

**Taller reflexivo para docentes, alumnos y padres de familia sobre la
importancia de implementar actividades lúdicas para generar aprendizajes
significativos.**

**Proyecto de intervención
que para obtener el título de:
Licenciada en Educación Preescolar**

Presenta:

Ana Rosa Miranda González.

Asesora: Dra. María de Lourdes Salazar Silva.

CDMX, 2021



AGRADECIMIENTOS

Gracias a mi Universidad, por haberme permitido formarme en ella, a todas las personas que fueron partícipes de este proceso, ya sea de manera directa o indirecta. A los docentes por sus conocimientos, apoyo y aportes que el día de hoy se ven reflejados en la culminación de este proyecto.




Es mi deseo como sencillo gesto de agradecimiento, dedicarle mi Trabajo de Grado plasmada en el siguiente proyecto, a mi esposo Alejandro por su amor, permanente cariño y apoyo incondicional.

A mi madre Isabel y a mi hermana Irma Laura quienes permanentemente me apoyaron con espíritu alentador, contribuyendo incondicionalmente a lograr las metas y objetivos propuestos.



Isabella.

Tu amor y tu cariño son detonantes de mi felicidad, de mi esfuerzo, de mis ganas de buscar lo mejor para ti. Aún a tu corta edad me has enseñado y me sigues enseñando muchas cosas de esta vida.

Fuiste mi motivación más grande para concluir con éxito este proyecto 



ÍNDICE

Introducción.....	4
CAPÍTULO 1. Metodología de la investigación	8
CAPÍTULO 2. Diagnóstico Socioeducativo	16
2.1. Contexto Institucional.....	17
2.2.Contexto Comunitario.....	21
2.3 Análisis de la Práctica Docente.....	25
CAPÍTULO 3. Análisis de la problemática significativa	35
3.1. Descripción	38
3.2. Factores internos que originan la problemática.....	44
3.3. Sujetos que intervienen y hacen posible la situación problemática.....	46
3.4. Impacto de la situación problemática en la práctica docente	48
3.5. Impacto de la situación problemática en el desarrollo y aprendizaje del alumnado	51
CAPÍTULO 4. Diseño de la propuesta.....	56
4.1. Planteamiento del problema.....	57
4.2. Nombre de la propuesta.....	57
4.3. Sujetos	58
4.4. Supuestos	58
4.5. Fundamentación teórica.....	59
4.6. Propósito.....	61
4.7. Plan de Intervención.....	62
4.8. Plan de evaluación	70
Conclusiones.....	72
Referencias.....	74
Anexos.....	77

INTRODUCCIÓN

La lúdica se entiende como una herramienta educativa que la docente debería utilizar en sus prácticas educativas para lograr que los niños y las niñas tengan procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos y así generar motivación para su aprendizaje.

Considero necesario mencionar sobre algunos postulados y orientaciones pedagógicas de educadores conocidos que influyeron directa o indirectamente en la pedagogía lúdica.

Uno de los primeros que plantearon un modelo educativo en el que la lúdica cobraba especial protagonismo fue el suizo Pestalozzi (1746-1827), quien concibe la educación como un proceso mediante el cual se forma el juicio del niño hablando a los sentidos, mediante la observación, éste conoce los objetos, su número, partes, etc. Para ello recomienda una serie de ejercicios que ayuden a desarrollar y formar los sentidos, confiando en que “no será difícil a la madre introducir un cierto número de ellos en aquellos juegos de sus hijos, que resulten apropiados para desarrollar y perfeccionar la vista y el oído. Pues es de desear que tal tipo de ejercicios sean propuestos más como juego que como cualquier otra cosa” (Pestalozzi, 1982, p.114).

Frederic Fröebel (1782-1852) constantemente citado por todos aquellos a quienes inspira su pedagogía, donde la intuición, la actividad y el juego son los verdaderos protagonistas. Sus postulados sobre la lúdica y la educación son ampliamente difundidos entre los educadores de nuestro país, basándose en la libertad del niño para que exprese su vida interior, creativa y de fantasía mediante la actividad lúdica:

(...) el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior (...) No debe ser mirado el juego como cosa frívola, sino como cosa profundamente significativa: sea, pues, el juego objeto de la minuciosa intervención de los padres (Froebel, 1929, pp. 36-37).

Es preciso destacar a dos doctores y educadores de sobra conocidos y que también se plantean acudir al juego infantil para la educación de los más pequeños: María Montessori (1870-1952) y Ovidio Decroly (1871-1932). Para Montessori, el ambiente, el mobiliario y la libertad que se ha de respirar en las instituciones educativas de los más pequeños es clave, puesto que el niño ha de poder expresarse con total libertad, para lo cual se le facilitarán la práctica de juegos y el material adecuado para ellos, “se deberán realizar juegos más educativos que ayuden al conocimiento de la gramática, lectura, aritmética, geometría, dibujo lineal, educación musical, religiosa y otras” (Montessori, 1910, p. 279).

Por su parte, Decroly concibe también un sistema de juegos motores (auditivo motores, visuales-motores); de relaciones espaciales; asociación de ideas y deducción; noción del tiempo; juegos de iniciación a la lectura, escritura y aritmética, y otros, para ayudar al desarrollo de las funciones mentales y a la adquisición de conocimientos concretos.

Tras estas breves referencias a estos grandes maestros extranjeros de la pedagogía del juego, considero oportuno mencionar que, la lúdica, es una necesidad en el ser humano, cuando la utiliza, vive experiencias que lo preparan para enfrentar problemas

en la sociedad de la que formará parte, se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora.

El hecho de hablar sobre la lúdica se debe a que, a pesar de que tradicionalmente se ha utilizado como un simple elemento con el que entretener a los niños, sin embargo, considero a la lúdica una pieza fundamental para el desarrollo integral de los más pequeños, que debería utilizarse como una herramienta básica para el desarrollo y el aprendizaje de todos los alumnos, sobre todo, cuando nos referimos a los alumnos de Educación Preescolar al trasladarlas al aula se convierten en un instrumento valioso, introduciendo a los niños en aprendizajes agradables de manera atractiva y natural, desarrollando habilidades.

La escuela y la enseñanza tradicional, generalmente no utilizan experiencias propuestas fuera de su metodología como por ejemplo, el gusto natural de los niños por jugar, los niños tienen pocas oportunidades para llevar a cabo esta práctica libremente, de una manera organizada en el aula. A veces, se considera que jugar por jugar es una pérdida de tiempo y este podría ser utilizado para aprender algo útil.

La alianza de la lúdica y la didáctica es importante ya que al estar incluida dentro del currículo y proyecto educativo, no sólo favorece para que la participación de los niños sea agradable, sino como instrumento que facilitará las relaciones entre los participantes en el aula, desarrollando habilidades sociales, interiorización de conocimientos y desarrollo integral.

Por consiguiente, el presente proyecto tuvo como objetivo plantear actividades lúdicas para apoyar y generar espacios dinámicos, donde la comunidad educativa interactúe y

asimilen a través de: un taller con pláticas y actividades su importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y el desarrollo integral.

La propuesta que se diseñó está estructurada en cuatro capítulos; el primero contiene la Metodología de Investigación en la cual la técnica de investigación utilizada y de mayor relevancia fue la observación, con la cual se logró la identificación de aspectos importantes en el ejercicio: actividades cotidianas y prácticas pedagógicas desarrolladas en el jardín de niños. También fue necesario el uso de algunos instrumentos de investigación como: diario de la educadora que nos permitió registrar las acciones observadas, así como encuestas para docentes y padres de familia.

El capítulo dos lo conforma el Diagnóstico Socioeducativo donde se abordan aspectos del Contexto Institucional, Contexto Comunitario y Análisis de la Práctica docente, se analizarán rasgos del contexto donde se originó la problemática, condiciones en las que se encuentra el jardín de niños, el personal que labora dentro del mismo así como la reflexión de la intervención docente en las tareas cotidianas.

Por otra parte, en el capítulo tres, aparece la Elección y análisis de la problemática significativa, donde como su nombre indica, se explica la situación problemática ya diagnosticada así como los factores internos que originan la misma y el impacto en el desarrollo y actitudes tanto de los alumnos como en la práctica docente.

Para finalizar, el capítulo cuatro contiene el Diseño de la Propuesta, donde se plantean actividades para desarrollar con las docentes, padres y especialmente con los niños del jardín de niños fomentado el desarrollo a través de un taller con actividades lúdicas y espacios de reflexión orientando las mismas a un rumbo activo de aprendizaje.

Finalizamos este trabajo con un apartado de conclusiones en el que se analiza y resume aquello que hemos podido observar y reflexionar a lo largo del mismo.

CAPÍTULO 1

Metodología de la investigación

En este capítulo abordo la Investigación Acción (IA) por ser la metodología utilizada para realizar esta propuesta de intervención, se han desarrollado cinco puntos importantes que hacen referencia a esta forma de investigar.

Comenzaré conceptualizando la IA estableciendo los objetivos que se orientan en su desarrollo; continuamos fijando las características que la fundamentan; detallaré a continuación el uso que se hace de esta metodología en la educación, a su vez trataré de forma clara las técnicas que se usan en la IA para la recogida e interpretación de los datos; por último mencionaré las técnicas de investigación utilizadas para la identificación de los aspectos más relevantes de la problemática de este proyecto de intervención.

La IA es la metodología indicada cuando no sólo se quiere conocer una determinada realidad o un problema específico de un grupo, sino que deseamos resolverlo. En este caso, los sujetos investigados participan en todos los pasos del proceso como: planteamiento del problema, recolección de la información, interpretación de la misma, planeación y ejecución de la acción concreta para la solución del problema, evaluación posterior sobre lo realizado, etc. El fin principal de estas investigaciones está orientado para crear conciencia a los grupos estudiados y poder dar solución a los problemas detectados.

La IA, es un término acuñado y desarrollado por Kurt Lewin en varias de sus investigaciones (Lewin, 1973), actualmente, es utilizado con diversos enfoques y perspectivas, depende de la problemática a abordar, se ocupa del estudio de una problemática social específica que requiere solución y que afecta a un determinado grupo de personas, sea una comunidad, asociación o escuela.

Constituye una opción metodológica de mucha riqueza, por una parte, permite la expansión del conocimiento, y por la otra, genera respuestas concretas a problemáticas que se plantean.

El proceso de la IA está estructurado por ciclos y se caracteriza por su flexibilidad, puesto que es válido e incluso es necesario realizar ajustes conforme se avanza en el estudio, hasta que se alcanza el cambio o la solución al problema, a continuación se enlistan los ciclos por los cuales está compuesto:

- 1- Detección y diagnóstico del problema de investigación.
- 2- Elaboración del plan para solucionar el problema o introducir el cambio.
- 3- Implementación del plan y evaluación de resultados.
- 4- Realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción.

Respecto a las características de la IA recupero a los siguientes autores, Kemmis y McTaggart (1988) quienes han descrito con amplitud las peculiaridades de la investigación acción. Las líneas que siguen son una síntesis de su exposición. Como rasgos más destacados de la IA reseñamos los siguientes:

- Es participativa. Las personas trabajan con la intención de mejorar sus propias prácticas.
- La investigación sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión
- Es colaborativa, se realiza en grupo por las personas implicadas.

-Crea comunidades autocríticas de personas que participan y colaboran en todas las fases del proceso de investigación.

-Es un proceso sistemático de aprendizaje, orientado a la praxis (acción críticamente informada y comprometida).

-Induce a teorizar sobre la práctica.

-Somete a prueba las prácticas, las ideas y las suposiciones.

-Implica registrar, recopilar, analizar nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre; exige llevar un diario personal en el que se registran nuestras reflexiones.

-Es un proceso político porque implica cambios que afectan a las personas.

-Realiza análisis críticos de las situaciones.

-Procede progresivamente a cambios más amplios.

-Empieza con pequeños ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, avanzando hacia problemas de más envergadura; la inician pequeños grupos de colaboradores, expandiéndose gradualmente a un número mayor de personas (1988, 30).

La IA es una forma de entender la enseñanza, no sólo de investigar sobre ella. Supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de continua búsqueda. Conlleva entender el quehacer docente, integrando la reflexión y el trabajo en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa. Los problemas guían la acción, pero lo fundamental en la IA es la exploración reflexiva que el docente hace de su práctica, no tanto por su contribución a la resolución de problemas, como por su capacidad para

que cada profesional reflexione sobre su quehacer educativo, lo planifique y sea capaz de fijar mejoras progresivas. En general la IA constituye una vía de reflexiones sistemáticas sobre el ejercicio docente con el fin de optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Las técnicas son un conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener un resultado deseado, puede ser aplicada en cualquier ámbito. Por tanto, la técnica para la recolección de información se entiende como el medio práctico que se aplica en la obtención de información en una determinada investigación, proporcionándonos evidencias relevantes (Ander-Egg, 1997: 42)

La observación contribuye de manera fundamental, para ello es necesario contar con estrategias de observación y supervisión que nos faciliten este momento. Las técnicas que se seleccionen para la recogida de información o datos deben apuntar a evidenciar aspectos sustanciales de la problemática, resaltar aspectos positivos y negativos que se van dando a conocer.

Por tanto, los instrumentos que utilicemos deben ser clave en la búsqueda de información y deben ser seleccionados con mucha atención. Para la recolección de datos podemos utilizar los siguientes instrumentos:

- Observación Participante. permite al investigador adentrarse en los escenarios naturales de la acción y captar lo que realmente ocurre. El investigador se involucra como coparticipante, es decir, como uno más del grupo.
- Notas de campo. Son escritos que recogen anécdotas, impresiones, captados en la observación participante.

