollar de manera fácil y continua el aprendizaje en los alumnos de educación preescolar. Esto se considera un conjunto de actividades llamativas y didácticas, es decir, el juego debe ser agradable, cortos, divertidos, que fomenten y pongan en práctica los valores como el respeto, el compañerismo, la tolerancia, la responsabilidad, confianza, empatía, seguridad, entre muchos otros más valores que desde pequeños se pueden ir practicando.

El juego como recurso educativo Ricardo Lema (2019) define al juego como: “un recurso educativo que ha acompañado desde siempre la tarea educativa” (Lema, Let. al. 2019, pág. 1) es decir, todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica del adolescente para quienes el juego tiene una significación muy distinta de la funcional, ya que ellos tratan de subordinar el yo real al yo imaginario.

Es decir, los niños a esta edad les interesa aprender por medio del juego como estrategia, esto les favorece en desarrollar su imaginación, creatividad y relacionar lo imaginario con su contexto real dentro y fuera del jardín de niños. Así mismo, las investigaciones que se han realizado hasta hoy se enfocan al estudio y aplicación del juego, como se mencionaba anteriormente, antes de ser aplicado un juego, se toma en cuenta los conocimientos del alumno y el diagnostico grupal e individual para conocer sus estrategias e intereses de aprendizaje.

Recabar los resultados obtenidos del juego en la aplicación de la actividad, sirve para poder interrogarnos como educadoras si la estrategia aplicada para el conocimiento y aprendizaje en los niños de preescolar se realizó de manera adecuada, observar las áreas de oportunidad, así como fortalezas, entre muchas cosas más.

El juego es considerado como una herramienta importante y utilizada como una técnica para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje en los niños de preescolar, estos suelen ser muy importantes ya que se pueden aplicar en cualquier momento, siempre y cuando se lleve una relación del juego con el tema y aprendizaje que se planea.

Es decir, se refiere a que los contenidos de clase, como lo son los procesos de las actividades, el juego puede suceder en cualquier momento, siendo una herramienta o técnica para la elaboración de actividades, para el control del grupo o simplemente para complementar en los tiempos de sobra, conocidos como tiempos muertos. Es por ello que se debe aprender a improvisar en dado caso que se dé un tiempo muerto e juego puede ser muy útil, siempre y cuando tenga relación lo que se está viendo, así como ha sido mencionado anteriormente.

Como se había hecho mención, al aplicar el juego, los niños no solo aprenden del tema y aprendizaje esperado que se tiene planeado, sino también adquieren conocimientos relacionados con su vida real e imaginaria, conocen las reglas que llevan los juegos y las relaciona con las reglas aplicadas en el salón de clases.

Se ha considerado que lo que se permite reconocer y se demuestra en esta actividad es que el juego es una buena estrategia para que los alumnos se relacionen, aprendan y fortalezcan habilidades como la lectura, escritura, conteo, la socialización, entre otras habilidades.

Un espacio de socialización fundamental a través del juego es la escuela y la comunidad, donde se desarrollan variadas interacciones sociales (Alonqueo, 2017). Al respecto, los juegos reflejan el entorno cultural de los niños y niñas. Sin embargo, éstos han variado a lo largo del tiempo debido a la llegada de nuevas formas de entretenimiento como la televisión, los videojuegos, etc. Los cuales son agentes de la socialización. (Rivas, 2017)

Relacionándolo con lo que se ha observado en la práctica, las actividades les ayudan a fortalecer el desarrollo de estas actividades.

Como se ha mencionado anteriormente, los niños en educación preescolar al jugar por gusto sin saber que tiene como finalidad un aprendizaje esperado, fortalecen sus habilidades de lectura y escritura, para esto se han aplicado diversas actividades dinámicas, así como actividades que tienen finalidad de obtener conocimientos de conteo y la socialización.

