ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

Licenciatura en Educación Preescolar

Ciclo 2022-2023

HERRAMIENTAS BÁSICAS PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Trabajo de Investigación: **Estrategias lúdicas como recurso didáctico para lograr el proceso de interacción y trabajo colaborativo dentro del aula en alumnos de preescolar.**

Competencias profesionales:

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.

Titular. Marlene Muzquiz Flores

Alumna. Victoria Hernández Herrera #15

Tercer año, quinto semestre Sección A

Saltillo, Coahuila 23 enero/2023

**Planteamiento Del Problema**:

Estrategias lúdicas, Recurso didáctico, Proceso de interacción, Trabajo colaborativo.

El proceso de las relaciones sociales influye mucho en el aprendizaje. La deficiente interacción social entre los alumnos no permite que las actividades del trabajo colaborativo sean realizadas eficazmente lo que provoca que el aprendizaje no sea favorecido. Dicha problemática se presenta dentro del aula en el presente jardín de práctica, el Jardín de Niños David Alfaro Siqueiros en el grado de segundo, sección A. El cual cuenta con 28 alumnos preescolares, siendo 16 alumnas y 12 alumnos, lo cual pude notar que existen dos casos que regularmente se presentan dentro del aula, el primero es que los alumnos tienen dificultad al interactuar con sus compañeros y no realizan el trabajo colaborativo que les indica la educadora titular, por lo que al no comunicarse con sus iguales y tener una personalidad introvertida, no participan durante clase y no se va favoreciendo ese desarrollo del lenguaje oral, lo cual provoca la entorpecida comunicación con sus compañeros, al mismo tiempo su forma de relacionarse con sus iguales es insuficiente y difícil pues tienden a ser violentos con sus iguales y de esto emerge que sus compañeros lo eviten y de esta forma no tenga con quien apoyarse y colaborar en los trabajos en equipo ya que es excluido por los demás alumnos, por otro lado pueden existir alumnos que sepan como comunicarse pero evitan a sus compañeros, se la pasan solos y él mismo tiende a excluirse de las actividades escolares y en grupos dentro y fuera del aula, pueden tener una personalidad sumamente introvertida y no externar por sus emociones u opiniones lo provocará que sus compañeros aunque por momentos traten de integrarlo, siempre lo dejen atrás ya se queda solitario como si se tratara de una rutina monótona.

Una vez detectado el problema de interacción que existe dentro del aula, se plantea que las estrategias lúdicas sean utilizadas como recurso didáctico para favorecer el proceso de interacción y trabajo colaborativo en los alumnos.

Las estrategias lúdicas son implementadas por el docente para favorecer el aprendizaje y las competencias con actividades como el juego educativo, juegos de mesa, juegos de roles, dinámicas como drama, etc.   
Los recursos didácticos son utilizados por los docentes para reforzar el aprendizaje con el uso de materiales variados y seleccionados específicamente según el estilo de aprendizaje y las necesidades de los alumnos.

Esta problemática hace que nos planteemos la siguiente pregunta:

* ***¿Cómo impactan las estrategias lúdicas en el proceso de interacción y trabajo colaborativo dentro del aula de alumnos de preescolar?***

**Objetivo general:**

* Implementar estrategias lúdicas como recurso didáctico para favorecer el proceso de interacción y trabajo colaborativo en los alumnos dentro del aula.

**Objetivos específicos:**

* Conocer las estrategias lúdicas que se pueden implementar en el preescolar de acuerdo a los estilos de aprendizaje de los alumnos para favorecer el proceso de interacción y trabajo colaborativo en los alumnos.
* Seleccionar las estrategias lúdicas de acuerdo con el estilo de aprendizaje de los alumnos para favorecen el proceso de interacción y trabajo colaborativo en los alumnos de preescolar.
* Evaluar la efectividad de las actividades propuestas para conocer el impacto en el desarrollo de la colaboración de los alumnos.

**Preguntas de investigación:**

* ¿Cómo favorece el proceso de interacción y trabajo colaborativo al implementar estrategias lúdicas como recurso dentro del aula?
* ¿Cuáles son estrategias lúdicas que favorecen el proceso de interacción en los alumnos preescolares de acuerdo con su estilo de aprendizaje?
* ¿En qué medida la selección de las estrategias lúdicas como un recurso didáctico favorece el proceso de interacción en los alumnos?
* ¿Qué indicadores se deben tomar en cuenta en el diseño de evaluación para conocer el impacto en los alumnos?