- Diarios. Es un informe redactado por una persona, donde se recoge el desarrollo, así como cambios y transformaciones que ocurren a lo largo de la investigación.
- Registros. Se va anotando día a día el desarrollo de la investigación.
- Grabaciones de video. Permiten visualizar cuantas veces se desee el escenario de la acción.
- Grabaciones de audio. Permiten escuchar cuantas veces se desee el audio del escenario de la acción.
- Fotografías. Se utilizan para ilustrar y explicar algún texto referente a la investigación.
- Pruebas documentales. Circulares, dibujos, informes, trabajos realizados pueden ser importantes para la investigación.
- Cuestionarios o listas de cotejo (Anexo 2 y 4). Serie de preguntas escritas donde se trata de obtener información de las personas sobre un tema en específico, en este caso sería sobre la problemática a abordar.

Para el desarrollo de esta etapa la técnica base y de mayor relevancia utilizada fue la observación; con la cual se logró la identificación de los aspectos más relevantes en el ejercicio: actividades cotidianas y prácticas pedagógicas desarrolladas en el Jardín de Niños.

En primer lugar, se tuvo en cuenta la observación directa con la docente y los niños con el fin de precisar el vínculo entre la argumentación y la práctica pedagógica desarrollada en el aula de clase. Para ello fue necesario el uso de algunos

instrumentos de investigación, como el diario de campo, el cual permitió registrar las acciones observadas; así mismo se hicieron encuestas y entrevistas informales (Anexo 2 y 4) a los agentes educativos, a saber: docentes y padres de familia.

Tomando en cuenta que el aula, la escuela y el mundo mismo son fuentes de investigación de donde sobresalen problemas relacionados con la enseñanza, el aprendizaje y los procesos formativos, estos instrumentos nos permitieron el reconocimiento de las prácticas pedagógicas que han influido directa o indirectamente en la generación de la problemática relevante observada.

Así, la IA se convierte en el vínculo que permite desarrollar las actividades lúdicas adecuadas por medio de la estrategia, para fortalecer la práctica pedagógica, a fin de brindar a los niños y niñas experiencias significativas, dinámicas para potencializar su desarrollo.

CAPÍTULO 2

Diagnóstico Socioeducativo

2.1. Contexto Institucional.

En este apartado es primordial analizar los rasgos del contexto donde se originó la problemática mostrada en el presente trabajo, la cual plantearé desde los aspectos: institucional y comunitario. De esta manera haré referencia de las condiciones en que se encuentra el Jardín de Niños. Estos elementos a profundizar son aspectos importantes que de una u otra forma influyen en el ámbito educativo y en el problema objeto de la propuesta de intervención.

Este jardín de niños, ubicado en la calle José Casimiro Chowel No. 157, colonia Ampliación Miguel Hidalgo 2ª sección, actualmente atiende a una población de 48 alumnos distribuidos en cuatro grupos, maneja un turno de 8:00am a 3:00pm, la plantilla del personal está integrada por: una directora, una asistente de dirección, una coordinadora, 3 educadoras, una profesora de materias curriculares, una puericultista, una profesora de inglés, dos intendentes. A continuación se caracteriza por medio de una tabla algunos datos de la plantilla del personal:

PLANTILLA DOCENTE JARDIN DE NIÑOS		
Directora	Lic. en Pedagogía y Educación Preescolar	57 años
Asistente de Dirección	Pasante en Pedagogía	35 años
Coordinación	Lic. en Educación Preescolar (en curso)	37 años
Docente k1	Lic. en Educación Preescolar	44 años
Docente k2	Lic. en Educación Preescolar	31 años
Docente k3	Lic. en Educación Preescolar	43 años

Curriculares	Pasante Educación Física	33 años
Puericultista	Técnico Puericultista/ Asistente Educativo	34 años
Docente inglés	Certificaciones	55 años
Intendente	Secundaria	28 años
Intendente	Secundaria	36 años

Respecto a su estructura física es una casa adaptada de dos plantas cuenta con cinco salones, una dirección, una biblioteca, un aula de computo, módulos sanitarios para niños y para niñas, dos sanitarios para docentes, dos bodegas, una cocina, espacio multiusos o comedor y patio techado.

En la planta alta se encuentra: salón kínder 1, salón kínder 2, salón kínder 3, módulos con tres bañitos para niñas y modulo con tres bañitos para niño, un baño para profesoras, una cocina, dos bodegas, el patio techado que está en una parte de la azotea.

En la planta baja se encuentra la dirección, salón de inglés, salón de maternal, sanitario de profesoras, biblioteca, salón de computación y espacio multiusos o comedor.

Los salones cuentan con iluminación adecuada, mobiliario adecuado, estantes, pizarrón, algún material didáctico como: bloques, tangram de madera, abecedario móvil, masitas play doh, cuentos y rompecabezas. Existen tableros como: cuadros de asistencia, calendario, cuadro del tiempo, y otros acordes al nivel educativo, el aula de computación esta implementada con equipos computacionales y amplia variedad de material educativo en videos y software. Se cuenta con un patio de juegos techado

para el desarrollo de actividades cuenta con porterías de soccer, mini canastas de básquet, casitas, juegos de mesa, juguetes varios, etc.

No tiene áreas verdes, solamente dos pequeñas jardineras distribuidas en el plantel. Existen dos alarmas sísmicas dentro de la institución una en la planta baja y otra en planta alta.

La relación que existe entre las docentes y la directora es cordial, sin embargo se han suscitado algunos momentos de tensión al cuestionar sobre las metodologías de trabajo que adquirieron las docentes y que por esta causa se encuentran en zona de confort. Se procura tomar decisiones en conjunto, se organizan mediante reuniones del colectivo docente para arreglar situaciones que surgen dentro de la labor y llegar a acuerdos.

En lo que respecta a las formas de organización que identifica al jardín son los grupos colegiados y las comisiones, las cuales son desarrolladas por cada una de las docentes, por semana o por mes. El cronograma de tiempos y espacios de cada comisión se organiza al finalizar cada ciclo escolar.

El Jardín de Niños lleva acabo la metodología tradicionalista, en la cual la señal de un buen trabajo es llenar páginas de libros, trabajo en cuadernos, tareas y la contención de los niños y niñas en el salón de clases, esto para evitar incidencias o accidentes, es importante señalar que en la actualidad, la filosofía tradicional está vigente en la escuela, algunas docentes consideran que la mejor forma de preparar al niño para la vida es formar su inteligencia a través de la transmisión de conocimientos y actitud autoritaria para establecer el orden, así la escuela tradicional significa método y orden.

Uno de los retos actuales de la autoridad educativa es dotar a todas las protagonistas del proceso educativo de conocimientos y especialmente de habilidades cognitivas que permitan transformar la información en conocimiento significativo, para mejores resultados del aprendizaje.

Así mismo, una parte importante de esta transformación en el aprendizaje es el vínculo que puede existir entre la escuela, familia y el reflejo en el clima organizacional, así pues como docentes conocemos la importancia de vincularnos positivamente con las familias y la comunidad de la escuela, pues la familia es sin duda el soporte principal en la educación de los hijos y su rol es imposible de encomendar a alguien más.

Puesto que ambas partes tenemos un objetivo común que es el desarrollo global y armónico de los niños y niñas, por tanto debe ser una tarea compartida, sin embargo, es difícil de realizar en la práctica, ya que existen horarios que obstaculizan y dificultan el tener tiempo, además no siempre los padres están dispuestos por el trabajo.

En un escenario educativo ampliado, dentro de una sociedad de la información, la escuela sola no puede satisfacer todas las necesidades de formación de los ciudadanos. Sin duda, es preciso mejorar la organización y funcionamiento del sistema educativo; pero cargar toda la responsabilidad a los centros no nos lleva muy lejos, a lo sumo a incrementar la culpabilidad, insatisfacción y malestar. (Bolívar, 2006, p.120)

En ocasiones ha pasado que los padres de familia delegan la responsabilidad de la educación de sus hijos a las docentes haciendo 100% responsables del aprendizaje, pensando que este se dará únicamente al llenar las páginas de los libros y cuadernos, sin involucrarse ellos como padres de familia.

Se ha confirmado que en caso de no existir esta cooperación los niños y niñas tendrán dificultades en su avance escolar y se producirán muchas barreras y por el contrario si se da esta cooperación adecuada, los niños y niñas evolucionarán favorablemente.

Por ello la escuela debe trabajar en la participación y asistencia de los padres en la educación de los niños y niñas, así como la necesidad de una relación cordial entre docentes y padres para una función efectiva y completa.

2.2. Contexto Comunitario.

El Jardín de niños se encuentra ubicado Pípila # 157, Col. Ampliación Miguel Hidalgo 2ª sección, Alcaldía: Tlalpan, Ciudad de México. Existen cinco tipos de climas, que van desde el clima templado subhúmedo hasta el semifrío húmedo. Algunos de sus atractivos cerca de la colonia son: el bosque de Tlalpan, museo de Tlalpan, plaza Cuicuilco, parque Fuentes Brotantes.

La zona de la Colonia Miguel Hidalgo y sus cuatro secciones presentan en su mayor parte zonas habitacionales con concentraciones de comercio a lo largo de las calles que conforman la vialidad principal. Dentro del territorio hay centro de salud del sector público y otros centros de medicina general del sector privado en donde los habitantes de la comunidad pueden acudir en caso de necesitar atención médica. La colonia también proporciona a sus habitantes gran variedad de establecimientos como son: Bodega Aurrera, tiendas 3B, Oxxo, farmacias, papelerías, tiendas, tortillerías, cibercafé, etc., estos servicios han tenido gran impacto en la sociedad ya que cubre la mayoría de sus necesidades y facilita su vida diaria.

Así mismo, equipamientos educativos de nivel básico y medio básico y de asistencia social; también con los servicios de energía eléctrica y alumbrado público prácticamente en su totalidad. En cuanto a los servicios de agua potable y drenaje éstos tienen una cobertura del 80 y 60% respectivamente, de igual modo con los servicios como son: internet, televisión por cable, entre otros. Esta colonia presenta un estado de consolidación avanzado, es decir, las personas no requieren salir afuera de la colonia para conseguir los elementos necesarios para su vida diaria ya que también tienen cercanía con principales vías de comunicación o medios de transporte pues tiene una ubicación estratégica que la conecta con importantes centros de trabajo o zonas con gran actividad

Dentro de los oficios y profesiones que caracteriza a cada uno de los padres de familia la mayoría son profesionistas, comerciantes y amas de casa, por lo que el nivel socioeconómico oscila entre el medio y alto.

La Delegación Tlalpan colinda al norte con las delegaciones de Álvaro Obregón y Coyoacán, al oriente con las delegaciones de Xochimilco y Milpa Alta, al poniente con la Delegación Magdalena Contreras y hacia el sur con los límites de los estados de Morelos y México, con los municipios de Huitzilac y Santiago Tianguistenco, respectivamente.

Esta delegación forma parte del Sector Metropolitano Sur, junto con las delegaciones de Coyoacán, La Magdalena Contreras, Xochimilco y Milpa Alta. Se ha caracterizado por ser una delegación con tendencia al equilibrio en cuanto a su dinámica de crecimiento y además forma parte de las delegaciones ubicadas al sur de la CdMX que

cuentan con Suelo de Conservación, importante por el desarrollo ecológico y la autorregulación de sus ecosistemas locales.

Una zona consolidada es la parte central de la delegación donde se ubican la zona de Hospitales, el edificio delegacional y diversos centros administrativos, oficinas públicas y privadas, centros educativos y zonas de vivienda unifamiliar.

Sobre vialidades importantes como Periférico Sur e Insurgentes Sur se han establecido en los últimos años edificios corporativos y servicios comerciales. En la última década colonias de la zona de Padierna han logrado un grado de consolidación satisfactorio, al igual que la zona de Miguel Hidalgo, Santa Úrsula Xitla y Ejidos de San Pedro Mártir entre otras.

En esta delegación se encuentran instaladas once instituciones de Educación Superior (pública y privada) como son: La Universidad Pedagógica, El Colegio Militar, La Escuela de Antropología e Historia, La Escuela Superior de Contabilidad y Administración (I.P.N.), La Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales y el Colegio de México, La Universidad del Valle de México, La Escuela de Medicina de la Universidad La Salle, La Universidad Intercontinental. y la Sala Ollin Yolliztli.

Se cuenta con una gran infraestructura de la planta hospitalaria pública y privada como son siete Hospitales, 6 Institutos, 3 Clínicas, una Unidad Médico Quirúrgica y 22 Centros de Salud y la Fundación Privada Médica Sur.

Las zonas de turismo, educativas y de asistencia médica genera una gran población flotante y ofrece al Distrito Federal servicios de calidad. En materia de recreación en la delegación se ubican el Bosque de Tlalpan y el Centro de Diversiones Six Flags.

Así mismo ubicamos la Secretaría del Trabajo, la Secretaría de Medio Ambiente Recursos Naturales y Pesca, el Instituto Nacional Electoral, el Fondo de Cultura Económica, la Comisión Nacional del Deporte y una empresa televisiva, lo que significa que Tlalpan se ha convertido en un polo de atracción para la instalación de una gran variedad de oficinas públicas y privadas.

Tiene grandes contrastes, ya que habita gente con niveles económicos exorbitantes y gente que apenas tiene que comer y donde dormir, últimamente se ha dado los casos de drogadicción, alcoholismo y delincuencia en la colonia, esto suscitando pleitos entre grupos delictivos provocando muertes e inseguridad.

La comunidad constituye el entorno en el que transcurre y acontece el hecho educacional que influye y cae eficazmente en el desarrollo.