La motivación por el juego también ha sido de mucha importancia, para ello se ha considera necesario aplicar actividades que a los niños los motive a aprender no solo sobre la secuencia o situación didáctica sino también sobre otros contextos, como sus habilidades de movimiento, reglas del juego.

Finalmente, al trabajar con un juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en los diferentes grados del preescolar, permite a los alumnos a construir y desarrollar sus propios conocimientos a través de diversas estrategias y herramientas, así como también a través de la exploración, la curiosidad, la imaginación y la experimentación.

En conclusión, en las jornadas de practica se observó cómo los niños a través del juego aprender a convivir, compartir, resolver conflictos, es por ello que también fortalecen valores como el respeto, el compañerismo, tolerancia, la empatía, el amor hacia el prójimo, entre otro. Al aplicar un juego no solo se obtienen conocimiento del tema planeado en las clases, sino también conocimientos sociales y culturales.

Lo más importante es que los niños de tercer grado logren desenvolverse al momento de convivir con los demás compañeros de sus mismas edades, ya que se han considerado que los niños solo conviven con personas de su contexto familiar y les resulta difícil hacer más compañeros y conocer el mundo exterior o el mundo que les rodea.

Se plantea este problema para indagar, analizar y recabar resultados por medios de los instrumentos y estrategias, que se abordan y se obtienen para los conocimientos y aprendizajes adquiridos en los niños de preescolar.

Así mismo, se mencionó su hipótesis en donde el juego en el preescolar es una estrategia que implementa de manera dinámica el conocimiento de enseñanza y aprendizaje en el proceso de la socialización en los alumnos. Llevando a cabo y sin olvidar sus objetivos generales y sobre todos los específicos.

Poder indagar y analizar las estrategias de aprendizajes en los niños de 3 a 6 años, determinando si el juego se establece como estrategia de aprendizaje, analizando actividades didácticas en diferentes grados y comprobar si el juego es útil para el aprendizaje de cada niño de diferente grado y dando a conocer los conocimientos dados, es decir, resultados de actividades donde se trabajó el juego como estrategia.

**Marco teórico**

Durante el periodo de jornadas de práctica se pudo observar y comprobar que es necesario considerar como planteamiento del problema el juego como estrategia para el conocimiento en los niños de preescolar en las edades de 3 a 6 años. Las estrategias didácticas se pueden entender como un plan con técnicas didácticas, llamativas para los niños, esto favorece la socialización de niños y la adaptación de cada uno de los alumnos como propósitos basándonos en el plan de aprendizajes.

Esto conlleva a trabajar con las estrategias de aprendizaje o enseñanza. Las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje. Las estrategias de aprendizaje son técnicas que podemos utilizar para implementar lo que queremos dar a conocer.

Sonia Patricia Guity López y Josué Alfonzo Mendoza Corrales, son investigadores enfocados en indagar estrategias didácticas para diferentes áreas.

En su artículo mostraron el resultado de la intervención realizada en el Centro de Investigación e Innovación Educativas de la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán, Honduras; donde se implementaron diversas estrategias didácticas en Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales para desarrollar competencias investigativas en los estudiantes. Los resultados permitieron concluir que los estudiantes poseían primero competencias actitudinales, en segundo lugar, las procedimentales y finalmente, competencias conceptuales, abriendo, esta investigación, la posibilidad de continuar indagando sobre nuevas estrategias metodológicas que permitan viabilizar los procesos de aprendizaje a fin de lograr mejores indicadores en la formación de investigadores. (Guity López, 2018, págs. 31-56. )

Se entiende como una guía flexible con una serie de pasos definidos que se tiene que seguir para así poder alcanzar el logro de objetivos, en este caso, para alcanzar los aprendizajes esperados de los campos con los que se planea trabajar. Esto conlleva a un conocimiento y el adquirir un aprendizaje. El conocimiento en los niños es una construcción que surgen a través de experiencias, exploraciones, imaginaciones. Adquieren conocimientos incluso por la creatividad ya que los niños van relacionados sus ideas.