**Hipótesis.**

* Juicio: Si se implementan estrategias lúdicas como recurso didáctico con los alumnos preescolares dentro del aula se favorecerá el proceso de interacción y trabajo colaborativo.
* A mayor conocimiento de los estilos de aprendizaje, mejor será la selección de las estrategias lúdicas de los alumnos y se podrá favorecer el proceso de interacción y trabajo colaborativo en el aula.
* A mejor selección de estrategias lúdicas como recurso didáctico mayor será el proceso de interacción y trabajo colaborativo en los alumnos de preescolar.
* Si se evalúa la efectividad de las actividades propuestas se medirá el desarrollo del proceso de interacción y trabajo colaborativo en los alumnos de preescolar.

**Justificación.**

El tema de la socialización en el aprendizaje y desarrollo del niño se nos ha explicado desde primer semestre en la licenciatura de preescolar, se nos ha presentado como uno de los aspectos más importantes para las futuras y actuales educadoras ya que es un medio de aprendizaje muy enriquecedor para el ser humano. Estos saberes y teorías abordadas durante el transcurso de los primeros dos años de la licenciatura dieron pauta a que surgiera la duda de cómo potencializar en los niños la socialización y si en verdad esta serviría para su aprendizaje. Las prácticas que realicé en mi segundo año en el jardín Justo Sierra con el grupo de primer año, sirvieron para detectar que la socialización e interacción de los párvulos con sus iguales si influye en su aprendizaje. Dentro de las prácticas actuales en el nuevo jardín, recabé nuevos datos a través de la observación del grupo y pude percatarme que, en efecto, los infantes ocupan la interacción social con sus iguales para su aprendizaje y desarrollo personal y cognitivo; al igual que mejora la producción de evidencias y mejora su realización ya que entre ellos tienden a ayudarse, guiarse y orientarse. Para resolver la duda de cómo tratar la interacción y el trabajo colaborativo en alumnos de preescolar quise proponer que se usen estrategias lúdicas como recurso didáctico.

Esta investigación ofrece el desarrollo de conocimientos sobre si en verdad las estrategias lúdicas sirven al docente como recurso didáctico para favorecer el proceso de aprendizaje a través del trabajo colaborativo e interacción dentro de su aula, lo cual aportaría a la praxis del maestro con una nueva herramienta que facilitará su trabajo, esto beneficiaría en gran parte al momento de detectar la falta de socialización e interacción de los alumnos, dicha situación que suele presentarse regularmente, más cuando inicia el ciclo escolar donde se integran alumnos nuevos y principalmente en primer año de preescolar donde los alumnos entran al jardín sin conocer a nadie, es un nuevo mundo para ellos y es en ocasiones muy difícil para ellos adaptarse a un nuevo entorno ya que se sienten desprotegidos y su nivel de egocentrismo es muy alto pues la mayoría no convive con personas de su misma edad o la convivencia es muy escasa y al entrar al preescolar no saben cómo interactuar.

Dicho aporte lo considero coherente con el plan y programa de estudios Aprendizajes Clave (2017) que nos convoca a que las clases sean innovadoras, prácticas y con materiales concretos para los alumnos pues se ha investigado y se conoce que los alumnos aprenden más experimentando y creando experiencias que se fusionarán con sus saberes previos, es ahí donde ellos absorberán nueva y distinta información a la que están acostumbrados gracias a su contexto y lo que nosotros les mostremos.

**Marco Referencial**

**Antecedentes.**

**Antecedentes internacionales.**

La tesis de Karla Patricia Solórzano Pacheco (2021) fue aplicada a en la Unidad Educativa “María Esther Enderica Endara” en el Cantón de El Carmen, dicha investigación busca conocer la influencia de las estrategias lúdicas en el trabajo cooperativo dentro del aula de los infantes que están en Educación Inicial, tomando en cuenta temas sobre la relevancia que tiene el maestro dentro del proceso de enseñanza, enfocándose en la innovación de las metodologías como la metodología del aprendizaje cooperativo y propone una propuesta de intervención educativa. Su trabajo se titula “Estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara en la comunidad la Medianía, parroquia 4 de diciembre, cantón el Carmen, provincia de Manabí en el período marzo-agosto 2021”.

Su objetivo general propone identificar estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo de los niños y niñas de 4 a 5, mediante una investigación de campo para la elaboración de una guía de actividades, en base a dicho objetivo surgen tres objetivos específicos de esta investigación, el primero es distinguir las diferentes estrategias lúdicas mediante el método documental e investigación de campo, el segundo es determinar el nivel de trabajo cooperativo y sus dificultades dentro del aula de los niños y niñas de 4 a 5 años a través del método de observación y el tercero es elaborar una guía de actividades que aplique diferentes estrategias lúdicas para maximizar el trabajo cooperativo de los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II mediante la investigación de campo.   
En dicha investigación elaborado bajo un enfoque mixto, donde se utilizaron instrumentos de evaluación como la observación, encuestas, cuestionarios, listas de cotejos. Luego de aplicar sus actividades propuestas recabó datos los cuales al hacer un análisis concluyó que el realizar una Guía Didáctica con distintas actividades lúdicas es de suma importancia ya que es muy útil para la etapa inicial pues es un recurso didáctico que motiva e incentiva a las niñas y niños de 4 a 5 años, datos de dicha población que se estudió.

