



Consorcio Educativo Oxford

División de Estudios de Posgrado y Licenciaturas

Investigación documental

**El juego como estrategia en la disciplina e interacción social en el nivel
preescolar**

Documento recepcional para obtener el Título de:

Licenciada en Pedagogía Infantil

Presenta:

Rocío Guadalupe Tovar Hurtado

Asesor:

Dra. Leticia Oyervides Rodríguez

Monterrey, Nuevo León, México

Agosto, 2018

Agradecimientos

A Dios primeramente por darme la oportunidad de estudiar y tener a mis padres, sin duda alguna de la mano de Dios no hubiera obtenido este logro.

A mi familia

Mis padres, Raúl Tovar Meraz y Guillermina Hurtado Méndez, por su paciencia y amor, por siempre brindar su apoyo incondicional en todas las áreas de mi vida, motivando siempre a seguir adelante y de superarme.

Mis hermanos Daniel y Marisol por Su apoyo en todo momento.

Iram Rodríguez por estar conmigo en toda la carrera.

A mis docentes

Por apóyame en el transcurso de mi carrera, Transmitiendo sus enseñanzas a través de cada clase impartida.

Dra. Leticia Oyervides por impulsarme a concluir esta Investigación pues gracias a su ayuda no hubiera podido concluir adelante este proyecto.

A mis Compañeras del Oxford

Andrea, Ayme y Patty que estuvieron conmigo en toda la carrera brindando su amistad y apoyo para lograr este paso tan importante; el ser una gran docente al igual que ustedes.

Tabla de contenidos

| | |
|--|-------------|
| Agradecimiento | ii |
| Tabla de contenidos | iii |
| Índice de tablas | vii |
| Índice de figuras | viii |
| | |
| Introducción | 1 |
| | |
| Capítulo 1 | |
| Planteamiento del problema | |
| 1.1 Planteamiento del problema..... | 2 |
| 1.2 Justificación..... | 6 |
| 1.3 Objetivos..... | 9 |
| 1.3.1 Objetivos generales..... | 9 |
| 1.3.2 Objetivos específicos..... | 9 |
| 1.4 Hipótesis..... | 9 |
| 1.5 Preguntas de Investigación..... | 9 |
| 1.6 Contexto..... | 10 |
| 1.7 Contexto Institucional..... | 10 |
| | |
| Capítulo 2 | |
| Marco Teórico | |
| 2.1 Investigaciones sobre el tema..... | 13 |

| | |
|--|----|
| 2.2 Conceptos..... | 15 |
| 2.2.1 Educación..... | 15 |
| 2.2.2 Cultura..... | 16 |
| 2.2.3 Niño..... | 16 |
| 2.2.4 Currículum..... | 17 |
| 2.2.5 Juego..... | 17 |
| 2.2.6 Estrategia..... | 18 |
| 2.2.7 Juegos Tradicionales..... | 19 |
| 2.3 El niño de preescolar..... | 19 |
| 2.4 Significado del juego..... | 20 |
| 2.5 Características del juego..... | 21 |
| 2.6 Recorrido histórico del juego en educación preescolar..... | 22 |
| 2.7 Beneficios del juego..... | 23 |
| 2.8 El juego en el diseño curricular..... | 23 |
| 2.9 La cultura y los juegos tradicionales..... | 24 |
| 2.10 Los juegos tradicionales en el diseño curricular..... | 25 |
| 2.11 Fundamentación teórica..... | 26 |
| 2.12 Modelo pedagógico sociocultural..... | 27 |
| 2.13 Modelo Propio: Juegos tradicionales..... | 27 |

Capítulo 3

Metodología

| | |
|--------------------------------|----|
| 3.1 Tipo de investigación..... | 29 |
|--------------------------------|----|

| | |
|---|----|
| 3.2 Universo de estudio..... | 29 |
| 3.3 Instrumentos..... | 29 |
| 3.3.1 Encuesta..... | 30 |
| 3.4 Metodología..... | 30 |
| 3.5 Interpretación del Anexo A dirigido a maestros..... | 31 |
| 3.6 Interpretación del Anexo B dirigido a padres..... | 33 |
| 3.7 Cronograma de actividades del desarrollo de la investigación..... | 37 |

Capítulo 4

Propuesta

| | |
|--|----|
| 4.1 Cronograma de las actividades de la propuesta..... | 38 |
| 4.2 Descripción y evaluación de las actividades..... | 38 |
| 4.2.1 Actividad uno denominada “Los colores”..... | 38 |
| 4.2.2 Actividad dos denominada “La gallinita ciega”..... | 40 |
| 4.2.3 Actividad tres denominada “El pañuelo”..... | 40 |
| 4.2.4 Actividad cuatro denominada “Memorama”..... | 41 |
| 4.2.5 Actividad cinco denominada “El juego de las sillas”..... | 42 |
| 4.2.6 Actividad seis denominada “Brinca la cuerda”..... | 43 |
| 4.2.7 Actividad siete denominada “Rompecabezas”..... | 44 |
| 4.2.8 Actividad ocho denominada “Frijolitos pintos”..... | 44 |
| 4.2.9 Actividad nueve denominada “Calabaceado”..... | 45 |
| 4.2.10 Actividad diez denominada “La bebe-leche”..... | 46 |
| 4.2.11 Actividad once denominada “La rueda de San Miguel”..... | 47 |

| | |
|--|-----------|
| 4.2.12 Actividad doce denominada “Mientras el lobo no está” | 48 |
| 4.2.13 Actividad trece denominada “Juan Pirulero” | 49 |
| 4.2.14 Actividad catorce denominada “El teléfono descompuesto” | 50 |
| 4.2.15 Actividad quince denominada “La papa caliente” | 51 |
| 4.2.16 Actividad dieciséis denominada “El voto” | 52 |
| 4.2.17 Actividad diecisiete denominada “Las escondidas” | 53 |
| 4.2.18 Actividad dieciocho denominada “La sogá o la cuerda” | 54 |
| 4.2.19 Actividad veinte denominada “Carreras de sacos” | 54 |
| 4.2.20 Actividad veintiuno denominada “La carretilla” | 55 |
| 4.3 Factores que favorecieron..... | 56 |
| 4.4 Factores que obstaculizaron..... | 56 |
| 4.5 Conclusiones..... | 57 |
| 4.6 Sugerencias..... | 59 |
| Referencias..... | 60 |
| Anexo A. Cuestionario para maestros..... | 64 |
| Anexo B. Cuestionario para padres..... | 67 |
| Anexo C. Ejemplo de juego “Los colores” | 71 |
| Anexo D. Ejemplo de juego “Rompecabezas” | 72 |
| Anexo E. Ejemplo de “Juegos tradicionales” | 73 |

Índice de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Resultados de Anexo B..... | 36 |
| Tabla 2. Cronograma de actividades del desarrollo de la investigación..... | 37 |
| Tabla 3. Cronograma de las actividades de la propuesta..... | 38 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1. Modelo Propio: juegos tradicionales..... | 28 |
| Figura C1. Juego “Los colores”..... | 71 |
| Figura D1. Juego “Rompecabezas”..... | 72 |
| Figura D2. Juego “Rompecabezas”..... | 72 |
| Figura E1. “Juegos tradicionales”..... | 73 |
| Figura F1. Juego “Memorama”..... | 74 |

Introducción

Esta investigación, denominada *El juego como estrategia en la disciplina e interacción social en el nivel de preescolar* enfocada en los alumnos de segundo grado de preescolar, tuvo como objetivo principal conocer los beneficios que aportan el juego y los juegos tradicionales en la educación de los niños de preescolar, así mismo diseñar y aplicar estrategias lúdicas para la disciplina e interacción social.

El informe de esta investigación se presenta en cuatro capítulos. En su Capítulo 1 se expone el planteamiento del problema, describiendo su justificación, objetivos, hipótesis y contexto escolar.

En el Capítulo 2 se fundamenta la teoría que sustenta la investigación de la práctica docente.

En el Capítulo 3 se describe la metodología que se siguió en el proceso de desarrollo y los instrumentos aplicados.

En el Capítulo 4 se detallan las actividades y estrategias utilizadas en su evaluación y finalmente las conclusiones, sugerencias y bibliografías.

Capítulo 1

Planteamiento del Problema

1.1 Planteamiento del problema

El juego es una actividad inherente a todo niño, e inclusive a todo ser humano. En los niños proporciona diversión, entretenimiento, placer, pero lo más importante es que el juego ayuda a crecer y desarrollar las capacidades desde la infancia; etapa ideal para potenciar las capacidades. Por lo tanto, en casa estas actividades son de gran trascendencia y, en la escuela deben seguir promoviéndose para el logro de los aprendizajes, por eso en la edad preescolar todas las actividades deben ser planificadas a través del juego con el objetivo de estimular y promover el desarrollo físico, biológico, cognitivo y social. Otro aspecto del desarrollo que también se debe contemplar es la creatividad, y el juego es la estrategia asertiva para lograrlo ya que tanto el juego como la creatividad forman una base sólida para el desarrollo integral del niño.

Según Piaget (1991), el juego se define como “un acto que proporciona al sujeto que lo realiza la oportunidad de ejercitar una acción por puro placer funcional” (como se citó en Ribes Antuña, 2011, p. 18), por lo tanto, cuando el niño juega se divierte y se relaja permitiendo la oportunidad satisfacer su necesidad intrínseca, haciendo que esta actividad le prepare hacia nuevos aprendizajes. Como expresa Ribes Antuña (2011): “El juego infantil es un medio de aprendizaje espontáneo y de ejercicio de hábitos intelectuales, físicos sociales y morales” (p. 19). En el niño el placer es algo extraordinario también lo es para toda persona; una de las formas de adquirir aprendizajes satisfactorios

es a través del juego. Generalmente todo lo que implica juego llama la atención de todo niño, dicha actividad se puede aprovechar en los aprendizajes, tanto en la casa como en la escuela.

Por su parte, los juegos tradicionales, según Nic (1986), “son aquellos que forman parte de las tradiciones populares, actividades que opone el ocio moderno institucionalizado” (como se citó en Andrec Cabrera, 2006, p. 21). Uno de los factores principales para el desarrollo del niño es conocer su cultura, y son los padres los indicados en promover espacios de recreación para el juego, la cultura y la unión familiar; Zabala Guitart (2006) menciona que “el juego permite a padres e hijos disfrutar de la compañía mutua, y es un excelente espacio para aprender y enseñar” (p. 9).

Sin embargo, en la actualidad ambos padres deben contribuir económicamente al hogar y deben trabajar, ocasionando que sus hijos se queden en casa sin vigilancia y supervisión y orillando a los niños a recurrir a la tecnología que se encuentra con fácil acceso introduciéndoles a una diversión moderna, como los videojuegos. Juárez (2007) opina que “los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores, o los teléfonos móviles” (pp. 10-11). Para este autor los videojuegos son programas de entrenamiento y diversión; pueden ser positivos siempre y cuando sean supervisados por otra parte, Lacasa (2011) opina que “los video-juegos son una pérdida de tiempo y, además, son violentos” (p. 17). Podemos opinar que las opiniones de ambos autores son totalmente extremas

y radicales, puesto que las tecnologías con sus video juegos u otras fuentes tienen significancia positiva tanto en conocimiento, esparcimiento, cultura, comunicación que puede aprovecharse en la formación y desarrollo de los niños, jóvenes y adultos. Los videojuegos en la etapa infantil deben ser supervisados y controlados por los padres para valorar el contenido de este debido a que no siempre es un contenido apto para los niños.

Para reafirmar que el juego es importante e indispensable en el desarrollo del niño, se aplicó una encuesta a maestros (Anexo A) y otra a padres (Anexo B) en el Instituto Blas Castro con el objetivo de indagar sobre la importancia y necesidad del juego en niños de edad preescolar y conocer si los maestros y padres aplicaban el juego en sus actividades diarias; obteniendo respuestas que sirven de guía para la propuesta de la presente investigación.

Fue interesante conocer que más del 50% de los maestros encuestados manifestaron que el juego era necesario en los niños, asimismo afirmaron que el juego es un derecho fundamental argumentando que es útil y sano; sin embargo, los padres afirman que las instituciones educativas no valoran el juego, pues los docentes no lo aplican en sus actividades diarias. Otro aspecto que llamo la atención fue la postura de los padres al referir que es importante controlar los tipos de juegos en los niños. Por otra parte, a la pregunta refiriendo a los videojuegos el 65% de los padres consideraron que los videojuegos afectan al desarrollo de sus hijos.

En cuanto a los juegos tradicionales se observó que la mayoría de los padres entrevistados afirmaron conocer la mayoría de los juegos tradicionales

mexicanos, opinando que son mejores que los videojuegos y al practicarlos se obtienen grandes beneficios físicos y psicológicos. También comentaron que como padres es importante promover dichos juegos en la etapa infantil de sus hijos, pero sobre todo jugar con ellos es más trascendental.