Paulina Rubio Fernández, diputada y secretaria técnica de la Comisión de Puntos Constitucionales, Estudios Legislativos y Reglamentos del Congreso de Jalisco en sus investigaciones concluyo que:

Mediante el uso de estas estrategias didácticas se genera un aprendizaje activo y despierto, enriquece el aprendizaje artístico y permite afrontar el proceso educativo con la profundidad y variedad de enfoques necesaria en cada caso. Del mismo modo, resaltó la creación colectiva como una cuestión “muy importante” porque determina un escenario adecuado para que se materialice el aprendizaje. (Rubio Fernández, 2018)

Esto va con base al juego, ya que se pudo observar que por medio del juego los niños son capaces de imaginar, experimentar, crear y esto da un avance al desarrollo del aprendizaje y conocimiento, por lo tanto, se convierte en una estrategia de enseñanza y aprendizaje. El juego ha servido como herramienta para proporcionar y ejercitar el conocimiento, además de proporcionar, ha servido para que los alumnos de preescolar adquieran libertad al realizar las actividades, así como ser activos y fomentan la participación grupal. Se percató como los niños a través del juego, también desarrollan su seguridad en actividades.

Se entiende que como los juegos son estrategias llamativas que captan la atención del niño, a los niños les gusta, se sienten en confianza y seguros. La seguridad es lo que favorece mucho en alumnos de preescolar, porque de eso se motivan a participar, crear, imaginar y explorar, entre muchas cosas más como se ha mencionado anteriormente.

Así también, el juego como estrategia para el conocimiento de enseñanza y aprendizaje, en el jardín de niños son de mucha importancia ya que se aplican actividades y los niños desarrollan sus habilidades de lenguaje oral y escrito, de igual manera el lenguaje corporal.

El juego basado en la teoría Piagetiana fomenta el desarrollo de la capacidad de simbolizar y representar, así como también el identificar objetos. Sin olvidar que también adquieren el aprendizaje de las reglas que se deben de llevar a cabo no solo en el salón de clase, sino también en los juegos y las actividades. Se ha considerado una disciplina de la pedagogía, en la educación, que se encarga del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas que están involucrados en él siendo, además, “una respuesta a la necesidad de encontrar un equilibrio que armonice la relación entre las maneras de enseñar de los educadores y el aprendizaje de sus discípulos”. (Abreu, et a, 2017, pág. 82)

El juego es una actividad dinámica donde los niños de educación preescolar juegan por placer, diversión y además de aprender por medio de esta estrategia, también disfrutan de ello.

Esto quiere decir, que los niños se van adaptando al proceso del juego que tiene como finalidad un aprendizaje y conocimiento, así mismo desarrollan sus propias capacidades. Aparte de la importancia y del aporte del juego como estrategias del conocimiento del niño en la educación preescolar, también existen los beneficios del juego.

Se observó que, en las jornadas de prácticas, cuando se aplicaban los juegos como actividades dinámicas, los niños aparte de desarrollar su capacidad de pensar y reflexionar, también conducen al mejoramiento de la capacidad de crear y mantener relaciones significativas con otros niños de su edad y con los adultos.

Así mismo, se puede aportar el desarrollo emocional en los juegos ya que les ayuda a expresar, reconocer y manejar sus emociones y no solo de la de ellos, sino también identificar las emociones de sus demás compañeros. Los niños implican las formas en que llegan a comprender y seguir o no las reglas del mundo social.

La clasificación del juego es una distinción entre el juego y el trabajo, que es lo que se observó. Se sabe también que el adulto, el tutor del niño no impone trabajo hacia él, ya que las actividades deben estar ajustadas a sus necesidades y sus intereses, para satisfacer su deseo de curiosidad crecimiento y conquista.

