

**CENTRO REGIONAL DE EDUCACIÓN NORMAL
“PROFRA. AMINA MADERA LAUTERIO”
CLAVE: 24DNL0002M**



GENERACIÓN 2015-2019

TESIS DE INVESTIGACIÓN

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE
DE LOS ALUMNOS DE CUARTO GRADO**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTA

JOSE MANUEL ALVARADO MENDEZ

DEDICATORIAS

Hoy se cumple un proyecto que empezó hace aproximadamente cuatro años, el cual no hubiera sido posible sin el apoyo de las personas que en cada momento estuvieron a mi lado, me inspiraron y nunca me dejaron, por esto les dedico mi trabajo y esfuerzo con mucho cariño a ustedes mi familia.

Primeramente quisiera dedicar este esfuerzo a mi hermana Alejandra, que a pesar de que la distancia nos separa, siempre ha encontrado la manera de estar cerca de mí y me ha apoyado en momentos determinantes de mi vida.

A mi sobrino Fernando, que desde que nació se convirtió en una luz en mi vida y que me ha enseñado más de lo que pudiera enseñarle yo a él. Su inocencia y admiración por el mundo es lo que me motiva a convertirme en un ejemplo para él.

A mis amigos Salvador, Uriel e Iván, que hicieron que este camino fuera más llevadero y compartieron conmigo grandes momentos que se quedarán para siempre en mi memoria

Al profesor Juan Manuel Tello, que durante mi estancia en la normal se convirtió en un guía y un gran amigo y que me enseñó que siempre hay cosas buenas hasta en los malos momentos.

Finalmente a mis papás, las personas que más quiero en el mundo, que durante este camino aguantaron todo tipo de situaciones conmigo, y que desde pequeño, me han llevado de la mano para que logre lo que me proponga en la vida. Definitivamente son los ángeles que Dios puso en mi vida, ya que sin ellos nada de esto sería posible. Este trabajo no es mío, es de ellos, y lo llevan construyendo 22 y que nunca voy a tener la manera de pagarles todo lo que han hecho por mí.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todos los maestros que fueron parte de mi formación como docente. Pero aun agradezco más a todos aquellos maestros que fueron parte de mi formación como persona.

Quiero agradecer a la maestra Liliana Rodríguez, quien fue la guía para que este trabajo pudiera ser concretado.

A todos los maestros, secretarias, directores, intendentes y aquellas personas que siempre estaban para dar sus servicios a los alumnos.

La normal ha sido una experiencia curiosa, en mi caso dolorosa, pero que tuvo muchos destellos de alegría, que estoy seguro que en algún momento de mi vida, la recordaré con cariño.

Espero en algún momento de mi vida volver para recordar con amigos y maestros los momentos que pasamos juntos y las experiencias que nos dejó esta aventura.

Es momento de culminar una etapa, pero también de iniciar otra, sin embargo, no es algo que me ponga triste, o que me provoque miedo, más bien es algo que me causa emoción. El viaje llega a su conclusión y es por ello que agradezco a todas las personas que hicieron esto posible y que llegaron a mi vida para darme su amistad o una lección. Me voy contento y agradecido con todos por ayudarme a terminar esta etapa.

El viaje fue emocionante pero, parte del viaje, es su final...

INDICE DE CONTENIDOS

Contenido	
Introducción.....	1
1. Planteamiento del problema	3
1.1 Antecedentes.....	3
1.1.1 Marco legal y normativo.....	4
1.1.2 Estado del arte	6
1.2 Definición del problema	18
1.2.1 Contextualización del problema	20
1.3 Justificación	22
1.4 Objetivos.....	23
1.4.1 Objetivo General.....	23
1.4.2 Objetivos Específicos	23
1.5 Preguntas de investigación	24
1.6 Hipótesis	24
1.7 Metodología de la investigación.....	24
1.7.1 Paradigma	24
1.7.2 Enfoque.....	25
1.7.3 Tipo.....	26
1.7.4 Metodología de análisis	26
1.7.5 Técnicas e Instrumentos	27
1.7.6 Población o muestra.....	28
2. Fundamentación teórica.....	29
2.1 Marco Conceptual.....	30
2.2 Marco histórico.....	34
2.3 Marco referencial.....	36
3. Diseño de estrategias	38
3.1. Características del grupo escolar	38
3.1.1 Contexto	38
3.1.2 Escuela.....	39
3.1.3 El grupo escolar	40
3.2 Diseño de estrategias	40
3.2.1 Concepto de estrategia.....	40
3.2.2 Estrategia didáctica.....	41

3.2.3 Tipos de estrategias	42
3.2.4 Elementos de planificación.....	44
3.3 Diseño general de estrategias	47
3.3.1. Fases	47
4. Evaluación de resultados	53
4.1 ¿Qué es la evaluación?	53
4.2 Referentes teóricos que sustentan la evaluación.....	54
4.3 Instrumentos y técnicas de evaluación	55
4.4 Evaluación de las estrategias	57
4.4.1 Análisis del diagnóstico.....	57
4.4.2 La búsqueda del conocimiento	59
4.4.3 Uniendo las piezas del saber.....	62
4.4.4. La feria del conocimiento	66
4.4.5 Análisis de la evaluación final.....	70
4.5 Avances grupales	72
Conclusiones.....	75
Referencias.....	84
Anexos.....	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	6
Tabla 2	48
Tabla 3	49
Tabla 4	51
Tabla 5	57
Tabla 7	63
Tabla 8	67

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Espacios de la escuela

Anexo B. Cancha deportiva

Anexo C. Patio Cívico

Anexo D. Cancha de fútbol

Anexo E. Aulas de la escuela

Anexo F. Estrategia 1

Anexo G. Exposición de trabajos

Anexo H. Rompecabezas

Anexo I. Trabajo final

Introducción

La presente investigación se realiza con distintos objetivos a cumplir, ya que a través de los años de la licenciatura en curso, se han obtenido experiencias sobre la práctica docente, las cuales llegan a enriquecer a los docentes en formación pero que a su vez generan muchas dudas sobre las formas de trabajo que se llevan a cabo en las escuelas de nuestro país.

Durante las jornadas de prácticas que se llevaron a cabo dentro de la formación docente, hubo un fenómeno que fue observado por el autor de esta investigación y que lo llevo a realizarse la siguiente pregunta: ¿por qué los maestros casi nunca usan juegos para enseñar a los alumnos?, esto debido a que, en las escuelas donde se realizaron observaciones y prácticas se presentaba continuamente la misma situación y era de llamar la atención.

Se dice que hoy en día el docente debe ser un facilitador y un guía para el alumno en la construcción de su conocimiento y no un dominador del aula, pero curiosamente se sigue presentando esta manera de trabajar dentro de las aulas, en donde los maestros piden a sus alumnos llegar de manera ordenada, sentarse, recibir un explicación (que en algunas ocasiones llega a ser deficiente), responder las actividades que se plantean dentro de los libros de texto, pasar con el mismo maestro a que sean registradas para después generar una evaluación por el cumplimiento de las mismas, pero, ¿será realmente efectiva esta manera de trabajar?

Si bien no es del todo malo, resulta preocupante que en pleno siglo XXI, en donde los docentes tienen acceso a un sinnúmero de posibilidades a través de las herramientas digitales, sigan optando por utilizar métodos tan antiguos para originar el conocimiento a los alumnos.

Al haber experimentado estas situaciones que se llevan a cabo en las aulas, causa pensar si realmente los alumnos están obteniendo los aprendizajes que se esperan, pero aún más que eso, se piensa si realmente están siendo felices al aprender. Ya que desde el punto de vista de quien escribe esta investigación, los niños son seres extraordinarios que durante esa etapa de su vida su única preocupación debería ser estar feliz y disfrutar.

Sin embargo, es importante considerar el aprendizaje que se obtiene en la escuela, como un medio para poder desarrollarse de manera mental, pero también como miembro de una sociedad. Si se lograra conjuntar esas dos partes, diversión-aprendizaje, seguramente los resultados serían mucho más positivos, ya que hasta para el docente en servicio, el realizar su labor podría ser una tarea de creatividad continua.

Es por ello que el tema de esta investigación consiste en aplicar estrategias lúdicas en las que el alumno pueda aprovechar de una mejor manera su estancia en el centro escolar pero que al mismo tiempo se encuentre en una mejora continua de sus aprendizajes al dar solución a las distintas actividades lúdicas que se le puedan plantear.

Para el desarrollo de esta investigación se toma como muestra al grupo de cuarto grado sección “B” de la escuela primaria Educación y patria ubicada en el municipio de Villa de la Paz, con el objetivo de lograr desplegar en ellos la mejora de aprendizajes pero que se cree un ambiente de diversión para lograr cumplir con el objetivo.

Una de las principales motivaciones por las cuales se desarrolla este tema de investigación es el obtener el título de licenciado en educación primaria, sin embargo, esto pasa a segundo término cuando lo que realmente interesa, es que sean los alumnos quienes logren tener un mayor desarrollo de sus competencias genéricas y profesionales y habilidades para la vida.

Cabe destacar que el desarrollo de esta investigación también logra acrecentar algunas competencias de quien la realiza, pero que también tiene como objetivo el desarrollar aquellas que no lograron ser maduradas en su totalidad, en este caso, las competencias genéricas y profesionales que el autor pretende favorecer mediante la investigación son las siguientes:

- Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones.
- Aprende de manera permanente

El desarrollar estas competencias durante la elaboración de la presente investigación será de vital importancia ya que se pretende que al finalizar la licenciatura se pueda haber logrado ser una persona altamente competitiva en el ámbito docente.

Dentro de la investigación, se profundiza en la metodología de investigación que se implementará para el desarrollo de la temática, así como también los elementos que deben ser tomados en cuenta para llevarla a cabo de una manera eficiente.

También se hace mención de distintos autores que han contribuido desde su perspectiva en el análisis de esta temática y cómo según ellos la lúdica, si influye en la obtención de conocimientos por parte de los alumnos.

Sin más preámbulo se dará inicio esperando que la temática de investigación sea del agrado del lector, pero aún más importante que logre cumplir con las metas establecidas y pueda ser de utilidad para futuras generaciones.

Capítulo 1 Planteamiento del problema

1.1 Antecedentes

Durante la formación docente que se ha llevado en la escuela normal, se han vivido diversas experiencias, en las cuales, se ha logrado observar el trabajo de distintos maestros, con la finalidad de lograr obtener una visión más amplia de lo que implica la labor docente y que en un futuro se puedan mejorar muchas de las prácticas puestas en marcha en las aulas.

Un fenómeno detectado durante las jornadas de observación y de prácticas, ha sido la falta de trabajo con estrategias lúdicas por parte de los docentes que se encuentran frente a grupo. Es por ello que la temática de esta investigación se dirige a la implementación de estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje de los alumnos. La implementación de estrategias lúdicas en las aulas, es una forma de trabajo que es utilizada a nivel internacional, siempre con el objetivo de lograr conocimientos significativos en los educandos.

Al analizar distintas investigaciones, se han encontrado resultados sobre cómo los planteamientos lúdicos o también llamado juegos, se han utilizado no solamente para dar clases en instituciones, sino que también como medio para la sobrevivencia, ya que en la antigüedad a los niños se les enseñaba a cazar como parte de un juego y así ellos aprendían a obtener la carne que serviría para alimentar a sus tribus.

Las estrategias lúdicas en la educación, son vistas como una gran herramienta que contribuyen al docente a lograr de una manera más significativa la transmisión de conocimiento y que guía de manera más efectiva a los alumnos a la obtención de aprendizajes.

En el trabajo observado en distintas aulas, fue casi nula, la implementación de estas estrategias debido a que muchos docentes consideran que hay maneras más efectivas de lograr que los aprendizajes en los niños sean significativos.

En el plan de estudios 2011 se dice que las actividades deben representar desafíos intelectuales con la intención de que los alumnos formulen distintas soluciones al mismo problema. Es por ello que las estrategias lúdicas pueden ser utilizadas como un problema, y guiar al alumno a ser formulador de soluciones pero que a su vez el aprendizaje que descubra, sea de utilidad en su vida diaria.

Es así como a través de distintas experiencias, el uso de estrategias lúdicas ha ayudado a mejorar el aprendizaje en los alumnos, es por eso, que la temática de investigación, propone estrategias lúdicas con el objetivo de convertirlas en herramientas que puedan ser aplicadas en pro del aprendizaje de estos.

1.1.1 Marco legal y normativo

El marco normativo es el conjunto general de normas, criterios, metodologías, lineamientos y sistemas, que establecen la forma en que deben desarrollarse las acciones para alcanzar los objetivos propuestos en el proceso.

Para sustentar esta investigación de manera legal se acudió al Artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, la cual menciona:

“Toda persona tiene derecho a recibir educación. El Estado -Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios-, impartirá educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. La educación preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica; ésta y la media superior serán obligatorias.

El siguiente fragmento extraído de; Ordenjuridico.gob.mx, 2018 menciona “La educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente, todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia”.

De igual manera se analizó la Ley General de Educación en la cual el Artículo 3° nos menciona lo siguiente “El Estado está obligado a prestar servicios educativos de calidad que garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos, para que toda la población pueda cursar la educación preescolar, la primaria, la secundaria y la media superior. (Ley General de Educación, 2018).

Se hace mención de este artículo, ya que el trabajo que se pretende realizar durante la investigación, es una práctica docente de calidad en la que se trabaje para tener logros máximos en los alumnos.

También se hizo un análisis del documento de perfil, parámetros e indicadores para los docentes de educación primaria, en el cuales se rescata como sustento la dimensión 2 que lleva por nombre “Un docente que organiza y evalúa el trabajo educativo, y realiza una intervención didáctica pertinente”, en que se encuentra el parámetro 2.1 “Organiza su intervención docente para el aprendizaje de sus alumnos” del que finalmente se toman

varios indicadores que responden de manera precisa como sustento a la presente investigación, como lo son:

2.1.1 Identifica las características del entorno escolar para la organización de su intervención docente.

2.1.2 Identifica las características de los alumnos para organizar su intervención docente y atender sus necesidades educativas.

2.1.3 Diseña situaciones didácticas acordes con los aprendizajes esperados, con las necesidades educativas de sus alumnos y con los enfoques de las asignaturas de Educación Primaria.

2.1.4 Organiza a los alumnos, el tiempo y los materiales necesarios para su intervención docente.

Los indicadores hacen una breve descripción de lo que se debe realizar profesionalmente en la práctica educativa por lo cual se convierten en una normativa que se deberá seguir para la realización de esta investigación.

La elaboración de esta investigación también se sustenta en las orientaciones académicas para la elaboración del trabajo de titulación la cual menciona lo siguiente:

La titulación, en el marco de los planes y programas de estudio 2012, constituye el último de los procesos que los estudiantes habrán de realizar para concretar su formación inicial.

La tesis de investigación tendrá como propósito fundamental demostrar las distintas capacidades de los estudiantes para resolver los problemas de su práctica profesional y de su propia formación como docentes, estableciendo una relación particular con las competencias genéricas y profesionales, al igual que con los trayectos y los cursos que conforman el plan de estudios.

Esto se explica básicamente porque cada espacio curricular ha propiciado que el estudiante elabore evidencias de aprendizaje de diversa índole y alcance, que dan cuenta de su capacidad para aplicar distintos tipos de saber a problemáticas teórico-prácticas de la docencia.” (Dgespe.sep.gob.mx, 2018).

Este documento cuenta con los lineamientos mencionados anteriormente y el autor, busca cumplir con el perfil de egreso que se maneja en el plan de estudios de la licenciatura de educación primaria 2012, por lo cual también se desea favorecer el desarrollo de competencias genéricas y profesionales.