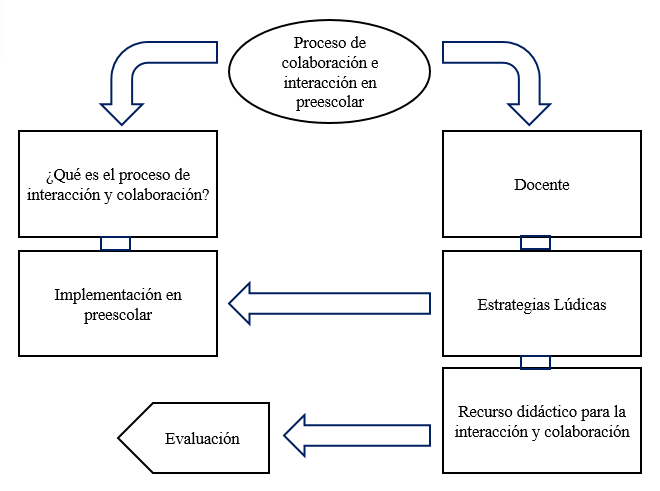
Por otro lado, en la ciudad de Guayaquil, Milena Gabriela Reinoso Rosales (2022) realizó una tesis acerca de las actividades didácticas y el trabajo colaborativo de los niños de 4-5 años, donde se planteó ¿Cómo se relacionan las actividades didácticas con el trabajo colaborativo de los niños de 4- 5 años en el CDI Trencito del período lectivo 2022-2023?, de dicha pegunta surgió el objetivo de analizar la relación de actividades didácticas propuestas por el docente para el desarrollo del trabajo colaborativo en los niños de 4-5 años en el CDI Trencito, de donde surgieron tres objetivos específicos establecer los fundamentos teóricos de las actividades didácticas en los trabajos colaborativos, evaluar la aplicación las actividades didácticas en el desarrollo del trabajo colaborativo en los niños de 4-5 años en el CDI Trencito y elaborar una guía didáctica que capacite al docente en el uso de las actividades didácticas para el desarrollo del trabajo colaborativo en los niños de 4-5 años del CDI Trencito.  
La investigación es de tipo descriptiva y de campo, con enfoque mixto en el cual utilizó instrumentos como fichas de observación, entrevista, cuestionario para evaluar y recabar datos para analizarlos para así concluir que dicha propuesta tiene beneficios a nivel educativo ya que contribuye a la innovación, desarrollo profesional del docente

**Antecedentes Nacionales.**

En la tesis de investigación de Itzel Jacqueline Garduño Rebollar (2020), desarrollado en la Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México con el título “Estrategias Lúdicas Para Favorecer Reglas y Normas de Convivencia en el 2° Grado de Nivel Preescolar”, donde promueve que las educadoras conozcan estrategias lúdicas para favorecer reglas y normas de convivencia que se llevan a cabo en el jardín de niños para así mejorar las relaciones interpersonales entre los alumnos. En dicha investigación surge una pregunta: ¿Las estrategias lúdicas favorecen las reglas y normas para mejorar la convivencia en el nivel preescolar?, la cual maneja el enfoque cualitativo con el tipo de investigación-acción, aplicando así diversos instrumentos para recabar datos como el cuestionario, el diario de campo y elección, aplicación y evaluación de estrategias en el que se implementa la observación, donde dichos datos obtenidos y después analizados le dieron pauta a proponer estrategias y evaluar el resultado de estas cayendo a la conclusión de que “Dichas estrategias fueron exitosas debido a que fueron regulando las conductas de los niños y se comenzó a poner en práctica los valores, siguiendo las consignas claras las cuales ayudaron a favorecer el juego y el aprendizaje con otros niños, teniendo una organización donde se desarrolló de una manera exitosa…” (Itzel Garduño, 2020. Pág.104)

(Profe busqué más y ya no encontré trabajos que me sirvieran, que estuvieran enfocados en mi tema que fueran tesis y no encontré, me aparecían puras investigaciones e informes, lo siento mucho)

**Mapeo**

****

**Marco Teórico**

En el presente marco teórico se presentan cuatro conceptos sumamente importantes para la investigación y elaboración de este trabajo ya que son las palabras principales las cuales nos ayudarán a entender mejor el desarrollo y objetivo de la investigación.