Teniendo en cuenta que la comunidad, es un grupo de individuos que tiene un bien común (o así debería ser) y que la escuela es un espacio donde se imparte enseñanzas puede decir que hay una relación entre las dos, porque la escuela necesita de la comunidad para que haya una transformación en todos los procesos sociales, educativos que sean beneficiosos para las dos partes. Por esto la comunidad y la escuela deben tener una vinculación de los aspectos que les ofrece la sociedad como lo es la cultura, las creencias entre otras, para tener una integración y lograr un objetivo en común.

2.3 Análisis de la Práctica Docente.

El apartado se ocupa de conocer la forma de trabajar sobre la práctica docente mediante la intervención activa en las tareas cotidianas que se realizan en el jardín de niños como el referente para la reflexión, el análisis y la mejora del quehacer educativo.

Para poder concebir el concepto de Práctica Docente lo primero que debemos tener en cuenta es su significado. Este concepto se define como una actividad social que ejerce un maestro o profesor al dar clase.

La práctica docente se desarrolla, sobre todo, de acuerdo a Fierro, Fortuol y Rosas (2000) en una institución escolar (la escuela), la cual representa para el sujeto-docente el espacio de socialización profesional, a diferencia de la práctica educativa que puede concebirse desde diferentes planos: aula, institución y sociedad. La práctica educativa entonces se define como un conjunto de relaciones que se dan más allá del trabajo en el aula, donde intervienen no sólo el maestro y los alumnos, sino padres de familia, autoridades educativas, etcétera. (Vergara, 2016.p.77)

De acuerdo con Fierro, Fortuol y Rosas (2000), la práctica docente “es un objeto de estudio complejo, una praxis social, objetiva e intencional en la que intervienen los significados, las percepciones y las acciones de los principales agentes implicados en el proceso de enseñanza y aprendizaje: maestro y alumno, así como los aspectos político -institucionales, administrativos y normativos que cada institución y país delimitan respecto a la función del maestro.”

Así pues, dentro de la escuela se deben ejecutar procedimientos, estrategias y técnicas con la finalidad de que los alumnos lleven a cabo competencias y habilidades para la vida, es decir, que aprendan a aprender.

Por ello, a través del presente apartado trato de analizar sobre lo que ha implicado mi práctica docente, considero que engloba una infinidad de retos, los cuales se van dando a lo largo del quehacer profesional, este relato es parte de la reflexión primeramente como docente de aula y posterior como coordinación apoyándome en las experiencias que he tenido llenas de logros y dificultades en el jardín de niños.

Mediante el paso del tiempo y mi experiencia, he podido visualizar la forma de planificar la enseñanza, revisar y mejorar estrategias, que me han llevado a reflexionar sobre como los alumnos pueden obtener mayor fijación del aprendizaje propuesto.

Comencé mi trabajo en una guardería subrogada en el año 2002, en la cual había gran cantidad de niños y niñas por aula de atención, llegué ahí al grupo de los “grandes” kínder 1, enseguida me di cuenta que sería un trabajo pesado por la cantidad de niños, sin embargo la acogida del personal tanto pedagogas, y compañeras maestras fue muy bueno, ya que siempre estaban dispuestas a la orientación y ayuda en el trabajo, puedo decir que fue una experiencia muy buena ya que ahí aprendí estrategias, técnicas y manejo de grupo para mi labor docente.

Habituada en esa guardería a implementar el juego como método de enseñanza-aprendizaje y de ésta manera trabajar la adquisición de conocimientos de una manera divertida dando sentido a la enseñanza, para que los niños centraran su interés en el conocimiento, aprendizajes previos y aprendiera jugando.

El día que decidí terminar mi relación laboral ahí no fue por otra cosa que crecimiento personal y llevar mi experiencia a otras oportunidades, sin embargo no imaginé lo complicado que sería para mí el llegar a un Jardín de niños donde su metodología de enseñanza sería meramente tradicional, donde el aprendizaje estaría dirigido por la docente independientemente de los intereses o evolución de los niños y estos tomando parte pasivamente, difiriendo en lo que menciona la Dimensión Didáctica Fierro, C. Fortoul, B y Rosas, L. (1999).

Hace referencia al papel del maestro como agente que, a través de los procesos de enseñanza, orienta, dirige, facilita y guía la interacción de los alumnos con el saber colectivo culturalmente organizado, para que ellos, los alumnos, construyan su propio conocimiento. (p.34)

Los recursos de aprendizaje eran mayormente libros, cuadernos, ejercicios, planas, trabajando durante un tiempo limitado y específico en cada tarea y ni qué decir de la organización del aula, la cual estaba ordenada con hileras de mesas, un pizarrón al fondo y algunos carteles colgados a la pared, definitivamente el aula no era el principal estímulo de los niños.

Al llegar ahí como profesora de kínder 1 me tuve que enfrentar a varias dificultades la principal de todas “acostumbrarme” al método, esto me llevó a una disyuntiva porque si bien me considero una persona responsable y cumplida hacia lo que se me encomienda, trataba de trabajar y llevar a cabo las actividades tal cual me marcaba el programa interno, el hacerlo era pesado, me costaba trabajo y más al saber que podría trabajar de otra manera, esto me llevaba a redactar en mis planeaciones situaciones de aprendizaje que me permitieran ofrecer otro tipo de experiencias a los niños, lo cual me

trajo conflictos ya que el jardín de niños cuenta con cámaras de circuito cerrado, y al observarme la directora “jugando” era acreedora a llamadas de atención, parecía sorprendente, pero el juego se desechaba de las aulas de preescolar, razón por la cual este solo tenía cabida en el momento de descanso.

De acuerdo a mi forma de trabajo y establecer coherencia entre lo que creo y hago era importante que frente al proceso de enseñanza-aprendizaje, los niños pudieran aprender descubriendo, jugando e interactuando con sus pares, disfrutando su etapa escolar, me gustaba y disfrutaba realizar materiales didácticos para usarlos en el patio, salir a jugar rondas, juegos tradicionales en los cuales se incluyera el concepto de número y el conocimiento de letras, sin embargo, siempre se frenaba este objetivo diciéndome que era primordial el que yo trabajara con los libros y cuadernos ya que era un material costoso que los padres de familia habían adquirido y que podía haber graves problemas si no eran utilizados.

A lo largo de los años, en la educación se ha considerado “principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de aprendizaje y fijación de conocimientos, el juego se considera como improductivo. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela, quedando reducido a una simple actividad recreativa” (UNESCO, 1980, p.19).

Y así era, puesto que comencé a tener algunos conflictos especialmente con dos padres de familia que constantemente se quejaban de que “los niños no trabajaban, que solo jugábamos a ser pintores, constructores, etc...y que eso de que servía, ya que sus hijos estaban atrasados en las páginas de sus libros, sin embargo, no se daban cuenta que esos juegos tenían un por que, a través de estos aprendíamos a contar, los

colores, las figuras, algunas letras, los números, a relacionarnos y aprender entre pares. (Fierro, C. et al 1999) afirman:

La función del maestro como profesional que trabaja en una institución está cimentada en la relación entre las personas que participan en el proceso educativo: alumnos, maestros, directores, madres y padres de familia. Estas relaciones interpersonales que ocurren dentro de la escuela son siempre complejas, pues se constituyen sobre la base de las diferencias individuales en un marco institucional. (p.31)

Aun así se realizaban en conjunto algunas de las páginas de la gran cantidad de libros que los niños de kínder 1 tenían que trabajar, obviamente no eran mi prioridad sin embargo, fue viable que inmersos en los contenidos temáticos del jardín de niños pudiera incluir la lúdica como estrategia para un aprendizaje significativo. Mis compañeras de trabajo siempre me decían que por qué me buscaba problemas, que lo mejor sería seguir la indicación superior y cumplir con mi trabajo, transmitir los contenidos de los libros ya que además de todo era más cómodo.

A los dos meses de haber ingresado a laborar me destituyeron de mi puesto de trabajo como profesora titular de kínder 1, colocándome en coordinación, quiero pensar que porque no predicaba en absoluto con su forma de trabajo en aula y por las quejas de los dos padres de familia mencionados anteriormente y así se me delegó la revisión de planes de trabajo, coordinar y orientar las actividades docentes de acuerdo al programa de educación preescolar y programa interno (obviamente con más peso el interno), esto en conjunto con la directora; supervisar y coordinar las actividades asistenciales y

docentes del personal, coordinar eventos especiales, además de suministrar y controlar la dotación de recursos necesarios para la realización de actividades.

Fue bastante desagradable al principio puesto tenía que fingir estar de acuerdo a las actividades y formas de trabajo impuestas para las aulas de atención, ya que al encargarme de la recolección de planeaciones todos los lunes por la mañana y llevárselos a la directora para firmar y sellar, se tenían que leer, verificar faltas de ortografía, dar roles a las aulas verificando que estuvieran trabajando realmente con los libros.

Siempre he tratado de tomar alguna oportunidad ante las dificultades y así visualicé el lado favorable a este cambio y quizá con trabajo, ejemplos y la creación de algunos espacios para introducir actividades lúdicas que pudieran hacer ver a mis compañeras de trabajo, que no era malo, ni pesado, ni doble trabajo el poder buscar una transversalidad con los contenidos del colegio y el juego.

Después de algunos meses llegó una nueva directora al jardín de niños con la cual pude tener más apertura para algunas formas de pensar acerca del trabajo así comencé primero implementando algunos talleres de arte, de rondas, ya que es tan increíble que las profesoras no realizaban cantos con los niños, con lo anterior, se pretendía hacer reflexionar y comprender a las docentes que se podría diseñar nuevas secuencias de trabajo lúdicas para algunos contenidos escolares, que estimularan nuevos conocimientos.

Sin embargo mis compañeras docentes estaban tan habituadas a ser transmisoras de conocimientos en una forma tradicional que me generaba ciertos problemas ya que se

negaban rotundamente excusándose en la falta de tiempo para poder hacerlo, enfrentándome a obstáculos y apatías, en ocasiones alguna de ellas le llegó a decir a la Directora que si tanto me interesaba a mi utilizar ese método que yo lo hiciera pero que no tratara de presionar para que ellas lo llevaran a cabo ya que suficiente trabajo tenían como para realizar más.

He reflexionado al respecto y la visión que tengo es que me he visto algo insistente al mencionar y sugerir cambios en la forma de planear, no es que quiera imponer, sino que por la experiencia con situaciones de aprendizaje que incluyan al juego y los resultados arrojados, me parece que es una excelente forma de adentrar a los niños al conocimiento, a la socialización y al aprendizaje en general “Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad” (UNESCO, 1980, p.5)

Como docente considero que soy una persona que busca la comunicación e interacción con los niños, no me agrada ser mera transmisora de conocimientos, donde haya un ambiente tenso y perfecto, me gusta buscar las mejores estrategias e ideas para desarrollar mi práctica docente, claro, siempre visualizando el bien y mejora en los niños, definitivamente me encantaría estar frente a grupo como un inicio ya que ahí es donde me he desarrollado la mayor parte de mi experiencia laboral y es lo que realmente me gusta.

En el área de coordinación el último año me he sentido bien ya que como menciono la llegada de una nueva directora me trajo más apertura y confianza para poder compartir, externar ideas acerca de formas de trabajo, me he sentido comprendida y apoyada

aunque sé que no puede ser al cien por ciento el cambio en la metodología se han dado oportunidad a otro tipo de actividades, de ir adentrando a los niños y compañeras docentes.

Mi jefa directa considera que soy una persona visionaria, creativa, considera y valora la manera de contribuir a la formación integral de los niños relacionándonos con afecto y despertando en ellos el interés por aprender cosas nuevas a través del juego.

Respecto a las compañeras han mencionado que siempre me he conducido con respeto a orientar, dar puntos de vista, ideas para integrar al plan o realizar proyectos donde nos podamos involucrar todo el personal docente fijando una meta, sin embargo piensan que soy poco empática ya que no me pongo en su lugar ante la exigencia que tienen de terminar gran cantidad de contenidos en los libros a los cuales ellas prefieren dar preferencia y evitarse conflictos con los directores generales y debido a que no hay una exigencia como tal de la directora para tal cambio en su planeación no es tomado como primordial.

Por otra parte es una misión muy importante para mí el tener una buena comunicación con los padres de familia ya que al realizar mis rondines puedo pasar tiempo observando a los niños y si es que hay alguna inquietud o preocupación que tenga respecto al niño y su adecuado desarrollo o actitud dentro del aula comunicarlo, esto con el paso del tiempo ha mejorado ya que se les ha invitado a pláticas y talleres de padres hechos por la directora donde se les ha conversado de la importancia de emplear actividades lúdicas, a lo cual poco a poco han respondido con aceptación a estas, y también han escuchado a los niños y niñas manifestar el agrado de las mismas

Por esta cuestión en los pequeños talleres que se comenzaron a implementar en los cuales soy la encargada de llevarlos a cabo con el apoyo de la directora, me di cuenta que los niños y niñas disfrutaban de este tipo de actividades los cuales les permitían salir de la rutina exigente y pasiva, teniendo otros espacios aparte del aula, salir al patio, usar pintura, participar en circuitos, ellos manifestaban el agrado de las mismas pues el día que no les correspondía ir al taller me cuestionaban y externaban que esperaban con alegría asistir, incluso daban ideas sobre lo que les gustaría hacer o ideas sobre actividades.

La Directora estaba consciente sobre la dificultad de cambiar en su totalidad la metodología sin embargo se mostró con más apertura hacia las ideas de trabajo y aunque es un tanto complicado el que las docentes acepten de manera total el cambio a su metodología de trabajo es un tanto viable que poco a poco a sus contenidos temáticos se pueda incluir la lúdica como estrategia para un aprendizaje significativo.