Las competencias están directamente ligadas a la práctica docente, ya que son el referente fundamental, en el que se inician y terminan dos procesos; el de la formación inicial del docente que conducirá a establecer criterios específicos para valorarlas

considerando el grado de dominio de un profesor y el de la formación continua, que conduce al docente al perfeccionamiento de su práctica, valorando distintos factores para el desarrollo de éstas.

A través de esta investigación se planea fortalecer las competencias genéricas y profesionales obtenidas durante el trayecto formativo y lograr obtener aquellas que no se lograron desarrollar en este lapso de tiempo, las cuales desde el punto de vista del autor, son las siguientes:

Tabla 1

Competencias genéricas y profesionales a desarrollar durante la investigación

Competencias genéricas	Competencias profesionales
Usa su pensamiento crítico y creativo para la solución de problemas y la toma de decisiones. Aprende de manera permanente	Aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar. Utiliza recursos de la investigación educativa para enriquecer la práctica docente, expresando su interés por la ciencia y la propia investigación.

Estas competencias deberán ser desarrolladas a lo largo de esta investigación con la finalidad de cumplir con los lineamientos del perfil de egreso que establece el plan de estudios 2012 y poder realizar una mejora en la práctica educativa.

Los documentos anteriormente mencionados tienen en común, elevar la calidad educativa, ya que con ellos se establecen criterios, que los docentes deben cumplir para poder realizar una mejor práctica educativa y finalmente lograr el crecimiento intelectual, social y personal de los alumnos.

1.1.2 Estado del arte

El estado del arte es una categoría central y deductiva que se aborda y se propone como estrategia metodológica para el análisis crítico de las dimensiones política, epistemológica y pedagógica de la producción investigativa en evaluación del aprendizaje.

Arredondo (1989, citado por S. Jiménez 2009, p. 147), plantea que la construcción un estado del arte coadyuva de manera muy importante en la formación para la investigación, y la define como: [...] la capacidad del individuo para la delimitación de problemas, la búsqueda y desarrollo de herramientas teóricas y metodológicas, la organización, el cuidado y los controles que han de tenerse en el proceso, la reformulación ante lo imprevisto, la priorización y el procesamiento de la información, la señalización de los límites y los alcances de lo obtenido, la inferencia de los usos deseables y posibles de los resultados, la apertura de la información y confrontación de lo investigado, el establecimiento de nuevas hipótesis y la necesidad de realizar nuevos trabajos complementarios.

El objetivo es realizar un análisis de diversas investigaciones que se relacionan con la temática abordada durante esta misma investigación. Para ello se tomaron en cuenta tres investigaciones de tres contextos distintos los cuales son: Internacionales, Nacionales, y Locales.

El obtener diferentes perspectivas de varios investigadores sobre una temática similar y el realizar un análisis de las metodologías empleadas, los resultados obtenidos por éstos, nutre de información este documento, ya que con ello, se puede hacer la valoración sobre cuáles metodologías aplicadas han tenido mejores resultados, y así poder tener una mejor decisión sobre la metodología que se empleará en esta investigación.

La forma en que se encuentran distribuidas las investigaciones mencionadas en este documento, es de orden de mayor a menor, comenzando por el contexto internacional, para después seguir con el nacional y finalizar con el local. A continuación se muestran las investigaciones que nutren al presente documento.

Contexto Internacional

La investigación “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.” Fue elaborada por Mariana Campos Rocha-Ingrid Chacc Espinoza -Patricia Gálvez González en la universidad de Chile en la facultad de ciencias sociales en el departamento de Educación, ubicada en Santiago, Chile en el año 2006.

Al respecto con la metodología de investigación aplicada, los autores, mencionan lo siguiente: el estudio es de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos etapas, a saber: etapa de categorización y etapa de propuesta.

En la etapa de categorización los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron registros de observación semi-estructurada y entrevistas individuales, y los datos

obtenidos se vaciaron en tablas de contenido que luego se analizaron cualitativamente. En la etapa de propuesta, la recolección de datos se realizó a través de pruebas (pre y post test), listas de cotejo, registros de observación, registros anecdóticos y un plenario.

El análisis de los datos se hizo de modo cuantitativo y cualitativo, considerando los grupos control y experimental antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica.

A partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. En este sentido, a través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

Por lo que se concluye que esta investigación sirve para orientar de manera adecuada los objetivos de este documento.

Al analizar esta investigación se puede encontrar que se realizó una metodología mixta la cual consiste en usar un enfoque cualitativo y cuantitativo.

Se menciona que se pretende incorporar el juego como una estrategia pedagógica, esto es una gran similitud a lo que se pretende hacer en esta indagación por lo cual, el estudio de la anterior investigación brinda herramientas de análisis que se pueden tomar en cuenta para la realización de una propuestas de estrategia didáctica y que se lleve a cabo de una buena manera.

La siguiente investigación de carácter internacional que lleva por título “La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas” de la autora Olga Patricia Ballesteros, fue elaborada en la universidad nacional de Colombia en la facultad de ciencias en Bogotá, D.C., Colombia 2011.

En el resumen de la investigación, la autora menciona lo siguiente: En este trabajo se propone una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomente competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte de estudiantes del grado 601 del Colegio Las Américas I.E.D. de Bogotá. La propuesta tiene como premisa que el aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo que se puede apoyar en la lúdica como generadora de “motivación intelectual”.

El progreso en el nivel de comprensión de la teoría corpuscular se evaluó teniendo en cuenta cuatro dimensiones: imagen de la materia, aceptación del vacío, características de las partículas y nivel explicativo, propuesta elaborada por Blanco y Prieto obteniéndose los siguientes resultados: del 100% de estudiantes el 55% paso de una “teoría macro-

micro” a una “teoría partículas-vacío” y un 45% se mantuvo en una visión “macro-micro” de la materia en parte por dificultades en la competencia comunicativa y en parte por la resistencia cognitiva que genera la noción de discontinuidad y de vacío.

La investigación anterior hace un buen aporte a este documento, ya que menciona que la lúdica puede ser generadora de “motivación intelectual”. Como se pretende en esta investigación, el cultivar en los alumnos las ganas de aprender por medio de actividades lúdicas y que les generen un aprendizaje significativo.

El generar la llamada “motivación intelectual” hace que los alumnos se sientan más comprometidos con el aprendizaje ya que a partir de las actividades lúdicas se empieza a crear el interés por el conocimiento. Es por ello que es importante estar en constante innovación dentro del aula de clases para generar esta motivación.

La siguiente investigación lleva por título “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”, de la autora Ana María Leyva Garzón, fue elaborada en la Pontificia Universidad Javeriana-Facultad de Educación-Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil en Bogotá, II periodo de 2011.

El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como estrategia didáctica, es de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo).

Entendiéndolo como “multimetódico, naturalista e interpretativa. Es decir, que los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan. La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” Vasilachis (2006, p.25).

Durante esta investigación del juego como estrategia didáctica se realizaron diversas fases que le permitieron al investigador poder recoger datos, teorías, sustentos válidos y coherentes, que le dieron fuerza suficiente para poder abordar el proceso investigativo y poderlo concluir respondiendo a la pregunta de investigación.

Con base a las respuestas mencionadas anteriormente, se encontró evidencia desde la teoría según“ Bañereset al. 2008, sobre los juegos cooperativos, juegos que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común, se ha evidenciado que:

- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos ente los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.
- Incrementan las conductas pro-sociales (ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales.

- Potencian la participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula.
- Mejoran el concepto de uno mismo y de los demás”.

Esta investigación es de mucha utilidad ya que al utilizar una metodología cuantitativa permite conocer como es el análisis de los datos y poder desarrollar e interpretar de manera más precisa.

Los hallazgos encontrados dentro de esta investigación muestran resultados positivos, por lo cual es de llamar la atención la metodología empleada. También se dice que fue necesaria la recolección de datos en distintas etapas de la investigación, lo cual es importante tomarlo en cuenta para el momento de la aplicación de estrategias en la presente investigación.

Contexto Nacional

La investigación que lleva por título “Impacto del uso de diversos juegos didácticos virtuales como mediadores tecnológicos, en la construcción de aprendizaje significativo y desarrollo de competencias en el área de matemáticas” de la autora Ingrid Cristina Vázquez Roja, elaborada en la Escuela de Graduados en Educación ubicada en Nezahualcóyotl, México, 2012.

A fin de analizar y evaluar el impacto de diversos juegos didácticos virtuales como mediadores tecnológicos en la construcción de aprendizaje significativo y en el desarrollo de competencias en el área de matemáticas de los estudiantes de segundo grado de primaria, la presente investigación mixta, se fundamentará en una primera parte en la investigación cualitativa desde una perspectiva teórica fenomenológica que expone “El propósito es estudiar y describir la esencia de la experiencia humana vivida” (Deutscher, 1973 citado por Ruiz, y Mayan, 2001, p. 18).

De esta manera se entiende que este enfoque o método, pretende comprender los fenómenos sociales, desde la representación del actor, explora el modo como se experimenta el mundo. Es así que se logrará analizar el impacto de los juegos didácticos virtuales como mediadores tecnológicos no sólo en los aprendizajes de los alumnos sino en su motivación, creatividad y desarrollo de competencias desde su perspectiva de cómo viven el mundo.

De igual forma se utilizará el método cuantitativo que buscará las razones del uso de los juegos didácticos virtuales en la educación, su impacto en la construcción de nociones de pensamiento lógico matemático como lo son: seriación, clasificación y conservación, así

como la frecuencia y en qué situaciones se emplea la tecnología como mediador. A esta conjunción de métodos se le designa método mixto.

Uno de los hallazgos importantes que se descubrieron se define en lo siguiente, la tecnología, que en este caso fueron los juegos didácticos virtuales, puede ser un mediador en el proceso enseñanza aprendizaje y se puede implementar en la práctica docente. No obstante, es necesario que tanto la institución como los docentes estén comprometidos con el objetivo de la educación, ya que al examinar las formas de trabajo de los profesores y valorar los textos que los estudiantes siguen en clase de matemáticas nos percatamos que hace falta otro tipo de recursos que apoyen a la construcción del aprendizaje de los alumnos puesto que en la era digital actual los libros de texto no son suficientes para abarcar los diversos estilos de aprendizaje.

El impacto del uso de estos recursos en la construcción de aprendizajes significativos y desarrollo de competencias, se logró percibir en un nivel básico puesto que el grupo no estaba a cargo del investigador y la limitación de tiempo afectó para aplicar diversos instrumentos que mostrarán con mayor claridad el impacto de dichos recursos en este ámbito.

Sin embargo, se logró percibir que cualitativamente sí se produjeron cambios y se propició un impacto mayor al percibir a los niños más interesados en sus clases, con una conducta diferente ante la presencia de las computadoras e incluso dentro de su aula normal, al reconocer que dentro de una clase aunque sea en el aula de medios tiene estructura y organización, que a pesar de que las actividades eran juegos también existían reglas y orden para participar en equipo e individual.

Esta investigación aporta mucho a la presente, ya que indica cómo también hay otras formas de juegos que pueden contribuir como estrategias de aprendizaje.

Una de los puntos a resaltar es el decir que los juegos virtuales terminan por crear un aprendizaje significativo y contribuye de gran manera a desarrollar nuevas habilidades. Es importante destacar como se usa un método cuantitativo para la recolección de datos del pensamiento lógico matemático, y el porqué de esta estrategia favorece el aprendizaje.

La siguiente investigación de carácter nacional se llama: “El juego como estrategia docente para lograr el conocimiento del número y el conteo en alumnos de segundo grado de preescolar” de la autora Elva Carolina García López realizada en Tecnológico de Monterrey ubicado en Tepic, Nayarit, México 2009.

Para dar respuesta a la pregunta planteada en esta investigación:¿De qué manera desarrollan alumnos de preescolar las competencias de pensamiento matemático para el

conocimiento del número y el conteo al utilizar la estrategia del juego?, se empleó la metodología de naturaleza cualitativa, la cual según Taylor y Bodgan (1990) es aquella donde el investigador es el instrumento principal para la colección y análisis de datos y evidencias de lo analizado; así mismo, sus observaciones se convierten en la principal fuente de los resultados, por ello la importancia de una observación a conciencia y basada en las personas que son motivo de la investigación.

De acuerdo con Martínez (2000), la investigación cualitativa se enfoca tanto en el contexto en donde se va a desarrollar la investigación, así como en la función y el motivo de los actos del ser humano, los cuales están siendo motivo del estudio.

En relación con el enfoque cualitativo, afirma que este “estima la importancia de la realidad, tal y como es vivida por el hombre, sus ideas, sentimientos y motivaciones; intenta identificar, analizar, interpretar y comprender la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones” (Martínez, 2000, p.8).

Así mismo, esta investigación fue enfocada hacia el estudio de caso, donde según Stake (1998), las investigaciones cualitativas de estudios de casos son descripciones abiertas y son aquellas de donde se espera llegar a la comprensión del caso estudiado mediante la experiencia y la realidad vivida en el día a día del estudio, siendo el investigador un observador constante que casi no interfiere dentro del estudio.

Se llevaron a cabo registros de los aprendizajes que cada alumno puso de manifiesto durante las actividades así como de las estrategias que utilizaron para resolver las situaciones problemáticas a las que fueron expuestos; de igual manera se observaron las reacciones que cada alumno tuvo al interactuar con sus compañeros y maestra al transcurrir los juegos propuestos.

Así mismo, se realizaron entrevistas a los seis alumnos seleccionados como objeto de estudio en relación a sus percepciones acerca de los juegos propuestos, dichas entrevistas fueron apoyadas por imágenes para facilitar las respuestas de los niños.

Todo lo anterior, con el objetivo de responder a la pregunta de investigación planteada: ¿De qué manera desarrollan alumnos de preescolar, las competencias de pensamiento matemático para el conocimiento del número y el conteo, al utilizar la estrategia del juego?

En relación con la respuesta de los niños ante determinados juegos para el trabajo de las matemáticas, se encontró que los alumnos seleccionados se mostraron dispuestos a participar en todos los juegos propuestos por la docente, mismos que fueron elegidos y adaptados a las necesidades del grupo con base en el Fichero de matemáticas (Fuenlabrada,

2004) y Desafíos al pensamiento matemático escolar de 2º grado (SEP, 2014). Se presentaron ante ellos como juegos divertidos y atractivos, la mayoría requerían de una organización de los alumnos por equipos lo cual permitió la interacción entre ellos y compartir saberes, opiniones y experiencias.

En cuanto al desarrollo de la habilidad matemática en los niños por medio de juegos, se encontró que los alumnos fueron mostrando mayor seguridad y habilidades relacionadas con las matemáticas al transcurrir de los días y con la aplicación de los juegos que anteriormente se hacen mención y a pesar de que no pudieron aplicarse todos los juegos que se tenían contemplados, pudo notarse y evidenciarse el desarrollo que los alumnos lograron en relación a los aprendizajes esperados que se pretendía favorecer.

Los avances logrados por los alumnos, tienen una estrecha relación con los Niveles de apropiación de los contenidos matemáticos en preescolar Gómez y Ríos (2011), encontrándose que los niños se ubican entre los niveles 1 y 2, lo cual se considera acorde a su nivel educativo y con un significativo avance en relación a como iniciaron esta investigación. Los alumnos lograron tener conocimiento del número en la vida cotidiana y el uso que pueden darle, así como darse cuenta de que el conteo es una herramienta que pudieron utilizar para resolver los problemas que se plantearon a través de los diferentes juegos.

Esta investigación destaca como los alumnos logran tener una mejor apreciación de los que significa el número y el conteo en la vida diaria, pero como gran aporte a la presente investigación se utilizan estrategias lúdicas que afirman que a través de estas, el desarrollo de los aprendizajes se logra de una mejor manera.

El enfoque empleado en esta investigación es de carácter cualitativo, lo que se refiere al estudio de los actos del ser humano y se trata de dar una respuesta a los diversos comportamientos. También nos manifiesta como se fueron recolectando datos a través de entrevistas que será importante tomar en cuenta para la recolección de datos en el actual documento.