**Estrategias lúdicas.**

Las estrategias lúdicas son actividades que contienen juegos educativos y dinámicas de grupo dichas herramientas son utilizadas por los maestros para afianzar los aprendizajes y competencias de los estudiantes dentro o fuera del aula que ayuda a desarrollar la creatividad y socialización en la enseñanza- aprendizaje de los alumnos.

Según el autor Gómez (2004). El juego tiene una especial significación en el niño, ya que es un medio de expresión en lo emocional, social, físico y cognitivo que facilita aprendizajes espontáneos

Encontramos que las estrategias se dividen en dos en directas e indirectas.   
Las estrategias directas se dividen en:

Memorias. Crear asociaciones mentales, Asociar con imágenes o sonidos y Emplear una acción.

Cognitivas. Practicar, Recibir y enviar mensajes, Analizar y razonar y Organizar la información recibida para poder utilizarla.

Compensatorias. Adivinas por el sentido y Superar carencias.

Por otro lado, las estrategias indirectas:

Metacognitivas. Enfocar y delimitar el aprendizaje, Ordenar y planear el aprendizaje y Evaluar el aprendizaje.

Afectivas. Reducir la ansiedad, Animarse a uno mismo y Controlarse las emociones.

Sociales. Hacer preguntas, Cooperar con otros y Empatizar con los demás.

**Recursos didácticos.**

Según el autor Morales (2012), explica el recurso didáctico como un conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dichos materiales pueden ser físicos o virtuales, los cuales tienen como propósito activar el interés de los alumnos, adecuándose a las características físicas y necesidades de estos, facilitan la práxis docente al servir de guía y tienen la eficacia de adecuarse a cualquier tipo de contenido o tema.

Moya (2010) propone que los recursos didácticos se clasifican en:

Textos impresos: Manual o libro de estudio, libros de consulta y/o lectura, biblioteca de aula y/o departamento, cuaderno de ejercicios, impresos varios, material específico: prensa, revistas, anuarios.

Material audiovisual: Proyectables, vídeos, películas, audios.

Tableros didácticos: Pizarra tradicional.

Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC): Software adecuado, programas informáticos (DVD, Pendrive y/o ONLINE). Educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones, simulaciones interactivas y otras, medios interactivos, multimedia e Internet, programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas, TV y vídeo interactivos, servicios telemáticos: páginas web, weblogs, webquest, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas, entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje, plataformas Educativas, campus virtual, aula virtual, e-Learning.

Para Calvo (2006), un recurso didáctico es “todo medio que ayuda o facilita la enseñanza y posibilita la consecución de los objetivos de aprendizaje que se pretenden” (p.106).

**Trabajo colaborativo.**

El trabajo colaborativo es un proceso en el que un individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes de un equipo, quienes saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista, de tal manera, que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento (Revelo-Sánchez, Collazos-Ordóñez, y Jiménez-Toledo, 2017. p.3)

El aprendizaje en ambientes colaborativos busca propiciar áreas en las cuales se promueva un debate entre los estudiantes ya que, el conocimiento propio que es compartido en un grupo motiva la apertura a la construcción de nuevos conocimientos. En el aula de clases comienza desde de la organización de la clase con pequeños grupos diversos y heterogéneos donde los alumnos trabajan colectivamente de forma organizada entre sí, para solucionar tareas, situaciones y actividades académicas y progresar en su propio aprendizaje.

**Proceso de interacción.**

 Es el momento de una intercambio breve o prolongado entre dos o más personas en la que cada uno de los participantes actúa y manipula su comportamiento según la acción del otro.  
El proceso de interacción tiene dos sentidos llamados:

Disyunción: Son relaciones no positivas entre los sujetos que provoca que la comunicación e interacción sea distante y muy rígida por lo cual no existe armonía, existen 3 procesos: El conflicto, la obstrucción y la competición.

Por otro lado, está el proceso conjuntivo que trata de relaciones sanas, positivas entre personas que comparten las mismos gustos o intereses, sirviendo a que la sociedad sea más prospera. Los tres procesos que tiene son: La cooperación, asimilación y acomodación

**Metodología.**

En este apartado se dará a conocer el paradigma, tipo de investigación y enfoque que se maneja en este estudio. Además, se presenta el instrumento que fue aplicado durante esta investigación y que permitió mostrar un resultado objetivo de la medición de los constructos.