Por eso, pienso seguir fomentando el trabajo basado en la lúdica, ya que esto permite a los niños y niñas mejorar la forma de aprender, de adquirir significados, de socializar y reforzar el conocimiento. Además considero que debemos plantearnos actividades que nos involucren a todas las docentes y que en cada actividad exista la oportunidad de que cada una demuestre las habilidades que tiene.

<i>Debilidades</i>	Querer solucionar todo	No delegar algunas actividades	Me cuesta reconocer errores
Fortalezas			
Responsabilidad			
Organización			
Coherencia entre lo que creo y hago			
Las dificultades las tomo como oportunidad			
Tolerancia al estrés			
Visionaria			
Iniciativa			

Problemática. La falta de las actividades lúdicas para el proceso de aprendizajes significativos en niños de kínder 1 en un colegio particular.

CAPÍTULO 3

Análisis de la problemática significativa

En este capítulo abordaré la problemática observada en un Jardín de niños particular, dónde se ha hecho evidente la falta de estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje significativo.

La lúdica hace referencia a toda acción que, de alguna manera, le proporciona al niño conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su entorno. La actividad lúdica estimula y favorece el desarrollo del pensamiento y la creatividad, disfrutando la toma de nuevos conocimientos, así también la formación de la personalidad, convirtiéndose en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. Es un principio fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los niños, en el cual es necesario disponer de espacios adecuados que enriquezcan el aprendizaje.

En mi experiencia sé que por medio de actividades lúdicas los niños y niñas benefician el proceso de aprendizaje dependiendo en gran medida de sus necesidades e intereses, en el cual nosotras como docentes jugamos un papel básico al requerir que las metodologías estén dirigidas a despertar el gusto y el disfrute del niño por aprender, por esto toda actividad en preescolar debe girar en torno a este tipo de actividades, como una experiencia de aprendizaje significativo.

Este capítulo lo conformo por cuatro puntos, en el primer tema se encuentra la descripción de la situación problemática, así como los instrumentos de investigación utilizados. En el segundo punto explico los factores internos que originan la problemática.

En el tercer punto planteo el impacto de la situación problemática en la práctica docente. Y por último el cuarto punto donde se encuentra el impacto de la situación problemática en el desarrollo, actitudes y aprendizaje del alumnado.

El diagnóstico me ha ayudado a comprender que la problemática es La Falta de Estrategias Lúdicas para Favorecer el Proceso de Aprendizajes Significativos

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. (Ausubel; 1983:18)

Ya que después de pasar un tiempo en aula como docente frente a grupo y actualmente como coordinadora donde mis actividades a desarrollar son planificar, coordinar y orientar las actividades docentes de acuerdo al programa de educación preescolar, esto en conjunto con la directora; superviso y coordino las actividades asistenciales y docentes del personal. Suministro y controlo la dotación de recursos necesarios para la realización de actividades ya que mi puesto requiere constante movimiento y visitas a las aulas la falta de estrategias lúdicas fue uno de los problemas que sobresalen ante la metodología utilizada en el colegio donde se enfatiza el método tradicional, sin tomar en cuenta lo importante de la lúdica y el aprendizaje significativo que puede crear en los niños y niñas.

No obstante la realidad me mostró que esta acción no se está ejecutando en el aula del Colegio, donde las docentes al ejercer sus roles no dan prioridad a esta clase de actividades de aprendizaje que son indispensables para el desarrollo y desempeño escolar de los niños y niñas, y ¿por qué no ejecutan estas acciones dentro de las aulas y en sus planes de trabajo? han mencionado que porque se sienten presionadas por la cantidad de libros y lecciones en ellos que tienen que abordar sienten que el tiempo no les alcanza para hacer otras actividades que no sea resolver los ejercicios y contenidos ya que la exigencia es que los niños salgan con un excelente nivel académico, se sienten comprometidas a cumplir el requisito mencionado anteriormente.

3.1. Descripción de la problemática significativa.

La educación preescolar es la base de los futuros aprendizajes, y es desde allí donde se debe basar la actividad lúdica, la cual es conocida como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea.

Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho. Para otros, representa una pérdida de tiempo y no creen en la función que ejerce en el niño por lo que los obligan a realizar actividades no propias para su edad, menospreciando los frutos que reciben a través de sus experiencias. (Meneses, 2001, p.114)

Además del juego, la lúdica abarca un sinnúmero de actividades como el arte en sus diferentes manifestaciones: pintura, modelado, música, danza, observaciones de fenómenos, la experimentación, un sinnúmero de actividades que se pueden utilizar en las situaciones de aprendizaje que les ofrezcan aprendizajes significativos con los cuales puedan tener mayor fijación de los objetivos a abordar.

Sin embargo me he percatado que generalmente las docentes no utilizan estas actividades para estimular, descubrir y explorar el entorno que los rodea, limitando el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para desarrollar las capacidades tanto físicas como intelectuales de los niños y a la vez favorecer su proceso de formación integral. Ya que al utilizar el método tradicional donde la disciplina y los ejercicios escolares como las planas, las tareas, llenar varios libros son suficientes para fijar el aprendizaje de forma rígida, poco dinámica y nada benéfica para la mejora en los alumnos. En este proceso de enseñanza aprendizaje la docente expone sus conocimientos y los niños escuchan pasivamente y en ocasiones se muestran inquietos y fastidiados porque no canalizan su energía, ya que a su edad es importante que haya actividades con las que pueda descargar su tensión, indagar y adquirir aprendizaje de otra forma, no limitando actividades donde el tenerlos sentados la mayor parte del tiempo quede descartado, pienso que no es una buena opción ya que la enseñanza es la misma para todos los niños y en todas las ocasiones: cuadernos, planas, libros, fotocopias para resolver, explicaciones y ejemplos en el pizarrón, exámenes, tareas. Mi visión sobre esta problemática es que en los niños el aprendizaje es de forma memorística y mecánica dejando de lado experiencias vivenciales que puedan dejar significados de un aprendizaje real.

Durante el proceso de investigación apliqué técnicas e instrumentos tales como: la observación, diario de la educadora y encuesta a las docentes logrando con ello comprender la problemática presente en la Institución y poder lograr un cambio de idea dirigida hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje en la educación.

Con el objetivo de “ver” y “oír” los hechos, así como las conductas y comportamientos colectivos dentro del aula, llevé a cabo la observación con el fin de precisar la práctica pedagógica desarrollada, así me pude percatar que en el Colegio, en el nivel de kínder 1, existe poca estimulación hacia las actividades lúdicas por parte de la docente, confirmando falta de interés en los niños por aprender, poca participación en las actividades diarias, excesiva contención, pereza, timidez, inseguridad, distracción y apatía ante el desarrollo de las mismas.

A través del diario que es un instrumento en el que las docentes usamos descripciones y conflictos en nuestra práctica docente, pude leer que la maestra hace reflexión sobre su dificultad para preparar el material para su clase con anticipación ya que trabaja turno vespertino en un jardín de niños, se siente presionada por abordar con los niños todos los contenidos, por eso es que va muy apresurada en el proceso para lograr el objetivo. Menciona que los niños se muestran desinteresados, dispersos y forzados a aprender las letras y números que les enseña, hace constante mención sobre las fotocopias que decoraron y que los niños no lograron realizarlas como ella les indicó.

El día de hoy Lunes 7 de octubre de 2019 comenzamos la clase como es costumbre entonando una canción “el gallito alegre”, puedo observar que algunos niños cantan con gran entusiasmo, mientras otros no lo hacen, mi reacción fue

cuestionarles ¿por qué no están cantando?, a lo que Diego mencionó que esa canción ya no le gusta.

Así posterior a esto comenzamos con la rutina: pase de lista, el clima, la fecha y mencionar el tema de hoy “trabajaremos con el número 5”, sin embargo estoy consciente de que no tuve tiempo suficiente para preparar todo el material de la clase, así que no salió como me esperaba, las reacciones de los niños fueron de aburrimiento, creo que tengo que reflexionar sobre mi intervención.

A Romina no le sale el trazo del número 5, ya ha realizado dos planas al respecto. A Nicolás se le ha llamado la atención ya que se está atrasando sigue coloreando saliéndose de la línea. Los niños realizaron las planas del número visto no con mucho entusiasmo, el pintar y decorar algunos dibujos y mandalas les agrada, aunque no todos siguen la indicación sobre como tienen que hacerlo.

Mediante la observación me permitió distinguir los procedimientos pedagógicos que han influido directa o indirectamente en la generación de la problemática. Al analizar, me di cuenta que las docentes utilizan materiales como: cuadernos, fotocopias, libros y materiales básicos de papelería. En las actividades dentro del aula son más utilizadas las actividades escritas, esporádicamente o casi nunca realizan actividad fuera del aula, es decir no utilizan otros entornos o escenarios para favorecer un aprendizaje significativo, es decir, esta experiencia se da cuando una nueva información se relaciona con un concepto ya existente; por lo que la nueva idea podrá ser aprendida si la idea primera se ha entendido de manera clara. Al relacionarse ambos conocimientos (el previo y el que se adquiere) se formará una conexión que será el nuevo aprendizaje, nombrado por Ausubel "Aprendizaje Significativo".

Para aprender de manera significativa necesitamos relacionar lo nuevo con conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, algo que podemos hacer perfectamente a través del juego.

El origen de la Teoría del Aprendizaje Significativo está en el interés que se tiene por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social. (Ausubel, 1976)

Es así como se reconoce que hay poca correspondencia en las docentes, y darse cuenta que es necesario realizar acciones que permitan la utilización de espacios y generar ambientes adecuados para el desarrollo de la actividad lúdica en los niños, por ejemplo la organización física del salón y la disponibilidad de los materiales son una estrategia fundamental para que los niños se involucren con su aprendizaje, Castro y Morales (2015) afirman “Partiendo de lo expuesto, el ambiente es visualizado como un espacio con una riqueza invaluable que responde a una estrategia educativa y constituye un instrumento que respalda el proceso de aprendizaje” (p, 4).

Herrera (2006) afirma que “Un ambiente de aprendizaje constituye un espacio propicio para que los estudiantes obtengan recursos informativos y medios didácticos para interactuar y realizar actividades encaminadas a metas y propósitos educativos” (p. 2), lo que muestra la necesidad de contar con un entorno educativo que aborde el aprendizaje y por consecuencia, el desarrollo integral de los niños y niñas.

Dentro del aula de la institución se puede observar que las mesas están acomodadas en fila, dejando espacio para que la docente de recorridos mientras los niños realizan sus trabajos, no hay espacios o rincones de aprendizaje donde los niños y niñas tengan oportunidad de indagar o realizar otro tipo de actividad, hay unos muebles de madera donde están acomodados los libros y cuadernos con los que se trabaja, a lo mucho hay una caja con bloques de colores, un mueble con las lapiceras, acuarelas y pinceles que casi nunca se usan, además de masita play doh que es el único distractor en las ocasiones que la docente tiene que hacer anotación de tareas o revisión de un trabajo es decir se usa meramente como entretenimiento.

Hoyuelos (como se citó en Castro y Morales 2015) plantea la posibilidad de que se visualicen otras maneras de distribuir el espacio de aula, superando la tradicional forma rectangular e incorporando otros acomodados, que formen una “L”, una “T”, una “V”, una “U”, subgrupos, círculos o semicírculos, entre otros, que permitan optimizar los espacios así como la socialización pedagógica y entre pares. Cabe mencionar que esto es viable aún en espacios internos y externos limitados, siempre y cuando, se haga un uso provechoso de los mismos.

Es decir, el espacio y su distribución son elementales para adaptar un ambiente de aprendizaje que permita y facilite la obtención de los objetivos a los alumnos. En conclusión la organización del aula siempre deberá estar relacionada con metodologías que sean estimulantes y generadoras de actividad.

De igual importancia, por medio del instrumento encuesta a docentes me permitió saber que se consideran poco innovadoras, que se apegan a la rutina de clase no permitiendo que se altere el orden de las actividades semanales ya que mencionan los

contenidos son muchos y deben abordarlos todos. Sin embargo pienso que en la educación actual es importante que las docentes seamos creativas, flexibles e innovadoras, capaces de crear proyectos significativos, que inviten a los niños a aprender de una forma divertida sin descuidar los objetivos planteados para adquirir competencias.

3.2. Factores internos que originan la problemática

Durante la observación realizada en el grupo, comprendí por que los niños reflejan actitudes desinteresadas en el proceso de aprendizaje, estos factores son generados, en gran parte, por las rutinas de enseñanza carentes de didácticas adecuadas las cuales deben poseer técnicas necesarias para que el aprendizaje sea más eficiente, donde se interese no tanto por lo que va a ser enseñado, sino cómo va a ser enseñado, dentro del aula visualizo que la prioridad es intentar mantenerlos sentados haciendo planas y resolviendo páginas de los libros. Esto deja de lado las necesidades e intereses de los niños preescolares que como sabemos, a esta edad, son individuos con ganas de aprender y experimentar nuevos conocimientos interactuando en su entorno y así se apoyan en la obtención de información del mundo.

Se le ha llamado el “trabajo de la niñez” por el papel central que desempeña en el desarrollo. Favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales, perceptuales y las habilidades físicas, al mismo tiempo que ofrece oportunidades infinitas de ejercitar y ampliar las habilidades intelectuales. (Craig, 2009, p. 227)

Otro factor es la planeación que lleva el desarrollo de actividades de enseñanza ejecutado en el Colegio, está estrictamente ligada al currículo de carácter tradicional donde el conocimiento es medido por la cantidad de ejercicios, páginas de libros resueltas, es muy rígido volviéndose un conjunto de asignaturas que los niños y niñas deben conocer a través de las clases, dejando de lado el lugar para la creatividad. La planeación está hecha de esa manera ya que las docentes dicen que es la única manera de poder llevar a cabo el trabajo y abordar los contenidos, se lleva una dosificación mediante un plan anual, sin embargo se realiza una planeación semanal donde se van tratando los temas y ejercicios de los libros.