Por último esta investigación comprueba que el juego puede ser utilizado como estrategia para la mejora de aprendizajes ya que los alumnos seleccionados, se encontraban dispuestos a participar en las actividades, siempre y cuando fueran de su interés, por lo cual desarrollaron una mejora en las matemáticas, hallazgo que deberá ser fuertemente considerado en esta investigación.

La siguiente investigación de carácter nacional lleva por nombre: “El juego de pelota en Mesoamérica: ¿actividad lúdica o religiosa?” del autor Oscar Rafael Roura Olvera realizado en la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, 2007 que menciona lo siguiente.

En la presente investigación se utilizó el método deductivo, que consiste en ir de lo general a lo particular.

Para obtener los resultados, expuestos en la hipótesis, el autor se basó en la corriente filosófica de la Heurística, que permite realizar las investigaciones históricas a través de las fuentes escritas. Quien creó este concepto, como parte del proceso de elaboración de la obra historiográfica, fue el prusiano Johann Gustav Droysen: En su muy apreciada y reveladora *Historik*, Droysen la hace ser una de las operaciones fundamentales para conseguir los fines que se propone la historia a partir de la pregunta investigante, que es lo que este autor considera como el verdadero punto de partida para el desarrollo de la investigación histórica.

El Juego de Pelota era una actividad que guardaba una doble función: servía de juego para la gente y era una ceremonia religiosa con todos los elementos que, dichas prácticas en honor a los dioses, conllevaban.

De tal modo planteo que el Juego de Pelota se dividía en dos formas, diferentes pero complementarias. Una de ellas era el juego por el entretenimiento y las apuestas, es decir un evento deportivo que atraía la atención de todo el pueblo. Por otro lado era la manera de recordar los mitos y leyendas acerca de los dioses prehispánicos, la representación de los movimientos de los cuerpos celestes, así como una ceremonia que culminaba con el sacrificio humano.

Al existir esas dos variaciones, por consiguiente, hay contraste en los jugadores, es decir encontramos un jugador para la actividad lúdica y otro para las ceremonias religiosas, dichas diferencias se pueden observar más claramente en las vestimentas que utilizaban para practicar el juego, así como en los elementos que integraban el juego de pelota.

Al haber realizado el análisis de la investigación anterior se pueden rescatar detalles importantes ya que se menciona que desde tiempos inmemorables, el juego, en este caso de pelota, ha sido utilizado con diferente significado para la civilización pero que la lúdica siempre ha estado presente para el desarrollo de lo cognitivo.

Esta investigación se relaciona de manera muy particular con el documento actual ya que menciona como el juego, era verdaderamente representativo para antiguas civilizaciones y como es que servía para recordar cuerpos celestes o distintos dioses.

Esto es de llamar la atención ya que más adelante se habla de cómo surge la lúdica en la educación, y el análisis de esta investigación permite tener un panorama más completo de la trascendencia del juego en los años.

Contexto Local

Las siguientes investigaciones son de carácter local, lo cual quiere decir que fueron elaboradas en el municipio de Cedral, San Luis Potosí y tienen relación con el tema de investigación a desarrollar.

La primera investigación lleva por nombre: “El juego, herramienta para mejorar el desarrollo sensorial y cognitivo” de la autora Jaqueline Jiménez Martínez. Esta investigación fue realizada en el Centro Regional de Educación Normal “Profra. Amina Madero Lauterio” de Cedral, San Luis Potosí, 2014 y menciona lo siguiente:

El presente proyecto se guía bajo el enfoque cualitativo propuesto por Hernández (2008) después de haber sido seleccionado como el más apropiado para guiar la investigación y tratar la propuesta didáctica, ya que se lleva a cabo el análisis cualitativo sin necesidad de medición numérica.

Desde el momento en que se está buscando una posible solución a los problemas encontrados en el grupo de prácticas, la investigación se encamina por el método de investigación-acción.

El estudio comienza planteando las preguntas centrales que serán a partir de las cuales se guía el proceso de investigación, se elige el enfoque cualitativo debido a que se llevarán a cabo procesos de observación y análisis durante el proceso de las actividades a realizar que se proponen para lograr el desarrollo sensorial. También los resultados obtenidos sin utilizar datos cuantificables para responder a las preguntas de investigación.

Un ambiente formativo debe tener como característica principal el integrar actividades lúdicas dentro del aula para propiciar los aprendizajes, las clases se vuelvan significativas al momento en que todos participan, alumnos y docentes pueden llegar a una sintonía y se propone el juego como una opción para lograr este tipo de situaciones.

De igual forma mediante las actividades lúdicas se considera que puede llegar a favorecer en gran medida la autonomía de los alumnos, lo cual va de la mano con el desarrollo de las competencias que se plantean para la vida.

Esta investigación brinda una explicación del por qué es importante considerar emplear actividades lúdicas con la finalidad de motivar a los alumnos a obtener nuevos aprendizajes. Lo que se pretende es que a través de las actividades lúdicas los alumnos no

solo desarrollen el aprendizaje que se desea, sino también reforzar sus competencias para la vida y su autonomía.

También en la metodología muestra por que elegir un enfoque cualitativo para la realización de la investigación puede ser conveniente ya que se obtienen datos cuantificables que permitan conocer de mejor manera el progreso que se obtuvo durante la investigación.

La próxima investigación elaborada localmente, se titula: “Las actividades lúdicas en la enseñanza de las matemáticas”, construida por la autora Yajaira Yralley Ramos Leyva. Esta investigación fue realizada en el Centro Regional de Educación Normal “Profra. Amina Madero Lauterio” de Cedral, San Luis Potosí, 2017 y menciona lo siguiente:

La metodología es necesaria para el desarrollo de esta investigación ya que por medio de ella se realizó la investigación, con una forma estructurada y coherente organizándose en varios pasos que facilitarían la elaboración de esta. La investigación empezó con la detección de las problemáticas de la institución esto en la elaboración del protocolo, la observación de actividades lúdicas óptimas para su enseñanza hasta el informe final de los resultados.

La metodología cualitativa, tiene como propósito la descripción de cualidades de un caso. Busca un concepto en vez de un número para identificar las características de la situación que se investiga, no se trata de medir o comprobar en que cualidad se encuentra la situación, sino que se trata de descubrir todas las cualidades que se desarrollen dentro de la situación investigada.

La presente investigación nos encamina hacia un enfoque cualitativo, se basa principalmente en las actitudes, habilidades y competencias que el alumno con la aplicación de actividades lúdicas se desarrolle de manera favorable en la creación de un ambiente de aprendizaje óptimo en el proceso de enseñanza de las matemáticas.

El propósito de esta tesis fue que por medio de actividades lúdicas los alumnos se motiven para trabajar en su proceso de enseñanza de las matemáticas y en base a esto diseñar una propuesta educativa con actividades lúdicas para implementarse en el aula de acuerdo a las características de los alumnos.

Las investigaciones que se utilizaron para analizar, permitieron tener un enfoque más claro. De acuerdo a lo anterior los docentes deben enfocarse más en conocer a sus alumnos y en como aprenden, derivado de esto ellos podrán diseñar actividades de acuerdo a sus alumnos, así no habrá problemas de indisciplina ni estará presente la falta de trabajo en los

alumnos, algo importante que el maestro no debe olvidar, es que el alumno aprende de acuerdo a sus capacidades pero sobre todo de acuerdo a sus intereses.

Esta investigación brinda un soporte muy grande al presente documento, ya que sustenta que las actividades lúdicas son de vital importancia en el aula ya que los alumnos logran trabajar bajo sus intereses.

Por ello el enfoque que se utiliza es cualitativo, con la intención de analizar las actitudes, habilidades y competencias que puedan presentar los alumnos en la resolución de las actividades. Es importante destacar que la autora menciona como es que su diseño de propuesta educativa, consiste en que el maestro sea un conocedor de su grupo de manera profunda para después atender sus características.

Para finalizar se presenta la investigación llamada: “El juego para el aprendizaje de los alumnos en un aula inclusiva”, que fue redactada por Estefanía Costilla Cruz y fue realizada en el Centro Regional de Educación Normal “Profra. Amina Madero Lauterio” de Cedral, San Luis Potosí, 2017, la cual menciona lo siguiente:

Las investigaciones se originan a partir de interrogantes o cuestionamientos para conocer más acerca de ello; se requiere una revisión bibliográfica que contraste aquello conocido con las aportaciones que existen, pero además se hace uso de métodos, estrategias, instrumentos que permitan recabar información, así como una estructuración para entender con claridad los fines de indagación; a esto se refiere la metodología entendida como el camino a seguir en la investigación de (Sabino, 1992) es “El estudio del método o métodos, se quiere dar al concepto un alcance más general se denomina metodología, y abarca la justificación y la discusión de su lógica interior, el análisis de los diversos procedimientos concretos que se emplean en las investigaciones y la discusión acerca de sus características, cualidades y debilidades.

Al ámbito educativo siempre será un terreno difícil de incursionar, debido a que los conocimientos se están transformando constantemente, es por ello que la tarea del educador nunca termina, se tiene que estar actualizando para ofrecer a los alumnos los saberes que requieren para ser aplicados en la vida cotidiana.

La presente investigación permite conocer una alternativa diferente de abordar los contenidos en clase, dejando a un lado el trabajo exclusivamente con el libro de texto, los aprendizajes memorísticos o sin algún significado para el alumno, proponiendo el uso de una herramienta antigua como lo es el juego, pero novedosa en este campo de aplicación.

Uno de los hallazgos importantes de la investigación es la importancia que posee el contexto que rodea a los alumnos, así como sus características e intereses, la mayoría de

las ocasiones los estudiantes muestran sus necesidades, pero pocas veces son escuchadas, y aunque todos los niños poseen una diversidad de opiniones, conocimientos o gustos, corresponde al docente encontrar un aspecto en común, para partir de él hacia las metas propuestas. El juego cumple con ese requisito, es una actividad que los alumnos disfrutan llevar a cabo además que posee múltiples variedades en su aplicación.

Esta investigación analizada, se relaciona de manera muy directa con el actual documento, ya que busca que el docente busque usar como herramienta de aprendizaje, la enseñanza a través del juego.

Uno de los hallazgos importantes y que deberán ser considerados en la realización de esta investigación, es el escuchar a los alumnos y atender sus necesidades, ya que como docentes muchas veces se busca cumplir con el contenido pero en realidad no se presta atención a las variedad de características que presentan los alumnos ni sus necesidades y por ello la práctica educativa se vuelve un fracaso.

1.2 Definición del problema

De acuerdo con Peñuelas (2003) el problema de investigación, es el inicio o detonador de toda indagación; es lo que desencadena el quehacer científico. Al mismo tiempo, su norte y su guía. No hay investigación científica sin problema de investigación. El problema es una dificultad, es lo que se quiere averiguar, explicar o resolver.

A lo largo de la licenciatura de educación primaria se han tenido diversas experiencias, principalmente en las jornadas de práctica, en las cuales se ha observado el trabajo de gran diversidad de maestros. Todos ellos realizan con sacrificio y pasión su labor docente, sin embargo, existen docentes que se quedaron en la escuela clásica, y siguen llevando a la práctica, estrategias de trabajo que no favorecen en gran medida el aprendizaje de los alumnos.

Los docentes llevan a cabo su trabajo de la manera que a ellos les parece más conveniente para cumplir con los objetivos y propósitos establecidos, pero en ocasiones estas estrategias de su labor docente, no están llegando a ser totalmente efectivas y peor aún, van creando alumnos con rezago.

Como docente en formación, se han observado en diversas ocasiones como gran parte de los docentes que imparten clases en escuelas primarias, hacen el mínimo esfuerzo por despertar el interés en sus alumnos y esto se debe, a que los maestros consideran que no hay nada nuevo de cómo enseñar y que ya todo está plasmado en los libros.

Durante las experiencias vividas en las jornadas de observación, fueron visualizadas formas de trabajo tradicionales por parte de los docentes hacia los alumnos, en las cuales en su mayoría el desarrollo de la clase se basaba en responder las cuestiones del libro y escribir en la libreta. Si bien se ha comprobado que muchos alumnos aprenden de esta manera, hay infinidad de alumnos que desean aprender en base a sus gustos o intereses.

Como seres humanos, todo el mundo responde a sus intereses, por lo cual si hablamos de niños, el único interés que se posee es el de jugar. Sin embargo, al asistir a una institución educativa obliga al docente a ir creando un camino en el que el alumno sea capaz de ir tomando los conocimientos que más le sirvan en su vida.

Por ello el tema de investigación que se desarrolla, busca cumplir con las metas trazadas y que la escuela no sea para los niños una cárcel, sino un lugar en el que se sientan con la confianza que se les brinda en el hogar pero que de igual manera logren aprender algo nuevo día con día.

Las oportunidades que se tuvieron para trabajar frente a grupo, se promovió el cumplir con los objetivos y aprendizajes esperados marcados en los programas de estudio, a través de estrategias en las cuales el alumno construyera el aprendizaje a través de una forma muy poco utilizada por los docentes de hoy en día: el juego.

Generalmente los docentes no suelen usar este tipo de estrategias ya que muchos consideran que es de poca eficiencia y una pérdida de tiempo. Pero como se mostró en el apartado anterior, existe un sinnúmero de investigaciones que concuerdan en que las estrategias lúdicas contribuyen de gran manera en el aprendizaje de los alumnos.

Hoy en día nos encontramos en la era de la información, ya que nos encontramos en una parte de la historia en donde el acceso a cualquier tipo de información de cualquier parte del mundo, la podemos encontrar por medio de vías virtuales.

Es de llamar la atención que en pleno siglo XXI los docentes cuenten con infinidad de herramientas para involucrar al alumno a construir el aprendizaje de otra manera menos tradicional y usar el juego como herramienta para responder a los intereses de los alumnos y aun así decidan optar por lo común.

Si se tomará en cuenta que no todos los alumnos aprenden de igual manera y que tienen diferentes intereses, una solución a esta problemática se encuentra mediante la información que está distribuida en internet. A través de esto, los docentes pueden buscar estrategias lúdicas o de su preferencia, en cualquier parte del mundo y que hayan sido efectivas en su aplicación.

Es por ello que la selección de este tema de investigación es queriendo realizar propuestas de innovación en las aulas y poder mejorar aprendizajes apoyados en el juego como estrategia didáctica.

El propósito de esta investigación es el demostrar que hay actividades lúdicas que se pueden emplear en el aula de clases y que favorezcan el aprendizaje de los alumnos.

De estas reflexiones se deriva el siguiente planteamiento:

¿Cómo mejora el aprendizaje con la implementación de estrategia didáctica lúdicas en las niñas y niños del grupo 4° “B” de la escuela primaria Educación y Patria de la comunidad de Villa de la Paz, S.L.P., durante el período agosto de 2018 a abril de 2019?

1.2.1 Contextualización del problema

El contexto como concepto tiene una serie de acepciones según diferentes autores; por ejemplo Cole (1999) diferencia el contexto que rodea del contexto que enlaza una práctica educativa.

La práctica educativa está “rodeada” por una serie de circunstancias tempo espaciales, culturales e históricas que la determinan en cierta medida pero a su vez, en su interior, en la práctica docente propiamente dicha, se suceden una serie de eventos o procesos que la “enlazan” para lograr sus fines.

El lugar donde se desarrolla la investigación es en el municipio de Villa de la Paz del estado de San Luis Potosí. Se encuentra localizado al norte del estado y cuenta con una extensión territorial de 131.33 km². El municipio colinda al norte con el municipio de Cedral; al este con el municipio de Matehuala; al sur con el municipio de Villa de Guadalupe; y al oeste con Catorce. En esta comunidad gran parte de la población participa en actividades obreras en plantas industrializadas que se encuentran dentro del municipio y en localidades vecinas para poder mantener una buena economía en sus familias.