Esta investigación se rige con el paradigma positivista ya que, al aplicarse en las ciencias sociales esta busca que se conviertan en un conocimiento sistemático, comprobable, medible y comparable, lo cual contribuye favorablemente a la investigación ya que el instrumento aplicado busca medir el impacto que tiene el uso de las estrategias lúdicas aplicadas como recurso didáctico para favorecer el proceso de la interacción y el trabajo colaborativo en el aula de preescolares, este fenómeno es observable y por tanto medible.

Según Martínez Verónica (2013) “El conocimiento positivista busca la causa de los fenómenos y eventos del mundo social, los procedimientos usados son el control experimental, la observación sistemática del comportamiento y la correlación de variables” (p.02) esto da pie a rechazar aspectos situacionales concretos, irrepetibles y de especial relevancia dentro de la investigación al realizar la explicación de los fenómenos y situaciones determinadas que se presenten dentro de la investigación.

El enfoque de este estudio es cuantitativo, en donde Hernández Sampieri et al. (2014) menciona que “En este enfoque se pretende medir, los fenómenos estudiados deben poder observarse en el “mundo real”. Debido a que los datos son producto de mediciones se representan mediante números (cantidades) y se deben analizar a través de métodos estadísticos” (p. 05)

La investigación cuantitativa sigue una serie de pasos en los cuales el investigador busca y plantea un determinado problema, después prosigue a realizar una serie de hipótesis, recolección de datos y por último analiza los datos y explicar las predicciones de los fenómenos investigados.

**Instrumento.**

Se diseñó un instrumento que consta de 2 constructos “proceso de interacción y “trabajo colaborativo”, el cual se compone de 8 ítems en el constructo “proceso de interacción” y 6 ítems en el constructo #trabajo colaborativo”, el cual mide el tipo de relación e interacción que se presenta dentro del aula de preescolares,

Dicho instrumento fue aplicado a un total de 18 sujetos del grupo de 2do grado el día 1ero de diciembre, siendo evaluada a través de la observación en la actividad “Experimento volcán” donde los alumnos formaron equipo con su mesa de trabajo, a los cuales se les entregó la estructura de un volcán de unicel y los materiales para hacer funcionar el volcán, los alumnos tomarían un ingrediente o un paso para realizar en el experimento, todos debían realizar un paso dentro de la actividad, para esto, los alumnos tendrían que asignar roles, llegar a un acuerdo colectivo, tener una comunicación clara y respetuosa, compartir material y trabajar colaborativamente.

Para medir el impacto de las estrategias lúdicas como recurso didáctico para favorecer la interacción y trabajo colaborativo, el instrumento contiene una escala de Likert en donde 1 se refiera a nunca, 2 casi nunca, 3 algunas veces, 4 casi siempre y 5 es siempre.

**Tabla 1.**

*El proceso de interacción y trabajo colaborativo en los alumnos dentro del aula.*

|  |  |
| --- | --- |
| Constructo | ítem |
| Proceso de interacción | Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros. |
|  | Se dirige con respeto hacia sus compañeros. |
|  | La manera de interactuar es brusca físicamente con sus compañeros. |
|  | Identifica los compañeros los cuales son más afines a su personalidad |
|  | Es empático con sus compañeros |
|  | Pide ayuda a sus compañeros cada que la ocupa |
|  | Se preocupa y ofrece ayuda |
|  | Expresa e intercambia emociones |
| Trabajo colaborativo | Busca llegar a un acuerdo justo en la repartición de roles. |
|  | Conoce el rol que tiene que cumplir en la actividad. |
|  | Propone ideas para la organización y desarrollo de la actividad. |
|  | Considera a los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo. |
|  | Convive, juega y trabaja con distintos compañeros |
|  | Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo |

Nota. Elaboración propia

**Análisis de datos.**

En este apartado se da a conocer los resultados obtenidos del instrumento previamente presentado para (Ver Anexo 1) donde se analizará los ítems que más relevancia tuvieron dentro de la investigación y aplicación de las estrategias lúdicas para favorecer el proceso de interacción y el trabajo colaborativo en los alumnos.

El ítem expresión segura del constructo proceso de interacción, muestra un gran avance en que los alumnos, lo que nos indica que al aplicar la estrategia lúdica como recurso didáctico (Ver tabla 2), donde el objetivo era favorecer la interacción donde el alumno se expresara con seguridad y defiende sus ideas (Ver figura 1), muestra que 9 alumnos siempre se expresan de manera segura y defienden sus ideas frente a sus compañeros, 6 alumnos casi siempre, 2 alumnos algunas veces y 1 alumno casi nunca. Según los resultados 15 de 18 sujetos reflejan que su proceso de interacción fue favorecida a través de la estrategia lúdica utilizada como un recurso didáctico, por lo que la mayoría de los alumnos observados presentan una expresión segura frente a sus demás compañeros.