Es importante mencionar que la sustentante trabaja en el instituto Blas Castro, ofreciendo sus servicios a 22 niños de 2º grado de preescolar, destacando que existen cinco niños de sexo masculino los cuales presentan problemas de disciplina y tres niños con problemas para relacionarse socialmente, todo esto se detectó al observar diariamente en las diversas actividades; escolares y lúdicas estos ocho niños tienen tiempo con estas actitudes de disciplina como mal comportamiento, el no respetar turnos, asimismo la interacción en la convivencia social pues no interactuaban con sus compañeros por lo que debe entenderse a la brevedad posible.

Tomando en consideración que en el aula la disciplina no debe promoverse a través de la coacción o castigos, debe promoverse a través de la concientización, ejemplo y práctica de la convivencia sana utilizando el juego o juegos tradicionales donde se practica y fomenta el respeto a las reglas. Araujo González (2003) menciona que “la socialización desarrolla las “capacidades” que permiten a los individuos manejar sus necesidades” (p. 87). Por su parte, Escobar Alarcón (2012) comenta que “la disciplina es una de las corrientes que rigen el trabajo dentro de la sala de clases y ayudan a nosotros los educadores a poder guiar a nuestros niños y niñas para que se desarrollen de forma íntegra y autónoma” (p. 3).

Dada la referencia de este tema en los contextos escolares la sustentante propone actividades que promuevan en los niños la disciplina e interacción social a través del juego y los juegos tradicionales.

1.2 Justificación

El juego es una estrategia fundamental en el niño porque como se ha dicho anteriormente en esta investigación y otras investigaciones, facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje; porque ayuda por una parte, a los niños a desarrollar sus capacidades intelectuales, cognitivas, sociales y psicomotrices; por otra parte para los maestros es una opción inteligente y motivante que integra y valora la diversidad promoviendo aprendizajes activos facilitando la participación, por lo tanto el juego se vuelve fundamental y debe llevarse a cabo en todas las instituciones educativas, como parte del desarrollo armónico del niño o niña.

El juego es diversión, pero también a través de él se obtienen aprendizajes, enseñanzas, satisfacción y alegría al jugar; este tipo de satisfacciones y aprendizajes se pueden observar fácilmente cuando todo niño juega individualmente; así como cuando el niño juega con papá y mamá. El juego propicia el orden; esto debido a que en la mayoría de los juegos existen reglas a seguir o instrucciones; es ahí en donde el niño se da cuenta que tiene que seguir “reglas”, “orden”, “esperar turnos”. También el juego puede ser libre; así como hay juegos donde el niño tiene que seguir un orden también hay juegos donde el niño podrá tomar su voluntad tanto como elegir que juego quiere jugar, horario, condiciones, etc., que mejor que le parezcan.

El juego es una estrategia o actividad que promueve la sociabilidad en el niño. En este caso en el aula de la institución de educativa anteriormente mencionada, donde se está llevo a cabo esta investigación se pudo aplicar en forma general detectando a dos niños con dificultades para una sana convivencia; y otros niños que frecuentemente mostraron actitudes negativas ante la disciplina y la socialización. Por tal razón se implementaron estrategias con el juego para promover la participación espontanea de cada niño y se observó la forma de actuar de cada niño ante un grupo de sus pares y su maestro. Para buscar estrategias de apoyo y lograr la aceptación de instrucciones, reglas, y la autorregulación.

En el juego no solo varían la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: Individual (en que se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y “verbalización interna”), en parejas (se facilitan por la cercanía y compatibilidad personal), y colectivos (exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados). (Secretaría de la Educación Pública [SEP], 2011, p. 21).

En la escuela es necesario que en la edad preescolar se implemente el juego para que el niño mejore su conducta y su disciplina, la maestra puede aplicar diversas actividades lúdicas en donde a través de dichas actividades de juego, el niño pueda mantener un orden y modificar su conducta y mantenerlo ocupado para que el niño no tan fácil se distraiga de las actividades durante clase. Se hace necesario que el docente en el aula aplique diversas actividades lúdicas divertidas; pues en el nivel de preescolar, la educadora debe lograr

captar la atención de sus niños para que logren tener aprendizajes significativos, evitando la repetición y el aburrimiento. Estas actividades pueden hacerse no solo en recreo, deben ser también dentro y fuera del aula. El Programa de Educación Preescolar (PEP) menciona que:

La acción de la educadora es un factor clave porque establece el ambiente, plantea las situaciones didácticas y busca motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias. (SEP, 2011, p. 12).

Conociendo los beneficios que trae el juego en los niños, la sustentante interesada en la promoción del juego y los juegos tradicionales decidió implementar actividades lúdicas, con el grupo de veintidós niños de segundo grado de nivel preescolar para comprobar las bondades del juego en este nivel y así mismo cubrir con el requisito de titulación a través de esta investigación.

Para realizar esta investigación la sustentante observó la conducta de los veintidós niños notando problemas de adaptación y aceptación de reglas afectando la convivencia y el desenvolvimiento saludable de los niños, por lo tanto, se implementó una variedad de juegos que promovieran la interacción, disciplina, participación y además de una forma divertida y amena aplicando el juego y juegos tradicionales.

“Los juegos populares son un buen aprendizaje de acercamiento al otro, son una escuela de convivencia, porque se juegan entre varios niños y buena parte de ellos en el seno de un grupo” (Ribes Antuña, 2011, p. 54). A través de los juegos tradicionales se pretende que los niños modifiquen su conducta y se

involucren en las actividades diarias de clase, ya que un juego de esta clasificación facilitará y estimulará la convivencia sana en los niños.

1.3 Objetivos

1.3.1. Objetivos generales.

- Conocer qué concepto tienen los padres y maestros acerca del juego.
- Conocer los beneficios que aportan el juego y los juegos tradicionales.
- Conocer qué tipos de juegos utilizan a esta edad.
- Conocer qué juegos tradicionales promueven los padres.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Identificar qué tipo de juegos tradicionales fomentan la disciplina, e interacción social.
- Diseñar estrategias lúdicas para la disciplina e interacción social.
- Aplicar estrategias lúdicas para desarrollar la interacción social y disciplina.
- Promover los juegos tradicionales en la educación infantil.

1.4 Hipótesis

A mayor aplicación de estrategias de juegos en las actividades diarias en el nivel preescolar, mayores logros se obtendrán en el desarrollo cognitivo, afectiva, social y psicomotriz en los niños

1.5 Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son los beneficios que otorga el juego en el nivel de preescolar?

- ¿Se debe implementar los juegos tradicionales en el currículo de preescolar?
- ¿Por qué es importante que los padres se involucren en las actividades recreativas de los hijos?
- ¿Es importante que todo niño juegue con sus padres?

1.6 Contexto

Monterrey está situado en las siguientes coordenadas (Gobierno Municipal de Monterrey, s.f.): al norte 25° 48'; al sur 25° 29' de latitud norte; al este 100° 10' y al oeste 100° 25' de longitud oeste. Ocupa el 1.2 % de la superficie total del Estado de Nuevo León.

De acuerdo al Censo de Población de 2010 (Gobierno Municipal de Monterrey, s.f.), el Municipio de Monterrey contaba con 1,135,550 habitantes representando el 24.4% del total del Estado (4,653,458 hab.), la tasa media anual de crecimiento ha venido disminuyendo en la última década, efecto de la tercera etapa de la transición demográfica (proceso demográfico en el cual disminuyen la tasa de natalidad y de mortalidad con un efecto negativo sobre el volumen total de la población) y sobre todo del crecimiento social negativo que fue de un -1.41 en el período 1995-2005, y se espera que continúe de acuerdo a las proyecciones del Consejo Nacional de Población (CONAPO).

1.7 Contexto Institucional

En la ciudad de Monterrey, Nuevo León se encuentra el Instituto Blas Castro Ramírez, ubicado en el domicilio Alabastro 8553, Col. Villa Alegre, primer sector, fraccionamiento Monterrey. C.P. 64130, entre calles; Valencia y Navarra.

El cual su Inspector de zona es la Lic. Nora Laura Pérez Morales el colegio pertenece a la (Zona Num.2) y Región (unidad regional núm. 11).

El Instituto Blas Castro Ramírez se fundó el diecinueve de agosto del año 2013, el cual está a cargo de la directora Rosa Elia Castro Solís. De acuerdo al reglamento escolar.

Misión:

El Instituto “BLAS CASTRO RAMÍREZ” es una organización educativa cuya misión es promover la enseñanza con el sistema bilingüe (español-inglés) en las edades desde 2 años hasta 3° grado del nivel Preescolar enfatizando el desarrollo de las potencialidades del niño en un ambiente preparado con orden, responsabilidad, disciplina, concentración. Todo esto se logra diariamente presentando individualmente materiales en orden de dificultad.

Visión:

Servir como un Colegio Bilingüe (inglés-español) para todos los niños desde 2 años de edad hasta 3° Preescolar.

Un colegio que motive la educación para la paz para que haya justicia, respeto a otras culturas y la comunicación sin importar la raza o credo.

Un centro de enseñanza para aquellos que desean dejar una herencia bilingüe a sus hijos o desean mantener un segundo idioma en sus casas.

El currículo de este colegio enfoca la educación dentro de un marco estructural de excelencia académica con grandes valores de respeto a toda la humanidad y del mundo.

Sus características estructurales son las siguientes es un edificio de tres pisos color azul por la parte externa, por dentro cuenta con un patio en la parte de enfrente una oficina (recepción). Cuenta con 5 aulas (lactantes, maternal, preescolar 1, preescolar 2 y preescolar 3), una sala de usos múltiples, sala de computo, área de juegos, cocina y comedor y 3 sanitarios 1 de hombre y 2 de mujer.

Actualmente en el instituto brinda servicios de estancia y preescolar, se encuentra abierto de siete de la mañana a siete de la noche. La planta es de siete maestras y dos auxiliares en el área de lactantes. Se brinda dos clases extracurriculares (inglés que se imparte de martes a jueves en un horario de 9:30 a.m. a 10:00 a.m. y la música que se imparte los días miércoles de 11:00 a.m. a 12:00 a.m.).

Esta investigación se enfocó en el 2° grado de nivel preescolar. El salón cuenta con una ventana grande, un pizarrón, cinco mesas chicas, veintitrés sillas, tres muebles los cuales son para colocar material de los niños, tres abanicos, un clima y el aula cuenta con su puerta.

En el aula de 2° A, cuenta con 22 niños de los cuales 13 son hombres y 9 son mujeres, inteligentes capaces de aprender lo que se les enseña, de los 22 siete niños de este grupo tienen dificultades de aprendizaje de aprendizaje en el área de lenguaje y comunicación y en pensamiento matemático.

Capítulo 2

Marco Teórico

2.1 Investigaciones sobre el tema

Campos Rocha (2006) en su tesis llamada *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa* la cual se implementó en una escuela ubicada en Santiago, en donde se trabajó con niños de siete y ocho años de edad, se hace mención en la tesis que el juego es algo que siempre está presente en la vida y en cada una de las etapas del ser humano por lo que es algo importante así también que el juego es aquel en donde se permite conocer nuestros sentimientos, disfrutar y aprender.

Se utilizaron diferentes estrategias en la escuela de Santiago divididas en cuatro grandes ámbitos: juego, educación, enfoque interaccional de la comunicación y desarrollo infantil así mismo se utilizó el juego como una estrategia de aprendizaje en donde forme parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo a la observación llevada en esta investigación se formuló la pregunta ¿Cómo ve el niño el jugar? A lo cual respondieron que el juego no es el placer ni la creación algo de importancia, si no que el niño es el que crea la situación del juego a través del desarrollo de su pensamiento abstracto, el juego es algo fundamental en el niño pues este le permite construir un mundo imaginario, único y personal que se basa en su diario vivir, ya sea individual y grupal.

Las estrategias utilizadas en esta investigación están relacionadas a las aplicadas con la sustentante las cuales fueron el juego a través de actividades lúdicas en donde formen parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el

Instituto Blas Castro Ramírez, pues también se hace mención sobre el juego en su educación, así como su interacción grupal o individual donde le permita desarrollarse.

Por otra parte, Euceda Amaya (2007), en su tesis llamada *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica* de la universidad pedagógica nacional Francisco Morazán, señala la problemática de cómo utilizan, didácticamente, los maestros de educación prebásica el juego la importancia que le dan al juego el llevar a cabo las actividades diarias a través de lo lúdico. Debido a esta problemática se implementaron algunas estrategias para realizar un estudio cualitativo y cuantitativo; a través de una recopilación documental bibliográfica y algunas encuestas a los docentes del nivel prebásico.