Esto se requiere a que las actividades de trabajo y los juegos como estrategias se aplican tomando en cuenta las necesidades de los alumnos y a lo que están acostumbrados a trabajar. Es decir, en el jardín de práctica, el grupo de tercer grado se observó que era muy inquieto y activos, a los niños les gusta moverse, correr, bailar, gritar y en este caso, se aplicaron actividades y juegos en donde los niños realizaran todo, utilizaron sus sentidos y así también juegos que les ayudo desarrollar sus actividades motoras.

Aplicar los juegos como estrategia para el conocimiento y del aprendizaje en educación preescolar, ayuda a desarrollar diversas habilidades y capacidades que les ayuda a los niños de esas edades entre 3 a 6 años a fortalecer y poner en práctica no solo en su contexto académico del jardín de niños, sino también en su contexto social y cultural. Se considera una estrategia muy útil ya que los niños juegan por diversión y por medio de la diversión y entretenimiento los niños adquieren ese conocimiento y aprendizaje.

A través de esto los niños en el preescolar han aprendido también llevar a cabo la socialización con sus demás compañeros. Se observa que sus minutos de recreo es donde los niños se animan a conocer otras personas por medio del juego.

**Metodología**

El tipo de investigación que se utilizara es una investigación cualitativa es el método de investigación-acción, ya que se pretende partir de los resultados de los instrumentos realizados, se realizara una entrevista con preguntas breves y claras basadas en el tema del juego y del mundo social. Se aplicará de manera presencial en físico, se aplicará en general al grupo de 3B del jardín de niños de practica Evangelina Valdés Dávila.

Los resultados obtenidos se analizarán de manera en que una vez que se tenga respuesta a esas preguntas, se graficaran cada respuesta de acuerdo con los resultados de cada niño, se analizaran y de eso se sacara una conclusión y un análisis más especificado. Cada uno de los aspectos fueron aplicados basados en la jornada de practica así como se muestra en el (Anexo 3).

En tal anexo muestra los distintos aspectos que se llevo acabo para realizar dicho informe. Muestra con claridad la fecha que se realizó, así como la semana y el mes, esto me sirvió para tener una organización de las investigaciones, llevar a cabo una forma correcta de aplicar los instrumentos, así como también, la elaboración del cronograma fue base de la realización de este informe de investigación.

**Resultados**

Graficas de resultados

**Análisis de resultados**

Para este análisis de resultados se aplicaron preguntas respondidas con base a los instrumentos de la jornada de práctica. Se obtuvieron resultados concisos y de manera general. Así también se dio respuesta a los objetivos de la investigación como objetivo general fueindagar y analizar las estrategias de aprendizajes en los niños de 3 a 6 años, lo cual, si se realizó ya que se indagó y se analizó las estrategias de aprendizajes en los niños de los diferentes grados, primero, segundo y tercero. (Anexo1)

En los objetivos específicos se pretendió determinar si el juego se establece como estrategia de aprendizaje, lo cual, si se logró en la mayoría de los grados,analizar actividades didácticas en diferentes grados y comprobar si el juego es útil para el aprendizaje de cada niño de diferentes grados y dar a conocer los conocimientos dados, es decir, resultados de actividades donde se trabajó el juego como estrategia.

Se dio a conocer que la importancia del juego en el preescolar es que a cada niño adquiera y desarrolla los aprendizajes esperados, que se fomente su participación, comunicación y facilidad de lenguaje al momento de explicar o exponer ideas o sucesos. Es decir, el juego es una actividad mental y física que favorece el desarrollo de los niños de una manera integral y divertida. Les ofrece ciertas posibilidades para lograr el desarrollo y de esta manera lograr un aprendizaje por medio de la investigación, creatividad, diversión, el descubrimiento, la fantasía y la ilusión.

Así también se ha visto como lo caracterizan ciertos autores, por ejemplo (Diaz, 1993) “lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe intereses algunos; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien”. Es decir, el niño en el preescolar aprende de manera espontánea ya que su estrategia de aprendizaje es exteriorizada.