Una de las particularidades del municipio es que cuenta con una escuela de beisbol, en la que niños y jóvenes de distintas edades, asisten a practicar este deportes, por lo cual, cuando los niños asisten a la escuela, generalmente desean jugar beisbol y poner en práctica lo que aprenden.

La escuela primaria Educación y Patria se encuentra ubicada en el kilómetro 2 de la entrada del municipio, en la calle Benemérito de las Américas No.1., con Clave del Centro de Trabajo: 24DPR0774R. Esta institución trabaja bajo el horario matutino de 8:00 a.m. a 1:00 p.m. Cuenta con la matriculación de 229 alumnos y 17 maestros de los cuales hay

dos maestros para clases de educación física y dos destinados a atender a los alumnos con Necesidades Educativas Especiales (NEE).

La estructura de la escuela está formada por tres niveles, lo cual, la vuelve un tanto peligrosa ya que los alumnos pueden tener accidentes por el desnivel en el que se encuentra la institución (Anexo A). Se puede destacar que los alumnos generalmente tienen deseos por estar jugando, sin embargo, la escuela cuenta con pocos espacios para realizar actividades deportivas y los maestros siempre deben estar alerta ya que no está permitido correr dentro de la misma.

En el nivel inferior se encuentran dos canchas deportivas, una aún se encuentra en construcción ya que llevara techado y la otra cuenta solamente con un par de porterías. (Anexo B).

También dentro de este nivel se hayan dos salones de segundo grado, pero solamente se utiliza uno.

En el nivel medio, se encuentra la dirección de la escuela, los salones de los alumnos de segundo grado, el patio cívico, un aula de computación (Anexo C). En la parte de atrás de este nivel medio, la escuela cuenta con 3 salones, dos destinados a los alumnos de 3er. grado y uno a los alumnos de cuarto. En el fondo de la escuela se encuentra un campo de futbol donde se entrenan a algunos alumnos. (Anexo D)

Mayormente en este nivel, se encuentran los espacios más cómodos y menos peligrosos para llevar a cabo actividades físicas. Es por ello que en el horario destinado al receso los alumnos pasan la mayor parte del tiempo jugando en la cancha de futbol, o realizando distintos juegos en el patio cívico.

En el tercer nivel de la escuela se encuentra instalados 6 áreas, donde se encuentran la biblioteca, los baños de los profesores, y 4 salones destinados a los alumnos de 5to. y 6to. grado. El aula en la que se desarrolla la investigación y así mismo la intervención corresponde al 4to. grado, grupo "B".

La infraestructura del salón de clases es un edificio de aproximadamente 7 mts. de largo por 6 mts. de ancho, con una altura aproximada de 3.50 mts.

Por la parte interior el salón se encuentra pintado de color amarillo y a los lados cuenta con dos grandes ventanas para mantener un clima adecuado dentro del aula. En cuanto al mobiliario, se encuentran 16 pupitres junto con sillas de plástico para la misma cantidad de alumnos que residen en el grupo. También existe un pizarrón para el uso del maestro y de los alumnos que sirve como herramienta para desarrollar explicaciones o problemas.

Dentro del salón de clases se pueden llevar a cabo actividades lúdicas que no involucren el contacto físico continuo o el correr. Por ello las actividades lúdicas que se trabajen serán enfocadas mayormente en el razonamiento y no en la memorización.

1.3 Justificación

Además de los objetivos y las preguntas de investigación es necesario justificar el estudio exponiendo sus razones. La mayoría de las investigaciones se efectúan con un propósito definido, no se hacen simplemente por capricho de una persona; y ese propósito debe ser lo suficientemente fuerte para que justifique su realización.

Los beneficios que se pretenden lograr a través de la realización de esta investigación, es el proponer estrategias lúdicas y analizar cómo ayudan a los alumnos a obtener aprendizajes y si es posible emplear estas mismas, para crear un ambiente de más dinamismo.

Los beneficiados serán tanto alumnos como maestros que tomen en cuenta los resultados de las estrategias aplicadas, ya que a través de esto, podrán obtener información que les sirva para la aplicación de estrategias pero también podrán formar su propio criterio sobre el desarrollo de esta forma de trabajo y decidir si es realmente conveniente la aplicación de estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje en su contexto.

Uno de los propósitos de la investigación, es que, se pretenden romper paradigmas que se tienen en la educación, como lo son, el no usar estas estrategias por que quitan tiempo, o porque no son eficientes para los alumnos. Ya que las estrategias lúdicas, son muy poco usadas por los docentes por falta de creatividad o simplemente de pasión por lo que se hace. Muchas veces los docentes pretenden realizar actividades tradicionales como el uso del libro, o la repetición en las libretas, que aunque esto no es del todo malo, lo que se pretende lograr con las estrategias lúdicas, es que los alumnos se diviertan mientras aprenden.

La utilidad que esta investigación puede brindar, es el poder incorporar estrategias lúdicas en el aula y así los docentes puedan realizar clases novedosas, divertidas y llenas de aprendizaje para después ser compartidas con más colegas docentes.

También será de gran utilidad para el investigador ya que a través de la aplicación de estrategias se podrán analizar más a fondo los procesos de aprendizaje de los alumnos y poder realizar en un futuro una práctica docente más eficiente.

También pretende servir de utilidad para poder generar juegos innovadores que tanto los alumnos como docentes, disfruten al momento de ser aplicados y esto propicie a los alumnos la generación de nuevos aprendizajes.

Esta investigación llega a volverse significativa ya que busca el trascender en la práctica educativa, y volverse un parte aguas en la forma de enseñanza tradicional que se llega a brindar en distintas instituciones, por lo cual busca proponer estrategias que sirvan para la mejora de la enseñanza-aprendizaje.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Implementar estrategias didácticas lúdicas que sirvan para la mejora del aprendizajes en los niños y niñas del grupo 4º “B” de la escuela primaria Educación y Patria de la comunidad de Villa de la Paz, S.L.P.

1.4.2 Objetivos Específicos

Para la formulación de objetivos específicos será utilizada la taxonomía de Robert Manzano la cual consiste en lo siguiente:

La Taxonomía de Marzano está más orientada al aprendizaje que se manifiesta en la oportunidad de cambio en lo que la persona está haciendo o conociendo, al presentarse nuevas tareas. (Modificación de esquemas cognitivos).

Se toma en cuenta la importancia del auto conocimiento, las emociones, sentimientos y creencias de la persona y sus capacidades para establecer metas en su vida y sus acciones, elaborar y evaluar estrategias para lograr esas metas (es decir para organizar su propio aprendizaje) a esto se le llama meta cognición. (Orientacion Andujar, 2016)

A continuación se presentan los objetivos específicos que se desean cumplir en el proceso de la investigación:

- Diagnosticar mediante instrumentos de investigación el nivel de conocimiento de los alumnos y sus estilos de aprendizaje.
- Analizar estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje de los alumnos en base a los resultados del diagnóstico.
- Diseñar e implementar estrategias lúdicas que se adecúen a las características y necesidades del grupo para mejorar el aprendizaje.
- Evaluar los resultados obtenidos de la aplicación de estrategias.

1.5 Preguntas de investigación

¿Qué instrumentos de investigación se pueden utilizar para describir el nivel de conocimiento de los alumnos?

¿Qué tipo de análisis se puede utilizar para contrastar los niveles de conocimiento de los alumnos?

¿En qué fuentes de investigación se pueden analizar estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje?

¿Qué tipo de estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje de los alumnos?

¿Qué elementos se deben considerar para la reconstrucción de las estrategias lúdicas?
¿Cómo diseñar estrategias lúdicas que se adecuen a las características y necesidades de los alumnos?

¿Qué instrumentos utilizar para evaluar la aplicación de estrategias?

¿Qué elementos valorar cuando se evalúan la aplicación de estrategias?

1.6 Supuesto

El aprendizaje de los alumnos de cuarto grado grupo “B” puede mejorar si se implementa en el proceso enseñanza-aprendizaje el uso de estrategias didácticas lúdicas.

Al realizar esta aseveración, se remite a las experiencias obtenidas durante la formación docente. Con esto se hace referencia a que al haber realizado observaciones y prácticas educativas frente a grupo, se percibe que el aprendizaje se vuelve significativo cuando son implementadas estrategias lúdicas.

Si bien, el uso de estas estrategias no es muy común en las aulas, se ha logrado testificar que los educandos si logran darle un mayor significado a su aprendizaje cuando se trabaja de esta forma. Es por ello que esta investigación busca reafirmar este supuesto y demostrar que el aprendizaje si se favorece con el uso de estrategias lúdicas.

1.7 Metodología de la investigación

1.7.1 Paradigma

El paradigma del cual se toma como base los parámetros para la elaboración de esta investigación, es el socio-crítico, ya que su orientación va dirigida a los estudios comunitarios que en este caso, serán los alumnos dentro del aula para así poder llevar a cabo una investigación que abarque el fenómeno detectado y a partir de esto poder mejorar el aprendizaje mediante la implementación de estrategias didácticas lúdicas.

El paradigma socio-crítico de acuerdo con Arnal (1997) adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni solo interpretativa; sus contribuciones, se originan “de los estudios comunitarios y de la investigación participante”. Tiene como objetivo promover las transformaciones sociales, dando respuesta a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades, pero con la participación de sus miembros.

Se considera importante la elección del paradigma socio-crítico para la elaboración de esta investigación ya que lo que se busca es potenciar el aprendizaje, implementando estrategias lúdicas y así se logre un aprendizaje significativo.

1.7.2 Enfoque

El enfoque bajo el que se trabaja esta investigación es el cualitativo. Se dice que los investigadores cualitativos hacen registros narrativos de los fenómenos que son estudiados mediante técnicas como la observación participante y las entrevistas no estructuradas.

Sandín (2003), la investigación cualitativa es una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos.

La investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, es por ello que se utiliza este tipo de enfoque, ya que al trabajar a partir de un paradigma constructivista, lo que se quiere es observar y valorar el progreso de los procesos de los alumnos en base a lo que ya conocen, para al final poder realizar las interpretaciones adecuadas.

Tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible.

En investigaciones cualitativas se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud: se trata de obtener un entendimiento lo más profundo posible.

Lo que se pretende al utilizar este enfoque, es el analizar los comportamientos que los alumnos puedan presentar mientras se lleva a cabo la aplicación de estrategias lúdicas y que esto permita tener una claridad en la comprensión y explicación de éstos fenómenos.

1.7.3 Tipo

Esta investigación utiliza un método de carácter descriptivo-interpretativo-explicativo, esto con el objetivo de realizar un análisis más completo de la información, a través de la descripción, la interpretación y la explicación de la información que se pueda obtener de distintos instrumentos de investigación.

El método descriptivo es el procedimiento usado en ciencia para describir las características del fenómeno, sujeto o población a estudiar. Al contrario que el método analítico, no describe por qué ocurre un fenómeno, sino que se limita a observar lo que ocurre sin buscar una explicación.

Para realizar un análisis más completo, se utiliza el método interpretativo, el cual busca conocer el interior de las personas (motivaciones, significaciones y su mundo), sus interacciones y la cultura de los grupos sociales, a través de un proceso comprensivo.

Aunque en esta ocasión se pedirá apoyo del método explicativo ya que la investigación de tipo explicativa ya no solo describe el problema o fenómeno observado, sino que se acerca y busca explicar las causas que originaron la situación analizada.

En otras palabras, es la interpretación de una realidad o la explicación del por qué y para qué del objeto de estudio; a fin de ampliar el “¿qué?” de la investigación exploratoria y el “¿cómo?” de la investigación descriptiva.

La investigación de tipo explicativa busca establecer las causas en distintos tipos de estudio, estableciendo conclusiones y explicaciones para enriquecer o esclarecer las teorías, confirmando o no la tesis inicial.

Con ayuda de estos dos modelos se podrá realizar una investigación más profunda y completa que sirva para dar respuesta a varias interrogantes.

1.7.4 Metodología de análisis

Para el análisis de los resultados obtenidos de la aplicación de estrategias, se utiliza como método el Ciclo Reflexivo de Smith, el cual, consiste en 4 etapas:

- Descripción: La reflexión sobre la práctica comienza describiendo, por medio de textos narrativos los acontecimientos e incidentes críticos de la enseñanza.
- Explicación: La reflexión sobre la práctica comienza describiendo, por medio de textos narrativos los acontecimientos e incidentes críticos de la enseñanza.
- Confrontación: En este caso se trata de cuestionar lo que se hace, situándose en un contexto biográfico, cultural, social o político que dé cuenta de por qué se emplean esas prácticas docentes en el aula.

- **Reconstrucción:** Viene a ser un proceso por el que los profesores y profesoras, inmersos en su ciclo reflexivo, reestructuran su visión de la situación, elaboran personal y colegialmente marcos de sentido y acción más defendibles, y procuran ir orientando y mejorado de este modo su propia enseñanza y el aprendizaje de sus alumnos.

Este tipo de metodología de análisis, es de mucha utilidad en la presente investigación ya que al volverse de carácter descriptivo, permite observar, explicar lo que sucede y poder hacer reconstrucciones en la aplicación de estrategias.

El tipo de método que se utiliza para el desarrollo de la investigación será el método de investigación-acción.

La investigación-acción es una forma de investigación que permite vincular el estudio de los problemas en un contexto determinado con programas de acción social, de manera que se logren de forma simultánea conocimientos y cambios sociales. El concepto tradicional del modelo Lewin trabaja sobre 3 etapas del cambio social: descongelamiento, movimiento, recongelamiento.

El proceso consiste en:

- Insatisfacción con el actual estado de cosas.
- Identificación de un área problemática.
- Identificación de un problema específico a ser resuelto mediante la acción.
- Formulación de varias hipótesis.
- Selección de una hipótesis.
- Ejecución de la acción para comprobar la hipótesis.
- Evaluación de los efectos de la acción.
- Generalizaciones. (Vidal y Rivera, 2018)

Esta metodología permitirá realizar una investigación más precisa y orientada a cumplir con los objetivos establecidos. A través de este método se pretende intervenir en el grupo de trabajo, realizando estrategias didácticas lúdicas que sirvan para mejorar el aprendizaje.

1.7.5 Técnicas e Instrumentos

Un instrumento de recolección de datos es en principio cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información.

Soriano, (1996) señala al referirse a las técnicas e instrumentos para recopilar información como la de campo, lo siguiente: Que el volumen y el tipo de información- cualitativa y cuantitativa- que se recaben en el trabajo de campo deben estar plenamente

justificados por los objetivos e hipótesis de la investigación, o de lo contrario se corre el riesgo de recopilar datos de poca o ninguna utilidad para efectuar un análisis adecuado del problema.

Los instrumentos de investigación se convierten en parte vital del presente documento, ya que sin ellos no podría haber una recolección de información, por lo cual se han acudido a las siguientes técnicas e instrumentos que se consideraron adecuados para la recaudación de elementos que puedan nutrir esta investigación:

Cuestionarios y encuestas: Se incluye para rescatar información acerca de los alumnos, padres de familia, personal docente y de apoyo, a través de la contestación a preguntas abiertas que brinden datos precisos para su interpretación.

Observación: Esta técnica se utiliza con la finalidad de observar y valorar los procesos de aprendizaje que los alumnos van desarrollando durante el proceso de esta investigación.

Socio grama: Este instrumento aporta gran información, ya que a través de él, se pueden conocer más a fondo las relaciones personales del grupo en el que se realiza la investigación.

Diario de campo: Este instrumento servirá para recopilar información de manera escrita de los procesos de aprendizaje con una continuidad diaria.

Estas técnicas e instrumentos fueron elegidos con la intención de recolectar la información más precisa durante el desarrollo de la investigación y así mismo poder hacer el análisis y las interpretaciones adecuadas de esta información.