En esta investigación de Euceda Amaya se consideró como objetivo principal, describir la importancia y el uso del juego desde un punto de vista didáctico en el nivel de educación prebásica. Esta investigación propuso promover el desarrollo de actividades lúdicas que favorezcan la formación integral del niño, enfocado en la libre expresión y estímulo al sentido crítico y la creatividad.

En cada una se analizó la evolución histórica de la educación prebásica. Se mostró la importancia de cómo poco a poco se va tomando conciencia la necesidad del desarrollo integral del alumno en este nivel, afirmando que el maestro debe dar oportunidad a los niños y niñas en trabajar en grupos, favoreciendo el trabajo cooperativo y a clasificar diferentes tipos de juegos.

Es importante que en las escuelas públicas como privadas el docente implemente actividades lúdicas dentro del salón de clases, y lograr un aprendizaje significativo que impacte en el desenvolvimiento individual de cada niño. Por tal razón la sustentante en esta investigación aplicó diferentes juegos en donde incluyó los juegos tradicionales.

2.2 Conceptos

2.2.1 Educación.

Picardo Joao (2005) menciona que:

La raíz etimológica del concepto educación posee dos acepciones: la primera etimología es del latín: "EDUCERE", de ex, fuera; ducere: llevar, por lo cual Pestalozzi señala: "la educación es desarrollo". La segunda etimología, también del latín- es "EDUCARE", que se utilizó culturalmente como alimentar al ganado: Herbart y los socialistas, quienes toman esta segunda definición, estiman que la educación es: "transmisión de cultura". Tomando la primera acepción, podríamos concluir que educación es el intento de hacer aflorar (hacia fuera) lo que llevamos dentro, un descubrir capacidades (p. 93).

La educación forma parte del desarrollo interno y externo del ser humano. En esta investigación a través del juego se pretende conducir a los niños de preescolar de segundo grado al logro de una formación basada en los juegos tradicionales para el funcionamiento integral de su desarrollo psicomotriz, cognoscitivo, social y afectivo.

2.2.2 Cultura.

De acuerdo a la Editorial Océano (2003) se menciona que: “la cultura es el desarrollo Intelectual o artístico” (p. 234).

Si la educación es una forma de conducir a los niños a una formación integral, la cultura es fundamental en la educación. Por ejemplo en el nivel preescolar la educación tiene un enfoque formativo en todos los aprendizajes; en cuanto a la cultura en esta etapa los niños a través de cuentos, leyendas, historias y los juegos tradicionales van impregnándose de aspectos culturales; conocen tradiciones, costumbres y rasgos característicos de la sociedad a la que pertenecen; la educación y la cultura siempre van unidas en toda persona; en los niños forman parte de conocimientos previos, de identificación, pero también son parte valorativo de su identidad personal, social y familiar.

2.2.3 Niño.

La Editorial Océano (2003) menciona que: “un niño es aquel que tiene pocos años que se halla en la niñez” (p. 532).

En la etapa del preescolar es importante hacer notar que el niño es un ser que fácilmente absorbe todo lo que se le enseña. Su curiosidad y necesidad de aprender ofrecen a padres y maestros grandes oportunidades para accederlos al conocimiento, la verdad, los valores éticos y hábitos que serán trascendentes para su vida futura; es por eso que en esta etapa la formación de la educadora debe estar dirigida a transmitir conocimientos claros, sencillos, útiles, divertidos pero sobre todo para que impacte en los niños y puedan recordar esta enseñanza en los procesos de su vida; y el juego es el mejor instrumento o

sugerencia en esta etapa por ser esencial en el niño y recordemos que jugando también se aprende.

2.2.4 Currículum.

Picardo Joao (2005) hace mención que: “Cuando se reflexiona sobre currículum, tradicionalmente y ya desde el siglo XVII, nos referimos al conjunto de disciplinas de estudio, y a los factores intervinientes en el proceso de enseñanza aprendizaje: objetivos, contenidos, métodos, recursos y evaluación” (p. 58).

En el preescolar es importante que la educadora, primeramente, conozca y valore primero los conocimientos previos, las necesidades de cada niño y luego en base a los contenidos, competencias y aprendizajes esperados formule y diseñe estrategias que facilitan a sus niños un conocimiento claro y preciso, además pueda ayudarlos a desarrollar con facilidad habilidades, destrezas y conocimientos; y nunca debe olvidar que el juego es una necesidad para el niño.

2.2.5 Juego.

Picardo Joao (2005) menciona que:

Educar a los y las niños(as) a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El y la niño(a) aprende porque el juego es el aprendizaje y los(as) mejores maestros(as) han de ser los padres (p. 93).

Porque la educación no solamente se trata de transmitir conocimientos, y no solo la escuela la provee. La familia debe proveer bases sólidas para respetar reglas, la tolerancia, hábitos y valores. Todo esto es de suma importancia en la etapa de la niñez para poder ir a la escuela a desarrollarse íntegramente

totalmente de acuerdo con Picardo en que la mejor forma de educar a un niño y que el aprendizaje y luego van de la mano, pero sobre todo se está de acuerdo con el autor en el sustento y manjar que deben proporcionar y promover el juego en el seno familiar y escolar. El juego en casa y la escuela rompe la monotonía, mejora el ambiente y proporciona salud mental y física. Los juegos tradicionales además de lo anterior promueven la unión y convivencia familiar y fortalecen valores y cultura.

2.2.6 Estrategia

Salvador Mata, Rodríguez Diéguez y Bolívar Botía (2007) hacen mención que: “En un sentido amplio, una estrategia es el procedimiento adaptativo, encaminado a la consecución de una meta o un propósito. La estrategia es un vehículo mediador entre las intenciones y los resultados” (pp. 656-657).

La estrategia tiene que ver con cómo enseñamos, con que debemos contar para que los aprendizajes sean significativos; y como se mencionó anteriormente al juego; es la mejor estrategia en los procesos de enseñanza-aprendizaje sobre todo en la etapa escolar. También existen otras estrategias como cantar, bailar o rimar, pero estas son aún más divertidas si se les agrega el toque lúdico

Las estrategias didácticas son el conjunto de acciones que debe considerar, entender y aplicar todo docente. Porque son las herramientas que utiliza para lograr los objetivos propuestos en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

2.2.7 Juegos tradicionales.

Expósito Bautista (2006) hace mención que: “sí se transmite y consigue tener una continuidad a lo largo del tiempo (de generación a generación) entonces se puede hablar de juego tradicional” (p. 52).

El juego es una actividad libre, cooperativa, es una fuente de ayuda al docente en el cual él se puede apoyar para brindar un aprendizaje que le permita al niño conocer y desarrollar diferentes tipos de habilidades. En el juego se encuentran los juegos populares-tradicionales que son importantes, pues son juegos que practicaron nuestros padres (juegos sanos) que proporcionan al niño un desarrollo integral, y al docente la facilidad de su labor. Podemos afirmar que la educación, la cultura, el curriculum, el niño, las estrategias y el juego son aspectos que deben considerarse como elementos base para analizar el desarrollo integral en cualquier nivel de enseñanza del sistema educativo mexicano.

2.3 El niño de preescolar.

Un niño es una persona de sexo femenino o masculino que se encuentra en la etapa de la niñez y en proceso de desarrollo. También puede ser un niño que se encuentre en la etapa de preescolar, este niño como consecuencia se encuentra en una etapa de formación y desarrollo para adquirir la maduración de sus potencialidades para el nivel siguiente. En este periodo el niño imita y va absorbiendo los conocimientos que su maestro le enseña. Generalmente en esta etapa la educadora debe enfocarse al desarrollo psicomotriz y social.

Ahora bien, dicho niño como parte del desarrollo debe ir a la escuela. El niño a esta edad imita, observa y juega en la escuela, por lo tanto, el maestro

debe estar preparado en todos los aspectos para apoyar el desarrollo íntegro del alumno mediante la implementación de estrategias lúdicas adecuadas a cada contexto. Para Muñoz y López Verdugo (2014) “Los preescolares en la etapa preescolar suelen implicarse en juegos simbólicos (subirse a un palo como si fuera un caballo) o en juegos socio dramáticos (jugar a las tiendas)” (p. 109). Todos los conocimientos y habilidades que la educadora pretenda desarrollar en el niño deben basarse en el juego. Por su parte Rodríguez Rivera (2008) expresa que:

La etapa preescolar se extiende entre los tres y los seis años de edad. Este periodo se caracteriza por el ritmo de crecimiento lento y uniforme, por la madurez funcional que han alcanzado los órganos. Por la variabilidad en el grado de actividad física y por el aumento de las influencias externas en la familia. (p. 445).

El compromiso de la educadora debe tender en trabajar en beneficio de un desarrollo armónico e integral del niño para prepararlo para el siguiente nivel.

2.4 Significado del juego

La definición del juego, según Schiller, es que “El juego no es un escape de la vida; constituye parte integrante de esta y permite a todos entendernos mejor y comprender nuestras vidas” (Como se citó en Trigo et al., 1999, p.116). El niño siempre se encuentra con la imperiosa necesidad de jugar, por esta razón en el nivel preescolar debe basarse en el juego, un juego atractivo de interés para los niños. La educadora siempre debe implementar actividades lúdicas para favorecer el desarrollo social que le permita convivir con otros niños

logrando una integración dentro de su entorno con sus compañeros. Para Vygotsky (1933), “el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio” (como se citó en Delval, 1994, p. 287). En el preescolar es importante que la educadora permita a los niños jugar libremente, pero además debe observarlos para conocer ciertas particularidades de la personalidad que puedan servir de apoyo al planear sus clases.

2.5 Características del juego

A través del juego se pueden observar muchas características del niño, como por ejemplo los gustos, la actitud, sus habilidades y destrezas. Existen diversos tipos de juegos, pero lo cierto es que mediante el juego los niños interactúan, conocen, imaginan, fluye su creatividad, además de divertirse y entretenerse. Así mismo, Expósito Bautista (2006) expresa que:

En la edad de dos a cuatro años el juego es simbólico donde se encuentran los juegos de construcción y destrucción, donde los niños siguen su actividad solitaria, pero le gusta tener a alguien junto a él que se limite a acompañarle físicamente. (p. 25).

Para Norbeck (1974), “el juego se fundamenta en un estímulo o una proclividad biológicamente heredados, que se distinguen por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto delectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad o ficticia” (como se citó en García Velázquez y Peñalba, 2009, p.10). Cada significación del juego es

de trascendencia importante y puede ser de diferente manera en cada niño, acorde a su edad y contexto específico.

2.6 Recorrido histórico del juego en educación preescolar

De acuerdo al blog *Historia de la Educación* (Pedagogía Abierta UP, 2010) se expresa que:

La educación ideal del hombre, según Froebel, es la que comienza desde la niñez. De ahí que él considerara el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad. (párr. 5).

Se observa claramente que Froebel considero que la educación y el juego están unidos; totalmente de acuerdo. La educación y formación implica que el niño va conociendo su persona, su entorno (cultura y sociedad), entonces el juego es el medio que el educador debe aprovechar para potenciar y desarrollar competencias y habilidades. Para Gordon y Williams Browne (2001): “Froebel decía que el juego es la fase más alta del desarrollo infantil la representación del impulso y la necesidad interior” (p. 15).

El juego es alimento para el niño desafortunadamente a través de los años se ha ido desvalorizando el juego y cada vez se ha ido alejando de los jardines educativos sustituyéndolo por los avances tecnológicos teniendo al niño en aula cerrada y sentado portándose “bien” sin correr sin gritar y sin ensuciarse

2.7 Beneficios del juego

Bjorklund y Pellegrini (2000) expresan que: “el juego agrega hueso y musculo al desarrollo y da a los niños la oportunidad de dominar actividades y desarrollar un sentido de sus capacidades” (como se citó en Papalia, Wendkos y Duskin, 2009, p. 266). Es en el juego donde los niños pueden obtener muchos beneficios para su desarrollo físico, sus capacidades intelectuales, su desenvolvimiento conductual en este último aspecto el juego requiere de reglas, el niño aprende a socializar, respetar su turno; en cuanto a las capacidades intelectuales y emocionales el niño tiene oportunidad de desenvolverse manifestando su interior alegrías, tristezas entre otras emociones; Podemos afirmar que el juego es el medio estratégico y eficaz para el niño, el maestro en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Hawes (1996) afirma que “por medio del juego, los niños practican, en un ambiente libre de riesgos, las conductas y habilidades que necesitaran como adultos” (como se citó en Papalia, Wendkos y Duskin 2009, p. 266). Hacer que el niño interactúe a través del juego es ofrecer la oportunidad de crecer y desarrollarse orientado a ser una persona creativa, curiosa, que tome sus propias decisiones personales e ir descubriendo y desarrollando otras áreas de su personalidad.