Es importante una mirada creativa de la educación, al menos, por tres motivos, por el impacto positivo que la creatividad tiene en la vida de las personas, por las posibilidades que generan de innovaciones educativas y, fundamentalmente, por la significatividad social de promover la creatividad en diferentes contextos, niveles y situaciones. (Elisondo, 2015, p.2).

En las observaciones de las prácticas pedagógicas noté que las dinámicas ejercidas al interior del aula preescolar se limitan a procesos donde su finalidad es conservar el orden y para ello la docente toma el poder y la autoridad como transmisor esencial de conocimientos, exige constantemente que se porten bien, que no levanten la voz ya que en ocasiones gritan mucho, además de obediencia, creando una imagen de imposición y autoritarismo; esto origina momentos de tensión que se salen de control ya que los niños y niñas se sienten contenidos dejando de lado experiencias donde puedan participar activamente, donde puedan utilizar su creatividad e imaginación.

La metodología que se aplica, parte de la transmisión de conocimientos que deben ser enseñados de acuerdo a los parámetros establecidos por los dueños y directores generales de la Institución, en donde la función del educando se limita a un sujeto pasivo, receptor de información y no un agente activo, participativo en su propio aprendizaje. Por consiguiente se identifica que la lúdica es poco utilizada como herramienta del aprendizaje y desarrollo integral del niño

La mayor parte de lo que memorizamos se pierde en cuestión de horas. No puede “tragarse todo junto”. Para retener lo que se les ha enseñado, los estudiantes deben masticarlo bien. Un docente no puede hacer el trabajo mental de sus alumnos, ya que estos deben formar un todo significativo con lo que escuchan, ven y experimentan. Sin la ocasión de discutir, formular preguntas, hacer y tal vez, incluso, enseñar a otra persona, no habrá un verdadero aprendizaje. (Silberman, 2006, p.18)

3.3. Sujetos que intervienen y hacen posible la situación problemática.

Me pude percatar desde el contexto escolar que algunos de los sujetos que intervienen para que la situación problemática sobre la falta de estrategias lúdicas para favorecer el proceso de aprendizajes significativos en los niños, son principalmente los directivos generales de la Institución ya que la transmisión de conocimientos deben ser de acuerdo a la metodología establecida por ellos, donde la función del educando se limita a un sujeto pasivo, receptor de información, y el de la docente transmitir una enorme cantidad de contenidos, trabajados en libros y cuadernos.

Intuyo que la actitud de los dueños es bastante impositiva, al solicitar que las cosas se lleven tal y como ellos lo dicen, sé que el “Licenciado” (dueño) es de profesión Contador, lo que hace suponer, que no sabe mucho de didáctica y metodologías adecuadas en pro del aprendizaje de los niños y niñas en etapa preescolar, quizá tenga orientación y apoyos pedagógicos porque ya con tantos años dentro del negocio de la educación le ha funcionado muy bien su metodología en el área de primaria y secundaria, ya que tienen renombre y un buen nivel académico, sin embargo en el área de preescolar me parece que es demasiado exagerado tratar de llevar la metodología tradicional y que la prioridad sea tener a los niños controlados, sentados trabajando con libros y cuadernos.

Todo esto me ha permitido reflexionar al respecto, sobre el papel o rol que debe tener la docente el cual, no es solo transmitir conocimientos, si no: transformar, orientar, motivar de tal manera que el punto de partida sea el estado en que se encuentra el niño y a partir de este diagnóstico facilitar que el niño se motive en su aprendizaje por medio de la lúdica.

Sin embargo el proceso docente está muy institucionalizado y formalizado, dirigido a los resultados, metodología carente de estímulo y atención personalizada, la lúdica no es utilizada como herramienta de aprendizaje ya que en la Institución es evidente que la docente por la cantidad de contenidos que debe trabajar con los niños, el poco tiempo que hay para ello, las exigencias de los directores generales para abordar los temas de acuerdo a la metodología impuesta no permite que se presenten actividades lúdicas para despertar el interés por las actividades en clase. También quizá el desconocimiento para plasmar situaciones de aprendizaje que conlleven a la lúdica y

que se enlacen con los temas a tratar, así mismo que las docentes se encuentran en una zona de confort con su rutina ya establecida y el hecho de integrar actividades lúdicas les genere desestabilizar el control que ya se tiene dentro del aula.

Por otra parte el papel de los padres de familia donde la mayoría de ellos no suelen entender por qué en preescolar, el niño dedica tiempo al juego, en lugar de aprender a leer y escribir, consideran que es una forma de ocupar el tiempo pero no de aprovecharlo de la mejor manera, muchos lo ven como una pérdida de tiempo, o como un entretenimiento para sus hijos, ya que algunos de ellos tiene la idea errónea que si sus hijos no llenan páginas de libros y cuadernos no están aprendiendo nada en el jardín de niños, esto aunado a las excesivas tareas con las cuales los niños complementaran en casa lo visto en clase. Por este motivo se han colocado algunos carteles informativos sobre la importancia de la lúdica como estrategia de aprendizaje, esto a través de la música, la danza, el arte, hacer saber lo significativo que puede llegar a ser en los niños y que implica el desarrollo integral.

3.4. Impacto de la situación problemática en la práctica docente

Puedo observar que las docentes reflejan actitud un tanto autoritaria y controladora ante las actividades dentro del aula, ya que como se ha mencionado anteriormente la Institución se rige por el método tradicional. La presión en el aula que afecta a las docentes en sus prácticas cotidianas y en su desarrollo profesional no es un tema sencillo.

De allí que dichas presiones por mantener un ambiente controlado, así como para abordar los contenidos en poco tiempo y terminar los libros les es importante para cubrirlos en tiempo y forma. Las docentes se crean una barrera que les impide plasmar en su planeación este tipo de actividades ya que están muy habituadas a la metodología tradicional. En mi función como coordinación se ha propuesto modificar las situaciones de aprendizaje donde se aporten ideas de actividades con más movimiento, usando materiales diversos donde los padres de familia ayuden a elaborarlos, se les ha sugerido que su actividad principal la visualicen de una manera más creativa donde utilicen juegos como loterías de números, de letras, se apoyen de las TIC'S, canciones, materiales didácticos diversos con colores, formas, pinturas, consistencias, y que su actividad de apoyo sea alguna página del libro, se les ha sugerido que eliminen las planas de los cuadernos algo que a mi parecer es inútil, ya que no garantiza un aprendizaje.

Se ha invitado a abrir espacio en la planeación tan rígida e integrar situaciones de aprendizaje, que sean vivenciales donde aprendan por medio del movimiento, los niños demandan actividades que les resulten interesantes para que se afirmen conceptos que les generen aprendizajes significativos; ante esto la docente menciona que no le da tiempo y prefiere dar prioridad a los libros y cuadernos. Además que anteriormente teníamos como directivo a una maestra que parecía predicar demasiado con el método tradicional y si observaba por medio de las cámaras algo fuera de la forma de trabajo era motivo de llamada de atención ya que según ella no quería ver a las maestras “jugar”, sino trabajar los libros y cuadernos, ya que los niños ya habían tenido el recreo y la clase de educación física para el juego y esparcimiento.

Por otra parte, el mantener a los niños y niñas contenidos, sus rutinas y ambiente controlado provoca mal genio y actitud negativa para con los niños, imponiendo una especie de miedo más que de respeto, provocando ambiente tenso en el aula. Por tal motivo los niños al pasar a otras clases como Educación Física, Computación y sentirse un poco menos contenidos provoca mal comportamiento llegando a suscitar incidencias y accidentes.

Si bien sabemos que el éxito de una clase depende en gran parte de las estrategias de enseñanza que despliega una docente, entonces es de suma importancia que tomemos en cuenta para aplicarlas.

Las estrategias de enseñanza se definen como los procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en los alumnos. Cabe hacer mención que el empleo de diversas estrategias de enseñanza permite a los docentes lograr un proceso de aprendizaje activo, participativo, de cooperación y vivencial.

En este sentido es importante que como docentes aprovechemos las múltiples estrategias que tenemos a nuestro alcance, a continuación enlistaré brevemente algunas que podemos llevar a cabo:

-La conversación. Permite valorar las ideas y estimular el pensamiento; mediante ella los niños asocian significados comparando sus ideas con los significados que otros construyen sobre su expresión, además de ser una oportunidad para preguntar, opinar y organizar su pensamiento. Comúnmente esta estrategia es desechada del

aula por considerar que favorece la "indisciplina", sin embargo es necesario reconocer que es una actividad formativa cuando se organiza adecuadamente.

-La observación del entorno y la experimentación. Explorar y preguntar son intereses naturales en el niño y recursos para adquirir el conocimiento sobre el mundo, mediante la observación se favorece la actitud de investigación y los juicios que el niño hace sobre su propio conocimiento y el de otros. Este proceso permite la búsqueda de información en distintos medios, el establecimiento de semejanzas y diferencias, y el intercambio de argumentaciones y explicaciones acerca de por qué ocurren cambios en los fenómenos, objetos y situaciones que observa. La observación es una capacidad inherente a los niños, tarea del educador es propiciar y generar preguntas adecuadas a fin de que tomen conciencia de las habilidades y conocimientos desarrollados a partir de las diversas experiencias. La experimentación por su parte es otra estrategia que bien planeada por parte del educador, favorece la reflexión y contribuye al desarrollo del pensamiento crítico, planear experimentos interesantes y novedosos (además del germinador, el teñido de una flor), preparación de actividades, materiales e información básica, organización de espacios como "laboratorios" son acciones básicas del educador para estimular la curiosidad, establecer relaciones y explicaciones, acercando al niño a la comprensión de los fenómenos naturales.

-Resolución de problemas. La resolución de problemas es una estrategia básica para el desarrollo de habilidades lógico matemáticas, sin embargo es común identificar la preocupación porque el niño aprenda los aspectos convencionales del número y el afán de que resuelva operaciones aritméticas. Pero la actividad en preescolar no debe limitarse a ellos, clasificar, comparar, reunir, verificar, interpretar, predecir, organizar

datos, aplicar principios a nuevas situaciones, tomar decisiones, observar resultados de acciones, etc. son habilidades matemáticas que trascienden este campo, un problema es una situación que requiere de una solución, es una interrogativa que implica encontrar una respuesta, la cual puede ser cuantitativa o cualitativa y que debe representar realmente un reto.

La riqueza de esta estrategia radica en que favorece el desarrollo de la capacidad de razonamiento y supone la oportunidad para el logro de diversos aprendizajes, siempre y cuando la educadora se asegure que los niños comprendan el problema, genere condiciones para que busquen y prueben distintas soluciones, brinde la oportunidad para que intercambien y confronten resultados, estrategias, etc.

-El juego. La opinión común en la sociedad actual es que el juego es un conjunto de actividades de entretenimiento y competencia, restando su valor educativo.

En el quehacer pedagógico, especialmente en el preescolar, debemos tomar el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje, muchas han sido las investigaciones realizadas en torno a los beneficios del juego, se ha hecho un llamado a los docentes para aplicar ésta como herramienta permanente de formación que nos permita dinamizar y articular los contenidos y acciones en educación integral.

Tomando el juego como estrategia de enseñanza nos ayudan a promover un buen ambiente escolar, fomentando el ejercicio y la interiorización de valores que estimulen la imaginación, la creatividad, la actitud lúdica frente a la vida; contribuye a la capacidad de asombro y sorpresa; a través del juego dirigido siguen reglas, se respeta el ritmo y las capacidades de cada estudiante; permite situaciones para que el niño

acepte el mundo que lo rodea; construye reglas para una sana convivencia; permite aceptar diferencias, fortalezas y debilidades a través de la relación social que genera y potencia el desarrollo psicomotor y el vocabulario generando destrezas mentales y físicas.

Las docentes debemos ser protagonistas y comprometernos en el aula, no solamente limitarnos a transmitir conocimientos, debemos acompañar a los alumnos en el proceso de aprendizaje, creando ambientes y actividades más ricas e interesantes de acuerdo a sus necesidades de movimiento, socialización y curiosidad.

3.5. Impacto de la situación problemática en el desarrollo y aprendizaje del alumnado

En las observaciones realizadas en la Institución me demostró que los niños y niñas reflejan actitudes desinteresadas en el proceso de aprendizaje, generando con esto, comportamientos tales como: pereza, timidez, inseguridad, desmotivación y contención.

En una observación en aula me tocó una clase donde la docente les repartió a los niños y niñas fotocopias con el dibujo de una casa y árboles, ahí la indicación fue que pintaran con ciertos colores las figuras geométricas observadas.

Así transcurrió la actividad, finalmente les pidió que colorearan los árboles también, mientras tanto la docente se paseaba entre las mesas y observó la hoja de uno de los niños cuestionándole ¿de qué color son los arboles? voltea a la ventana y dime ¿de qué color es ese árbol?, el niño le respondió que verde con café, entonces la docente le dijo, dime ¿porque estas pintando el árbol de color morado?

En otra observación me pude percatar que al terminar su actividad (planas de vocales mayúsculas y minúsculas) y quedar tiempo de sobra la docente repartió hojas con mandalas para colorear y que ella pudiera tener el tiempo para revisar la planas y enviar correcciones para repetir cierto número de veces la letra si el trazo no era correcto.

La observación llevada sobre las prácticas pedagógicas me arrojó, que las dinámicas ejercidas al interior del aula se limitan a procesos formativos y a la adquisición de conocimientos; generándose momentos que impiden las experiencias participativas y creativas, que faciliten la integración de las diferentes dimensiones en relación con el aprendizaje.