1.7.6 Población o muestra

Amal, Rincón y Latorre (2003) expresan que: tradicionalmente la población es el conjunto de todos los individuos (objetos, personas, eventos, etc.) en los que se desea estudiar el fenómeno. Éstos deben reunir las características de lo que es objeto de estudio. El individuo, en esta acepción, hace referencia a cada uno de los elementos de los que se obtiene la información. Los individuos pueden ser personas, objetos o acontecimientos.

La población en la que se lleva a cabo esta investigación se encuentra ubicada en el municipio de Villa de la Paz, San Luis Potosí en la escuela primaria Educación y Patria. Esta escuela cuenta con una organización completa, en la que laboran 17 docentes que imparten clases a 10 grupos de primero a sexto grado.

Específicamente la investigación se realiza en el grupo de cuarto grado, sección "B", el cual está conformado por 10 niños y 7 niñas que su edad oscila entre los 9-10 años.

Es importante resaltar que la población en la que se lleva a cabo la investigación, cuenta con una edad promedio de 9 años, por lo cual, se encuentran en la etapa en que la energía y el interés de estos individuos se centra en jugar, por lo cual, se favorece el tema de investigación.

Capítulo 2 Fundamentación teórica

2.1 Marco Conceptual

En el desarrollo de la práctica docente, las estrategias son parte fundamental, que el maestro debe diseñar con la intención de que el aprendizaje de los alumnos se logre significativamente.

En el tema que ocupa esta investigación “Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de los alumnos de cuarto grado” es necesario establecer conceptos que sustentan el estudio abordado en este documento.

A través del tiempo, la educación ha pasado por transformaciones en las cuales la finalidad ha sido resolver la necesidad del ser humano por aprender e integrarse a la sociedad. Actualmente la educación en México, busca cumplir al pie de la letra con lo estipulado en el Artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y de esta manera brindar una educación laica, gratuita, enfatizando en la calidad de la misma, con equidad y siendo incluyente.

“El Estado ha de garantizar el acceso a la escuela a todos los niños y jóvenes, y asegurar que la educación que reciban les proporcione aprendizajes y conocimientos significativos, relevantes y útiles para la vida, independientemente de su entorno socioeconómico, origen étnico o género.” (SEP, 2017)

Los siguientes autores muestran una concepción sobre la educación que concuerdan con lo que se está presentando:

Bittencourt: "Proceso de adaptación progresiva de los individuos y de los grupos sociales al ambiente, por el aprendizaje valorizado, y que determina individualmente la formación de la personalidad, y socialmente la conservación y la renovación de la cultura".

Coppermann: "La educación es una acción producida según las exigencias de la sociedad, inspiradora y modelo, con el propósito de formar a individuos de acuerdo con su ideal del `hombre en sí`".

Dewey: "La educación es la suma total de procesos por medio de los cuales una comunidad o un grupo social pequeño o grande transmite su capacidad adquirida y sus propósitos con el fin de asegurar la continuidad de su propia existencia y desarrollo".

Durkheim: "La educación tiene por misión desarrollar en el educando los estados físicos, intelectuales y mentales que exigen de él la sociedad política el medio social al que está destinado".

Cuando se aborda una investigación en donde el maestro es el centro de ella, inmediatamente se exige poseer cierta claridad al respecto de lo que significa la pedagogía.

En el caso de la presente investigación, se busca tener una postura opuesta al tradicionalismo, en donde los conocimientos transmitidos a los alumnos sean tajantes, y que la misma convivencia quede reducida solamente al hecho de seguir reglas, sin dar oportunidad a la reflexión y comprensión y finalmente que los alumnos no tengan la libertad de ejecutar los análisis necesarios.

En esa medida se hace necesario pensar que las acciones que ocurren en los espacios educativos como prácticas, siendo un concepto que bien merece ser clarificado, puesto que desde aquí, se abrirá el horizonte para establecer lo que son las prácticas pedagógicas, ya que constituye el pilar de esta investigación.

Al respecto conviene decir que, para contextualizar la práctica en el ámbito educativo y pedagógico, se debe tener en cuenta ciertas particularidades que posibilitan un mejor acercamiento para entenderla, para esto se recurre a distintos autores como los siguientes:

Chevallard (1998) la define como la capacidad que tiene el docente en transformar el saber que posee (científico) al saber posible de ser enseñado, en el cual el docente realiza una despersonalización de su conocimiento de tal forma de que los educandos se apropien de él.

Barragán (2015, p. 9), citando a MacIntyre (2009 p.233) dice que la práctica es cualquier forma coherente y compleja de actividad humana cooperativa, establecida socialmente, mediante la cual se realizan los bienes inherentes a la misma mientras se intenta lograr los modelos de excelencia que le son apropiados a esa forma de actividad y la definen parcialmente, con el resultado de que la capacidad humana de lograr la excelencia y los conceptos humanos de los fines y bienes que conlleva se extienden sistemáticamente

Rafael Campo (2000), quien afirma que:

La práctica no es cualquier hacer, es el ejercicio continuo y repetido, el trabajo cotidiano de lo humano que, si bien se ajunta a unas reglas no necesariamente reconocidas por quien las ejerce, es siempre posible de ser creativa e innovador (...) paradójicamente, la práctica se somete a las estructuras que ella misma crea y que por ello dan continuidad y regularidad a las acciones humanas (...).[siendo] necesario, distinguir entre la práctica referida al hacer cotidiano en su conjunto y “prácticas” en plural, referidas precisamente a las múltiples maneras del hacer de la cotidianidad en la que se configura el ser humano.(p. 10)

Mientras la teoría educativa es contexto, marco de referencia en el cual se inscriben maneras propias de enseñar y aprender, la pedagogía se refiere a las reflexiones sobre los caminos que las posibilitan, los cuales se realizan en las prácticas docentes siempre plurales y cambiantes en las cuales se realiza el hacer educativo (Campo, 2000, p. 21).

En otras palabras, el saber pedagógico es teoría y práctica en donde se fundamentan reflexiones y acciones que se alimentan constantemente desde la reconstrucción práctica.

Giraldo, Gamboa Suárez y Urbina Cárdenas (2012, p.22), afirman que es (...) en la práctica pedagógica donde se juega el maestro su razón de ser; eso es lo que debe dominar, pues le pertenece de suyo. Sin embargo, no siempre sobre ella se reflexiona; dejándose así de lado la posibilidad de pensar sistemáticamente, rigurosamente y críticamente sobre aquello que el maestro hace.

Dado estos planteamientos, conviene decir que la práctica pedagógica es esa actividad diaria que se desarrolla en las aulas y otros espacios que en su mayoría son orientados por un currículo y que posee el propósito de lograr aprendizajes significativos en el estudiante.

En el entendido de que los aprendizajes que logre un alumno en un nivel educativo serán el fundamento de los aprendizajes que logre en el siguiente, por lo cual se debe trabajar de manera que el conocimiento que el estudiante adquiriera sea significativo para su trascendencia en los próximos niveles.

El que aprende esta siempre buscando y construyendo significados, cuando hay interacción y en la enseñanza los trabajos se realizan ayudando por sus compañeros y por su maestro desde el inicio del aprendizaje.

Gagné (1965) define aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento”.

Feldman (2005). Podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia.

Schunk (1991) Por lo tanto, al referir el aprendizaje como proceso de cambio conductual, asumimos el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes.

Para Vygotsky el aprendizaje es una actividad social, este concepto del aprendizaje pone en el centro de atención al sujeto activo, consciente, orientado hacia un objetivo; su interacción con otros sujetos (el profesor y otros estudiantes) sus acciones con el objeto con la utilización de diversos medios.

Para Piaget el aprendizaje es un proceso mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación.

De manera destacada, el enfoque socio constructivista, que considera relevante la interacción social del aprendiz, plantea la necesidad de explorar nuevas formas de lograr el aprendizaje que no siempre se han visto reflejadas en las aulas.

El uso de este tipo de métodos y las estrategias que de ellos se derivan, contribuyen a que los estudiantes logren aprendizajes significativos, pues les permiten aplicar los conocimientos escolares a problemas de su vida.

Es por ello que se desarrollan estrategias didácticas como respuestas a las necesidades de cada niño y del grupo, donde los niños sientan que lo que hacen a través de estas, sea útil interesante y divertido para que ellos seas dueños de los procesos que utilizan.

Según Schmeck (1988) las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje

Valenzuela (s.f.) No importa que tan buen diseño instruccional tenga un curso o que tan sofisticadas sean las tecnologías que se empleen, el aprendizaje de un cierto contenido tiene al participante (y a sus estrategias para aprender) como el responsable final del logro de las metas educativa

Fonseca (2007) "Las tendencias actuales de universidad fomentan el autoaprendizaje por medio de una serie de técnicas y estrategias didácticas que van desde el uso de bibliotecas virtuales, al de las simulaciones interactivas, portafolios digitales, uso de diarios de clase, trabajo colaborativo y cooperativo, estudios de casos, aprendizaje basados en problemas, entre otros"

Colom, Salinas y Sureda (1988) utilizaron el concepto de estrategia didáctica como una instancia que acoge tanto métodos, como medios y técnicas, considerando que el concepto proporcionaba mayor flexibilidad y utilidad en el proceso didáctico.

Para Tobón (2010) las estrategias didácticas son:

Un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito", por ello, en el campo pedagógico específica que se

trata de un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes. (p. 78)

Las escuelas, algunas veces, no tienen en cuenta que los “estudiantes” aún son niños para quienes el juego es un vehículo importante de sus aprendizajes. Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad.

El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propicia condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros.

Algunos autores que sustentan el aprendizaje a través del juego o también llamado lúdica son los siguientes:

Di Sante (1996, p.63) en esta línea, la psicomotricidad se presenta como un factor predominante para el aprendizaje social y la adaptación al entorno, por consiguiente, el niño y la niña deben moverse para aprender y deben aprender para moverse a causa de lo que reciben del ambiente, tanto externa como internamente que caracterizan su propia naturaleza.

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

2.2 Marco histórico

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural. Si buscamos en los orígenes, se

puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

Desde la antigüedad se han usado diversos materiales para la fabricación de objetos que sirvieran para que los niños pudieran jugar. La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días, la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

Si nos retomamos a las tribus más primitivas, nos encontramos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a formar sus mentes ya que se creía que el juego está relacionado directamente al aprendizaje.

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo.

Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social.

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea atendida con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir. Como lo es en esta investigación, la

aplicación de estrategias lúdicas, busca atraer su interés y favorecer las necesidades de los alumnos.

Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Como se ha mencionado durante la investigación, el juego ha sido siempre un comportamiento natural de los niños. Es como el deportista que siempre desea estar entrenando, y nunca se cansa. Con los niños pasa algo similar, ya que al centrar toda su atención en jugar, lo único que desean es seguir sintiendo el placer que les causa realizar estas actividades.

2.3 Marco referencial

Es primordial contar con fundamentos teóricos de diversos autores que conforman el campo, pedagógico y psicológico; permitiendo argumentar él porque y el para qué de la aplicación de estrategias lúdicas, dando como finalidad de que sea un documento para compartir con colegas docentes y que se lleven a cabo dentro de las aulas para ayudar a mejorar en aprendizaje en los alumnos de cuarto grado.

Según Lev Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Finalmente Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Para esta investigación, Vygotsky menciona que el juego es un fenómeno que es difícilmente comprendido, y que dentro de la interacción que esto genera, los alumnos logran adquirir habilidades que lo favorecen en su persona.

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Como se menciona anteriormente en la investigación, el juego ha sido tomado en cuenta desde tiempos inmemorables, y se le ha considerado una preparación para la vida, ya que las antiguas tribus usaban el juego para enseñar la supervivencia. Es por ello que como menciona Groos el juego implica el desarrollo del pensamiento y la acción, ya a través de esto las especies que mejor se encontraban preparadas, eran las que finalmente sobresalían.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor del contexto social, ya que asumía que el niño tiene la necesidad de actuar con independencia y de tener la capacidad para alcanzar un desarrollo mental superior cuando interacciona con las demás personas. El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo.

De tal manera que al analizar a estos tres autores, se coincide en que el juego si puede ser la base para lograr un desarrollo mental más amplio y que por medio de este, se puedan lograr la obtención de conocimientos de una manera más significativa.

Capítulo 3 Diseño de estrategias

3.1. Características del grupo escolar

El grupo en el que se desarrolla la investigación está conformado por 18 alumnos. De los cuáles 10 son hombres y 8 mujeres. La edad de los alumnos oscila entre los 9 y 10 años de edad. La mayor parte de los alumnos, residen en el municipio de Villa de la Paz, mientras que solo 2 de ellos proceden del municipio hermano, Matehuala, S.L.P.

3.1.1 Contexto

En el contexto que se desarrolla la investigación toman en cuenta distintos indicadores que brinda un panorama más amplio, sobre cómo es que se desarrolla el ambiente alrededor de la escuela primaria Educación y patria de Villa de la Paz, S.L.P.

Un elemento importante de conocer, son los padres de familia, ya que a través de ellos, podemos descubrir parte de las condiciones que enfrentan a diario los alumnos y con ello asociar que los comportamientos y actitudes llevados a cabo en casa, influyen para el desarrollo cognitivo de los hijos.

Los padres de familia de los alumnos del grupo de 4º “B” suelen participar de manera activa en las actividades que se desarrollan dentro de la escuela, la mayor parte de los padres están al pendiente de las necesidades de sus hijos como lo es la alimentación, ya que llevan almuerzo a la horas de descanso o en algunos casos, les proporcionan dinero para que sean los mismos niños quienes compren sus alimentos en la cooperativa de la escuela.

En cuanto al interés y el apoyo que muestran los padres de familia por el progreso de sus hijos en la obtención de aprendizajes, resulta complicado hablar de ello, ya que se han generado acuerdos por medio de reuniones grupales, en las que los padres se comprometen en orientar a los niños desde su casa y apoyarlos para cumplir con el material necesario para llevar a cabo las actividades dentro del aula. Sin embargo, se ha notado que estos compromisos no son llevados a cabo como tal, ya que los alumnos muchas de las ocasiones no cumplen con el material y no son realmente apoyados por sus padres.

Otro aspecto importante a destacar son los medios de comunicación y acceso a la tecnología que tienen los alumnos, dentro y fuera de la institución, ya que con ello se desencadenan otros detalles importantes que influyen en el aprendizaje de los alumnos.

Generalmente, padres de familia y maestros cuentan con dispositivos celulares, que sirven como el principal medio de comunicación del municipio y de interacción con el mundo, sin embargo, encontramos familias con deficiencias en lo económico, que no tienen el mismo acceso a estos medios. Por ello, también se dificulta la comunicación con los propios padres de familia, ya que al no haber un medio para localizarlos y no frecuentan el asistir a las reuniones se vuelve toda una proeza el poder discutir con ellos, el progreso o retroceso de sus hijos.

Algo importante sobre el uso de dispositivos por parte de los alumnos, es conocer con qué realmente interactúan ellos, ya que hoy en día se puede encontrar mucha información que no favorece de ninguna manera el aprendizaje de los alumnos, y puede generar comportamientos o actitudes contrarias a lo que se planifica y desea lograr.

Un aspecto importante a considerar, es el ambiente alfabetizador ya que con ello se desarrollan mucho más las habilidades y capacidades de los alumnos al estar en constante contacto con la información adecuada y puedan digerirla de una mejor manera.

En el salón de clases de 4° “B”, se encuentran algunos materiales con los que los alumnos pueden alimentar su proceso de aprendizaje sobre distintos temas, ya que durante las sesiones, se realizan láminas con imágenes, sobre distintos conceptos o explicaciones que puedan ser de utilidad para explicar de mejor forma el tema, y al finalizar, se pegan en un espacio donde los mismos alumnos puedan observar nuevamente esto, y complementar sus ideas.