2.8 El juego en el diseño curricular

Como hemos afirmado reiteradamente que son muchos los beneficios que el juego proporciona, no quedan ni una duda que en el diseño curricular de todo programa debe estar implícito. Para November (1997), el juego es una estrategia que: “facilita la integración del individuo en la sociedad infantil. Para favorecer la

socialización del niño de edad preescolar, el material debe ser tanto individual como colectivo” (p. 13).

La maestra en educación preescolar debe ser un modelo a seguir de los niños; la maestra de este nivel debe ser empática y utilizar recursos y métodos en base a las necesidades de los niños, debe también propiciar ambientes saludables y divertidos. Para que los niños puedan absorber conocimientos, habilidades y hábitos con más frecuencia. La Secretaria de Educación Pública en el PEP (SEP, 2011) comenta que: “En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y los adultos” (p. 21).

En cada clase el juego debe estar presente dando cavidad a actividades lúdicas para favorecer el aprendizaje y la integridad en los niños.

2.9 La cultura y los juegos tradicionales

En cuanto a los juegos tradicionales se puede afirmar que son algo propio y de trascendencia de toda nuestra cultura; estos juegos han estado presentes de generación en generación; son juegos clásicos en donde no se necesitan sumas de dinero exuberantes, muchos de ellos requieren de imaginación, creatividad, lógica y espacios ambientados (aire libre) para que los niños puedan realizar estos juegos libremente. Es de gran importancia que en educación básica se vuelvan a implementar los juegos tradicionales pues a través de estos los niños fortalecen las relaciones, su cultura, sus costumbres favoreciendo y sobre todo promoviendo un espacio con la familia, amigos y demás personas.

Lavega Burgués y Olaso Climent (2003) expresa que: “Debe tenerse en cuenta que el factor distintivo de los juegos populares-tradicionales sobre el resto de prácticas lúdicas (inventadas o propuestas por el docente) reside en la proyección cultural que los acompaña” (p. 366). Por otra parte, para Vélez Adorno (2005) “Los juegos tradicionales infantiles son parte importante de iniciación en la formación social del niño; en el desarrollo de su carácter individual: estímulo en el sentido de participación como miembro del grupo” (p. 30).

2.10 Los juegos tradicionales en el diseño curricular

Una vez más se hace mención de los beneficios del juego y que deben formar parte del diseño curricular en educación básica; desafortunadamente se han perdido estos juegos en las escuelas como parte de la cultura. Arce Villalobos (1996) expresa que:

El juego tradicional es aquel que es practicado por una gran mayoría de personas de una región, y es transmitido de una generación a otra. Estos juegos son de alto valor pedagógico; contribuyen al desarrollo integral del niño y le ayudan a conocer y conservar nuestras tradiciones. (p. 39).

En la educación es de importancia que los juegos tradicionales se implementen frecuentemente para ir logrando que los niños desarrollen nuevas habilidades. La maestra es la responsable de promover actividades que fomenten la identidad personal, por tal razón, los juegos tradicionales son una opción para que los niños no solo se diviertan, sino para poder promoverlos a las nuevas generaciones. Harf (2008) comenta que:

En el caso de la escuela, la maestra al enseñarlos y utilizarlos asegura su transmisión y continuidad a través del tiempo y acerca a los niños a formas de cultura vinculadas con el saber popular. Los juegos tradicionales suponen el aprendizaje y el respeto por reglas convencionales y consensuadas entre todos para poder llevarlos a cabo. (p. 33).

Si los juegos tradicionales no se implementan se irá perdiendo su valor cultural, implementar los juegos tradicionales desde temprana edad conlleva a grandes beneficios físicos, cognitivos, emocionales, y culturales, por lo tanto: padres y educadoras deben trabajar en conjunto para evitar que desaparezcan.

2.11 Fundamentación teórica

Morrison (2005) comenta que:

Vigotsky creía que el desarrollo mental, lingüístico y social de los niños está apoyado y mejorado por la interacción social con otros niños. Para Vigotsky, la interacción social fomenta el desarrollo. El aprendizaje se despierta a través de una variedad de procesos de desarrollo que pueden operar solo cuando el niño esta interactuando con personas de su entorno y con colaboración con sus compañeros. (p. 99).

Para Vigotsky, el juego es un recurso socio-cultural en donde el niño puede interactuar con otros niños, es en el juego en donde los niños despiertan nuevos intereses y se dan cuenta de su entorno social, y le dan al juego diferentes significados por ejemplo el juego simbólico, donde utilizan su imaginación permitiéndoles desarrollar diferentes habilidades de las cuales son capaces ayudándoles a potencializar su desarrollo.

2.12 Modelo pedagógico sociocultural

Basado en el paradigma sociocultural y ubicando la etapa del nivel preescolar, donde la interacción forma parte esencial para interactuar con otros niños durante su estancia dentro de clases, el facilitar aprendizajes y donde el maestro juega un papel trascendental para promover las bases para que el niño se desarrolle plenamente en todas las áreas de su desarrollo. Para Hernández Rojas (1997):

Lev Semionovich Vygotsky es el fundador de la teoría sociocultural en psicología. En este Paradigma el maestro es un experto que enseña esencialmente interactiva, promoviendo zonas de desarrollo próximo. El alumno debe ser visto como un ente social, protagonista y producto de las múltiples interacciones sociales en que se ven involucrado a lo largo de su vida escolar y extraescolar. El paradigma sociocultural está interesado en el estudio de la conciencia y de las funciones psicológicas superiores. (pp. 9-10).

En esta investigación se consideró la parte interactiva de los niños contemplando el contexto, la cultura y los juegos tradicionales mexicanos como estrategias para promover:

1. El juego en preescolar
2. La convivencia familiar
3. Cultura

2.13 Modelo Propio de los Juegos Tradicionales

El siguiente modelo da a conocer algunos de los juegos tradicionales que jugaron los padres, los cuales ahora el docente debe implementar dentro del

ámbito educativo implementándolos en la escuela y que los padres fortalezcan la acción de jugar con sus hijos. (Figura 1).

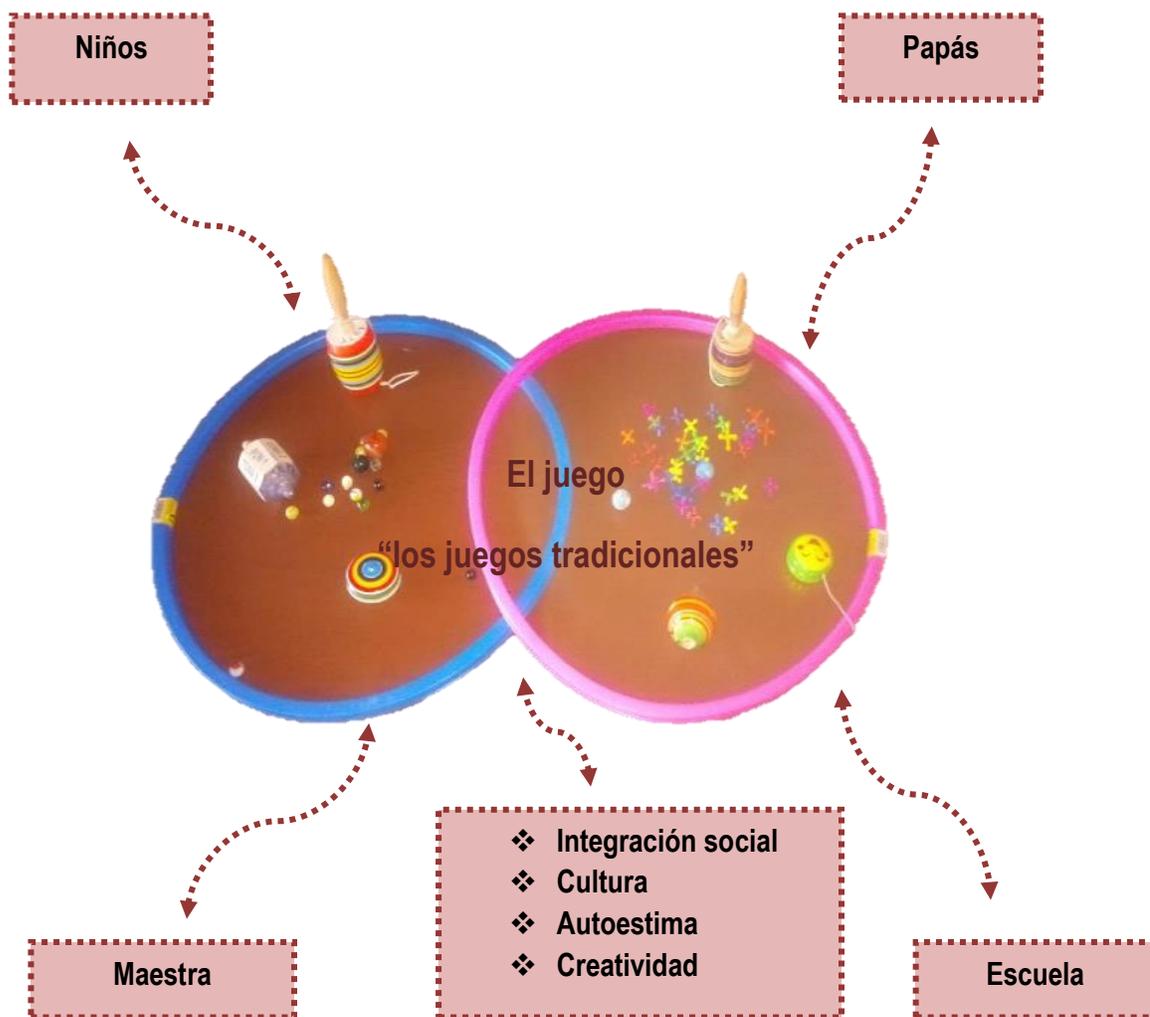


Figura 1. Modelo propio de los juegos tradicionales.

Capítulo 3

Metodología

3.1 Tipo de investigación

Best (1982) menciona que:

La mayor parte de la investigación pedagógica es aplicada, por ello intenta desarrollar generalizaciones acerca de los procesos de enseñanza-aprendizajes y de los materiales didácticos. La investigación pedagógica se refiere al desarrollo y comprobación de teorías sobre cómo se conducen los estudiantes en una situación educacional. (p. 29).

La presente investigación realizada es aplicada.

3.2 Universo de estudio

Armijo Rojas (1994) comenta que:

La definición puede variar considerablemente según la naturaleza y alcance de del estudio. Puede ser la población de una ciudad, provincia o región atendida por un servicio de salud y hacia la cual se pretende extender las conclusiones del estudio (p. 111).

En la presente investigación se llevó a cabo con 22 niños.

3.3 Instrumentos

Para Best (1982), “los instrumentos están diseñados de tal modo que sean consistentes, hasta un grado máximo, con leyes y fuerzas físicas conocidas, y produzcan descripciones validas en una variedad de situaciones” (p. 133).

En este caso en la presente investigación se utilizaron las encuestas.

3.3.1 Encuesta.

Alvira Martín (2011), menciona que: “La encuesta es esencialmente una técnica de recogida de información con una filosofía subyacente (lo que la convierte en un método), pero admite muy diferentes diseños de investigación” (p. 7).

En esta investigación se aplicaron 2 encuestas el Anexo A dirigido a maestros y Anexo B dirigido a padres.

3.4 Metodología

En esta investigación primeramente la sustentante procedió a pedir permiso en la institución “Instituto Blas Castro” ubicado en Monterrey N.L. para llevar a cabo la investigación de la presente tesis. Una vez otorgado y haber observado previamente que en su grupo se presentaban problemas de disciplina y en su relación con sus compañeros pues no había una integración socialmente por lo tanto lo primero que hizo fue buscar estrategias para modificar la conducta en estos niños y lograr que se desarrollaran socialmente por lo que eligió la estrategia “el juego como estrategia tanto en la disciplina como para la interacción social”. Enseguida se procedió a elaborar el diseño de dos encuestas una dirigida a los maestros y la otra a los padres de familia del grupo de 2° grado de nivel preescolar, con el fin de conocer si los maestros implementaban el juego dentro del aula con sus alumnos; y si los padres promovían y practicaban los juegos tradicionales con sus hijos.

Después de analizar los resultados se elaboró un programa con diferentes actividades lúdicas las cuales se llevaron a cabo desde el mes de septiembre a diciembre se dio seguimiento permanente tanto en las actividades como en los

procesos de aplicación y de resultados los cuales forman el resultado de la comprobación de la hipótesis de esta investigación.