Estas situaciones son generadas, en gran parte, por las rutinas de enseñanza carentes de didácticas adecuadas a las necesidades e intereses de los niños preescolares, que se establecen en la Institución provocando falta de interés por aprender, poca participación en las actividades diarias, distracción y apatía ante el desarrollo de las mismas.

Partiendo de las características del niño en la etapa preescolar, donde las niñas y los niños tienen capacidades que desarrollan desde muy tempranas edades: piensan y se expresan, hacen preguntas porque quieren aprender, elaboran explicaciones, interactúan con sus pares, aprenden mientras se desarrollan. Los niños de edad preescolar están potencializados para adquirir conocimientos del medio que les rodea a través de la experimentación del aprendizaje, poseen capacidades innatas que tienen que desarrollar a través del tiempo.

El programa de Educación Preescolar 2004 nos dice:

“Los primeros años de vida ejercen una influencia muy marcada en el desenvolvimiento personal y social de todos los niños: en ese periodo desarrollan su identidad personal, adquieren capacidades fundamentales y aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social” (PEP, 2004, p 11-12).

Puedo mencionar que la lúdica en esta etapa tiene importancia vital ya que por medio de esta empieza a manifestar su interacción social pues allí logra pautas de aprendizaje, actitudes y cierto sentido sobre sí mismo, en tanto que los estudios han demostrado que:

En la actualidad, es necesario fomentar la interacción de los niños con la docente en el aula, con el fin llegar a una clase armónica, para lograr así mismo el equilibrio que se necesita, proporcionando a la institución una herramienta como la lúdica que ayude en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de esa manera desarrollar el pensamiento creativo de los niños, con el fin de llevarlos a crear sus propias ideas, de esta manera puedan tener una clase más interactiva y participativa evitando que se genere la monotonía dentro del entorno educativo por parte del docente. (Posligua-Espinoza, 2007, p. 35).

Con ello, pude verificar que la intervención de los niños en las actividades del aula es baja, ya que no parte de las necesidades de los mismos, lo que ocasiona el desorden en las labores educativas perdiéndose el objetivo educativo de formar niños autónomos, participativos y creadores de su propio conocimiento.

CAPÍTULO 4

Diseño de la propuesta

4.1. Planteamiento del problema

Mediante el análisis realizado a las prácticas docentes dentro del Colegio se llegó a la conclusión que la falta de estrategias lúdicas dentro del currículo está generando un impacto negativo en las actitudes y aprendizajes de los niños; además de la urgencia de sensibilizar a las docentes para que comprendan la importancia de implementar estrategias que conlleven este tipo de actividades y complementen de mejor forma su quehacer docente en pro del bienestar y desarrollo de los niños y niñas a su cargo. Por otra parte el hacer partícipes a los padres de familia para dar a conocer el valor de estas actividades para el sano y natural desarrollo y aprendizaje de sus hijos e hijas.

4.2. Nombre de la propuesta.

Taller reflexivo para docentes, alumnos y padres de familia sobre la importancia de implementar actividades lúdicas para favorecer aprendizajes significativos.

Empezaré mencionando brevemente lo que implica un taller y como su nombre lo dice, es un lugar donde se trabaja y labora. Es una forma de enseñar y aprender mediante la realización de algo, es decir aprender haciendo. En esta estrategia predomina y se privilegia, el aprendizaje sobre la enseñanza. Se trata entonces de aprender haciendo, desarrollando habilidades donde los conocimientos se adquieren a través de una práctica concreta; ejecutando algo relacionado con el objetivo que se pretende alcanzar, en un contexto particular de aprendizaje

Con este taller pretendo plantear actividades para desarrollar con las docentes, padres y especialmente los niños, con el fin de promover estrategias y actividades que

fomenten el desarrollo de actividades lúdicas con los niños, desde los distintos espacios de aprendizaje. Con la implementación de dicho taller y actividades me gustaría generar mayores espacios pedagógicos, de sensibilización, participación y de formación para los niños a partir de situaciones de aprendizaje sencillas, lúdicas y significativas para ellos, que les facilite adquirir habilidades para así contribuir a su desarrollo integral.

4.3. Sujetos

La presente estrategia está dirigida a los niños y niñas del colegio ya que es un elemento que beneficia los procesos de aprendizaje, por lo cual le propicia al niño más libertad, gozo y disfrute a la hora de aprender a través de experiencias innovadoras que logren la adquisición de conocimientos y habilidades de forma lúdica y creativa; a las docentes ya que dentro del colegio ellas son las responsables de estimular, recuperar y reforzar la capacidad de asombro, de encontrar nuevos significados, nuevas relaciones entre los objetos, se debe crear conciencia de que la docente no puede ser mera portadora de información sino una generadora de ambientes, juegos, habilidades motrices para estimular aprendizajes que les generen significados; a los padres de familia con quienes se realizarán actividades como talleres, y charlas con el fin de promover la reflexión sobre su papel en hacer del aprendizaje algo divertido y duradero.

4.4. Supuestos

- El incluir actividades lúdicas como parte del quehacer educativo tendrá impacto en el aprendizaje significativo. Es decir, el trabajo y estimulación con

situaciones de aprendizaje reales y más vivenciales que se le proporcione a los alumnos, adquirirá ciertas conductas que darán como resultado la significación del conocimiento que se está aprehendiendo.

- La actividad lúdica presenta un importante efecto en el aprendizaje, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y adquirir nuevos aprendizajes. Por lo tanto el juego es una herramienta didáctica ya que mediante él, los niños adquieren aprendizajes con grandes significados, además de ser un recurso fundamental para la maduración.
- Las actividades lúdicas producirán en los niños emoción, bienestar, alegría y podremos reflexionar sobre aquello que nos logró emocionar y por consecuencia lo recordaremos con una mayor claridad.

4.5. Fundamentación teórico pedagógica

A continuación se presenta el fundamento teórico que soporta la enseñanza a través de actividades lúdicas para un aprendizaje significativo.

Teniendo en cuenta que la lúdica es una estrategia que favorece significativamente los procesos de aprendizaje, se puede ver como existen normas legales que la establecen como un elemento importante. Inicialmente se puede observar como desde el marco internacional del Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF 2005) en el Artículo 31 establece como uno de los derechos fundamentales de los niños “el ocio, la cultura, el juego, el descanso y las actividades recreativas” (p.38). Lo que muestra que estas actividades deben ser parte de la cotidianidad y el desarrollo de los niños.

La lúdica se identifica toda acción que se asemeje con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

La lúdica constituye un elemento básico en la vida de un niño, ya que además de divertido resulta necesario para su desarrollo, pero ¿Por qué es importante y que les aporta?, la lúdica es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando, se crean experiencias que les deja significados importantes para el proceso de aprendizaje. Por lo anterior, la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Domínguez (2015) considera que:

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego (p. 15).

Son un medio cuya finalidad es crear interés de aprendizaje entre los niños y niñas, ya que la metodología de las actividades lúdicas es la de aprender haciendo. No tanto saber las cosas por libros, sino aprenderlas realizándolas y viviéndolas, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el ambiente escolar, en función de actividades creativas,

más acorde con la formación integral del ser humano, LEGO (2017) afirma: “Muchos maestros no están adecuadamente preparados para implementar en sus clases un aprendizaje basado en el juego. Posiblemente solo conciben como “materiales de aprendizaje” los libros de texto o los gráficos colgados en la pared, y no los objetos que los niños pueden explorar y utilizar en su aprendizaje” (p.15).

En un espacio adecuado destinado para el aprendizaje, las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento. El aula, por ejemplo, es un lugar donde se realizan propuestas lúdicas didácticas y activas.

En ocasiones se puede ver como los ambientes que se brindan a los niños en algunos colegios no son los más adecuados, ya que carecen de experiencias reales y autónomas, he mencionado anteriormente que se puede observar al niño receptor de información, con pocas posibilidades de participación activa en el proceso de aprendizaje, lo cual genera desinterés del mismo.

Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho. Para otros, representa una pérdida de tiempo y no creen en la función que ejerce en el niño por lo que los obligan a realizar actividades no propias para su edad, menospreciando los frutos que reciben a través de sus experiencias. (Meneses, 2001, p.114)

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario brindar espacios ricos en experiencias significativas, que les permitan a los niños explorar e interactuar con su entorno, partiendo de sus propios intereses y necesidades, para motivar así la construcción de dichas estructuras y se dé un aprendizaje duradero.

La teoría en que se basa la presente propuesta y en conjunto a la lúdica como instrumento de enseñanza es el aprendizaje significativo propuesta que hizo David P. Ausubel en 1963 en un contexto en el que, ante el destacado conductismo, se planteó como alternativa un modelo de enseñanza/aprendizaje basado en el descubrimiento, donde el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen.

La esencia del proceso del aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe, señaladamente algún aspecto esencial de su estructura de conocimientos, para Romero (2009)

El aprendizaje significativo, se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuirle un significado. Por eso lo que procede es intentar que los aprendizajes que lleven a cabo sean, en cada momento de la escolaridad, lo más significativo posible, para lo cual la enseñanza debe actuar de forma que los alumnos profundicen y amplíen los significados que construyen mediante su participación en las actividades de aprendizaje (p.2).

El aprendizaje significativo es lo opuesto al aprendizaje mecánico, aquél en que la obtención de nuevos conocimientos se da a través de ejercicios repetitivos sin darle trascendencia a lo que se aprende y sin asociar la información reciente con ninguna otra ya existente.

Entonces, para originar el aprendizaje significativo las docentes deberá diseñar actividades que despierten el interés y la curiosidad del alumno a través de un medio armónico e innovador, donde además de adquirir un conocimiento, los niños sientan que pueden experimentar, intercambiar ideas, tener experiencias agradables y llamativas para su etapa de desarrollo, todo esto siendo guiado en su proceso cognitivo.

Por este motivo se pensó en crear una propuesta en el plan de acción donde podamos trabajar con la comunidad educativa: docentes, padres de familia y niños, en una propuesta que tenga como estrategia la lúdica para promover los aprendizajes significativos.

4.6. Propósito.

Consolidar una propuesta didáctica basada en actividades integradoras y de sensibilización, que generen reflexión acerca de los componentes lúdicos y su importancia como estrategia fundamental en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de kínder 1 de un colegio particular.

4.7. Plan de Intervención

En el ambiente escolar la lúdica se convierte en una estrategia pedagógica básica en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que por ser una necesidad natural del ser humano, estimula y favorece el desarrollo del pensamiento y la creatividad, generando gozo por el logro de nuevos conocimientos.

En el presente plan de intervención participarán las docentes, con el fin de abrir el taller con espacios de reflexión sobre la importancia de implementar en su planeación estrategias que ofrezcan espacios lúdicos a los niños y niñas para que adquieran un aprendizaje autónomo, en donde ellos dejen de ser sujetos pasivos y pasen a ser generadores de conocimiento logrando así habilidades y destrezas que se necesitan en el proceso de enseñanza.

La plan incluye estrategias didácticas, viables de adaptarse a la población y se facilita la adquisición y/o desarrollo de técnicas y habilidades para realizar un aprendizaje significativo, así se plantea, desarrollar una metodología que involucre la lúdica como estrategia fundamental para facilitar la apropiación de nuevos aprendizajes; así como el desarrollo de la creatividad aplicando procedimientos, técnicas e instrumentos fortalecedores. Entre los procedimientos más significativos aplicables al aula, se cuenta la utilización de herramientas como: cuentos, dramatizaciones, canciones, bailes, títeres, actividades gráfico plásticas, rompecabezas, etc., que fomenten la creatividad y que llamen la atención.

También espacios de discusión y reflexión pedagógica con docentes del colegio, para la realización de actividades formativas para que pongan en práctica estrategias en función de la lúdica y aprendizaje significativo; así como también de las necesidades de los participantes orientando las mismas hacia un rumbo activo del aprendizaje.

El taller se dividirá en tres espacios, en el primero se llevarán a cabo sesiones de reflexión para las docentes donde a través de diversas actividades se llegue al razonamiento de la importancia de implementar la lúdica dentro de su quehacer docente y hacer del aprendizaje algo divertido y duradero.

En el segundo espacio se llevará a cabo lo aprendido y reflexionado dentro del primer taller, donde las docentes puedan llevar a cabo situaciones didácticas que generen en los niños y niñas aprendizajes significativos, donde sean partícipes activos y reflexivos de las actividades, teniendo en cuenta el juego, la música y el arte, como herramientas estratégicas para motivarlos hacia su aprendizaje

El tercer y último espacio será abierto a los padres de familia realizando pláticas para padres donde se haga de su conocimiento la importancia de las actividades lúdicas “Dado que los cuidadores primarios son los primeros maestros de sus hijos, deberían ser parte integrante de los programas de preescolar en la medida en que pueden contribuir y también aprender y aplicar estrategias clave en el hogar” (UNICEF, 2018, p. 26). Ya que la coordinación de esta diada, representada por docentes y padres, es fundamental para el óptimo desarrollo, psicosocial e intelectual de los niños y niñas.

A continuación se presentan las actividades que incluyen a toda la comunidad educativa como son: docentes, padres de familia y niños. Esta propuesta tiene una duración estimada de 3 meses en los cuales se espera haya buena respuesta, con la intención de implementar la lúdica como una herramienta para mejorar el desarrollo de los niños del Colegio.

1er Espacio. Sesión de reflexión y trabajo para docentes.