Lo que caracteriza al juego como estrategia didáctica es que es muy dinámica y divertida para los niños, esto hace que se le facilite adquirir los conocimientos sin necesidad de que los niños sientan que se les está esforzando a aprender algo y que tomen la estrategia como un juego divertido, y no como un proceso que se les puede llegar hacer aburrido lo que llevara varias consecuencias o áreas de oportunidad.

Por medio de las actividades, se debe diseñar actividades que contengan el jugar, correr, saltar, buscar, contar, etc. Para que sea dinámica y de esta manera favorecer a mejores aprendizajes, el mejoramiento de la comunicación y compañerismo así también favorece en los niños tener más confianza, liderazgo y respeto.

Para (Vargas Z, 1995) Vargas, (1995) menciona a H. Carl el cual pensaba que: “1- el juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o alumno, y 2- el juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos”. Es decir, el juego primero se encarga de manejar las habilidades de los niños, ver de qué son capaces y hasta donde, ya después el juego se hace flexible para cada uno.

Finalmente, se ha comprobado que el juego si genera conocimientos para los niños de educación preescolar, así también a los niños que lo adquieren más por medio de esta estrategia, son los niños de tercer grado, ya que entre las edades de 5-6 años, su mente no solo crea e imagina sino también su socialización desarrolla con los demás compañeros de su edad.

En teoría de crecimiento y mejoramiento (Newman, 1983) mencionan Appleton (1910), el cual consideró el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensaya sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva. Con esto se concluye que el juego favorece en muchas etapas y mejora su crecimiento, por medio del juego no solo aprende sino conoce más sus contextos, capacidades, reglas, socializa, etc.

# Referencias

Abreu, O., Gallegos, M. C., Jácome, J. G., & Martínez, R. J. (2017). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. Formación Universitaria, 10(3), 81-92.

Alonqueo, P. Loncón, M. Vásquez F, Gutiérrez, J. Parada, L. (2017). Juegos escolares mapuche en el patio de recreo en una escuela rural Mapuche. Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/264/26454662012.pdf

Guity López, S. P. (2018). Desarrollar estrategias didácticas para la adquisición. *Revista de Investigación*, 25(39), 31-56. .

Lema, R et. al. (2019). El juego y la recreación en la intervención educativa. Didáctica Primaria , Año 5, N°. 24. pp.1-4.

Rivas, F. Sullca, R. (2017). Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “santa teresita” san jerónimo, Andahuaylas 2017. Recuperado de http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia%20de%20los%20jueg 56 os%20tradicionales%20en%20el%20logro%20de%20os%20aprendizajes.pdf?sequence =1&isAllowed=y

Rubio Fernández, A. (2018). Cuatro estrategias didácticas basadas en arte contemporáneo: El proceso educativo como obra de arte a través de Metodologías Artísticas de Enseñanza-Aprendizaje. ANIAV - *Revista de Investigación En Artes Visuales,* 1(3), 67-79.

**Anexos**

(Anexo 1) Instrumento de investigación y ficha de evaluación

**Primer grado**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Lo hace | No lo hace | En proceso | Observaciones |
| Juego como estrategia | | | | |
| Participa en todos los juegos de actividades que se le indica |  |  |  |  |
| Adquiere los aprendizajes esperados por medio del juego |  |  |  |  |
| Se muestra conforme con las actividades realizadas por medio del juego y menciona lo que se realizó, vio y aprendió. |  |  |  |  |
| Actividades didácticas en diferentes grupos | | | | |
| La participación en las actividades didácticas es buena |  |  |  |  |
| Se realizan con los demás compañeros para el trabajo colaborativo |  |  |  |  |
| Adquiere conocimientos regulas con base a las actividades didácticas |  |  |  |  |