También se cuenta con algunos otros materiales recortables pegados en las paredes del aula, como lo es el reglamento del aula, los valores, las palabras mágicas, entre otros, los cuales buscan favorecer los comportamientos y actitudes de los alumnos en sus procesos de aprendizaje.

3.1.2 Escuela

La escuela primaria Educación y patria cuenta con la participación de 17 maestros de los cuales, son dos maestros de educación física, un docente de apoyo a las necesidades educativas especiales, un psicólogo, diez maestros que se encuentran frente a grupo en distintos grados y por último la directora y subdirectora de la escuela. También se cuenta con el apoyo de una persona de intendencia, la cual, es la encargada de mantener limpias las áreas y aulas de la institución.

Es importante también mencionar el trabajo que se lleva a cabo en los consejos técnicos y la organización de éstas reuniones que se hacen con la intención de mejorar en lo

académico y en la infraestructura de la escuela. Por ello cabe mencionar que estas reuniones se realizan el último viernes de cada mes, en las instalaciones de la escuela y son coordinadas por la directora de la institución.

Las reuniones de consejo técnico escolar, siguen un orden con la finalidad de tratar puntos específicos para la mejora de la institución, es por ello que al trabajar los temas de cada reunión, se pide la colaboración de todos los maestros, brindando su opinión y realizando sugerencias sobre el trabajo que se está llevando a cabo en la escuela y cómo se podrían reorientar ciertas prácticas. También se proponen estrategias didácticas que permitan a los docentes poder llevar a cabo su práctica profesional de una mejor manera y cumplir con los objetivos establecidos a principios del ciclo escolar.

3.1.3 El grupo escolar

En el grupo de 4° “B” se encuentran 18 alumnos de los cuales, 10 son niños y 8 niñas. La edad de los niños oscila entre los 9 y 10 años de edad, ya que la mayoría de ellos son nacidos en 2008 y 2009. Al hablar de este grupo de alumnos se deben destacar diversas características, ya que si se habla de la conducta de los alumnos, se destaca el buen comportamiento de la mayoría de ellos, sin embargo, también existen alumnos que logran dinamitar la quietud de los demás. Generalmente los alumnos llegan a las 8:00 a.m. a su salón de clases, y mantienen una buena actitud y disposición para la realización de las actividades planificadas.

Al haberse aplicado un test de “Estilos de aprendizaje” se logra identificar que un 72% de los alumnos posee un estilo de aprendizaje kinestésico, esto quiere decir que 13 alumnos requieren materiales manipulables para aproximarse a lograr un aprendizaje significativo, por ello, la presente investigación propone trabajar actividades lúdicas, con la intención de que los alumnos estén en constante contacto con materiales que les permitan el desarrollo de su aprendizaje.

3.2 Diseño de estrategias

3.2.1 Concepto de estrategia

El concepto de estrategia es antiguo. Los generales griegos dirigían sus ejércitos tanto en las conquistas como en la defensa de las ciudades. Cada tipo de objetivo requería de despliegue distinto de recursos. De igual manera la estrategia de un ejército también podría definirse como el patrón de acciones que se realizan para poder responder al enemigo.

Existen muchos conceptos sobre lo que es una estrategia, sin embargo no existe ninguna definición universalmente aceptada. El término es utilizado con diversas características por muchos autores. Es por ello que es importante conocer distintos conceptos sobre lo que es una estrategia y poder así formular el propio.

En una primera instancia tenemos que “Estrategia es la determinación de los objetivos a largo plazo y la elección de las acciones y la asignación de los recursos necesarios para conseguirlo” esto dicho por el autor A. Chandler. Se puede decir que una estrategia es una serie de acciones que se realizan con el fin de cumplir metas y para ello se hacen uso de recursos disponibles que aproximen al cumplimiento del objetivo.

El concepto también se utiliza para referirse al plan ideado para dirigir un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento. En otras palabras, una estrategia es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado a futuro.

En el ámbito de la docencia también es habitual que se hable de la estrategia educativa para definir a todas las actividades y actuaciones que se organizan con el claro objetivo de poder lograr alcanzar los objetivos que se han marcado.

3.2.2 Estrategia didáctica

Es importante conocer qué es una estrategia, ya que con ello se da paso al siguiente concepto en esta investigación de carácter pedagógico, por lo cual resulta trascendental hacer énfasis y dar una explicación sobre lo que son las estrategias didácticas y cómo es que se convierten en las herramientas de trabajo más importantes para realizar una buena práctica educativa. Para Tobón (2010, p.67) las estrategias didácticas son:

Un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”, por ello, en el campo pedagógico específica que se trata de un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes.

Como se había mencionado anteriormente, las estrategias en cualquier ámbito, son la serie de operaciones que se realizan con la finalidad de cumplir objetivos, en el caso de la pedagogía, se busca que a través de las estrategias, se pueda llevar a los alumnos a apropiarse de un aprendizaje significativo.

Díaz (1998, p.43) las define como: “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente”

Las estrategias didácticas como elemento de reflexión para la propia actividad docente, ofrecen grandes posibilidades y expectativas de mejorar la práctica educativa. Es por ello que el docente para comunicar conocimientos utiliza estrategias encaminadas a promover la adquisición, elaboración y comprensión de los mismos. Es decir, las estrategias didácticas se refieren a tareas y actividades que pone en marcha el docente de forma sistemática para lograr determinados aprendizajes en los estudiantes.

3.2.3 Tipos de estrategias

Existen dos tipos de estrategias didácticas: las de aprendizaje y las de enseñanza, pero es importante conocer en que consiste cada una. Como ya se vio con anterioridad, el concepto de estrategias didácticas hace referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos, es por ello que a continuación se da una explicación de estos tipos de estrategias.

Para comenzar a hablar sobre estrategias, es importante conocer qué son las estrategias de enseñanza, ya que son una herramienta fundamental del docente que se realizan con la finalidad de lograr los objetivos trazados durante un periodo de tiempo.

La enseñanza es un proceso que pretende apoyar, el logro de aprendizajes significativos. Hay que señalar que las estrategias de enseñanza que presentamos en el capítulo son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos.

El docente debe poseer un repertorio amplio de estrategias, conociendo qué función tienen y cómo pueden utilizarse o desarrollarse apropiadamente. Dichas estrategias de enseñanza se complementan con las estrategias o principios motivacionales y de trabajo cooperativo, de los cuales puede echar mano para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación se presentan algunas de las estrategias de enseñanza que el docente puede emplear con la intención de facilitar el aprendizaje significativo de los alumnos, propuestas por Díaz Barriga:

Estrategia por objetivo: Enunciados que establecen condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje.

Resúmenes: Síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral o escrito. Enfatizan conceptos clave, principios y argumento central.

Organizadores previos: Información de tipo introductorio y contextual. Tienden un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.

Ilustraciones: Representaciones visuales de objetos o situaciones sobre una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, dramatizaciones)

Organizadores gráficos: Representaciones visuales de conceptos, explicaciones o patrones de información (cuadros sinópticos, mapas mentales y mapas conceptuales)

Analogías: Propositiones que indican que una cosa o evento (concreto y familiar) es semejante a otro (desconocido y abstracto o complejo)

Preguntas intercaladas: Preguntas insertadas en la situación de enseñanza en un texto. Mantienen la intención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante.

Señalizaciones: Señalamientos que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza para enfatizar u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.

Mapas y redes conceptuales: Representaciones gráficas de esquemas de conocimiento (indican conceptos, proposiciones y explicaciones).

Organizadores textuales: Organizaciones retóricas de un discurso que influyen en la comprensión y el recuerdo.

Las estrategias de enseñanza pueden ser usadas en distintos momentos, al inicio (preinstruccionales), durante (coinstruccionales) o al término (postinstruccionales), de una secuencia de enseñanza-aprendizaje. Por ello es posible realizar una clasificación de las estrategias de enseñanza, basándose en su momento de uso y presentación.

Las estrategias preinstruccionales por lo general preparan y alertan al estudiante en relación con qué y cómo va a aprender; esencialmente tratan de propiciar la activación o la generación de conocimientos y experiencias previas. También sirven para que el aprendiz se ubique en el contexto conceptual apropiado y para que genere expectativas adecuadas.

Las estrategias coinstruccionales apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza-aprendizaje. Cubren funciones para que el aprendiz mejore la atención e igualmente detecte la información principal, logre una mejor codificación y conceptualización de los contenidos de aprendizaje, y organice, estructure e interrelacione las ideas importantes.

Por otra parte, las estrategias postinstruccionales se presentan al término del episodio de enseñanza y permiten al alumno formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material.

Continuando hablando sobre las estrategias es importante mencionar la contraparte de las estrategias de enseñanza, y esas son las estrategias de aprendizaje. Las estrategias de aprendizaje son procedimientos (conjuntos de pasos, operaciones o habilidades) que un aprendiz emplea en forma consciente, e intencional como instrumentos para aprender significativamente y solucionar problemas.

Las estrategias de aprendizaje son ejecutadas no por el agente instruccional sino por un aprendiz, cualquiera que éste sea (niño, alumno, persona con discapacidad intelectual, adulto, etcétera), siempre que se le demande aprender, recordar o solucionar problemas sobre algún contenido de aprendizaje.

Campos (2000) menciona lo siguiente sobre las estrategias de aprendizaje "Hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información y pueden entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y transferencia de la información o conocimientos".

Las estrategias de aprendizaje son un conjunto de actividades, técnicas y medios, los cuales deben estar planificados de acuerdo a las necesidades de los alumnos (a los que van dirigidas dichas actividades), tienen como objetivo facilitar la adquisición del conocimiento y su almacenamiento; así como también, hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Retomando lo anterior, es importante poner énfasis en el uso de las estrategias de aprendizaje, para lograr que el alumno obtenga un aprendizaje significativo y tenga éxito en su proceso, por ello se debe implementarlas; ya que favorecen el rendimiento académico, mejorando sus posibilidades de trabajo y de estudio. Por lo que le toca al profesor mostrar dichas estrategias.

3.2.4 Elementos de planificación

Para fundamentar de una mejor manera esta investigación, fueron aplicadas diversas estrategias que por ende tuvieron que ser llevadas a una planificación y después a su aplicación. Es por ello que para tener una mejor claridad de la presente investigación, se plantea mencionar los elementos que se tomaron en cuenta para la elaboración de la planeación. A continuación, se muestran los apartados o elementos que incluye la planeación didáctica con la que se trabajó durante la investigación:

Escuela: En este apartado de la planeación se menciona el nombre de la institución en la que se lleva a cabo la práctica profesional. En el caso de la planeación para la presente investigación se menciona a la escuela primaria “Educación y patria” como uno de los datos generales.

Ubicación: Dentro de este apartado, se hace mención de la localidad en el que se está llevando a cabo la práctica.

Fecha: En la planeación se coloca este apartado con la intención de conocer las fechas en las que se estará trabajando y poder así llevar un control del cumplimiento de objetivos en el tiempo que se planeó.

Nombre del profesor: Es importante conocer el nombre de quien realizó la planeación con la finalidad de brindar identidad a la planificación.

Grado y grupo: Estos apartados se colocan para reconocer el nivel y el sector en el que se encuentran ubicados los alumnos para comprobar que la planificación sea acorde al nivel.

Cantidad de niños y de niñas: El número de niños y niñas se da a conocer con el propósito de verificar si la planeación está elaborada de acuerdo a la cantidad y necesidades del grupo.

Nombre de la asignatura: En esta sección se coloca el nombre de la asignatura con la que se trabaja las próximas secuencias didácticas y con ello se define otros de los apartados

Número de bloque: Se coloca el número de bloque de trabajo sobre el cual estarán diseñadas las secuencias didácticas, y con ello hay una mayor localización dentro del plan de estudios sobre las temáticas que se abordan según el bloque a desarrollar durante distintos periodos del ciclo escolar.

Aprendizajes esperados o intención didáctica: Los aprendizajes esperados es el elemento que define lo que se espera que logren los alumnos, expresado en forma concreta, precisa y visualizable. Por ello tiene su lugar en el formato de planeación, ya que sirve como recordatorio para el docente y nunca perder de vista lo que se quiere lograr con los alumnos.

Propósitos: Los propósitos son una explicación de la aspiración que orienta el quehacer educativo y que expresan los aspectos deseables o que se quieren conseguir. Los propósitos permiten tener claro el desde dónde, para qué, el qué, el cómo del proceso pedagógico; el sentido y finalidad que se pretende alcanzar y es por eso que se deben tomar en cuenta al realizar la planeación didáctica, ya que de esta manera se tiene una claridad de hacia dónde va dirigida la práctica docente.

Ámbito o Eje: Este apartado se incluye en la planeación para determinar el área de espacio determinado para realizar dentro de un límite que solo está designado para estudiar o realizar actividades de aprendizaje.

Competencias que se favorecen: Los alumnos, mediante las competencias, desarrollan conocimientos, habilidades y actitudes para comprender cómo las acciones, los valores y las decisiones del pasado impactan en el presente y futuro de las sociedades y de la naturaleza. Es por esto que este apartado se incluye en la planeación, ya que tiene la finalidad de clarificar que competencias deben los alumnos desarrollar con la aplicación de diversas estrategias y poder llevarlas a cabo en la vida cotidiana.

Fuentes de consulta: Esta sección se incluye en la planeación ya que se debe tener un sustento de las fuentes que fueron consultadas, ya sean electrónicas o bibliográficas y que permiten tener a la mano la información para ser consultada en distintos momentos de las clases o del ciclo escolar.

Secuencia didáctica: La elaboración de una secuencia didáctica es una tarea importante para organizar situaciones de aprendizaje que se desarrollarán en el trabajo de los estudiantes. Las secuencias son la organización de las actividades de aprendizaje que se realizarán con los alumnos y para los alumnos con la finalidad de crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo.

Momentos y Tiempo: En este apartado de la planeación se incluyen los tres momentos que forman parte de una secuencia didáctica, como lo son: inicio, desarrollo y cierre. También se incluyen los tiempos destinados a cada espacio de la misma situación con el propósito de tener una mejor organización.

Situaciones didácticas: En esta parte de la planeación son colocadas las estrategias y actividades que se seguirán para el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje en los alumnos. De igual manera se organizan tomando en cuenta los momentos anteriormente mencionados para así poder seguir un orden y llevar a cabo las actividades planificadas.

Recursos: En este espacio de la planificación se incluyen todos aquellos recursos o materiales que se utilizan para llevar a cabo la clase y que sirven como apoyos para poder favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los recursos pueden variar desde ser digitales a ser materiales manipulables, visuales o auditivos que puedan ser utilizados por los alumnos.

Evaluación: La evaluación es un proceso que tiene por objeto determinar en qué medida se han logrado los objetivos previamente establecidos, que supone un juicio de valor sobre la programación establecida, y que se emite al contrastar esa información con dichos

objetivos. En el caso de la planeación didáctica, es el apartado que se incluye con el fin de evaluar los productos actitudes desarrollados por el alumno en una sesión de clases.

Momento de evaluación: Al igual que la secuencia didáctica, la evaluación se divide en tres apartados de inicio, desarrollo y cierre que responden directamente a los productos o actitudes desarrollados en estos momentos y que al formar parte de la planeación permiten tener en claro, qué es lo que se desea evaluar en cada momento de la clase.

Evidencia o Producto: Las evidencias o productos que serán elaborados por los alumnos durante la clase, son colocados también dentro de la planeación ya que con esto hay una claridad sobre los productos o evidencias que se espera que los alumnos logren desarrollar en cada momento de la clase y para así posteriormente sean evaluados con el uso de algún instrumento en específico.

