

**UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS
(UAPA)**



**DIRECCIÓN ACADÉMICA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJES EN LOS NIÑOS DEL
GRADO PRE-PRIMARIO EN EL CENTRO EDUCATIVO JAIME SHEPHARD,
REGIONAL 14 NAGUA, DISTRITO 04 SAMANÁ, PERIODO 2022-2023.**

Informe Final De Investigación, Presentado Como Requisito Para Optar Por El Título De
Magíster En Educación Inicial

SUSTENTADO:

Joneidy Esther Azor Green

Doraliza Genao Frías

ASESOR (A):

Vianela Argentina Núñez Cepeda

Recinto Cibao Oriental, Nagua

República Dominicana

Diciembre, 2023

TABLA DE CONTENIDO

Dedicatoria.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Resumen.....	iv
Abstract.....	v
Introducción	vi

Capítulo I: El Problema De Investigación

1.1 Planteamiento del Problema	10
1.2 Objetivo General	11
1.3 Objetivos Específicos.....	11
1.4 Descripción del Contexto.....	12
1.4.1 Historia de la Comunidad de Majagualito	12
1.4.2 Municipio de Santa Bárbara.....	12
1.4.3 División Geográfica.....	13
1.4.4 Economía	14
1.4.5 Historia del Centro Educativo.....	14
1.5 Constitución del Equipo de Investigación	16
1.6 Justificación	16
1.7 Delimitación en el Anteproyecto	18
1.8 Limitaciones de la Investigación	19

Capítulo II: Marco Teórico

2.1 Introducción	21
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	21
2.1.2 Antecedentes Internacionales.....	21
2.1.3 Antecedentes Nacionales	23
2.2 Bases Teóricas que Sustentan la Investigación.....	24
2.2.1 Estrategias que plantea el Currículo del Nivel Inicial	26
2.3 Tipos de Juegos en el Nivel Inicial.....	30
2.4 Adquisición de Aprendizaje Mediante el Juego.....	30
2.5 Competencias que Desarrolla el Juego en Inicial.....	31
2.6 La importancia del Juego	31
2.7 Beneficios del Juego	31
2.7.1 La Psicomotricidad y el Juego	32
2.7.2 Didáctica Lúdica	32
2.7.3 Características del Juego Didáctico	33
2.7.4 El Juego Didáctico	33
2.7.5 Objetivos de Utilizar el Juego.....	34
2.7.5 Aplicación del Juego Didáctico	34
2.8 Ventajas del Juego	34
2.8.1 Importancia del Juego en la Escuela.....	35
2.9 Juego como Factor de Desarrollo	36
2.9.1 Juegos Competitivos	36
2.9.2 Juegos no Competitivos	36
2.9.3 Juegos Tradicionales.....	37
2.9.4 Juegos de Roles.....	38

Capítulo III. Metodología de la Investigación

3.1. Enfoque, Diseño y Tipo de Investigación	41
3.2 Modelo de Investigación Acción Adoptado	43
3.3 Criterios de Selección de los Actores del Proceso de Investigación Acción.....	45
3.4. Técnicas y Procesos de Recogida de Información.	45
3.5. Validación de las Técnicas de Recogida de Información.....	47
3.6. Procesamiento de la Información	48
3.7. Procedimiento del Análisis de la Información	49
3.7.1 Cronograma de Actividades del Proceso de Investigación.	50

Capítulo IV. Implementación y Resultados de la Investigación Acción

4.1 Procedimientos de Desarrollo de la Investigación-Acción.....	52
4.1.1 Fase de Observación.....	52
4.1.2 Fase de Planificación	52
4.1.3 Fase de Acción.....	66
4.1.4 Fase de Observación de la Acción.....	69
4.1.5 Fase de Reflexión	70
4.2 Triangulación de los Resultados por Unidad de Análisis.....	71
4.3 Resultados de la Investigación Acción	74
4.3.1 Resultados de Mejora o de Innovación.....	74
4.3.2 Resultados Formativos para las Personas Implicadas	76
4.3.3 Resultados Vinculados a la Institución.....	76
4.3.4 Valoración del Impacto desde el Punto de Vista Interno (Equipo) y Externos (beneficiarios)	78
.....	78
Conclusiones.....	79
Recomendaciones.....	84
Referencias	86
ANEXOS	
Apéndices.....	93