**Tabla 2.**

*Expresión segura*

|  |  |
| --- | --- |
| Media | 4.2777778 |
| Moda | 5 |
| Mediana | 4.5 |

**Figura 1.**

*Expresión segura*

Gráfico, Gráfico circular

Descripción generada automáticamente

En el ítem expresa e intercambia emociones del constructo proceso de interacción, presenta un avance significativo en los párvulos observados, donde muestra que la estrategia lúdica aplicada como recurso didáctico para favorecer el proceso de interacción (Ver tabla 3), en la cual el objetivo es observar en los alumnos habilidades como el paralenguaje ya que es una herramienta básica del proceso de interacción donde el lenguaje corporal y la expresión oral de sus emociones juega un papel principal dentro de la comunicación e interacción con uno o más sujetos. Se muestra que (Ver figura 2), 8 alumnos presentan una expresión e intercambio de emociones con sus compañeros siempre, 5 alumnos casi siempre la presentan y 5 alumnos a veces lo hacen, lo que nos permite analizar que el grupo de sujetos favoreció su expresión de emociones y lo ponen en juego al momento de intercambiar con sus compañeros, este resultado fue muy relevante pues se puede observar que los alumnos avanzan dentro de su proceso de interacción.

**Tabla 3.**

*Expresa e intercambia emociones*

|  |  |
| --- | --- |
| Media | 4.16666667 |
| Moda | 5 |
| Mediana | 4 |

**Figura 2.**

*Expresa e intercambia emociones*

Gráfico, Gráfico circular

Descripción generada automáticamente

En el siguiente ítem convive, juega y trabaja con distintos compañeros pertenece al constructo de trabajo colaborativo, en comparación a los ítems analizados anteriormente, este ítem no muestra un avance significativo (Ver tabla 4), lo que nos indica que la actividad aplicada como estrategias lúdicas para favorecer el trabajo colaborativo implica también incorporar estrategia donde se les de la indicación de buscar compañeros que regularmente no conviven con ellos, ya que se observa que los alumnos tienden a realizar el trabajo colaborativo solo con sujetos determinados por su núcleo social. Se muestra que (Ver figura 3), 7 sujetos casi siempre conviven, juegan y trabajan con distintos compañeros, 6 alumnos algunas veces lo hacen y 5 alumnos casi nunca lo llevan a cabo. Por lo tanto, es necesario como docente dar pie a elaborar situaciones donde los alumnos tengan acercamiento con distintos compañeros, puede acomodarlos por trabajo de mesa, hacer una rifa, entre otras dinámicas en las cuales no se le fuerce al alumno a convivir con otros compañeros, pero buscar que voluntariamente lo realice ya que el trabajo colaborativo depende de la disposición y adaptación de los miembros a la situación y el contexto.

**Tabla 4**

*Convive, juega y trabaja con distintos compañeros*

|  |  |
| --- | --- |
| Media | 3.055555556 |
| Moda | 3 |
| Mediana | 3 |

**Figura 3.**

*Convive, juega y trabaja con distintos compañeros*Gráfico, Gráfico circular

Descripción generada automáticamente

El último ítem que más datos relevantes brindó es el de proponer acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo que pertenece al constructo de trabajo colaborativo, el cual refleja un gran avance por parte de los alumnos (Ver tabla 5), donde el objetivo es detectar en los alumnos la facilidad de proponer acuerdos junto a sus compañeros para la elaboración o realización de trabajo o juegos. Muestra que (Ver figura 4) 7 sujetos siempre proponen y participan en la creación de acuerdos para la convivencia, juego o trabajo, 6 casi siempre lo llevan a cabo y 5 algunas veces lo realizan. Podemos observar que los alumnos están en constantes propuestas de acuerdos para relacionarse, dicha estrategia lúdica aplicada como recurso didáctico resultó favorecedor para manejar el trabajo colaborativo de los párvulos.

**Tabla 5**

*Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo*

|  |  |
| --- | --- |
| Media | 4.111111111 |
| Moda | 5 |
| Mediana | 4 |

**Figura 4**

*Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo*

Gráfico, Gráfico circular

Descripción generada automáticamente

**Correlación de variables.**

Con base al análisis de resultados de las variables y los constructos, surge la correlación de variables, en la cual Hernández Sampieri (2014) nos menciona que la correlación de variables tiene como finalidad conocer el grado de relación que existe entre variables. Menciona que, para evaluar, debemos comenzar midiendo cada una de éstas, después cuantificamos, analizamos y se establecen las vinculaciones. Dichas correlaciones se sustentan en hipótesis que son sometidas a prueba.