**Segundo grado**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Lo hace | No lo hace | En proceso | Observaciones |
| Juego como estrategia | | | | |
| Participa en todos los juegos de actividades que se le indica |  |  |  |  |
| Adquiere los aprendizajes esperados por medio del juego |  |  |  |  |
| Se muestra conforme con las actividades realizadas por medio del juego y menciona lo que se realizó, vio y aprendió. |  |  |  |  |
| Actividades didácticas en diferentes grupos | | | | |
| La participación en las actividades didácticas es buena |  |  |  |  |
| Se realizan con los demás compañeros para el trabajo colaborativo |  |  |  |  |
| Adquiere conocimientos regulas con base a las actividades didácticas |  |  |  |  |

**Tercer grado**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Lo hace | No lo hace | En proceso | Observaciones |
| Juego como estrategia | | | | |
| Participa en todos los juegos de actividades que se le indica |  |  |  |  |
| Adquiere los aprendizajes esperados por medio del juego |  |  |  |  |
| Se muestra conforme con las actividades realizadas por medio del juego y menciona lo que se realizó, vio y aprendió. |  |  |  |  |
| Actividades didácticas en diferentes grupos | | | | |
| La participación en las actividades didácticas es buena |  |  |  |  |
| Se realizan con los demás compañeros para el trabajo colaborativo |  |  |  |  |
| Adquiere conocimientos regulares con base a las actividades didácticas |  |  |  |  |

Fichas de evaluación

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Indicador | Si | No | En proceso | Observaciones |
| Explica a sus compañeros como es, como ocurrió o cómo funciona algo. |  |  |  |  |
| Ordena las ideas para que sus compañeros comprendan |  |  |  |  |
| Identifica la equivalencia entre monedas en situaciones reales o ficticias de compra y venta por medio del juego del supermercado |  |  |  |  |
| Participa, explicando, identificando y ordenando lo que se le pide |  |  |  |  |

**Anexo 2. Preguntas de investigación**

**¿Cuál es la importancia del juego en preescolar?**

Que cada niño vaya adquiriendo y desarrollando los aprendizajes esperados, que se fomente su participación, comunicación y facilidad de lenguaje al momento de explicar o exponer ideas o sucesos.

**¿****Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en educación preescolar?**

Que el juego como estrategia es muy dinámica y divertida para los niños, esto hace que se le facilite adquirir los conocimientos sin necesidad de que los niños sientan que se les está esforzando a aprender algo y que tomen la estrategia como un juego divertido, y no como un proceso que se les puede llegar hacer aburrido

**¿Qué estrategias de aprendizajes ejerce mayor conocimiento a los niños?**

El juego, actividades dinámicas y estrategias de música

**¿Qué favorece la estrategia del juego en el desarrollo?**

Favorece a mejores aprendizajes, el mejoramiento de la comunicación y compañerismo así también favorece en los niños tener más confianza, liderazgo y respeto

**¿Cómo integrar el aprendizaje a través del juego?**

Por medio de las actividades, diseñar actividades que contengan el jugar, correr, saltar, buscar, contar, etc. Para que sea dinámica

**¿En qué edad el juego resulta más útil en preescolar?**

De acuerdo con los resultados obtenidos, el juego resulta más útil en el grado de tercero en el preescolar

**¿El juego genera conocimientos?**

Si los genera siempre y cuando ese sea su propósito y contengan aprendizajes espera