COMPENDIO

El objetivo principal de esta investigación es resaltar la importancia de implementar la estrategia del juego en el proceso de aprendizaje de los niños en el grado preprimaria del Nivel Inicial en el centro educativo Jaime Shephard Regional 14 Nagua, Distrito 04 Samaná, durante el año escolar 2022-2023. La investigación llevada a cabo fue de tipo investigación acción, seleccionada con el fin de comprender de manera práctica por qué los docentes llevan a cabo un proceso de auto indagación reflexiva. Se desarrolló una planificación que delineaba las acciones a ejecutar para abordar la problemática identificada. En el plan de acción se incluyó la observación del equipo de gestión y los docentes, quienes participaron en procesos de reflexión y compartieron aprendizajes significativos obtenidos en cada acción implementada. Se procedió a la implementación de tres talleres con horarios establecidos, cada uno con una fase de acción e intervención que incluía propósito, contenido, sujetos responsables, participantes, recursos, tiempo de acción y una evaluación al final de cada sesión. La triangulación de datos mostró resultados positivos en cuanto a las opiniones de los docentes involucrados, quienes expresaron su gratitud por la iniciativa de incorporar el juego en sus prácticas pedagógicas. Como conclusión, las docentes obtuvieron resultados favorables durante cada fase de los tres talleres, logrando los propósitos planteados en cada intervención. Se evidenció que, al planificar sus clases, las docentes considerarán el juego como una herramienta que beneficia tanto a ellas, al equipo de gestión como a los niños.

Palabras Clave: juego, estrategia , herramientas, aprendizaje, actividades.

CONCLUSIONES

Al finalizar la investigación sobre "el juego como estrategia de aprendizaje en los niños del grado pre-primario del Nivel Inicial en el centro educativo Jaime Shephard, regional 14 Nagua, Distrito 04 Samaná, período 2022-2023", el equipo investigador llevó a cabo capacitaciones con la finalidad de alcanzar los objetivos específicos previamente establecidos. Como resultado, se obtuvieron las siguientes conclusiones:

En relación al objetivo específico 1: Estructurar estrategias pedagógicas para la inclusión del juego como componente de aprendizaje de los niños del preprimario. Las investigadoras llegaron a la conclusión de que el centro educativo cuenta con un espacio adecuado para llevar a cabo diversos tipos de juegos, pero carece de docentes capacitados en el Nivel Inicial, ya que estos están formados en educación básica. Además, se observó la falta de un coordinador de estrategias que brinde apoyo en las prácticas pedagógicas específicas de este nivel. En el transcurso de la investigación, mediante observación y preguntas, se identificó que el centro educativo no tenía un plan de trabajo para implementar estrategias lúdicas ni cronogramas de acompañamiento para orientar a los maestros. Tampoco se utilizaban herramientas ni recursos lúdicos en general en las prácticas pedagógicas. Esto reveló que los docentes y el equipo de gestión no empleaban estrategias y actividades basadas en el juego para fomentar el desarrollo de los aprendizajes de los niños, y tampoco utilizaban otros recursos que facilitaran el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se limitaban a utilizar los recursos habituales del aula, como las zonas designadas y el espacio para reuniones grupales, lo que obstaculiza su avance en las prácticas pedagógicas de manera significativa. Sin embargo, las docentes mostraron una actitud positiva hacia la integración del juego en adelante y se mostraron receptivas ante la implementación de talleres y los conocimientos adquiridos durante la investigación.

En base al objetivo específico 2: Planificar actividades para la integración del juego como estrategia de aprendizaje en los niños del grado Pre-Primario. Después de impartir el taller al equipo de gestión y a los docentes sobre la planificación de actividades utilizando el juego como estrategia de aprendizaje en el Nivel Inicial, el equipo investigador llegó a la conclusión de que los docentes carecían de conocimientos sobre la lúdica establecida en el currículo de dicho nivel, así como de la planificación de actividades lúdicas para los diferentes momentos de la rutina diaria. Se motivó a los docentes a participar en un plan de capacitación mediante talleres que abordaban estrategias y planificaciones de actividades, a lo cual respondieron de manera positiva. El equipo investigador procedió de inmediato a diseñar el plan de

intervenciones para capacitar a los docentes y presentarlo al equipo de gestión. Los docentes mostraron entusiasmo por aprender y utilizar una plataforma específica. Este plan incluye una serie de intervenciones que se describirán más adelante.