Técnicas e instrumentos: En este apartado de la planeación se incluyen las técnicas e instrumentos que deberán ser utilizados para la evaluación de los diversos productos o evidencias obtenidos de las situaciones planificadas. Para ello se debe conocer los instrumentos y técnicas que se utilizan dependiendo de los productos que elaboran los alumnos.

3.3 Diseño general de estrategias

3.3.1. Fases

Durante el desarrollo de la investigación, se llevan a cabo diversas estrategias lúdicas que amplían el panorama sobre cómo se pudiera mejorar o no el aprendizaje de los alumnos a través de las mismas. Este proceso se trabajó en 3 fases: diagnóstico, aplicación y evaluación.

En la fase de diagnóstico, fue aplicado un test de preguntas a los alumnos sobre lo que conocían de tres temas distintos, como fueron los poemas, anuncios publicitarios y textos expositivos. Este test, estaba conformado por 15 preguntas de los diversos temas ya que los alumnos ya habían trabajado con éstos temas y el aplicar este instrumento sirvió para analizar si en realidad habían tenido una buena comprensión sobre los temas.

El conocer la comprensión de los alumnos sobre los diversos temas, brindó información que sería utilizada para la elaboración y aplicación de las estrategias lúdicas, con el fin de mejorar el aprendizaje de los estudiantes sobre los temas ya trabajados con anterioridad. En esta primer fase, fue aplicado el test a 18 alumnos, sin embargo los resultados de éste se mencionan más adelante en la investigación.

En una segunda fase se aplicaron estrategias lúdicas que servirían para brindar un panorama más amplio sobre la hipótesis que fue formulada al inicio de la investigación. Estas estrategias fueron diseñadas con el objetivo inicial de mejorar el aprendizaje de los alumnos a través de ellas y que al ser aplicadas se pueda comprobar si realmente son efectivas o no, en el día a día de los docentes y favorecer su proceso de aprendizaje.

A continuación se muestran a manera de tablas, las estrategias aplicadas durante el desarrollo de la investigación, tomando en cuenta aspectos que son fundamentales en el diseño y aplicación de cualquier situación.

Tabla 2.

Estrategia “En búsqueda del conocimiento”

Objetivo	Que los alumnos mejoren la comprensión de los anuncios publicitarios y sus elementos como: El eslogan, imagen, texto y etiquetas
Recursos	Cuerdas Costales Cucharas Limonas Harina Dulces Tarjetas de información Cartulinas Pistas
Tiempo Estimado	50-60 minutos
Inicio de la estrategia	Se comienza por realizar preguntas como: ¿Qué es un anuncio publicitario? ¿Qué es un eslogan? ¿Qué debe tener un anuncio publicitario? ¿Dónde se encuentran los anuncios publicitarios? ¿Para qué nos sirven las etiquetas en los productos? rescatar sus conocimientos previos del tema
Desarrollo de Estrategia	Para reunir a los alumnos en equipos, se utiliza la dinámica “El barco se hunde. Cuando ya se encuentran por equipos, se les explica a los

	<p>alumnos que la actividad consiste en realizar una búsqueda del tesoro en toda la escuela.</p> <p>Se les entrega una tarjeta de información según vayan encontrando las pistas que los guían. Sin embargo, para que los alumnos obtengan las tarjetas de información también deberán pasar por algunas estaciones que se encuentran en diversos puntos de la escuela, y en equipo resolverlos. (ANEXO E)</p> <p>Cuando un equipo haya concluido con su búsqueda, obtendrán un tesoro (Bolsa de dulces) y tendrán 4 tarjetas de información que servirán para la siguiente actividad.</p>
Cierre de la estrategia	<p>Al haber concluido con la búsqueda de las pistas y la resolución de los retos, se les entrega una cartulina en la que los alumnos deben colocar las tarjetas obtenidas y organizarlas para exponerlas. (Anexo F)</p> <p>Cuando ya han organizado la información, en equipo pasan al frente del grupo para exponer la manera en la que organizaron las tarjetas y explicar en qué consiste cada elemento de los anuncios publicitarios.(Anexo G)</p>
Evaluación	<p>La estrategia es evaluada a través de una lista de cotejo en la que son considerados los siguientes criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en equipo Realiza adecuadamente los retos Lee de manera comprensiva las pistas Organiza la información de manera adecuada Expone la información de manera clara

Tabla 3.

Estrategia “Uniando las piezas del saber”

Objetivo	Que los alumnos comprendan la diferencia entre artículos de divulgación científica, enciclopedias y monografías.
----------	--

Recursos	Láminas de información Tarjetas de colores Cartulinas Rompecabezas
Tiempo Estimado	50-60 minutos
Inicio de la estrategia	Comenzar la sesión, realizando preguntas como: ¿qué es una monografía?, ¿qué es una revista de divulgación científica? ¿Cuál es la diferencia entre ellas? ¿Qué son las enciclopedias?, ya que servirá para rescatar los conocimientos previos de los alumnos. Continuar mostrando láminas de información sobre las enciclopedias, monografías y artículos de divulgación científica para que los alumnos tengan una noción de cada uno.
Desarrollo de Estrategia	Entregar una tarjeta de un color a cada alumno, puede ser azul, rojo o amarillo. Se reúnen los estudiantes según el color de la tarjeta que les fue entregada. Se le entrega a cada equipo un rompecabezas de manera aleatoria, que contiene información sobre la divulgación científica enciclopedias o monografía. (Anexo H) Cada equipo debe armar el rompecabezas para descubrir el tema que les tocó. Entregar una cartulina o papel del color correspondiente al equipo. En el momento en el que los alumnos hayan concluido de armar su rompecabezas, deben pegarlo en la cartulina que les fue entregada.
Cierre de la estrategia	Dar 15 minutos a los alumnos para leer la información que encontraron al armar los rompecabezas. Cada equipo debe pasar con sus rompecabezas armados al frente y exponer la información que fue encontrada. (Anexo I)
Evaluación	La estrategia es evaluada a través de una lista de cotejo en la que son considerados los siguientes criterios: Participa activamente en equipo

	<p>Identifica la diferencia entre artículos de divulgación científica, enciclopedias y monografías.</p> <p>Lee de manera comprensiva</p> <p>Organiza la información de manera adecuada</p> <p>Expone la información</p>
--	---

Tabla 4.**Estrategia “La feria del conocimiento”**

Objetivo	Que los alumnos mejoren la comprensión sobre los poemas, anuncios publicitarios y textos expositivos
Recursos	<p>Tarjetas con preguntas</p> <p>Láminas con títulos</p> <p>Tabla de globos</p> <p>Dardo</p> <p>Preguntas</p> <p>Respuestas</p> <p>Pelota</p>
Tiempo Estimado	50-60 minutos
Inicio de la estrategia	<p>Colocar en una mesa, tarjetas con distintas preguntas de los temas vistos, como: ¿Qué es un anuncio publicitario? ¿Qué es un poema? ¿Qué son los textos expositivos? entre otras preguntas para recuperar los conocimientos.</p> <p>Entregar al azar una tarjeta de pregunta a cada alumno y darles un minuto para pensar en lo que conocen sobre la pregunta, cada alumno tiene 30 segundos para explicar su pregunta</p>
Desarrollo de Estrategia	<p>Se coloca en el pizarrón 3 papel bond con los siguientes títulos: Poemas, Anuncios Publicitarios y Textos expositivos</p> <p>Después se pone en el pizarrón una tabla con globos que contienen una pregunta referente a cualquiera de los 3 temas</p>

	<p>Cada alumno debe pasar a reventar un globo y tomar la pregunta que le salga.</p> <p>Los alumnos deben ir después a una mesa en la que se encuentran tarjetas con las respuestas a las preguntas, para después cada alumno debe localizar la respuesta a su pregunta.</p> <p>Cuando la localizan deben colocar la pregunta y la respuesta en el papel bond correspondiente a su tema.</p> <p>Luego se deben formar a los alumnos en equipos según el tema que se relacione con la pregunta que les tocó.</p>
Cierre de la estrategia	<p>Los alumnos deben exponer los 3 carteles que se formaron con la información colocada</p> <p>Con una pelota, jugar a la papa caliente y realizar preguntas aleatorias sobre los tres temas para analizar la comprensión.</p>
Evaluación	<p>La estrategia es evaluada a través de una lista de cotejo en la que son considerados los siguientes criterios:</p> <p>Analiza las opciones de manera crítica</p> <p>Lee de manera comprensiva</p> <p>Reconoce de manera clara los elementos de cada tema</p> <p>Organiza la información de manera adecuada</p> <p>Expone la información</p>

Estas estrategias fueron aplicadas a los alumnos del grupo de 4º “B” con el objetivo de mejorar su proceso de aprendizaje. Sin embargo cabe destacar que las estrategias diseñadas no fueron del todo efectivas por lo que más adelante en la investigación se analizan los resultados obtenidos, antes, durante y después de su aplicación.

Por último, se realizó una tercera fase, la cual consistió en aplicar nuevamente el test que sirvió en un inicio como diagnóstico, ya que al haber concluido la fase de aplicación de estrategias se buscó contrastar los resultados obtenidos al principio y al final de este proceso y conocer si hubo una progresión en el aprendizaje de los alumnos y como se ya se mencionó anteriormente los resultados obtenidos de cada fase serán analizados más adelante en la investigación.

Capítulo 4 Evaluación de resultados

4.1 ¿Qué es la evaluación?

En el campo de la educación, el proceso de enseñanza-aprendizaje y la evaluación educativa guardan una estrecha relación, que es al mismo tiempo dinámica y continua. Esta práctica evaluativa debe diseñarse para el alumno, enriqueciendo su proceso de formación y respondiendo a su necesidad específica de conocimientos.

El objeto de estudio más difícil de evaluar es el desarrollo del ser humano, al tener éste la capacidad permanente de aprender, evolucionar, adaptarse y cambiar, por lo que evaluar en el terreno educativo, es decir, el aprendizaje convencional de las personas, se torna en una actividad aún más compleja.

En el campo de la evaluación educativa, la evaluación es un proceso integral y sistemático a través del cual se recopila información de manera metódica y rigurosa, para conocer, analizar y juzgar el valor de un objeto educativo determinado: los aprendizajes de los alumnos, el desempeño de los docentes, el grado de dominio del currículo y sus características; los programas educativos del orden estatal y federal, y la gestión de las instituciones, con base en lineamientos definidos que fundamentan la toma de decisiones orientadas a ayudar, mejorar y ajustar la acción educativa.

Desde esta perspectiva, el Plan de estudios 2011 de Educación Básica recupera las aportaciones de la evaluación educativa y define la evaluación de los aprendizajes de los alumnos como SEP (2011) “el proceso que permite obtener evidencias, elaborar juicios y brindar retroalimentación sobre los logros de aprendizaje de los alumnos a lo largo de su formación; por tanto, es parte constitutiva de la enseñanza y del aprendizaje” (p.31). Este enfoque formativo enriquece las aportaciones de la evaluación educativa al indicar que el centro de la evaluación son los aprendizajes y no los alumnos, esto es, se evalúa el desempeño y no la persona; con ello, la evaluación deja de ser una medida de sanción.

Para lograrlo, es indispensable fortalecer los procesos de evaluación, transparencia y rendición de cuentas que indiquen los avances y las oportunidades de mejora para contar con una educación cada vez de mayor calidad.

El docente es el encargado de la evaluación de los aprendizajes de los alumnos y quien realiza el seguimiento, crea oportunidades de aprendizaje y hace modificaciones en su práctica para que éstos logren los aprendizajes establecidos.

Los juicios sobre los aprendizajes logrados durante el proceso de evaluación buscan que estudiantes, docentes, madres y padres de familia o tutores, autoridades escolares y educativas, en sus distintos niveles, tomen decisiones que permitan mejorar el desempeño de los estudiantes.

Para que el enfoque formativo de la evaluación sea parte del proceso de aprendizaje, el docente debe compartir con los alumnos y sus madres, padres de familia o tutores lo que se espera que aprendan, así como los criterios de evaluación. Esto brinda una comprensión y apropiación compartida sobre la meta de aprendizaje, los instrumentos que se utilizarán para conocer su logro, y posibilita que todos valoren los resultados de las evaluaciones y las conviertan en insumos para el aprendizaje; en consecuencia, es necesario que los esfuerzos se concentren en cómo apoyar y mejorar el desempeño de los alumnos y la práctica docente.

En primer lugar están evaluaciones diagnósticas, que ayudan a conocer los saberes previos de los estudiantes; las formativas, que se realizan durante los procesos de aprendizaje y son para valorar los avances, y las sumativas, cuyo fin es tomar decisiones relacionadas con la acreditación. Para efecto de esta investigación, fueron utilizadas las tres formas de evaluar con la finalidad de poder realizar un análisis de mayor precisión.

4.2 Referentes teóricos que sustentan la evaluación

La evaluación se puede entender de diversas maneras, dependiendo de las necesidades, propósitos u objetivos de la institución educativa, tales como: el control y la medición, el enjuiciamiento de la validez del objetivo, la rendición de cuentas, por citar algunos propósitos. Desde esta perspectiva se puede determinar en qué situaciones educativas es pertinente realizar una valoración, una medición o la combinación de ambas concepciones.

A continuación se mencionan algunos autores que hablan sobre lo que significa la evaluación en la educación y la importancia de ella para el crecimiento cognoscitivo de los alumnos;

Shmieder, (1966); Stocker, (1964); Titone (1966) mencionan que la evaluación deberá servir entonces, para reorientar y planificar la práctica educativa. Conocer lo que ocurre en el aula a partir de los procesos pedagógicos empleados y su incidencia en el aprendizaje del alumno, reorientando cuantas veces fuere necesario los procesos durante su desarrollo, es una de las funciones más importantes de la evaluación.

Popham (1990) define a la evaluación como una actividad inherente a toda actividad humana intencional, por lo que debe ser sistemática, y que su objetivo es determinar el valor de algo.

Ramos (1989) la evaluación es una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones.

Fernández (2005), define evaluación como: “Proceso contextualizado y sistematizado, intencionalmente diseñado y técnicamente fundamentado, de recopilación de información relevante, fiable, y válida, que permita emitir un juicio valorativo en función de los criterios previamente determinados como base para la toma de decisiones.”

Ronald C. Doll (1989) define evaluación como un esfuerzo abarcador y continuo de inquirir en los efectos de utilizar contenido y procesos educativos para llenar un propósito claramente definido.

Rodríguez (2000) se define evaluación educativa como la medida o comprobación del grado de consecución de objetivos, lo que comporta una recogida de información para emitir un juicio de valor codificado en una calificación, con vistas a una toma de decisiones.

Egg (2000) define a la evaluación como una forma de investigación social aplicada, sistemática, planificada y dirigida; encaminada a identificar, obtener y proporcionar de manera válida y fiable, datos e información suficiente y relevante en que apoyar un juicio acerca del mérito y el valor de los diferentes componentes de un programa (tanto en la fase de diagnóstico, programación o ejecución), o de un conjunto de actividades específicas que se realizan, han realizado o realizarán, con el propósito de producir efectos y resultados concretos; comprobando la extensión y el grado en que dichos logros se han dado, de forma tal, que sirva de base o guía para una toma de decisiones racional e inteligente entre cursos de acción, o para solucionar problemas y promover el conocimiento y la comprensión de los factores asociados al éxito o al fracaso de sus resultados.

4.3 Instrumentos y técnicas de evaluación

La evaluación para el aprendizaje requiere obtener evidencias para conocer los logros de aprendizaje de los alumnos o las necesidades de apoyo. Definir una estrategia de evaluación y seleccionar entre una variedad de instrumentos es un trabajo que requiere considerar diferentes elementos, entre ellos, la congruencia con los aprendizajes esperados

establecidos en la planificación, la pertinencia con el momento de evaluación en que serán aplicados, la medición de diferentes aspectos acerca de los progresos y apoyos en el aprendizaje de los alumnos, así como de la práctica docente.