(Anexo 3) Cronograma

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Septiembre | | | | Octubre | | | | Noviembre | | | | Diciembre | | | | Enero | | | |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Elección del tema |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Planteamiento del problema |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Justificación |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Objetivos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Hipótesis |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Marco teórico |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Metodologías |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Bibliografía |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Esquema de la investigación |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CRITERIO** | **NIVEL ESTRATÉGICO**  **10** | **NIVEL AUTÓNOMO**  **8-9** | **NIVEL RESOLUTIVO**  **7** | **NIVEL RECEPTIVO**  **6** | **NIVEL PREFORMAL**  **5** |
| **Portada** | Tiene todos los datos que se indicaron en el esquema. | Tiene la mayoría de los datos que se indicaron en el esquema. | La portada tiene el título del informe de la investigación y el nombre del autor | La portada solo tiene el título del informe de la investigación | No tiene portada |
| **Planteamiento del problema** | Describe el planteamiento del problema, situándolo en un contexto real y delimita el objeto de estudio.  Presenta los argumentos por los cuáles se va a realizar la investigación (el por qué y para qué estudiar ese problema).  Especifica la importancia del problema, la relevancia social (quiénes se ven afectados) y la utilidad de la investigación (quiénes se benefician con su realización).  Se describen de manera detallada el objetivo general y los específicos:  El objetivo general especifica lo que se quiere lograr con la investigación (está redactado en infinitivo).  Los objetivos específicos representan una secuencia lógica del objetivo general (son claros, coherentes y factibles). | Se describe el planteamiento del problema en un contexto real, pero no está delimitado.  Presenta los argumentos por los cuáles se va a realizar la investigación (el por qué y para qué estudiar ese problema).  Se mencionan el objetivo general y los específicos.  El objetivo general especifica lo que se quiere lograr con la investigación (está redactado en infinitivo).  Los objetivos específicos no representan una secuencia lógica del objetivo general (no son claros, coherentes y factibles). | Se menciona donde se realizará la investigación, pero el planteamiento del problema no es claro.  Se explica de manera muy general las razones por las que se realizará la investigación.  Se mencionan el objetivo general, pero no contiene objetivos específicos.  La hipótesis no es clara ni precisa. | Se menciona el planteamiento del problema, pero no está situado en una realidad, No está delimitado  Solo menciona el por qué se va a realizar la investigación.  El objetivo general y la hipótesis no tienen relación directa con el problema de investigación. | No se identifica el planteamiento del problema.  Se omite la explicación de las razones por las que se hará la investigación.  No se especifican los objetivos e hipótesis. |
| **Antecedentes del tema** | Hace una revisión de investigaciones previas del tema de investigación, en fuentes confiables, escribe más de 2 citas bibliográficas. | Hace una revisión de investigaciones previas del tema de investigación, en fuentes confiables, escribe 2 cita bibliográficas. | Hace una revisión de investigaciones previas del tema de investigación, en fuentes confiables, escribe sólo 1 cita bibliográfica. | Se incluyen antecedentes del tema, No incluye citas bibliográficas. | No incluye antecedentes del tema. |
| **Marco teórico** | Cuenta con las bases teóricas compuestas por todos aquellos temas que están relacionados con la investigación. Se obtiene de diversas fuentes confiables como revistas científicas, libros, tesis, etc. Escribe reflexiones propias de la información consultada.  Escribe al menos 4 citas bibliográficas. | Cuenta con las bases teóricas compuestas por todos aquellos temas que están relacionados con la investigación. Se obtiene de diversas fuentes confiables como revistas científicas, libros, tesis, etc. Escribe reflexiones propias de la información consultada, pero no son suficientes.  Escribe 3 citas bibliográficas. | Cuenta con la información de tema obtenida de diversas fuentes confiables como: revistas científicas, libros, tesis, etc. Que fundamentan o guían la investigación. No escribe reflexiones propias de la información consultada.  Escribe 2 citas bibliográficas. | Se escriben bases teóricas de temas que están relacionados con la investigación. No se obtiene de fuentes confiables como revistas científicas, libros, tesis, etc. No escribe reflexiones propias de la información consultada.  Escribe 1 cita bibliográfica. | No incluye marco teórico |