El equipo investigador, aún más motivado, comenzó a llevar a cabo las capacitaciones planificadas. Estas se llevaron a cabo en el centro educativo de manera consecutiva, teniendo en cuenta que se acercaban las vacaciones de los estudiantes y luego las de los docentes. Así, se dio inicio al primer encuentro antes de las vacaciones, dando inicio al proceso de ejecución. Se implementaron tres intervenciones con una duración de hasta una hora cada una, con la participación de cuatro docentes y los cuatro miembros del equipo de gestión. Los talleres se presentaron en forma de presentaciones, y cada una de las tres intervenciones tenía un propósito distinto: Durante el primer taller, el objetivo fue establecer estrategias pedagógicas para incorporar el juego como un componente de aprendizaje para los niños del grado preprimario. Todos los participantes mostraron motivación para participar y aprender. Se abordaron temas como la estructura de diferentes estrategias lúdicas, su importancia y características, así como las diversas formas de incorporar el juego en las actividades diarias. Además, se realizó una sesión de retroalimentación con los docentes para conocer sus impresiones sobre el taller, y expresaron su entusiasmo por aprender nuevas cosas. Después, se llevó a cabo el segundo taller con el objetivo de planificar actividades que integren el juego como estrategia de aprendizaje en los niños del grado pre-primario. Durante este taller, se utilizó la navegación y la exploración en tiempo real para motivar a los docentes a realizar actividades planificadas con el juego, con el fin de promover el aprendizaje en los niños y comprender los beneficios que ofrece su utilización, así como otras alternativas y estrategias de planificación y sus respectivos beneficios. Se destacaron los beneficios del juego, se analizaron sus ventajas y desventajas, y se realizaron comparaciones entre actividades con y sin juego. Además, se trabajó con diversas actividades y plataformas que sirven de apoyo al trabajo pedagógico del docente.

En el tercer taller, el objetivo fue proporcionar herramientas pedagógicas para seleccionar adecuadamente los recursos didácticos que integren el juego como estrategia de aprendizaje. Se llevaron a cabo actividades prácticas guiadas con diversas herramientas, donde se mostró cómo crear diferentes juegos para promover el aprendizaje, cómo trabajar con recursos lúdicos y cómo utilizarlos en el momento adecuado. También se exploraron las herramientas pedagógicas propuestas para el nivel, identificando cuáles de ellas se pueden utilizar para enseñar diferentes contenidos. Tanto los docentes como el equipo de gestión participaron

activamente en la exploración de estos recursos y mostraron una gran motivación, ya que representaba una forma diferente de implementar en sus prácticas pedagógicas. Cada participante demostró una actitud positiva y se mostró contento de que el centro educativo fuera considerado para la realización de estos talleres. El objetivo principal de estos talleres fue fortalecer los conocimientos necesarios, permitiendo a los docentes adquirir nuevos conocimientos sobre el uso e implementación del juego en sus planes de clase, logrando así competencias específicas en este ámbito.

En base al objetivo específico 3: Proporcionar herramientas pedagógicas para la adecuada selección de los recursos didácticos que integren el juego como estrategia de aprendizaje en los niños del pre-primario del centro educativo Jaime Shephard, periodo escolar 2022-2023. Finalmente, en este objetivo las investigadoras llegaron a la conclusión, de que, a través del juego, los niños exploran, experimentan, interactúan y desarrollan habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas de manera lúdica y natural. De igual forma la selección de herramientas de juegos debe basarse en los objetivos educativos establecidos para el nivel inicial. Los juegos seleccionados deben estar alineados con los contenidos curriculares y promover el desarrollo integral de los niños, abordando diferentes áreas de desarrollo. Las docentes comprendieron que, la integración del juego como estrategia de aprendizaje en el proceso educativo de los niños requiere una selección cuidadosa y adecuada de los recursos didácticos. Al proporcionar herramientas pedagógicas para esta selección, se promueve un ambiente de aprendizaje enriquecedor y significativo. Consideran que, la adecuada selección de los recursos didácticos de juego implica considerar diversos aspectos. En primer lugar, es esencial que los recursos estén alineados con los objetivos educativos y las competencias que se pretenden desarrollar en los niños. Los juegos deben ser seleccionados de manera que aborden de forma efectiva los contenidos curriculares, fomentando el desarrollo integral de los niños en áreas como la cognitiva, la emocional, la social y la motora.