Comenzando con la correlación de las variables expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros y, expresa e intercambia emociones, ambas correspondientes del constructo proceso de interacción; la cual presenta una correlación positiva (Ver figura 5), por lo tanto, se interpreta que a mayor expresión segura que tenga el alumno, mayor será su intercambio de emociones al momento de interactuar con sus compañeros.

**Figura 5**

*Correlación de expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros y, expresa e intercambia emociones*

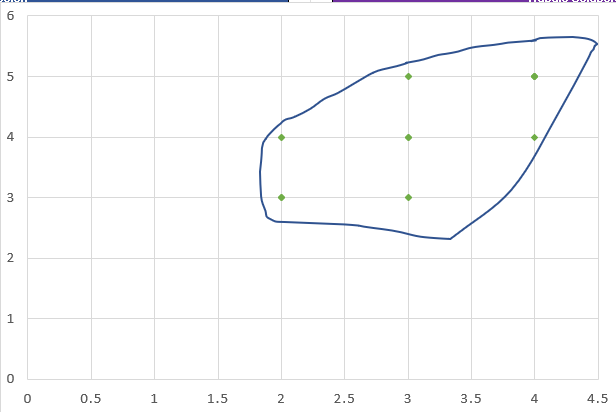
Gráfico, Gráfico de líneas

Descripción generada automáticamente

La siguiente correlación es de las variables convive, juega y trabaja con distintos compañeros y, propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, ambas pertenecen al constructo de trabajo colaborativo. El cual muestra una correlación positiva (Ver figura 6), lo cual sugiere que los alumnos a mayor propuesta de acuerdos para la convivencia, el jugo o el trabajo presenten, mayor será la convivencia entre los sujetos. Lo cual favorece en gran magnitud nuestro constructo de trabajo colaborativo.

**Figura 6**

*Correlación de convive, juega y trabaja con distintos compañeros y, propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo*



**Conclusiones.**

Implementar estrategias lúdicas como recurso didáctico favorece la seguridad de la expresión oral en el alumno y se ve reflejado en el intercambio de emociones del alumno al momento de interactuar con sus compañeros. En la correlación de variables: expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros y, expresa e intercambia emociones refleja que los sujetos a mayor expresión segura que tengan, mayor será su intercambio de emociones al momento de interactuar con sus compañeros. (Ver figura 5). Piedras Abal (2014) menciona que la función de aprendizaje se acciona cuando surgen necesidades durante el juego, el jugador requiere resolver situaciones, exteriorizar sus ideas, colaborar e interactuar con los demás sujetos. Es decir, como docentes podemos aplicar estrategias lúdicas para favorecer la interacción oral en los alumnos.

Las estrategias lúdicas como recurso didáctico favorecen la habilidad de proponer acuerdos de convivencia, en el juego y trabajo, y se ve reflejado en una mejor convivencia entre sus iguales. En la correlación de las variables: convive, juega y trabaja con distintos compañeros y propone acuerdos para la convivencia refleja que los alumnos a mayor propuesta de acuerdos mayor será la convivencia entre los sujetos (Ver figura 6). Tamayo Giraldo y Restrepo Soto (2017) menciona la estrategia lúdica es una actividad en la cual el alumno puede elegir si desarrollarla de manera individual o grupal, esto lleva implícito un conjunto de normas y reglas que se elaboran para su desarrollo. Es decir, para favorecer y desarrollar el trabajo colaborativo en los alumnos como docentes podemos aplicar a los niños estrategias lúdicas como recurso didáctico.

El seleccionar como docente las estrategias lúdicas para trabajar los contenidos con los alumnos, favorece el proceso de interacción y el trabajo colaborativo en el aula. Se puede corroborar en el objetivo específico: evaluar la efectividad de las actividades propuestas para conocer el impacto en el desarrollo de la colaboración de los alumnos, que se plantea en esta investigación. Domínguez (2016) menciona que el maestro debe poseer una preparación pedagógica para realizar una eficaz selección de los métodos y medios de enseñanza apropiados, que le permitan la correcta orientación de la actividad cognitiva del estudiante hasta la consolidación de los conocimientos. Es decir, como docentes debemos prepararnos y actualizarnos para elaborar y aplicar estrategias lúdicas que cubran las necesidades de los alumnos, conocer sus estilos de aprendizaje, ritmo y proceso de aprendizaje.