3.5 Interpretación del Anexo A dirigido a maestros

A la pregunta número uno el 3% contestó estar en desacuerdo en que el juego es necesario en preescolar, el 10% no está ni en desacuerdo ni de acuerdo en que sea necesario, el 23% está de acuerdo en que es necesario y el 63% está totalmente de acuerdo en que es importante el juego en nivel preescolar. En la pregunta número dos el 20% está en total desacuerdo en que el juego sea solo sinónimo de diversión, el 40% está en desacuerdo de que sea sinónimo de diversión, el 10% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 13% está de acuerdo en que, si es sinónimo de diversión, mientras que el 16.6% está totalmente de acuerdo de que es sinónimo de diversión.

A la pregunta número tres el 3% no está de acuerdo en que en el juego se desarrollan capacidades intelectuales, motrices, entre otras, el 20% no está ni en desacuerdo ni de acuerdo, el 30% está de acuerdo en que si se desarrollan capacidades intelectuales y el 46% está totalmente de acuerdo en que si se desarrollan capacidades intelectuales. En la pregunta número cuatro el 3% contestó estar en desacuerdo en que el juego es un derecho fundamental de los niños, el 6% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que el 40% está de acuerdo en que si es un derecho fundamental de los niños y el 50% está totalmente de acuerdo en que el juego es un derecho fundamental del niño. A la pregunta número cinco el 3% está en desacuerdo en que el juego sea algo fundamental del proceso aprendizaje-enseñanza, el 10% no está ni de acuerdo

ni en desacuerdo, el 36% está de acuerdo en que el juego es fundamental del proceso aprendizaje-enseñanza, mientras que el 50% está totalmente de acuerdo en que si es fundamental en el proceso aprendizaje-enseñanza.

En la pregunta número seis el 3% está en desacuerdo en que no son necesarias las actividades lúdicas en las actividades diarias, el 10% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 33% está de acuerdo en que son necesarias las actividades lúdicas y el 53% está totalmente de acuerdo en que si son necesarias las actividades lúdicas. A la pregunta número siete el 13% cree estar en total desacuerdo en que en la escuela actual no valoran el juego ni lo aplican, el 16% está en desacuerdo, el 26% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que el 23% si está de acuerdo en que en la escuela actual no valoran ni aplican el juego y el 20% está totalmente de acuerdo en que la escuela actual no valora ni aplica el juego

En la pregunta número ocho el 6% está en desacuerdo en que todas las actividades deben ser a través del juego, el 13% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 43% está de acuerdo en que las actividades deben ser a través del juego y el 33% está totalmente de acuerdo en que todas las actividades deben ser a través del juego.

De acuerdo a la encuesta, más del 50% dijo que el juego es necesario. A su vez el 90% afirma que el juego es un derecho fundamental y desarrolla capacidades en el niño. Por lo tanto, el mismo porcentaje afirma que son indispensables las actividades lúdicas y que deben ser consideradas en preescolar. Por otra parte, llama la atención que más de 50% de los encuestados

mencionan que las instituciones educativas no valoran el juego y no aplican dichas actividades con frecuencia.

3.6 Interpretación del Anexo B dirigido a padres

En la pregunta número uno el 6% contestó no estar ni en desacuerdo ni en de acuerdo en que el juego es importante en la etapa infantil de su hijo, el 23% está de acuerdo en que si es importante el juego en la etapa infantil de sus hijos y el 70% está totalmente de acuerdo en que si es importante el juego en la etapa infantil de sus hijos. A la pregunta número dos el 10% contestó no estar ni en desacuerdo ni de acuerdo en que el juego sea algo saludable en la infancia, el 33% estuvo de acuerdo en que el juego si es saludable en la infancia y el 56% está totalmente de acuerdo en que el juego es algo saludable en la infancia. En la pregunta número tres el 3% está en desacuerdo en que los padres deben controlar los juegos de sus hijos, el 16% no está ni en desacuerdo ni de acuerdo, el 20% si está de acuerdo en que los padres deben controlar los juegos de sus hijos el 60% estuvo totalmente de acuerdo en que los padres deben controlar los juegos de sus hijos.

A la pregunta número cuatro el 20% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo en que los padres desconocen los juegos que practican sus hijos, el 56% está de acuerdo en que si desconocen los juegos que practican sus hijos y el 23% totalmente de acuerdo en que los padres si desconocen los juegos que practican sus hijos. En la pregunta número cinco el 3% está en total desacuerdo en que existen algunos juegos que afecten el desarrollo del niño, el 6% está en desacuerdo en que existan juegos que afecten el desarrollo de los niños, el 16%

no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 50% está de acuerdo en que si existan juegos que afecten el desarrollo de los niños y el 23% está totalmente de acuerdo en que existan juegos que afectan el desarrollo de los niños. A la pregunta número seis el 10% está en desacuerdo en que los videojuegos afectan el rendimiento escolar, el 20% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 50% si está de acuerdo en que los videojuegos afectan el rendimiento escolar y el 20% está totalmente de acuerdo en que los videojuegos si afectan el rendimiento escolar.

En la pregunta número siete el 10% contestó que está totalmente en desacuerdo en que los videojuegos afectan el desarrollo emocional en sus hijos, el 3% está en desacuerdo en que los videojuegos afectan el desarrollo emocional en sus hijos, el 16% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 46% está de acuerdo en que los videojuegos si afectan el desarrollo emocional de sus hijos y el 23% está totalmente de acuerdo en que los videojuegos si afectan el desarrollo emocional de sus hijos.

A la pregunta número ocho el 6.6% contestó no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo en que como padre es importante promover el juego con sus hijos, el 46% si está de acuerdo en que como padre es importante promover el juego con sus hijos y el 46% está totalmente de acuerdo en que como padre es importante promover el juego con sus hijos. En la pregunta número nueve el 10% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo en que como padre es importante jugar con su hijo, el 20% si está de acuerdo en que como padre es importante jugar con su hijo y el 70% está totalmente de acuerdo en que como padre es importante jugar con su hijo.

A la pregunta número diez el 6% está en desacuerdo en que los juegos tradicionales son mejores a los de ahora en la actualidad, el 23% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 33% si está de acuerdo en que los juegos tradicionales son mejores a los de ahora en la actualidad y el 36% está totalmente de acuerdo en que los juegos tradicionales son mejores a los de ahora en la actualidad. En la pregunta número once el 96% de los padres conoce los juegos tradicionales y el 3% no conoce los juegos tradicionales.

De acuerdo a la encuesta aplicada a los padres, el 93% dice que el juego es importante en la etapa infantil de sus hijos; pues el 89% dijo que es saludable, el 80% de los padres opinan que es importante controlar los tipos de juegos que practican sus hijos a su vez el 79% dice que la mayoría de los padres desconocen los juegos que practican sus hijos. Entre el 69% y 70% piensan que los videojuegos afectan el desarrollo de los niños y su rendimiento escolar. El 90% de los padres están de acuerdo en que como padres deben promover el juego y a su vez jugar con sus hijos. El 96% de los padres conoce los juegos tradicionales; pero el 69% opina que los juegos tradicionales son mejores a los de la actualidad.

Tabla 1

Resultados de Anexo B

| Juegos Tradicionales | Juegos que conocen | Juegos que han practicado | Juegos que han promovido con sus hijos |
|-----------------------------|---------------------------|----------------------------------|---|
| Bebe-leche | 93.3% | 80% | 30% |
| Escondidas | 96.6% | 96.6% | 83.3% |
| Encantados | 83.3% | 90% | 50% |
| Balero | 73.3% | 56.6% | 20% |
| Gallina ciega | 73.3% | 63.3% | 20% |
| Calabaceado | 60% | 56.6% | 6.6% |
| Yoyo | 86.6% | 70% | 30% |
| La roña | 56.6% | 53.3% | 26.6% |
| Frijolitos pintos | 63.3% | 53.3% | 13.3% |
| Brinca la cuerda | 93.3% | 80% | 66.6% |

Los juegos que más conocen los padres en primer lugar son las escondidas, en segundo lugar, es la bebe-leche y brinca la cuerda, tercer lugar el yoyo y cuarto lugar los encantados. A su vez los juegos que sí han practicado con el 96% el juego que más han practicado son las escondidas, en segundo lugar, con el 90% los encantados, en tercer lugar, con el mismo porcentaje 80% la bebe-leche y brinca la cuerda y en cuarto lugar el yoyo.

Los juegos que los padres más han promovido con sus hijos en primer lugar con el 83% son las escondidas en segundo lugar brinca la cuerda, tercer lugar los encantados y cuarto lugar la bebe-leche.

Con base en estos resultados, se aplicó una propuesta que favoreciera en el desarrollo de los niños, basado en un cronograma de actividades lúdicas aplicadas con el grupo de 2 grado de nivel preescolar.

3.7 Cronograma de actividades del desarrollo de la investigación

A continuación, se presenta la Tabla 2 en donde se indican las fechas de la realización de la investigación.

Tabla 2

Cronograma de actividades del desarrollo de la investigación

| Actividades | Fecha |
|---|--------------|
| Primera asesoría de tesis | 5/09/17 |
| Diseño y elección del tema | 19/09/17 |
| Elaboración de encuestas | 3/10/17 |
| Aplicación de encuestas | 24/10/17 |
| Interpretación de encuestas | 7/11/17 |
| Planteamiento del problema | 28/11/17 |
| Justificación y objetivos | 12/12/17 |
| Contexto | 9/01/18 |
| Revisión capítulo 1 | 29/01/18 |
| Marco Teórico | 26/02/18 |
| Marco Teórico | 15/02/18 |
| Revisión Capítulo 2 | 21/03/18 |
| Metodología | 10/04/18 |
| Cronograma de actividades | 22/05/18 |
| Descripción de actividades y conclusión | 11/06/18 |
| Revisión Capítulo 3 y 4 | 2/07/18 |
| Referencias bibliográficas | 17/08/18 |
| Defensa de tesis | 30/08/18 |

Capítulo 4

Propuesta

En este capítulo se describen las actividades realizadas para lograr los objetivos de la propuesta tal como lo especifica en la Tabla 3.

4.1 Cronograma de las actividades de la propuesta

Tabla 3

Cronograma de las actividades de la propuesta

| Nombre del juego | Fecha |
|--------------------------------|----------|
| 1. "Los colores" | 11/09/17 |
| 2. "La gallinita ciega" | 12/09/17 |
| 3. "El pañuelo" | 13/09/17 |
| 4. "Memorama" | 18/09/17 |
| 5. "El juego de las sillas" | 19/09/17 |
| 6. "Brinca la cuerda" | 20/09/17 |
| 7. "Rompecabezas" | 21/09/17 |
| 8. "Frijolitos pintos" | 25/09/17 |
| 9. "Calabaceado" | 26/09/17 |
| 10. "La bebe-leche" | 27/09/17 |
| 11. "La rueda de San Miguel" | 28/09/17 |
| 12. "mientras el lobo no está" | 2/10/17 |
| 13. "Juan Pirulero" | 3/10/17 |
| 14. "El teléfono descompuesto" | 4/10/17 |
| 15. "La papa caliente" | 5/10/17 |
| 16. "El voto" | 9/10/17 |
| 17. "las escondidas" | 10/10/17 |
| 18. "La sogá o cuerda" | 11/10/17 |
| 19. "Carreras de sacos" | 17/10/17 |
| 20. "La carretilla" | 18/10/17 |

4.2 Descripción y evaluación de las actividades

4.2.1 Actividad uno denominada "Los colores".

Objetivo de la actividad: Desarrollar capacidades de percepción e identificación.

Área de trabajo: Patio de la escuela.

Materiales a utilizar: Ninguno.

Desarrollo de la actividad: Se inició el juego dando las instrucciones del juego y su nombre; así como sus reglas. La maestra primero dijo a los niños: voy a vender colores, cada niño será un color lo que significa que los voy a vender a ustedes; luego dijo la maestra les voy a decir un secreto a cada uno de ustedes. El secreto consistió en asignar un color a cada uno, por lo tanto, la maestra se dirigió a cada niño y, en el oído menciona que color era cada niño, dejando a un niño sin decirle su color, para que este fuera el comprador de colores; al cual le explico la maestra que el sería llamado “la vieja Inés” y que tocaría una puerta simulada o imaginada diciendo “toc-toc” y detallo las instrucciones después la maestra pregunto al niño comprador ¿Quién es? El comprador respondió “la vieja Inés”, la maestra continuó diciendo ¿Qué quiere?, el comprador “un color”, vendedor ¿Qué color?, el comprador eligió un color al azar y el color elegido sale corriendo para que el comprador no lo atrape. Y así sucesivamente hasta que todos los niños participaron.

En este juego si el comprador logra atrapar el color elegido, el comprador se convierte en un color y el atrapado sería el comprador. Por lo tanto, en este juego todos los niños corrieron y el comprador varió en diferentes momentos.