Además, es importante tener en cuenta las características individuales de los niños, como su edad, nivel de desarrollo y diversidad cultural. Los recursos didácticos de juego deben ser apropiados para el grupo de niños al que van dirigidos, ofreciendo desafíos adecuados a su nivel de competencia y asegurando su participación activa. Asimismo, explicaron que se debe considerar la variedad de recursos didácticos disponibles, incluyendo juegos de construcción, juegos de mesa, juegos al aire libre, materiales manipulativos, entre otros. Proporcionar una amplia gama de recursos permite a los niños experimentar distintas formas de juego y explorar

diferentes habilidades y conocimientos. Finalmente, es importante evaluar de manera continua el impacto de los recursos didácticos de juego en el aprendizaje de los niños. Esta evaluación permitirá ajustar y mejorar la selección de los recursos, asegurando que cumplan con los objetivos educativos y las necesidades de los niños.

En relación al objetivo general, se concluye que la presente investigación titulada el juego como estrategia de aprendizajes en los niños del grado pre-primario del Nivel Inicial en el centro educativo Jaime Shephard, regional 14 Nagua, Distrito o4 Samaná, periodo 2022-2023, Nuestro objetivo general de investigación consistió en resaltar la importancia de implementar estrategias de juego en el proceso de aprendizaje de los niños del grado pre-primario en el Nivel Inicial. Durante nuestra investigación en el centro educativo, observamos la falta de habilidades por parte de los docentes y su timidez al implementar estas estrategias en el aula. Basándonos en observaciones, la ejecución de la acción relacionada con el uso del juego en las actividades diarias de los niños, decidimos implementar talleres en el centro educativo. En total, se llevaron a cabo tres talleres con diferentes propósitos, metodologías y estrategias de aprendizaje. Durante el desarrollo de los talleres, los docentes demostraron optimismo desde el inicio hasta la conclusión, mostrando su disposición a adquirir nuevos conocimientos en línea con el objetivo general de nuestra investigación. En relación al conocimiento de los docentes sobre las diversas herramientas y recursos didácticos que se pueden utilizar como estrategias en el Nivel Inicial, se pudo observar que toda investigación sigue un modelo, esquema o plan que guía todo el proceso. En esta investigación-acción, el modelo utilizado fue el de Kemmis, según lo definido por Sequera (2014). Este modelo implica un proceso cíclico que involucra la colaboración entre los miembros de la organización y los expertos participantes. El autor destaca que estos procesos son repetitivos a lo largo del período de investigación, y se refiere a un sistema de investigación que implica acciones significativas.

El proceso de enseñanza-aprendizaje llevado a cabo a través de los diferentes talleres entre investigadores y docentes demostró que ambos se sintieron motivados y consideraron que estos talleres les ayudarían a planificar de manera interactiva sus prácticas pedagógicas, priorizando el uso del juego como estrategia. Los docentes manifestaron su agradecimiento por la iniciativa, ya que también necesitaban adquirir conocimientos sobre la importancia e implementación del juego en beneficio de todos. La disposición de todos los involucrados fue tomada en cuenta y esto permitió que los docentes observan diferentes actividades y recursos para trabajar en el aula y desarrollar el potencial de cada niño.

Durante los tres talleres, el equipo investigador implementó diferentes momentos de aprendizaje, con el apoyo del equipo de gestión, quienes también expresaron su gratitud. Se evidenció la participación espontánea de cada participante en las conclusiones, lo que demostró su interés en utilizar el juego en su práctica pedagógica y agradecieron la oportunidad de aprender nuevos métodos de enseñanza y compartir los contenidos conceptuales.

En conclusión, los docentes y el equipo de gestión se mostraron satisfechos con los nuevos conocimientos adquiridos. El equipo investigador logró alcanzar el objetivo general planteado mediante diferentes estrategias en consonancia con los objetivos específicos medibles y alcanzables. Estos fundamentaron la realización de esta importante investigación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abarca , A., Alpizar, F., Sibaja, G., & Rojas, C. (2013). Técnicas cualitativas de Investigación. San José, Costa Rica .

Arevalo, M., & Carreazo, Y. (2016). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE . Obtenido de file:///C:/Users/Admin/Desktop/DOMINGUITA/TESIS%20DE%20GRADO.