El evaluar la efectividad de las actividades propuestas, permitirá al docente medir el desarrollo del proceso de interacción y trabajo colaborativo en los alumnos. El instrumento proceso de interacción y trabajo colaborativo, evidencia el proceso de interacción y trabajo colaborativo en los alumnos dentro del aula (Ver anexo 1). Díaz (2006), presenta aproximaciones teóricas y metodológicas que consideran aspectos como; la formación, el desarrollo y la evaluación que son los que permiten el surgimiento eficaz de la aplicación y seguimiento. Es decir, como docentes debemos realizar un seguimiento y evaluación de las estrategias aplicadas, para analizar y detectar los procesos, mejoras y necesidades que presenta el alumnado.

**Anexos.**

**Anexo 1.**

**Instrumento.**

**Proceso de interacción y trabajo colaborativo**

Instrumento para medir el proceso de interacción y trabajo colaborativo en los alumnos dentro del aula.

Instrucciones: A continuación, se presenta un instrumento que mide las dimensiones: de la interacción y el trabajo colaborativo en niños preescolares, tiene escala de Likert en donde 1 en nunca, 2 casi nunca, 3 algunas veces, 4 casi siempre y 5 es siempre. El propósito es identificar interacción y trabajo colaborativo en los alumnos dentro del aula

Nombre de la actividad: Experimento el volcán

Nombre del niño/a.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Proceso de Interacción** | | | | | |
| Indicadores | **5. Siempre** | **4. Casi siempre** | **3. Algunas veces** | **2. Casi nunca** | **1.Nunca** |
| Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros. |  |  |  |  |  |
| Se dirige con respeto hacia sus compañeros. |  |  |  |  |  |
| La manera de interactuar es brusca físicamente con sus compañeros. |  |  |  |  |  |
| Identifica los compañeros los cuales son más afines a su personalidad |  |  |  |  |  |
| Es empático con sus compañeros |  |  |  |  |  |
| Pide ayuda a sus compañeros cada que la ocupa |  |  |  |  |  |
| Se preocupa y ofrece ayuda |  |  |  |  |  |
| Expresa e intercambia emociones |  |  |  |  |  |
| **Trabajo Colaborativo** | | | | | |
| **Indicadores** | **5. Siempre** | **4. Casi siempre** | **3. Algunas veces** | **2. Casi nunca** | **1.Nunca** |
| Busca llegar a un acuerdo justo en la repartición de roles. |  |  |  |  |  |
| Conoce el rol que tiene que cumplir en la actividad. |  |  |  |  |  |
| Propone ideas para la organización y desarrollo de la actividad. |  |  |  |  |  |
| Considera a los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo. |  |  |  |  |  |
| Convive, juega y trabaja con distintos compañeros |  |  |  |  |  |
| Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo |  |  |  |  |  |

**Referencias**

SOLÓRZANO PACHECO, K. P. (2021). Estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara en la comunidad la Medianía, parroquia 4 de diciembre, cantón el Carmen, provincia de Manabí en el período marzo-agosto 2021”.

Reinoso Rosales, M. G. (2022). *Las actividades didácticas y el trabajo colaborativo de los niños de 4-5 años* (Bachelor's thesis, Guayaquil: ULVR, 2022.).

Revelo Sánchez, O., Collazos Ordoñez, C., & Jiménez Toledo, J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. Scielo, 20. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>

Lucero, M. M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, *33*(1), 1-21. <https://doi.org/10.35362/rie3312923>

Lucero, M. M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, *33*(1), 1-21. <https://doi.org/10.35362/rie3312923>

ABC Color. (2019, 16 mayo). *Los procesos de interacción social*. <https://www.abc.com.py/articulos/los-procesos-de-interaccion-social-910773.html>

Garduño-Rebollar, I. J. Estrategias lúdicas para favorecer reglas y normas de convivencia en el 2 grado de nivel preescolar.

Hernández Sampieri, R., Fernàndez Collado, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación, 5ta edición McGRAW-HILL.

Godínez, V. L. M. (2013). Paradigmas de investigación. Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico crítica. Recuperado de: http://manualmultimediatesis. com/sites/default/files/Paradigmas% 20de% 20investigaci% C3% B3n. pdf.

Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana.

Mora Mora, N. I. (2022). *Estrategias lúdicas en la interacción social en niños de 4 a 5 años* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil-Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).

Tremblay, M. E. (2018). El desarrollo de la interacción oral en clase de ELE mediante las actividades lúdicas.

Domínguez Domínguez, S. E. (2016). Estrategias lúdicas para contribuir a la interacción grupal en los niños y niñas de primer grado, de la escuela de educación básica elemental ‘Medardo Ángel Silva’, Comuna Río Seco, Parroquia Colonche, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, período lectivo 2015–2016 (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2016.).