En este juego se evaluó el orden, los niños estuvieron alertas al observar al comprador. Se observó que los niños que tenían dificultades de convivencia participaron sin problemas y la identificación de colores fue perfecta.

4.2.2 Actividad dos denominada “La gallinita ciega”.

Objetivo de la actividad: Que los niños se diviertan jugando y aprendiendo y así mismo desarrollar la autonomía.

Área de trabajo: Patio de la escuela.

Materiales a utilizar: Un paliacate.

Desarrollo de la actividad: Se inició el juego con 22 niños se llevó a cabo en el patio de la escuela, primero la maestra informó que jugarían a la gallinita ciega, luego mostró un paliacate preguntando a los niños quien quería ser la gallinita ciega, levantando la mano un niño al cual inmediatamente la maestra puso en sus ojos el paliacate. Mientras que estuvo poniendo el paliacate la maestra dijo a los otros niños cuando termine de vendar los ojos del niño le daré tres vueltas y todos ustedes deberán correr por el patio buscando la forma de que no les toque, y si llega a tocarle serán la próxima gallinita ciega.

Esta actividad se repitió varias veces durante casi una hora, todos los niños corrían divirtiéndose buscando que no les atrapara, conviviendo unos con otros. Se observó que los niños estaban emocionados y divertidos también se observó que se cumplió el objetivo, logrando que los niños fueran autónomos para encontrarse unos a otros a pesar de la dificultad del juego.

4.2.3 Actividad tres denominada “El pañuelo”.

Objetivo de la actividad: Que los niños aprendan a través del juego sano y respetando en reglas el triunfo de sus contrincantes.

Área de trabajo: Patio de la escuela.

Materiales a utilizar: Un pañuelo tarjetas con los números del uno al once.

Desarrollo de la actividad: Este juego enfrenta a dos equipos compuestos por el mismo número de personas, por lo que se dividió al grupo en dos equipos de once cada equipo. A cada miembro de los equipos se le asignan un número del 1 al 11. En este juego un niño debe ser el juez, en este caso se decidió que el juez fuera la maestra debido a que son 22 niños (pareja exacta). La maestra levantando el pañuelo y la tarjeta con un número al azar. El niño de cada equipo que tuviera el número mostrado por la maestra debía correr hacia la maestra, siendo el primero en llegar el que ganaría.

Este juego se repitió varias veces hasta lograr que la mayoría de los niños participaran. Aquí se observaron divertidos y participaron; se les guía a jugar en equipo, e identificaron números.

4.2.4 Actividad cuatro denominada “Memorama”.

Objetivo de la actividad: Que los niños desarrollen sus habilidades cognitivas, mediante la percepción visual.

Área de trabajo: Salón de clases.

Materiales a utilizar: Cuatro memoramas relativos a accidentes (dos de casa, uno de escuela y uno de calle).

Desarrollo de la actividad: En este juego se utilizaron cuatro memoramas diferentes: dos de accidentes de casa, uno de accidentes de escuela y uno de accidentes de calle. La maestra dijo a los niños que formarían 4 equipos sentados en una mesa, enseguida les entrego un memorama a cada equipo, les explico a cada niño de cada equipo que tendrían un turno y todos iban a jugar respetando el turno de cada compañero. También les comentó que

los memoramas eran diferentes en cada equipo, y que el juego consistía en hallar pares iguales de cada imagen de acuerdo a la que encontrara cada jugador.

El juego finalizaría cuando el primer equipo en encontrar todos los pares, debía levantar la mano cuando esto sucediera. Se observó que en este juego los niños respetaron turnos en el salón y mostraron tranquilidad durante este juego. Se practicó varias veces y se les motivó con premios (dulces). Los niños jugaban durante la competencia estimulando la memoria, cumpliendo el objetivo de respetar reglas.

4.2.5 Actividad cinco denominada “El juego de las sillas”.

Objetivo de la actividad: Que los niños se diviertan promoviendo el desarrollo motriz grueso y la percepción auditiva; y proseguir promoviendo el respeto de las reglas.

Área de trabajo: Auditorio del kínder.

Materiales a utilizar: Reproductor de música, bocina y 21 sillas.

Desarrollo de la actividad: En este juego previamente la maestra acomodó las 21 sillas una vez que cada niño tuviera su silla la maestra explicó a los niños que jugarían un juego llamado “las sillas”. Para jugarlo se escogió el auditorio del kínder por el tamaño y espacio amplio y por estar equipado con una bocina y el reproductor de música. Las 21 sillas se colocaron en el centro del auditorio formando un círculo con los respaldos hacia dentro. La maestra dijo a los niños que se situaran de pie alrededor de las sillas, uno tras de otro de tal manera que formaran un círculo alrededor de las sillas. La maestra comentó a

los niños que haría sonar la música y mientras ellos la escuchaban debían girar alrededor de las sillas, en el momento que la música parara, cada jugador debía sentarse en una silla y el que no se sentara y quedara sin silla sería eliminado.

Esta actividad se jugó varias veces, sacando sillas de tal modo que los niños se fueran eliminando cada vez que se jugara. En este juego se observó la emoción de los niños al ver que en el juego no encontraban lugar para sentarse, hubo participación de los niños e interacción con sus compañeros. Los niños que se iban quedando sin silla se unieron con la maestra para alentar a sus compañeros.

4.2.6 Actividad seis denominada “Brinca la cuerda”.

Objetivo de la actividad: Motivar a los niños a realizar actividades para su desarrollo motriz.

Área de trabajo: Patio del kínder.

Materiales a utilizar: Dos cuerdas y tarjetas con números del 1 al 10.

Desarrollo de la actividad: Este juego se inició dando a conocer a los niños el nombre de la actividad “brinca la cuerda la maestra formo dos filas una de niños y otra de niñas, luego les explico que ella sacaría una tarjeta al azar y el número que saliera eran las veces que brincaría cada niño.

Todos los niños participaron, los niños expresaron nunca haber jugado de esta forma, algunos niños mostraron dificultad para brincar la cuerda y realizar el juego perfectamente sin embargo estuvieron participando todos sin excepción alguna.

4.2.7 Actividad siete denominada “Rompecabezas”.

Objetivo de la actividad: Desarrollar la capacidad de retener y aprender a armar un rompecabezas utilizando su percepción visual.

Área de trabajo: Salón de clases.

Materiales a utilizar: Cinco rompecabezas diferentes y pegatinas en forma de estrellas.

Desarrollo de la actividad: En este juego se utilizaron cinco rompecabezas diferentes, se jugó con los rompecabezas de caricaturas dentro del aula. La maestra preguntó a los niños que si los conocían, a lo que todos respondieron que sí. Dentro del salón se formaron cuatro equipos otorgándole un rompecabezas a cada equipo. La maestra comentó que el primer equipo en armar el rompecabezas tenía derecho de armar otro, por lo que cada integrante del equipo que armara los cinco rompecabezas, ganaría una estrella y un fuerte aplauso de sus compañeros.

Se observó que los niños trabajaron contentos en equipo motivándose unos a otros; se constató la rapidez para armar los rompecabezas.

4.2.8 Actividad ocho denominada “Frijolitos pintos”.

Objetivo de la actividad: Integrar a los niños a través de este juego para favorecer la socialización.

Área de trabajo: Patio del kínder.

Materiales a utilizar: Ninguno.

Desarrollo de la actividad: La estrategia consistió, en primer lugar, aprenderse un pedacito de una canción cantando lo siguiente: “frijolitos pintos

claveles morados, hay como sufren los enamorados”, luego dirían el nombre de un niño como ejemplo: “Ximena se enamoró de un muchacho alegre, tenían la boca chueca y la nariz muy larga, la frente arrugada, ¿a quién escoges tu para darle un beso a la mexicana?” Esta canción se la tenían que aprender todos los niños para cantarla a la hora del juego. Después de aprendida la canción, se llevó a los niños al patio del kínder, se le pidió a los niños que hicieran una rueda formando un círculo, luego se escogió a un niño para estar en medio de la rueda y todos le cantarían “frijolitos pintos” girando alrededor, y en el momento que la canción termina debían parar y el niño que estuviera en el centro del círculo se taparía los ojos con la mano y debería girar dando varias vueltas con la mano extendida diciendo lo siguiente: “me gusta la leche, me gusta el café, pero mas me gustan los ojos de usted. Al terminar de decir esta frase debería destaparse los ojos y el niño o niña que fuera señalado con su mano sería el que pasara al centro a ocupar su lugar.

El juego se repitió varias veces hasta que todos los niños participaron en el centro. Se observó interés y emoción al jugar, en todos los niños; nunca comentaron haber. La maestra dijo a los niños que esta actividad era un juego algo viejo y que a estos juegos se les llamaban juegos tradicionales y eran juegos que sus padres algún día también lo jugaron. Todos los niños se mostraron interesados en lo que decía la maestra.

4.2.9 Actividad nueve denominada “Calabaceado”.

Objetivo de la actividad: Promover la cultura de los juegos tradicionales en los niños y desarrollar habilidades motrices y de integración social.

Área de trabajo: Patio del kínder.

Materiales a utilizar: Ninguno.

Desarrollo de la actividad: Se inició el juego dando a conocer las instrucciones del juego, se pidió a los veinte niños que formaran un círculo, se les pidió tomarse las manos para cerrar el círculo. Posteriormente, como en el grupo eran veintidós niños, se les dijo a los dos niños del centro que ellos quedarían en medio del círculo y se tomaran de las manos, luego debían correr hacia varios lados y buscar donde romper el círculo grande. Una vez roto el círculo grande de 2 niños, ambos debían unirse de las manos y correr junto con los otros 2 niños que estaban al centro para darle la vuelta a todo el círculo. El primer dúo en llegar sería el ganador y se integraría a la rueda y el dúo último en llegar seguiría al centro haciendo lo mismo.

Se observó que los niños estuvieron alegres, atentos perceptivos y preparados para correr participando y conviviendo con sus compañeros, todos se involucraron y se vio que unos niños eran más rápidos para correr que otros, todos los niños disfrutaron de la actividad.

4.2.10 Actividad diez denominada “La bebe-leche”.

Objetivo de la actividad: Desarrollar la motricidad gruesa, la coordinación y el equilibrio.

Área de trabajo: Patio del kínder.

Materiales a utilizar: Gises y fichas.

Desarrollo de la actividad: Este juego se inició en el piso del patio de la escuela, la maestra dibujo un tipo avión con cuadros con la numeración del uno

al diez e informó a los niños que les daría una ficha a cada uno, la cual tendrían que utilizar a la hora de jugar a la bebe-leché, también les pidió hacer una fila para ordenarlos al participar. La maestra dijo: “el primer participante tendrá que lanzar su ficha en el número uno y comenzará a realizar el recorrido de (la bebe leché)”, lo que la maestra ejemplificó físicamente. El juego consistía en saltar en un solo pie donde hay una casilla y con los dos pies en donde hay dos casillas, se debe terminar el recorrido de la bebe-leché sin pisar raya. Al terminar sin errores tomando su ficha, se vuelve a tirar ahora en el número dos y se realiza el mismo procedimiento. La maestra comentó que el participante perdería el turno cuando pisara la raya o pierda el equilibrio, cediendo el turno al siguiente compañero y ganaría quien lograra terminar el recorrido sin ningún inconveniente.

Se realizó el juego “bebe leché” varias veces para que todos participaran, se notó que algunos niños tuvieron dificultad en el equilibrio; sin embargo, conforme fueron jugando fueron controlando poco a poco el equilibrio haciéndolo mejor. Existió una sana convivencia se respetaron los turnos y la maestra otorgó dulces de premio.

4.2.11 Actividad once denominada “La rueda de Sanmiguel”.

Objetivo de la actividad: Fomentar en los niños la convivencia social y los juegos tradicionales.

Área de trabajo: Patio del kínder.

Materiales a utilizar: Ninguno.

Desarrollo de la actividad: Este juego se inició principalmente dando las instrucciones, la maestra comentó a los niños que primeramente cantarían la canción hasta dominarla para de esta manera jugar a la rueda de San Miguel.

Canción: “A la rueda de San Miguel, todos traen su caja de miel a lo maduro, a lo maduro que se voltee (Juanito) de burro”; al decir Juanito podrían decir el nombre de cualquier compañero después de haber aprendido la canción, la maestra dijo que salieran al patio y ahí realizarían una rueda tomándose todos de las manos, de tal modo que quedaran sus cuerpos mirando hacia al centro de la rueda, después de realizar la rueda; entonces iniciarían cantando la canción. Los niños debían estar atentos para cuando escucharan su nombre, ya que deberían voltearse quedaran de manera contraria a los demás, hasta que todos queden igual volteados del lado contrario de como se inició. El juego continuó hasta que nuevamente los niños quedaron como al inicio.