| **Metodología** | Describe con claridad los sujetos, el enfoque o diseño de la investigación, los métodos y técnicas de recogida de información. Describe cómo va a realizar el análisis de datos.  Sustenta cada uno de los métodos y /o técnicas seleccionadas (escribe las citas bibliográficas de cada técnica a emplear).  Menciona las etapas que realizó en la elaboración del informe para el curso de innovación. Así como las etapas de la actividad aplicada del curso de educación inclusiva.  Incluye como anexos los instrumentos empleados en la recolección de datos. | Describe con claridad los sujetos, el enfoque o diseño de la investigación, los métodos y técnicas de recogida de información. Describe cómo va a realizar el análisis de datos.  No sustenta cada uno de los métodos y /o técnicas seleccionadas (escribe las citas bibliográficas de cada técnica a emplear). | No se describe con claridad los sujetos, el enfoque o diseño de la investigación, los métodos y técnicas de recogida de información. No describe cómo va a realizar el análisis de datos.  No escribe todas las citas bibliográficas de cada técnica a emplear. | Menciona el diseño metodológico, pero no lo sustenta (no escribe la cita bibliográfica). | No describe el diseño metodológico y /o la selección de métodos no son apropiados. |
| **Resultados** | Presenta los datos obtenidos con la aplicación de instrumentos, de manera organizada en tablas y gráficas, de tal manera que faciliten su análisis. Realiza una interpretación de los datos obtenidos. Las tablas y/o gráficas están debidamente identificas. | Presenta los datos obtenidos con la aplicación de instrumentos, de manera organizada en tablas y gráficas, de tal manera que faciliten su análisis. Las tablas y/o gráficas están debidamente identificas. | Presenta los datos obtenidos con la aplicación de instrumentos, de manera organizada en tablas y gráficas, de tal manera que faciliten su análisis. Realiza una interpretación de los datos obtenidos. Las tablas y/o gráficas no están debidamente identificas. | No presenta los datos obtenidos con la aplicación de instrumentos, de manera organizada en tablas y gráficas, de tal manera que faciliten su análisis. No realiza una interpretación de los datos obtenidos. Y las tablas y/o gráficas no están debidamente identificas. | El informe no presenta resultados |
| **Análisis de Resultados** | Se realiza un análisis de los resultados, de acuerdo con el tipo de estudio: cualitativo, cuantitativo o mixto.  El análisis de los resultados responde correctamente a las preguntas planteadas en el problema.  Tiene sustento teórico-práctico. Tiene al menos 3 citas bibliográficas. | El análisis estadístico responde de manera parcial a las preguntas planteadas en el problema.  Tiene sustento teórico-práctico Tiene 2 citas bibliográficas. | El análisis estadístico presenta limitaciones para responder las preguntas planteadas en el problema.  Tiene sustento teórico-práctico. Tiene 1 cita bibliográfica. | El análisis estadístico presenta limitaciones para responder las preguntas planteadas en el problema.  No tiene sustento teórico-práctico. | El informe no presenta un análisis de resultados |
| **Ortografía y redacción** | El escrito denota el uso correcto de reglas ortográficas y expresa ideas completas y coherentes.  No tiene errores ortográficos ni errores gramaticales. | Tiene de 1 a 3 faltas de ortografía y/o errores gramaticales. Expresa ideas completas y coherentes. | Tiene de 4 a 5 faltas de ortografía y/o errores gramaticales. Expresa ideas claras y coherentes. | Tiene de 6 faltas de ortografía y/o errores gramaticales. Las ideas no son claras ni coherentes | El informe presenta más de 7 errores ortográficos y uso inadecuado de los signos de puntuación. Las ideas no son claras ni coherentes |
| **Referencias Bibliográficas** | Todas las fuentes de información están documentadas y propiamente citadas siguiendo el formato establecido APA7.  (Incluye al menos 10 referencias). | La mayoría de las fuentes de información están documentadas y propiamente citadas siguiendo el formato establecido APA7 (las citas están escritas en el texto, pero no se incluyeron en la lista de referencias bibliográficas o viceversa).(Incluye de 9 - 8 referencias) | Todas las fuentes de información están documentadas y propiamente citadas: incluye la mayoría de la información del formato establecido APA7.  (Incluye de 6 - 7 referencias) | La lista de referencias bibliográficas no está escrita con el formato APA7.  (Incluye menos de 5 referencias) | No tiene lista de referencias bibliográficas |

Rubrica