Ausubel, D. P. y Sullivan E. V. (1983): El desarrollo infantil. 3. Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos. Barcelona. Paidós

Bruner, J. (1984): Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid. Alianza

Cabrera, A. (1995). Tesis: El juego en educación preescolar. Desarrollo social y cognoscitivo del niño. México: UPN.

Ferrand, F. (2005). ¿Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años. Madrid: Narcea.

González, E. (2000). Psicología del ciclo vital. Madrid: CCS.

Hernández, Fernández y Batista (2010). Metodología de la investigación.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6ª Edición). México D.F: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A.

Hurtado, I. y Toro, G. (1998). La investigación y método cuantitativo; Valencia-Venezuela.

Hernández, Fernández y Baptista (2003) ITSON | Diseños de Investigación | Diseños de Investigación y Experimento
http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa14/disenio_investigacion/p3.htm

López y Franco (2017). La investigación-acción como una propuesta metodológica desde lo curricular para <https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2017/e025.pdf>

Mariotti, F. (2011). La recreación y los juegos. Las competencias a través del juego. México: Trillas.

Minerd . (2016). El Trabajo Diario en el Nivel Inicial. Santo Domingo.

Minerd. (2016). Diseño Curricular del Nivel Inicial. Santo Domingo.

Piaget, J. (1932): El juicio moral en el niño. Barcelona. Fontanella.

Piaget, J. (1966): Response to Sutton - Smith. Psychological Review.

Piaget, J.(1946): La formación del símbolo en el niño. (“Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños”) México. Fondo de cultura económica

Rojas, R. (junio de 2019). Técnicas de Investigación. Obtenido de <http://tecnicasdeinvestigacion.blogspot.com/p/importancia-de-las-tecnicas.html>

S.J. Taylor y R. Bogdan. (1986). Introducción a los métodos cualitativos de investigación.

Sánchez, S. (1983). Diccionario de las ciencias de la educación. Madrid: Santillana.

Soloviera, Y. (2012). La actividad de juego en la edad preescolar. México: Trillas

Suárez, J. M. (2010). "La relación entre la integración de las tecnologías de la información y comunicación y su conocimiento." (“(PDF) La relación entre la integración de las tecnologías de la ...”) Revista de Investigación Educativa, 31-50.

Sampieri (2016). Portafolio académico.
<https://portaprodti.wordpress.com/enfoquecualitativo-y-cuantitativo-segun-hernandez-sampieri/>

Sampieri (2020). enfoque cualitativo y cuantitativo.pdf.
http://www.soyidem.com/referencias/cip_u4_enfoquecualitativoycuantitativo.pdf

Sampieri y Fernández (2003). capitulo3.pdf.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lad/hernandez_s_j/capitulo3.pdf

Sequera (2014). Investigación acción: un método de investigación. <http://arje.bc.uc.edu.ve/arj18/art23.pdf>

Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1-91.Recuperado.d
http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

Vander, Z. (1986). Manual de Psicología Social. Paidós.

Vygotsky, L.S. (1932): Thought and Language. Cambridge. Más: MIT Press. (Trad. Cast: Pensamiento y lenguaje. Buenos Aires. La Pléyade, 1977.)

Vygotsky, L.S. (1979): El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. (“El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la educación ...”)

Vallejo y Franco (2009). La triangulación como procedimiento de análisis para investigaciones educativas. <http://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/download/84/4001?inline=1>

INSTRUCCIONES PARA LA CONSULTA DEL TEXTO COMPLETO:

Para consultar a texto completo esta tesis solicite en este formulario (<https://forms.gle/vx5iLzv1pAMyN3d59> como hipervínculo) o dirigirse a la Sala Digital del Departamento de Biblioteca de la Universidad Abierta para Adultos, UAPA.

Dirección

Biblioteca de la Sede – Santiago

Av. Hispanoamericana #100, Thomén, Santiago, República Dominicana
809-724-0266, ext. 276; biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Santo Domingo Oriental

Calle 5-W Esq. 2W, Urbanización Lucerna, Santo Domingo Este, República Dominicana. Tel.: 809-483-0100, ext. 245. biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Cibao Oriental, Nagua

Calle 1ra, Urb Alfonso Alonso, Nagua, República Dominicana.
809-584-7021, ext. 230. biblioteca@uapa.edu.do