Los niños estuvieron entusiasmados, gritando; ¡otra vez maestra! la alegría y armonía fueron permanentes, una vez en el salón todos los niños estaban agotados.

4.2.12 Actividad doce denominada “Mientras el lobo no está”.

Objetivo de la actividad: Integrar a los niños para socializar en grupo desarrollando la confianza y respeto.

Área de trabajo: Patio del kínder.

Materiales a utilizar: Ninguno.

Desarrollo de la actividad: El juego dió inicio con las instrucciones de la maestra primero les puso la canción: “juguemos en el bosque mientras el lobo no

está, juguemos en el bosque mientras el lobo no está ¿lobo, está? Me estoy poniendo los pantalones”, (el niño que hace de lobo hace como recién se va levantando de dormir y va diciendo como se va vistiendo). La maestra puso varias veces el canto cambiando las contestaciones de las preguntas que son: me estoy poniendo el chaleco, me estoy poniendo el saco, me estoy poniendo el sombrero y la última respuesta sería “sí”. Después de haber aprendido la canción y comprendido las instrucciones de la maestra, realizarían una rueda. Se escogió a un niño para que fuera el lobo; el cual no estaría en la rueda con sus compañeros; la maestra dijo a los niños que deberían girar y cantar la canción; y el niño elegido como el lobo debería responder conforme surgían las del juego y estar al pendiente para decir; si estoy listo y salir de su cueva para perseguir a todos sus compañeros. Y si lograba atrapar a uno; éste sería el próximo lobo. se logró armonía, alegría, emoción, cansancio y convivencia grupal.

4.2.13 Actividad trece denominada “Juan Pirulero”.

Objetivo de la actividad: Desarrollar en los niños competencias para promover la convivencia social.

Área de trabajo: Salón de clases.

Materiales a utilizar: Sillas.

Desarrollo de la actividad: El juego se inició dentro del aula del salón donde previamente la maestra primero dijo a los niños: vamos aprender una canción que inicia así “este es el juego de Juan Pirulero, que cada quien atiende su juego” repitiéndolo varias veces. Después la maestra informó a los niños, que escogería a un niño o niña; el que escogiera tendría que salir del salón para

luego adivinar quien era Juan Pirulero. Enseguida la maestra formó un círculo con los niños, puso las sillas y luego cada uno se sentó en una silla, uno de ellos sería Juan Pirulero y tenía que hacer un movimiento de aplaudir, mover la cabeza, saltar u otro movimiento que quisieran todos los niños tendrían que seguir a su compañero haciendo el movimiento que él estaba haciendo. La maestra comentó que entraría el niño que estaba afuera para adivinar quien era Juan Pirulero, quien estaba poniendo los ejercicios a sus compañeros; la maestra dijo al niño que tendría tres oportunidades para adivinar y si no adivinaba tendría que salirse de nuevo, pero si adivinaba entonces tendría que salir el compañero descubierto como “Juan Pirulero”.

El juego se jugó varias veces para que todos pudieran participar, los niños mostraron interés y se observó una convivencia entre todos.

4.2.14 Actividad catorce denominada “Teléfono descompuesto”.

Objetivo de la actividad: Desarrollar la percepción auditiva y la memorización para decir un mensaje.

Área de trabajo: Salón de clases.

Materiales a utilizar: Sillas.

Desarrollo de la actividad: El juego inició dentro del salón de clases en donde la maestra informó a los niños que jugarían al teléfono descompuesto; y les pidió que se sentaran en una sillita formando un círculo; la maestra dijo: “voy a decir un mensaje en voz baja al alumno que tenga más cerca, el alumno al que le diga el mensaje tendrá que transmitir el mensaje que le compartí en voz baja a su compañero de lado derecho, luego el también tendrá que transmitir el

mensaje a su compañero de lado derecho y así sucesivamente”. La maestra comentó: “este mensaje tiene que pasar por todos los niños del círculo y al llegar al último niño, tendrá que decir en voz alta todo el mensaje que le compartieron tal y como lo escucho”. Para concluir la maestra dijo el mensaje original, luego cuestionó a los niños para que vieran la diferencia de cambios de mensajes.

La actividad se jugó varias veces, los niños estaban emocionados y muy contentos jugando, mostraron curiosidad cuando el compañero que tenían a lado les decía el mensaje. Se notó que al finalizar cada ronda del juego los niños estaban atentos y les daba risa el ver que el mensaje no era igual al que la maestra había dicho al principio. Se dieron cuenta de cómo se distorsiona la comunicación por lo que después cada que se jugaba dicho juego ellos estaban muy atentos tratando de no distorsionar la información.

4.2.15 Actividad quince denominada “La papa caliente”.

Objetivo de la actividad: Desarrollar habilidades cognitivas y motoras; mejorar la agilidad y la rapidez en los niños; así mismo desarrollar el proceso de socialización.

Área de trabajo: Salón de clases.

Materiales a utilizar: Pelota o algún objeto pequeño y sillas.

Desarrollo de la actividad: Este juego se inició en el salón de clases, la maestra informó a los niños que jugarían un juego llamado “papa caliente”, les pidió que se sentaran en su silla formando un círculo; después dijo que escogería a un niño para que se pusiera de pie y de espaldas al círculo; a los niños que estaban en el círculo debían decir “pásala, pásala” y mientras todos los

niños dicen esto deben estar pasando el objeto. La maestra recalcó que el niño que le tocará estar parado debía decir “papa caliente”; en este juego el que se quedará con el objeto tendrá que hacer la función del niño que le tocó estar parado.

En este juego los niños mostraron emociones de diversión, alegría, inquietud, agilidad por lo tanto se cumplió con el objetivo del juego.

4.2.16 Actividad dieciséis denominada “El voto”.

Objetivo de la actividad: Desarrollar la convivencia y habilidades motrices en los niños.

Área de trabajo: Patio de la escuela.

Materiales a utilizar: Ninguno.

Desarrollo de la actividad: El juego inició en el patio del kínder en donde la maestra informó a los niños que jugarían al juego llamado “voto” la maestra explico a los niños que este juego consistía en que elegiría a un niño para que él empezara el juego, pero antes se tenía que buscar un lugar que sirviera de base para que al tocarla, el niño que trajera el voto no pudiera tocar a ningún niño en base, solo fuera de ella; en este caso se eligió una pared del patio. Las reglas consistieron en que no debían durar mucho tocando la pared, o de lo contrario se tenían que salir del juego. Enseguida la maestra dijo a los niños que todos debían distribuirse en el patio y correr. El niño que eligió la maestra traía consigo el voto y persiguió a todos tratando de tocar a un niño y decirle “voto” y entonces éste seguiría persiguiendo a todos hasta alcanzar a otro, y así sucesivamente.

El juego se jugó varias veces dando la oportunidad de que a todos les tocara el voto. Los niños mostraron interés y participación, existió convivencia a pesar de que hubo niños que no quisieron jugar.

4.2.17 Actividad diecisiete denominada “Las escondidas”.

Objetivo de la actividad: Fomentar el manejo de las emociones en los niños, promover el juego sano entre compañeros.

Área de trabajo: Patio de la escuela.

Materiales a utilizar: Ninguno.

Desarrollo de la actividad: Este juego se inició en el patio del kínder en donde la maestra dijo a los niños: “vamos a jugar a las escondidas todos debemos escondernos en algún lugar del patio, pero antes tenemos que elegir a un compañero que sea el que nos va a encontrar. Deberá contar hasta el número 10 con los ojos cerrados, cuando termine de contar debe gritar en voz alta “ya voy” y comenzar a buscar a los demás; cuando encuentre a un niño tendrá que tocarlo y correr al lugar donde estaba contando y decir el nombre de la persona un, dos, tres por Juanito”.

En este juego se observaron algunas emociones, como el enojo expresado cuando alguien los encontraba o cuando no encontraban a nadie; el miedo de ser encontrado al finalizar el juego. La maestra orientó a los niños cómo se debían manejar ciertas emociones. Se cumplió con el objetivo y a pesar de todas las emociones encontradas al jugar los niños convivieron y jugaron sin ningún roce o conflicto entre ellos.

4.2.18 Actividad dieciocho denominada “La sogá o cuerda”.

Objetivo de la actividad: Promover el desarrollo físico, la motricidad gruesa y el trabajo en equipo.

Área de trabajo: Patio de la escuela.

Materiales a utilizar: Una cuerda.

Desarrollo de la actividad: El juego se inició en el patio del kínder, la maestra dió las indicaciones las cuales consistieron en que el grupo tendría que formar dos equipos, en este caso como eran 22 niños, los dos equipos estuvieron conformados por once niños. Enseguida la maestra dijo a los equipos que se situaran enfrente de la cuerda cada equipo de un lado, formando una cadena y sujetando la cuerda. La maestra les manifestó a los niños que cuando ella diera la orden, empezaría ambos equipos a tirar la cuerda con fuerza del lado contrario de su equipo. Los niños siguieron las indicaciones tirando la cuerda; el juego finalizó cuando un equipo logró obtener la cuerda.

Esta actividad se efectuó varias veces, intercambiando a los niños al azar, buscando la interacción y trabajo en equipo. Los niños se vieron participativos tratando de ganar respetando las reglas.

4.2.19 Actividad diecinueve denominada “Carrera de sacos”.

Objetivo de la actividad: Desarrollar habilidades de motricidad gruesa y en equipo.

Área de trabajo: Patio de la escuela.

Materiales a utilizar: 22 sacos (dependiendo la cantidad de niños), 1 gis y 1 silbato.

Desarrollo de la actividad: El juego se inició en el área del patio del kínder en donde la maestra informó a los niños que a cada uno le daría un saco para que metieran los pies; hizo dos equipos conformados por once niños cada uno. Cada equipo realizó una fila, la maestra colocó una línea marcada con gis el inicio y la meta. Enseguida la maestra mencionó a los niños que, al oír el silbato (que ella usaría), tendrían que salir saltando con el costal; el primer niño en llegar a la meta sería el ganador y así sucesivamente hasta que todos participaran en esta competencia.

Este juego se realizó varias veces, todos jugaron e incluso unos niños pidieron jugar más veces. Se observó que los niños estuvieron participando sin ningún inconveniente conviviendo, y poniendo en práctica sus habilidades y destrezas.

4.2.20 Actividad veinte denominada “La carretilla”.

Objetivo de la actividad: Promover el trabajo en equipo y el desarrollo de interacción social.

Área de trabajo: Patio de la escuela.

Materiales a utilizar: Un gis.

Desarrollo de la actividad: El juego se llevó a cabo en el patio del kínder en donde la maestra formó los niños en 2 equipos, asimismo hizo dos filas, cada fila estuvo conformada por once niños; la maestra les dijo a las parejas que un niño se quedaría de pie y el otro tendría que hacerle de carretilla y el que estuviera de pie tendría que sujetar los pies del otro niño simulando ser una carretilla. La maestra dibujó una línea para la meta con gis; cuando ella diera la

indicación “listos fuera” los niños tendrían que salir con su pareja para lograr llegar a la meta. Al llegar debían cambiarse los papeles de las parejas; (el que era carretilla sería el niño que le tocó estar parado). La maestra comentó que la primera pareja en llegar de nuevo a la fila serían los ganadores. El juego se practicó hasta que todas las parejas participaron.

Este juego motivó a los niños a trabajar en equipo y a compartir. Se observó que los niños se divirtieron y estuvieron emocionados en orden y respetaron reglas. Se cumplió con el objetivo del juego.

4.3 Factores que favorecieron la propuesta

Los principales factores que favorecieron en esta propuesta principalmente fue que la directora del Instituto Castro otorgó el permiso para que la sustentante llevara a cabo la realización de la investigación de esta tesis.

Otro factor importante es que la sustentante labora en el plantel como docente a cargo del grupo de 2° grado de nivel preescolar, por lo que fue más fácil darse cuenta de los problemas que el grupo presentaba, asimismo se pudo aprovechar el mayor tiempo con los niños por ser la titular del grupo; sin duda alguna otro factor fue que los niños de 2° grado de preescolar realizaron todas las actividades con entusiasmo y vigorosidad participando sin presentar problema alguno.

4.4 Factores que obstaculizaron la propuesta

Algunos factores que obstaculizaron fueron que algunos niños no asistían diariamente al plantel educativo, especialmente una niña la cual desde que ingresó a la institución mostró problemas para convivir socialmente con sus compañeros; en el seguimiento que la sustentante llevó a cabo se contempló

involucrar a los padres de dicha niña, desafortunadamente se observó que dichos padres en ciertas ocasiones se ausentaban hasta una semana al mes, provocando la inasistencia de la alumna.