Por medio de las actividades integradoras que se realizarán con las docentes se pretende implementar la lúdica en el aprendizaje de los niños y concientizarlas para que la integren como estrategia en su quehacer pedagógico. Piedra (2018) señala que: “Se debe motivar al personal docente a implementar los juegos educativos en el curso que les corresponde, para que la clase sea más agradable, interesante y motivadora y que los niños participen, asimilen mejor los temas de estudios y construyan su propio aprendizaje” (p.100).

El siguiente cuadro resume los temas a tratar a través de los espacios de práctica.

Actividad 1.1	Taller de sensibilización “La docente fascinante”
Objetivo	Reflexionar ante la puesta en práctica de su quehacer pedagógico.
Recursos	Computadora, Proyector, Música
Tiempo	1 sesión semanal de 2 horas
Secuencia	
Se realizará una plática en la que se tome como base la reflexión “Docentes fascinantes” https://www.youtube.com/watch?v=qVRnTbhN5Ns y “Ser maestro” https://www.youtube.com/watch?v=oVeoPL3AjO8 las docentes darán su punto de vista de las reflexiones, se invitará a contar las diferentes experiencias de su quehacer docente, así mismo reflexionaremos que falta implementación lúdica en las aulas de clase.	

Actividad 1.2	Las docentes como agentes de cambio en el jardín de niños.
Objetivo	Analizar colegiadamente, los problemas y estrategias a seguir para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas. Fortalecer en las docentes la práctica del juego, medio por el cual se puede crear estrategia ludo pedagógica generando en ellas el cambio innovador en su quehacer docente.
Recursos	Proyector, computadora, música, USB, hojas, plumones, papel de colores, pegamento, presentación power point.
Tiempo	1 sesión semanal de 2 horas.
Secuencia	
Reflexionaremos sobre la importancia de trabajar en el desarrollo de la lúdica para favorecer aprendizajes significativos y como ayuda al buen clima del aula, aumenta la motivación y el interés de los alumnos por el aprendizaje y ayuda en su desarrollo como personas. Por tanto reflexionar para apostar por un cambio escolar integral basado en la lúdica donde podamos manejar	

transversalidades en las diferentes áreas y no limitar la labor docente al currículo.

Actividad 1.3	Mi cuadernillo de juegos
Objetivo	Elaborar un material en colegiado donde se aporten ideas ludo pedagógicas que nos ayude a enriquecer la planeación basándonos en las características y necesidades de los niños y niñas para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.
Recursos	Computadora, proyector, grabadora, papel de colores, plumones.
Tiempo	1 sesión semanal de 2 horas
Secuencia	
Las docentes nos reuniremos para aportar ideas sobre estrategia de aprendizaje para dar otro enfoque a la manera de trabajar dentro del aula. Dicho enfoque ha de fomentar la creatividad, la independencia y la capacidad de controlar el proceso de aprendizaje a través de situaciones que lleven a un aprendizaje significativo. En este sentido, la función de la docente será ayudar a que sus alumnos consigan desarrollar aprendizajes que les generen experiencias significativas, además de observar cómo es que son recibidas y asimiladas por ellos. Con este fin, ha de fomentar y hacer que reflexionen sobre la utilización de las diferentes estrategias. Así entonces se elaborará un cuadernillo donde se capturen ideas sobre situaciones de aprendizaje, métodos y estrategias que se puedan plasmar en las planeaciones y posteriormente llevar a cabo en el aula, patio o los diferentes espacios y ambientes de aprendizaje.	

2º Espacio. Situaciones de aprendizaje para niños

Se involucrarán actividades lúdicas para verificar las actitudes, asimilación y como reciben estas actividades, a partir de los intereses y necesidades de los niños, por tal razón se tomarán en cuenta los recursos necesarios para enriquecer el desarrollo de este, tales como: cuentos, canciones, títeres, juegos, actividades de arte, bailes, etc.

Aquí se desarrollarán las diferentes propuestas, actividades y juegos plasmados en “Mi cuadernillo de juegos” que permiten reforzar los conocimientos adquiridos en la fase anterior. Además la aplicación de estos motivará a las docentes a emplear las estrategias lúdicas y didácticas propuestas en el presente trabajo, garantizando el

mejoramiento de los procesos de interiorización de aprendizajes, adquisición de la autonomía, por parte de los niños.

Actividad 2.1	Conociendo a Picasso
Objetivo	Diseñar y aplicar estrategias a través de las artes plásticas que desarrollen las habilidades creativas en los niños y niñas de preescolar. Implementar las artes plásticas para que faciliten en los niños el desarrollo de las habilidades psicomotrices y contribuyan a la libre y creativa expresión. Enseñar a los niños a apreciar las obras de famosos
Recursos	Cartulina, marcadores, pinturas, pinceles, bocina, proyector, USB, cuento, imágenes de rostros, ojos, bocas, narices, orejas, colores, tijeras, pegamento, hojas blancas.
Tiempo	1 sesión semanal de 60 minutos.
Secuencia	
<p>¿Qué es el arte? Iniciaremos con preguntas generadoras: ¿Qué es el arte? ¿Para qué nos sirve? ¿Qué es un artista? ¿Cuáles son las formas de arte? Escuchar las opiniones de los alumnos y escribirlas en una cartulina y ubicarla en un lugar del salón donde la puedan observar todos.</p> <p>Guiar a los alumnos a la “pintura”, observando algunas de las pinturas de los famosos artistas que conoceremos los siguientes días. Mientras se les cuestiona ¿Cuál pintura te gusto más? ¿Por qué? ¿Cuál no te gusto? ¿Por qué? ¿Qué sentiste al observar estas pinturas?</p> <p>Pablo Picasso. Al iniciar la jornada de actividades los alumnos tendrán a la vista una imagen de Pablo Picasso y algunas de sus pinturas más famosas. Cuestionar: ¿Habían visto a esa persona? ¿Quién es? ¿Cómo es? ¿Cómo son sus pinturas? ¿Dónde se guardan las pinturas?</p> <p>Observamos el video Picasso para niños: https://www.youtube.com/watch?v=mJpb1m0Vb8s http://francofolies.over-blog.es/article-picasso-explicado-a-los-ninos-102997757.html</p> <p>Realizamos réplicas como algunas de las pinturas de rostros de Picasso, utilizando primero diferentes partes del rostro las cuales se iluminarán y se recortarán. Después cada alumno elegirá un rostro para pegar las partes que anteriormente colorearon. Recordar que cada pintor al terminar una obra de arte traza su firma, que en nuestro caso puede ser el nombre de cada niño.</p> <p>Al finalizar observaremos los productos realizados.</p>	

Así mismo se planearon dos situaciones de aprendizaje más para los niños, esperando con estas contribuir a los aprendizajes significativos basándonos en la lúdica y a través

de estas seguir observando las actitudes, participación y aceptación de las mismas.
(Anexo 1)

3er Espacio. Pláticas para padres.

No estamos descubriendo nada nuevo cuando afirmamos que la implicación de los padres en la educación y el contexto escolar de los hijos es fundamental para su formación y desarrollo.

Como hemos dicho anteriormente, la familia y la escuela deben trabajar de forma coordinada desarrollando habilidades, destrezas básicas de aprendizaje, transmisión de normas, responsabilidades y valores.

Con la finalidad de que los padres se den cuenta que la educación preescolar basada en la lúdica es muy importante, habrá sesiones de pláticas, experiencias, compartir ideas y fundamentar teóricamente lo importante del juego dentro de las actividades en preescolar, para esto será importante partir de la necesidad y realidad que vive el niño dentro de la institución: la falta de estrategias lúdicas para favorecer los aprendizajes significativos

También se incluirán actividades de matrogimnasia la cual es una actividad de tipo lúdica y recreativa que busca el bienestar físico y mental del niño a través del contacto mutuo que existe entre él y su madre (o padre) produciendo una experiencia única y agradable en el niño.

Actividad 3.1	Cuando éramos niños
Objetivo	Concientizar a los padres sobre la importancia de los procesos lúdicos en preescolar para el desarrollo integral de los niños.
Recursos	Computadora, proyector, lectura cuando éramos niños, tríptico

	informativo
Tiempo	1 sesión semanal de 2 horas.
Secuencia	
<p>Se realizarán pláticas informativas explicando la importancia de trabajar en preescolar teniendo como base las actividades lúdicas, que generen en los niños aprendizajes con significado importante.</p> <p>Se llevará a cabo una dinámica llamada “las partes del cuerpo” donde la docente invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo. Se pedirá que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, qué le gusta y qué no le gusta. Inmediatamente la docente da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente. La docente pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona lo mismo que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.</p> <p>Posteriormente se representará por medio de teatro guiñol “cuando éramos niños” y se invitará a la reflexión donde los padres de familia expresarán su sentir en torno a esta representación, se les invitará a que den sus impresiones de la lúdica en preescolar si piensan que es bueno o no es necesaria para el aprendizaje y desarrollo de los niños.</p> <p>Se observarán algunos videos fundamentado nuestro tema de interés “la lúdica para crear aprendizajes significativos”</p> <p>Se entregará un tríptico informativo sobre la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en preescolar.</p>	

Actividad 3.2	Jugando aprendo. Matrogimnasia
Objetivo	Concientizar a los padres de familia sobre el desarrollo motor - psíquico y social de sus hijos, donde podrán vivenciar actividades junto a ellos remarcando la importancia del juego en la infancia.
Recursos	Aros, pelotas, pañoletas, manta, figuras geométricas de fomi, grabadora, CD, tapetes o colchonetas, cuerdas.
Tiempo	1 sesión semanal de 2 horas
Secuencia	
<p>Comenzaremos dando una explicación sobre lo que es matrogimnasia, cuál es su objetivo.</p> <p>Posteriormente realizaremos un calentamiento donde haya estimulación física, movimientos de las partes del cuerpo guiados por la docente y música, entonar un canto que involucre el movimiento de cada parte del cuerpo.</p> <p>Con música de fondo comenzarán a realizar ejercicios de calentamiento, pedir a padres e hijos, se desplacen por todo el patio, tomando de la mano a su hijo, posteriormente se le darán las indicaciones de; caminar despacio, caminar rápido, tomar a su hijo de las manos, ambos mueven la cabeza, tronco y extremidades según las indicaciones de la docente.</p> <p>Se recomienda que en la siguiente parte de la matrogimnasia se realicen</p>	

actividades en la que padre de familia e hijo participen, dependiendo del material seleccionando, y tomando en cuenta rescatar en todo momento la relación padre-hijo, la lúdica a través de varios movimientos, que a la vez refuerce el aprendizaje.

Utilizando algunos tapetes hechos de fomi que contengan figuras geométricas, números, letras, colores, animales de distintos medios (o lo que se quiera reforzar) los padres de familia tomarán a su hijo de la mano ayudándolo a brincar sobre los mismos alternando dos pies y un pie.

Bailarán al ritmo de alguna canción donde imiten algún animal o medio de transporte, esto lo deberán hacer ocupando todo el espacio (patio), deberán hacerlo en diferentes ritmos experimentando varias formas de movimiento.

Trabajaremos la actividad sopa de zapatos: se le quita el zapato al niño (a) y en el centro del patio se revuelven, y a la orden los papas tendrá que encontrar el de su niño (a) y ponérselo.

Se realizarán actividades con aros pequeños de colores: azul, rojo, amarillo, verde, se realizarán pequeños equipos donde cada uno de estos tendrá que recolectar los aros del color que le corresponde, se tiene que tomar en cuenta que esto lo deben hacer juntos padre-hijo.

Hacer varias filas, cada una de estas filas con una pelota al frente. La pelota pasará una vez por arriba y otra por abajo, hasta que llegue a la última persona, la cual correrá a colocarse al frente de la fila para comenzar de nuevo.

Jugaremos a los “bolos numéricos” donde cada quien tendrá su oportunidad de tirar y contar los puntos obtenidos, registrando esto en una tabla.

Como una recomendación para realizar esta actividad se les pide a los padres de familia que se sienten y sienten a sus hijos sobre sus piernas.

Los padres de familia darán a sus pequeños un masaje con movimientos circulares por el cuello, espalda, abdomen, extremidades superiores e inferiores, lo pueden hacer primero con la palma de la mano, con los puños abiertos y cerrados, con los pulgares. Posteriormente los niños darán el masaje a sus padres.

Finalmente estirarse de tal manera que sientan como si despertaran para dar por finalizada la sesión de matrogimnasia.

4.8. Plan de evaluación

La evaluación será continua para conocer las fortalezas y debilidades que se van generando durante cada sesión y también se llevará a cabo mediante listas de cotejo, como sabemos este instrumento contiene términos que como docentes nos

permiten conseguir información importante sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Así pues, nos hace posible registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados.

Es un instrumento sencillo y útil para analizar en distintos niveles, los alcances de una habilidad o de un procedimiento determinado, proyecta información puntual sobre el nivel de logro en relación con los aspectos que se han considerado más relevantes de la situación de aprendizaje, este instrumento (Anexo 2) será aplicado al finalizar las sesiones de reflexión con las docentes, donde a través de diversas actividades se pretende llegar al razonamiento sobre la importancia de implementar la lúdica dentro de su quehacer docente, donde motiven a los niños a participar en las clases a través del juego, sin que eso implique una dispersión de la conducta y de los objetivos de la clase, combinando lo emocional y lo cognitivo.