Otro factor que obstaculizó este proceso fue que en el curso anterior la maestra titular de este grupo nunca implemento actividades lúdicas, por lo que, al principio de la propuesta, la sustentante tuvo ciertas complicaciones al aplicar actividades sencillas y comunes. sin embargo, al practicarlas fue de interés a tal grado que los niños acataban las reglas y participaban.

4.5 Conclusiones

En esta investigación se pudo detectar que para los padres el concepto de juego era algo importante en la etapa de sus hijos ya que causa entretenimiento y diversión para ellos, también se pudo comprobar que el juego por si solo aporta un gran número de beneficios como el desarrollar habilidades, destrezas, en su desenvolvimiento social con otros niños. Por su parte los juegos tradicionales aportan el conocimiento de la cultura de nuestros padres, juegos que antes se jugaban más seguido y que tal vez ahora se han dejado de practicar, sin embargo, como docentes debemos volver a implementar este tipo de juegos tradicionales, ya que nos aportan muchos beneficios como el desarrollo cognitivo, físico, sociocultural entre otros, y estimulan al niño a tener una convivencia sana. Es responsabilidad propia del docente implementar en los niños los juegos tradicionales, dando a conocer a las nuevas generaciones la cultura de nuestros padres, pues si como docente no se les fomenta el juego a los niños, siempre vivirán en escuelas donde solo se trabaja considerando a

base conductuales en las mismas rutinas de siempre, en donde tal vez los niños se sentirán aburridos de siempre estar realizando tareas dentro de la escuela; en casa a manera que los niños ni siquiera anhelan el ir al kínder. Los docentes deben hacer del proceso educativo algo más divertido a los niños, logrando captar la atención del alumno, para que éste obtenga los conocimientos que su maestro le quiera transmitir, acorde al plan de estudios correspondiente.

Se pudo concluir que los juegos que mas practican los niños a esta edad son las atrapadas y las escondidas. Así mismo se comprobó que los juegos tradicionales deben ser promovidos en el hogar y los padres deben jugar con sus hijos, ya que esto mejorará la comunicación entre padres e hijos. También deben implementarse los juegos tradicionales en la escuela, la sociedad, los medios de comunicación, en la cultura para que el niño conozca el trasfondo de estos. Por su parte los juegos tradicionales que fomentan la disciplina y la interacción social son algunos como la bebe-leche, saltar la cuerda, los colores y las escondidas pues al llevarlos a la práctica se observó que, mediante estos juegos, los niños participaban respetando reglas y turnos, así como el convivir con sus compañeros a través de la diversión. Así mismo se comprobó que a través de la implementación diaria de los juegos tradicionales los niños adquieren un desarrollo en su convivencia social, y habilidades cognitivas, psicomotrices todo esto llevándolo a cabo en cada una de las actividades que se realicen a diario dentro y fuera del contexto escolar.

4.6 Sugerencias

Esta investigación funge como instrumento para constatar la importancia del juego como estrategia didáctica, en el nivel preescolar implementando actividades lúdicas con los niños de manera constante, y mejor si utilizan los juegos tradicionales.

Es importante que los juegos tradicionales se promuevan no solo en casa, si no también en la escuela, ya que los niños merecen diversión y ésta es una manera más fácil de aprender por su corta edad.

Se debe trabajar más en la disciplina, no porque sean niños se les permitirá que actúen de la manera en la que ellos quieran, si no al contrario, desde pequeños enseñarles que existen reglas que se deben seguir mientras estén en una institución en este caso el salón de clases. La disciplina debe ser basada en aspectos que no dañen el desarrollando de los niños, no debe estar basada en castigos que hagan que el niño se comporte de una manera inapropiada, tal vez en vez de llamarlos castigos usando palabras alternativas para evitar decir la palabra “castigo” como el: “estarás tiempo fuera”, “consecuencia de” o usando un sistema de pegatinas o el acumular puntos.

El preescolar debe ser una institución donde se implementen actividades de desarrollo psicomotriz, desarrollo cognitivo, desarrollo social, desarrollo físico. No dejando de lado que en las instituciones se debe equipar con juegos y material lúdico para que este espacio educativo sea del agrado de los niños.

Referencias

- Alvira Martín, F. (2011). *Cuadernos metodológicos* (2ª ed). España: Editorial de la colección de cuadernos metodológicos.
- Andrec Cabrera, E. (2006). *La actividad lúdica infantil en el mediterráneo*. España: Editorial Deportiva, S.L.
- Araujo González, J. (2003). *El concepto fiabilidad en Anthony Giddens*. México: Editorial Plaza y Valdes.
- Arce Villalobos, M. (1996). *Desarrollo motor grueso del niño en edad preescolar*. Costa Rica: Editorial UCR.
- Armijo Rojas, R. (1997). *Epidemiología básica en atención primaria de la salud*. España: Editorial Díaz Santos, S.A.
- Best, J.W. (1982). *Como investigar en educación* (9ª ed). Madrid, España: Editorial Morata.
- Campos Rocha, M. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa* (Tesis de Licenciatura, Universidad de Chile)
Recuperado de:
http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf
- Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. España: Editorial CEDRO.
- Editorial Océano. (2003). *Diccionario de la lengua española*. Barcelona, España: Editorial Océano.
- Escobar Alarcón, C. (julio 2012). La disciplina en el aula de preescolar. *Carrusel*.
Recuperado de: <http://www.revistacarrusel.cl/la-disciplina-en-el-aula-de-preescolar/>

- Euceda Amaya, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica* (Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán). Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/obra/el-juego-desde-el-punto-de-vista-didactico-a-nivel-de-educacion-prebasica/>
- Expósito Bautista, J. (2006). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela*. España: Editorial Deportiva, S.L.
- García Velázquez, A., y Peñalba, J.L. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España: Editorial Editex.
- Gobierno Municipal de Monterrey. (s.f). *Plan Municipal de Desarrollo 2012-2015*. Recuperado de: <http://portal.monterrey.gob.mx/pdf/gacetas/Gaceta%20Municipal%20de%20Monterrey,%20edici%F3n%20especial%20con%20el%20Plan%20Municipal%20de%20Desarrollo%202012-2015.pdf>
- Gordon, A., y Williams Browne, K. (2001). *La infancia y su desarrollo* (5ª ed). Estados Unidos de América: Editorial Thomson Learning.
- Harf, R. (2008). *El juego en la educación infantil (crecer jugando y aprendiendo)*. Buenos Aires, México: Editorial ediciones novedades educativas.
- Hernández, Rojas, G. (2012). *Paradigmas en psicología de la educación*. México: Ediciones Culturales Paidós, S.A. de C.V.
- Juárez, G. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos, aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid, España: Editorial MORATA, S.L.

- Lavega Burgués, P., y Olaso Climent, S. (2003). 1000 juegos y deportes populares y tradicionales (la tradición jugada) (9ª ed) Barcelona: Editorial PAIDOTRIBO.
- Morrison, G. (2005). *Educación Infantil* (9ª ed). Madrid: Editorial PEARSON EDUCACIÓN, S.L.
- Muñoz T., y López Verdugo, I. (2014). *Manual de psicología del desarrollo aplicada a la educación*. Madrid, España: Editorial PIRÁMIDE.
- November, J. (1997). *Experiencias de juego con preescolares* (3ª ed). Madrid: Editorial MORATA, S.L.
- Papalia, D. Wendkos Olds, S., y Duskin Feldman, R. (2009). *Desarrollo Humano*. México: MC GRAW-HILL-Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Pedagogía Abierta UP. (8 de marzo de 2010). *Historia de la educación. Conclusión, reflexión, análisis o resumen* [Entrada en un blog]. Recuperado de: <http://historiageneralde-la-educacion.blogspot.com/2010/03/historia-de-la-educacion-conclusion.html>
- Picardo Joao, O. (2005). *Diccionario pedagógico*. San Salvador, El Salvador: Editorial Centro de Investigación Educativa, Colegio García Flamenco.
- Ribes Antuña, M. (2011) *El juego infantil y su metodología*. Bogotá Colombia: Editorial MAD S.L.
- Rodríguez Rivera, V. (2008). *Bases de la alimentación humana*. España: Editorial Netbiblo.

- Salvador Mata, F., Rodríguez Diéguez, J., y Bolívar Botía, A. (2007). *Diccionario Enciclopédico de Didáctica*. México: Editorial Gil Aljibe, S.L.
- Secretaria de la Educación Pública (SEP). (2011). *Programa de estudio 2011 guía para la educadora (2ª ed)*. México: Secretaria de Educación Pública.
- Trigo, E., Álvarez, M., Aragunde, J., García, J., Graña, L., Fernández, D., Maestu, J., Pazos, J., Rey, C., Rey, C. ... Sánchez, M. (1999). *Creatividad y motricidad*. Barcelona, España: INDE Publicaciones.
- Vélez Adorno, C. (2005). *Juegos infantiles de Puerto Rico (2ª ed)*. Puerto Rico: Editorial Universidad de Puerto Rico.
- Zabala Guitart, M. (2006). *Juegos en familia*. España: Editorial GRAO de IRIF, S.L.

Anexo A

Cuestionario para maestros

Este cuestionario está diseñado para conocer la importancia del juego en preescolar, el objetivo es hacer una investigación (TESIS) para titulación.

Agradezco su atención y le ruego conteste lo más honesto posible.

Instrucciones: de la pregunta 1 a la 8 rellene con pluma el círculo que aparece en cada respuesta según su opinión a cada pregunta.

1. ¿Considera necesario el juego en nivel preescolar?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

2. ¿Cree, que el juego es solamente sinónimo de diversión?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

3. ¿Considera como docente, que en el juego se desarrollan capacidades

intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social entre otras?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

4. ¿Cómo maestro (a) está de acuerdo que el juego es un derecho fundamental en la infancia?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

5. ¿Considera el juego como parte fundamental de los procesos aprendizaje-enseñanza?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

6. ¿Cómo maestro, considera necesario implementar actividades lúdicas en las actividades diarias?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

7. ¿Usted cree que en la escuela actual valoran y aplican el juego?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

8. ¿Considera que en el nivel preescolar todas las actividades deben ser a través del juego?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Anexo B

Cuestionario para padres

Este cuestionario está diseñado para conocer la importancia del juego en preescolar, el objetivo es hacer una investigación (TESIS) para titulación. Agradezco su atención y le ruego conteste lo más honesto posible.

Instrucciones: de la pregunta 1 a la 11 rellene con pluma el círculo que aparece en cada respuesta según su opinión a cada pregunta.

1. ¿Considera importante el juego en la etapa infantil de su hijo?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

2. ¿Considera que la mayoría de los niños juegan en su infancia y esto es saludable?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

3. ¿Considera importante que todo padre debe controlar los tipos de juegos de sus hijos?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

4. ¿Cree que muchos padres desconocen los juegos que practican sus hijos?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|------------------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| Totalmente desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

5. ¿Cree que existen algunos juegos que afectan en el desarrollo del niño?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|------------------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| Totalmente desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

6. ¿Considera que los videojuegos afectan el rendimiento escolar?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|------------------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| Totalmente desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

7. ¿Considera que los videojuegos afectan el desarrollo emocional?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|------------------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| Totalmente desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

8. ¿Considera que como padre es importante promover el juego?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|------------------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| Totalmente desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

9. ¿Considera que como padre es importante jugar con su hijo?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|------------------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| Totalmente desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

10. ¿Considera mejor los juegos tradicionales a los de ahora en la actualidad?

| | | | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|------------------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| Totalmente desacuerdo | en | En desacuerdo | Ni de acuerdo, ni en desacuerdo | De acuerdo | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

11. ¿Conoce los juegos tradicionales?

| | |
|-----------------------|-----------------------|
| Si | No |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Instrucciones: marque con una “X” a cada cuadro en blanco según su respuesta a cada pregunta.

| Juegos Tradicionales | ¿Qué juegos tradicionales conoce? | ¿Qué juegos tradicionales ha practicado? | ¿Qué juegos tradicionales ha promovido con sus hijos? |
|----------------------|-----------------------------------|--|---|
| La bebe-leche | | | |
| Las escondidas | | | |
| Los encantados | | | |
| El balero | | | |
| La gallina ciega | | | |
| El calabaceado | | | |
| El yoyó | | | |
| La roña | | | |
| Frijolitos pintos | | | |
| Brinca la cuerda | | | |

Anexo C

Ejemplo de juego “Los Colores”



Figura C1. Juego “Los colores”.

Anexo D

Ejemplo de juego “Rompecabezas”



Figura D1. Juego “Rompecabezas”



Figura D2. Juego “Rompecabezas”.

Anexo E

Ejemplos de “Juegos Tradicionales”



Figura E1. “Juegos Tradicionales”.

Anexo F

Ejemplo de juego “Memorama”



Figura F1. Juego “Memorama”.