También se aplicará lista de cotejo durante las sesiones de actividades lúdicas con los niños donde se pretende observar como reciben estas actividades, actitudes y asimilación a esta metodología para poder desarrollar aprendizajes significativos. (Anexo 3)

Finalmente la evaluación con padres de familia también se llevará a cabo mediante la observación y llenado de lista de cotejo para verificar el acercamiento, la forma de trabajo, asimilación de la problemática y reacciones ante las actividades con sus hijos. Cabe mencionar que este acercamiento no sólo se basa en estrechar lazos sino en crear comunicación y vías de participación para que así los padres de familia puedan involucrarse en el proceso enseñanza-aprendizaje de sus hijos e hijas. (Anexo 4)

CONCLUSIONES

El proyecto que se diseñó en el Colegio permitió, realizar un análisis sobre las experiencias vividas durante las actividades de los talleres, teniendo como conclusión lo siguiente:

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de nivel preescolar, es fundamental la apropiación de actividades lúdicas que permitan favorecer el aprendizaje de una manera autónoma. Tomando en cuenta los intereses y necesidades que presentan en el aula, se propone que a través de talleres, juegos, actividades significativas; los niños puedan disfrutar de las acciones vividas, expresar ideas, compartir con sus compañeros, externar actitudes de agrado e interés en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto las clases dejarán de ser rutinarias al hacer de ellas momentos más prácticos y divertidos.

Las docentes como agentes para desarrollar aprendizajes, debemos generar espacios que permitan mejorar los procesos de enseñanza en los niños y niñas, implementado una metodología de trabajo que logre una enseñanza más significativa; por consiguiente las actividades que se proponen, se espera que logren hacer reflexionar a las docentes y sobre todo a los directivos, sobre la necesidad de generar un cambio, como es involucrar en el plan de estudios la lúdica como herramienta esencial del aprendizaje aproximándose a la realidad y al contexto en el que están inmersos los niños y niñas.

También es sustancial resaltar la importancia y el compromiso que tienen los padres en el proceso de aprendizaje, ya que son fundamentales en la vida de sus hijos y son los adecuados para participar de manera eficaz en la educación de estos y enriquecerla, por ello se pretende lograr que adquieran conocimiento acerca de algunas actividades, metodologías y técnicas que propicien interés hacia nuevos conocimientos, que integren la labor del hogar con la educativa, creando una alianza y así se reconozca la importancia de la lúdica como herramienta de aprendizaje y no como un pasatiempo para los niños y niñas.

En virtud de lo anterior, es preciso el uso de estrategias lúdicas que favorezcan la motivación hacia el aprendizaje, en donde los agentes educativos: docentes y padres de familia contribuyan de manera activa y permanente. Puesto que los niños aprenden mejor cuando las vivencias que se les brindan les permiten disfrutar de ellas, haciendo que la interiorización del conocimiento sea un momento agradable, atractivo y duradero.

REFERENCIAS

- Alonso, J. (1991). Motivación y aprendizaje en el aula. Madrid: Santillana.
- Ander Egg, E. (1997). Técnicas de investigación social. México: El Ateneo.
- Ausubel, Novak, y Hanesian (1983) Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo .2°. Trillas, México.
- Beltrán, J. (2002). Procesos, estrategias y técnicas de enseñanza aprendizaje. Madrid: Síntesis.
- Bolívar, A. (2006). Familia y escuela: dos mundos llamados a trabajar en común. Revista de educación. 339 Recuperado en <https://www.forofamilia.org/documentos/FAMILIA%20%20Familia%20y%20escuela.%20Dos%20mundos%20llamados%20a%20trabajar%20en%20comun..pdf>
- Bruner, J. (1993). *Asociación de grupos de juegos Preescolares de Gran Bretaña*. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9.
- Carr, W. & Kemmis, S. (1988). Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado. Barcelona: Martínez Roca.
- Castro, M & Morales, María (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. Revista Electrónica Educare, 19(3),1-32 Recuperado en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1941/194140994008>
- Craig, G., y Baucum, D. (2009). Desarrollo Psicológico. México: Pearson Educación.
- Diamondstone, J. (2001). *Talleres para padres y maestros*. Diseño, conducción y evaluación. México: Trillas.
- Domínguez, C. (2015). La lúdica: Una estrategia Pedagógica depreciada. México: Dirección General de Difusión Cultural y Divulgación Científica, a través de la Subdirección de Publicaciones. Cd. Juárez, México.
- Elisondo, R. (2015). *La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje*. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", p.15, 23.
- Fierro, C., Fortuol, B., y Rosas, L. (2000). Transformando la práctica docente: una propuesta basada en la investigación-acción. Madrid, Paidós, p. 21-31.
- Froebel, F. (1929). La educación del hombre, Traducida por J. Abelardo Núñez, New York-London: Appleton y Compañía, pp. 36-37.

- Herrera, M. (2006), Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 38(5), 1-20.
- LEGO, (2017) Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición. Recuperado en https://www.legofoundation.com/media/1432/learning-through-play-leaflet_lam-spanish-version.pdf
- Gobierno de la CDMX. (2019). Programa Delegacional de Desarrollo Urbano de Tlalpan. Recuperado en <http://www.paot.org.mx/centro/programas/delegacion/tlalpan.html>
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*, Barcelona: Laertes.
- Meneses, M, Maureen, & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), Recuperado en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44025210>
- Montenegro, L. (2000) *El juego como actividad Pedagógica para el niño de 12 meses a 5 años*. Universidad Nacional Abierta. Caracas.
- Montessori, M. (1910) *La auto-educación en la escuela elemental*, Traducción castellana de Juan Palau Vera, Barcelona: Casa editorial Araluce, pp. 279-581.
- Muñoz, J. (2014). El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes. *Revista de investigación educativa*. Semana (14), p. 48.
- Pestalozzi, JE (1982) *Cartas sobre educación infantil*, Introducción y traducción de José María Quintana, Barcelona: Humanitas, p. 114.
- Piedra, E. (2018, Junio). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista cognosis, revista de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación*. Recuperado en <https://core.ac.uk/download/pdf/230931327.pdf>
- Posligua-Espinoza, (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo. *Revista Científica El dominio de las Ciencias*, 3, 1026-1052
- Razeto, A. (2016). Estrategias para promover la participación de los padres en la educación de sus hijos. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 42(2), 449-462.
- Romero, F. (2009, Julio). Aprendizaje significativo y Constructivismo. *Temas para la Educación*, revista digital para profesionales de la enseñanza. Recuperado en <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>
- Román, F. G. (2006). *Nuevas Alternativas de Aprender y enseñar* (ed.). México, D.F., México: Trillas.

- Sandoval, M. (2003), *Importancia del Juego infantil en la planificación de las actividades del docente Preescolar*.
- SEP (1993). *Plan y programas de estudio. Educación Básica*. México.
- SEP (2004). Programa de Educación Preescolar 2004. México
- SEP (2013). Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo. Libro 4. Serie: herramientas para la evaluación en educación básica. México.
- Silberman, M. (2006). *Aprendizaje Activo*. Buenos Aires, Argentina. Troquel.
- Torres. C & Torres. M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1-91*.
- UNESCO, (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*, París, Francia. Estudios y Documentos de Educación.
- Vergara, M. (2016) *La Práctica docente. Un estudio desde los significados*. Cumbres. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6550779.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. ACTIVIDADES PARA NIÑOS.

Actividad 2.2	Jugando con mi entorno, aprendo las figuras geométricas básicas.
Objetivo	Identificar las figuras geométricas básicas círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo y su relación con los objetos del entorno a través del juego.
Recursos	Hojas, juguetes, colores, plumones, pirinola, CD, acuarelas, pinceles, CD, grabadora, objetos varios, tarjetas con figuras geométricas
Tiempo	1 sesión semanal de 60 minutos
Secuencia	
<p>La juguetería. Se realizará un rescate de conocimientos previos de los alumnos donde se les preguntará de los juguetes que tienen en su casa y sobre las formas que poseen. Previamente a la actividad se les pedirá a los padres de familia traes un juguete por alumno, que tenga las características de una figura geométrica, ya sea un cuadrado o rectángulo.</p> <p>Se colocarán los juguetes sobre un estante simulando una juguetería, y se invitará a los niños a dar un recorrido por la juguetería y elegir un juguete. Finalmente ya que eligieron su juguete se les dirá que se sienten en el centro del salón para compartir con sus compañeros ¿Por qué eligieron ese juguete?</p> <p>Por otra parte al comparar las figuras geométricas encontradas en los objetos, se propiciará a que los niños mencionen los nombres de las figuras y describan algunas características que observan en los objetos.</p> <p>Dentro de esa misma actividad se les cuestionará ¿Qué formas tienen los juguetes? ¿Cuántos lados tiene? etc.</p> <p>Para el cierre de esta actividad se les pedirá a los niños que realicen un dibujo de los juguetes vistos en clase y a un lado dibujen la figura geométrica a la cual se parece.</p> <p>Este objeto se parece a. Recordaremos lo visto la clase anterior respecto a las dos primeras figuras geométricas (cuadrado, rectángulo). Previamente se les explicara a los niños de que trata el juego de la pirinola, también se presentará una canción donde se haga alusión a las figuras geométricas básicas. Es importante mencionar que en esta actividad únicamente se trabajaran con las figuras triángulo y círculo.</p> <p>En la pirinola se pegaran objetos que tengan la forma de figuras geométricas básicas (triangulo y circulo), será necesario pegar en el pizarrón un circulo y cuadrado grandes para que los niños los puedan observar.</p> <p>Los niños formarán un círculo y sentados en el piso se le pedirá a uno de ellos que pase al centro a girar la pirinola, cuando esta deje de girar aparecerá en una de las partes la imagen de algún objeto, en este momento se les realizarán algunos cuestionamientos como: ¿cuál es el nombre del objeto? ¿De las figuras que observas en el pizarrón a cual se parece? ¿De qué color son? etc.</p> <p>Para finalizar se le pedirá a los niños que elaboren un dibujo usando acuarelas de los objetos vistos en clase y a un lado dibujen la figura geométrica a la cual se parecen.</p> <p>Localicemos las figuras geométricas en mi salón. Se retomará lo visto en las dos sesiones anteriores, realizando algunos cuestionamientos verificando el</p>	

aprendizaje.

Se realizará en forma de tarjetas las cuatro figuras geométricas de un tamaño considerable que los alumnos puedan ver.

Posteriormente se pondrá música, los niños formarán un círculo y al ritmo de la misma se moverán, cuando se detenga la música la docente mostrará una de las tarjetas, entonces los niños deberán buscar dentro del aula un objeto que se parezca a dicha figura.

Se les cuestionará a los niños ¿hay figuras dentro del aula? ¿De qué tamaño son? ¿Son iguales todas las figuras? etc. Se les proporcionará una hoja en donde se encuentren varios dibujos de objetos en relación al aula escolar (mesa, ventana, etc.) y tendrán que relacionarlas con las figuras geométricas.

Posteriormente se realizará un libro collage, juntando todos los dibujos que realizaron, aquí deberán clasificar de acuerdo a figura: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo, en la parte de atrás de estas hojas pegarán recortes de objetos que hayan encontrado con la figura correspondiente.

Actividad 2.3	Piet Mondrian
Objetivo	Diseñar y aplicar estrategias a través de las artes plásticas que desarrollen las habilidades creativas en los niños y niñas de preescolar.
Recursos	Cartulina, marcadores, pinturas, pinceles, bocina, proyector, USB, cuento
Tiempo	1 sesión semanal de 60 minutos.
Secuencia	
Observar un retrato de Piet Mondrian y algunas de sus pinturas, resumir su historia en forma de cuento para los niños. Contestar las siguientes interrogantes: ¿Cómo eran las pinturas de Piet Mondrian? ¿Qué colores se repiten en sus obras? ¿Qué figuras se observan en sus obras? ¿Cómo podemos crear un cuadro como los de Piet Mondrian? Observamos videos y rescatamos ideas principales: https://www.youtube.com/watch?v=RMeKUz53hk8 https://www.youtube.com/watch?v=8Qz1Ejh524s https://www.youtube.com/watch?v=7lnMmkO36FA Recortar en cuadrados o rectángulos hojas de colores azul, amarillo, rojo y blanco. Luego cada alumno tendrá una hoja negra en la cual deberán colocar las figuras de forma semejante a las obras de arte que realizaba este artista. ¿Qué colores podemos crear con la pintura roja, azul y amarilla? Experimentamos con la pintura que nos sobro de la actividad anterior para mezclar estos colores e identificar que nuevos colores podemos obtener. Finalizar explicando sobre los colores primarios.	

Anexo 2.

Lista de cotejo para encuesta de profesoras y así verificar la reflexión sobre la importancia de implementar actividades lúdicas en su quehacer docente.

Aspectos a evaluar	Siempre	A veces	Nunca
Utiliza la motivación dentro de su trabajo docente			
Utiliza metodologías que garanticen la motivación del aprendizaje.			
Muestra dominio en el conocimiento de la Metodología lúdica.			
Realiza actividades lúdicas.			
Muestra interés por actualizarse.			
Utiliza material adecuado para el desarrollo de sus clases.			
Brinda espacios lúdicos que armonicen el aprendizaje.			

Anexo 3.

Lista de cotejo para encuesta de niños y así verificar los aprendizajes, actitudes ante la puesta en marcha de las actividades con enfoque lúdico.

Aspectos a evaluar	Siempre	A veces	Nunca
Manifiesta, interés y entusiasmo al participar en actividades lúdicas			
Participa con satisfacción desde el inicio hasta terminar su actividad.			
Expresa agrado y responsabilidad al realizar actividades			
Demuestra originalidad en la expresión de sus ideas a través de las actividades lúdicas.			

Anexo 4.

Lista de cotejo para encuesta de padres y verificar la forma de trabajo, asimilación y reacciones ante las actividades padres e hijos.

Aspectos a evaluar	Siempre	A veces	Nunca
Fue de su agrado el tema abordado.			
Actitud positiva, no se mostraron apáticos al realizar las actividades.			
Se mostraron animados al saber cómo relacionarse en el entorno educativo de su hijo			
Interés notorio durante el desarrollo de las sesiones.			