La evaluación con enfoque formativo debe permitir el desarrollo de las habilidades de reflexión, observación, análisis, el pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas, y para lograrlo es necesario implementar estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación.

Las técnicas de evaluación son los procedimientos utilizados por el docente para obtener información acerca del aprendizaje de los alumnos; cada técnica de evaluación se acompaña de instrumentos de evaluación, definidos como recursos estructurados diseñados para fines específicos.

Tanto las técnicas como los instrumentos de evaluación deben adaptarse a las características de los alumnos y brindar información de su proceso de aprendizaje. Dada la diversidad de instrumentos que permiten obtener información del aprendizaje, es necesario seleccionar cuidadosamente los que permitan obtener la información que se desea. Cabe señalar que no existe un mejor instrumento que otro, debido a que su pertinencia está en función de la finalidad que se persigue, es decir, a quién evalúa y qué se quiere saber, por ejemplo, qué sabe o cómo lo hace.

Algunas técnicas e instrumentos de evaluación que pueden usarse son: observación, desempeño de los alumnos, análisis del desempeño, e interrogatorio. Para efectos de esta investigación, es utilizada como instrumento la lista de cotejo, y que a su vez permite realizar un análisis de desempeño de los alumnos durante la aplicación de estrategias.

La lista de cotejo generalmente se organiza en una tabla en la que sólo se consideran los aspectos que se relacionan con las partes relevantes del proceso y los ordena según la secuencia de realización. Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna. Permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir.

A continuación se muestra la lista de cotejo que fue utilizada para la evaluación y análisis de desempeño de los alumnos de cuarto grado, durante la aplicación de la primera estrategia como ejemplo de los elementos que puede contener una instrumento de evaluación como este:

Tabla 5.
“Ejemplo de lista de cotejo”

CRITERIOS	SI	NO
Participa activamente en equipo		
Realiza adecuadamente los retos		
Lee de manera comprensiva las pistas		
Organiza la información de manera adecuada		
Expone la información de manera clara		

Esta lista de cotejo se utiliza con la finalidad de medir las actitudes y habilidades de los alumnos mientras se desarrolló la estrategia “En búsqueda del conocimiento” y así poder tener elementos en el momento de la elaboración de la herramienta de estudio conocida como FODA, la cual permite analizar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas en los alumnos y comprender de mejor manera lo ocurrido en la aplicación de la estrategia.

Para la evaluación de la segunda y tercera estrategia, también fueron implementadas listas de cotejo, ya que con ello hay una mejor obtención de elementos para después plasmar resultados en un cuadro FODA.

4.4 Evaluación de las estrategias.

4.4.1 Análisis del diagnóstico

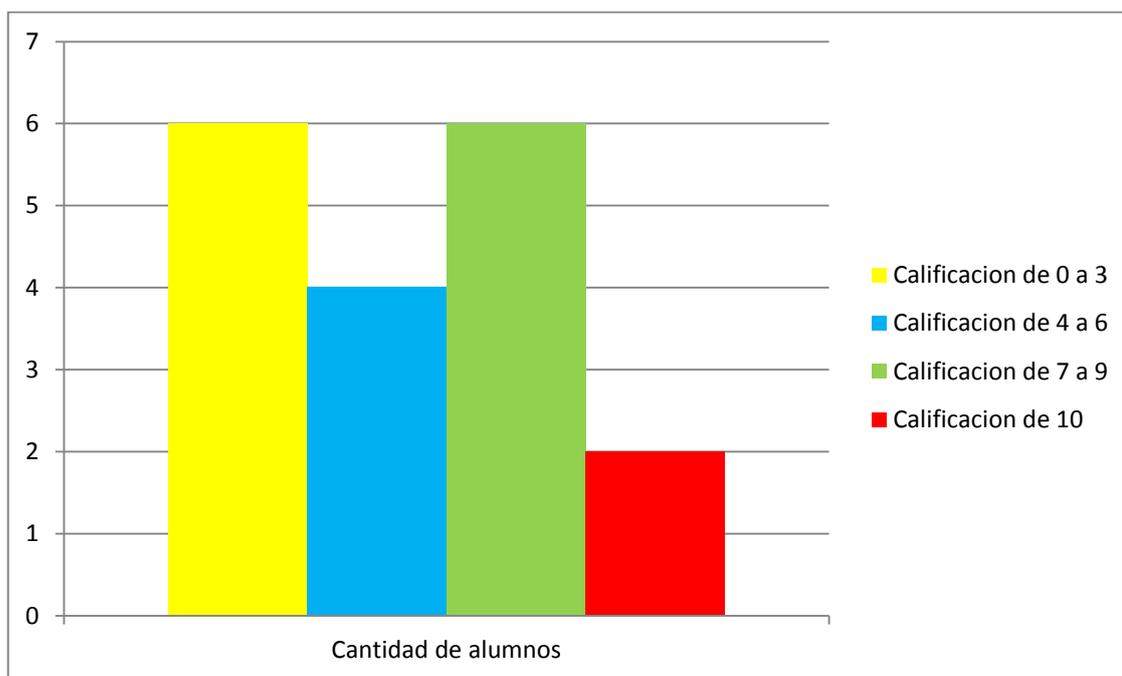
Para poder evaluar los conocimientos con los que contaban los educandos en cuanto a los temas de poemas, anuncios publicitarios y textos expositivos en cuarto grado, se llevó a cabo el examen diagnóstico con los 18 alumnos que se tenía en ese momento de la aplicación.

La aplicación de este examen diagnóstico consistió en brindar un test con 20 preguntas de opción múltiple a cada alumno para medir lo que sabían sobre los temas ya

mencionados y poder así medir el nivel de dificultad con el que se trabajarían las estrategias lúdicas que ya se explicaron anteriormente. A continuación se muestra la gráfica de resultados obtenidos por los alumnos en una escala de 1 a 10 siendo 20 preguntas correctas el valor más alto por obtener por parte de los estudiantes.

Gráfica 1

Análisis del examen diagnóstico



Siguiendo los resultados de la gráfica anterior sobre el examen diagnóstico, hubo 6 alumnos que obtuvieron una calificación de 0 a 3, esto resultó preocupante en una primera instancia ya que es una tercera parte del grupo y los resultados no parecían favorables.

Continuando con el análisis, hubo 4 alumnos con una calificación de 4-6, aunque es mejor que la anterior, sigue siendo una calificación muy baja, esto debido a que en múltiples ocasiones se ha dado el caso que los alumnos no tienen una buena comprensión lectora y por ello los alumnos no responden de manera acertada.

En el siguiente dato se puede notar que sube nuevamente hasta 6 alumnos, pero en este caso con calificación entre 7 y 9. Este es un dato alentador ya que podemos decir que otra tercera parte, se encuentra por encima de la calificación de 5 y que con esto la aplicación de estrategias puede ser llevada a un nivel mayor.

Y para finalizar, solamente hubo 2 alumnos que logran la calificación de 10, ya que durante la práctica profesional se ha observado que son alumnos comprometidos con su aprendizaje, y que cuentan con el apoyo constante de sus padres. Estos alumnos cuentan con una buena comprensión lectora, suelen tener creatividad en los trabajos que elaboran y sobre todo, siempre están atentos a las indicaciones que se les puedan dar, por lo que se convierten en alumnos destacados y que pudieran sobresalir en la aplicación de las estrategias.

En base a estos resultados, se considera el nivel de conocimiento de los alumnos y los elementos que pudieran ser considerados para incluirlos en cuestionamientos o retos dentro de la aplicación de estrategias lúdicas.

4.4.2 La búsqueda del conocimiento

La primera estrategia que se aplicó para la ampliar la información lleva por nombre “En búsqueda del conocimiento” que como ya se explicó anteriormente, tiene como propósito lograr que los alumnos de cuarto grado mejoren la comprensión sobre el tema de anuncios publicitarios en la asignatura de español. A partir de lo realizado, se elaboró una lista de cotejo con el objetivo de analizar diversos criterios y con ello brindar una evaluación sumativa a los estudiantes.

A continuación se muestra la lista de cotejo que fue utilizada para el análisis de desempeño de los alumnos durante la aplicación de la estrategia lúdica.

Tabla 6

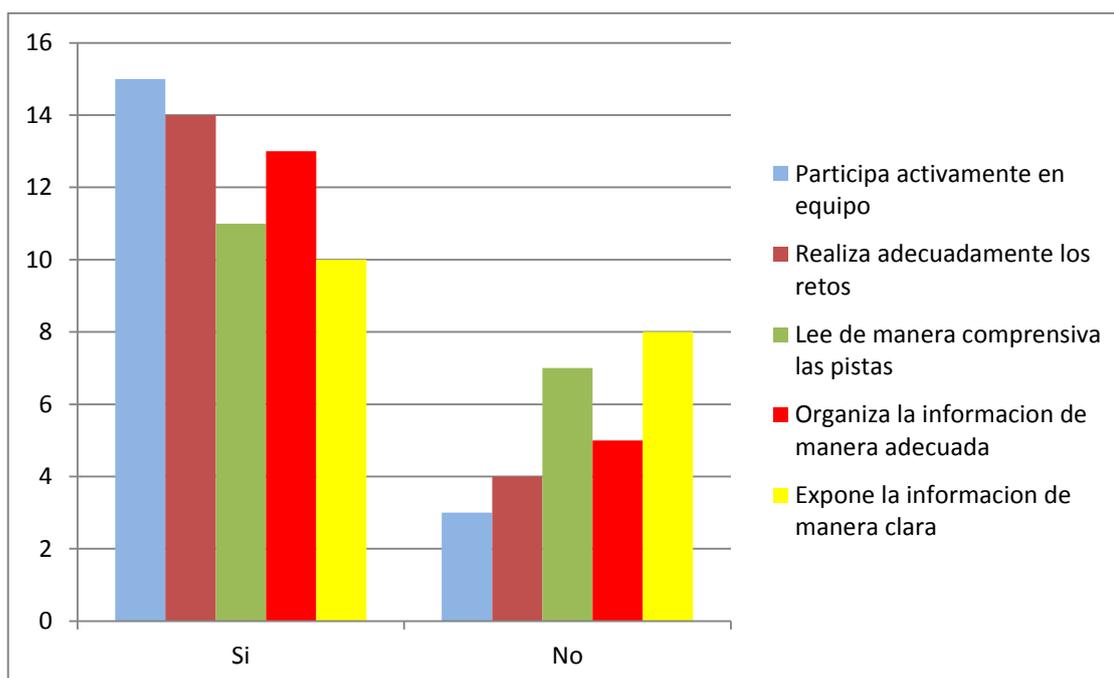
Lista de cotejo “La búsqueda del conocimiento”

CRITERIOS	SI	NO
Participa activamente en equipo		
Realiza adecuadamente los retos		
Lee de manera comprensiva las pistas		
Organiza la información de manera adecuada		
Expone la información de manera clara		

Para analizar de mejor forma los resultados obtenidos, es necesario presentar la siguiente gráfica de barras en las que se muestran la cantidad de alumnos que cumplen o no con los requisitos en cada criterio de la lista de cotejo para luego continuar explicando en un cuadro FODA lo positivo y lo negativo en la aplicación de esta estrategia.

Gráfica 2

Análisis de “La búsqueda del conocimiento”



Al observar la gráfica se puede notar como en el primer criterio “Participa activamente en equipo”, los alumnos cumplen en este sentido durante la realización de la estrategia, ya que mientras se realizaba la misma, cada alumno debía ayudar a otros a completar sus retos para así continuar con la búsqueda. También el trabajo en equipo se presenta en el momento de organizar la información y exponer los trabajos finales, ya que cada miembro eligió el momento en el que iban a ser partícipes de la exposición y así poder apoyar a su equipo complementando la información obtenida.

El siguiente criterio que se evaluó es “Realiza adecuadamente los retos”. Como se puede observar en la gráfica anterior, 14 alumnos cumplieron con el criterio establecido, sin embargo, hubo 4 alumnos más que no lograron cumplir con él, ya que durante la aplicación de la estrategia mostraban actitudes que no les permitieron realizar los retos de

manera correcta. Cabe mencionar que gran medida de los alumnos cumplió con el criterio establecido en la lista de cotejo y que se tuvo éxito en su mayoría.

Un criterio importante puesto en la lista de cotejo para la evaluación de la estrategia, fue “Lee de manera comprensiva las pistas” ya que si los alumnos lograban leer de buena manera las pistas, tendrían un acceso más fácil a los retos y a la información entregada. Dentro de este rubro, solamente 11 alumnos pudieron leer de manera comprensiva y lograr continuar dentro de la estrategia lúdica sin ninguna dificultad. Este criterio toma mucha importancia no solo durante la aplicación de la estrategia, sino también en la realización de otras actividades, ya que si los alumnos logran tener un dominio más completo sobre la comprensión lectora, pueden desarrollarse académicamente de una mejor manera.

Durante la aplicación de la estrategia “En búsqueda del conocimiento” se le entregó a cada equipo, diversas tarjetas con información a lo largo de la búsqueda y de la resolución de los retos y que cuando éstos concluyeran, pudieran organizarlos de manera que pudieran realizar una exposición adecuada al tema. Es por ello que en este criterio se analiza que el alumno “Organiza la información de manera adecuada” ya que con ello podrán realizar una secuencia coherente en su exposición y entender de una mejor manera el tema que se presenta. En el caso de este rubro, se puede mencionar que hay 13 alumnos que cumplieron adecuadamente con él y otros 5 que presentaron dificultad, ya que les costó lograr identificar el orden de los elementos de manera correcta.

El último criterio empleado en la lista de cotejo para el análisis de desempeño de los alumnos, es “Expone la información de manera clara”. Cuando los alumnos concluyen con la fase de recolección de información y resolución de retos, el paso final es exponer la información sobre el tema que se está trabajando. En la gráfica anterior se puede notar como solo 10 niños, logran exponer la información de una manera adecuada, ya que los 8 restantes muestran deficiencias en el dominio del tema, y dificultad para expresarse frente al grupo.

Para concluir con el análisis de resultados de esta estrategia, se muestra un estudio FODA en el que se muestran virtudes y deficiencias que se presentaron durante la aplicación de la estrategia, y como también se pueden encontrar áreas de oportunidad en las que se pueda mejorar el desempeño de los alumnos o la misma aplicación de la estrategia, así como también existen amenazas que en un futuro puedan convertirse en dificultades mayores para los alumnos.

A continuación se muestra la herramienta de estudio FODA de la aplicación y evaluación de la estrategia lúdica “En búsqueda del conocimiento”.



4.4.3 Uniendo las piezas del saber

Para complementar la información obtenida con la estrategia anterior, se optó por aplicar una segunda estrategia, esto con la finalidad de tener más información sobre el tema de investigación y así realizar un documento con una vasta cantidad de datos que sirvan para fundamentar de una mejor manera el trabajo elaborado.

La siguiente estrategia, lleva por nombre “Uniendo las piezas del saber”. En esta estrategia lúdica, se les presenta al inicio diversas láminas de información en las que se hablan sobre las enciclopedias, monografías y artículos de divulgación científica. Luego los alumnos, reunidos en equipos, tendrán que armar rompecabezas que incluyen información sobre los temas mencionados. Para concluir, cada equipo debe pasar al frente y socializar el tema que encontraron al armar su rompecabezas.

Esta estrategia tiene como objetivo que los alumnos comprendan la diferencia entre artículos de divulgación científica, enciclopedias y monografías. Por ello se creó una lista de cotejo en la que se incluyen criterios específicos, que sirven para realizar un análisis del desempeño de los alumnos en la aplicación de la estrategia y así también conocer si la estrategia fue funcional.

A continuación se muestra la lista de cotejo que se utilizó para evaluar la estrategia “Uniando las piezas del saber” y realizar el análisis de desempeño de los estudiantes durante la aplicación de la misma.

Tabla 7

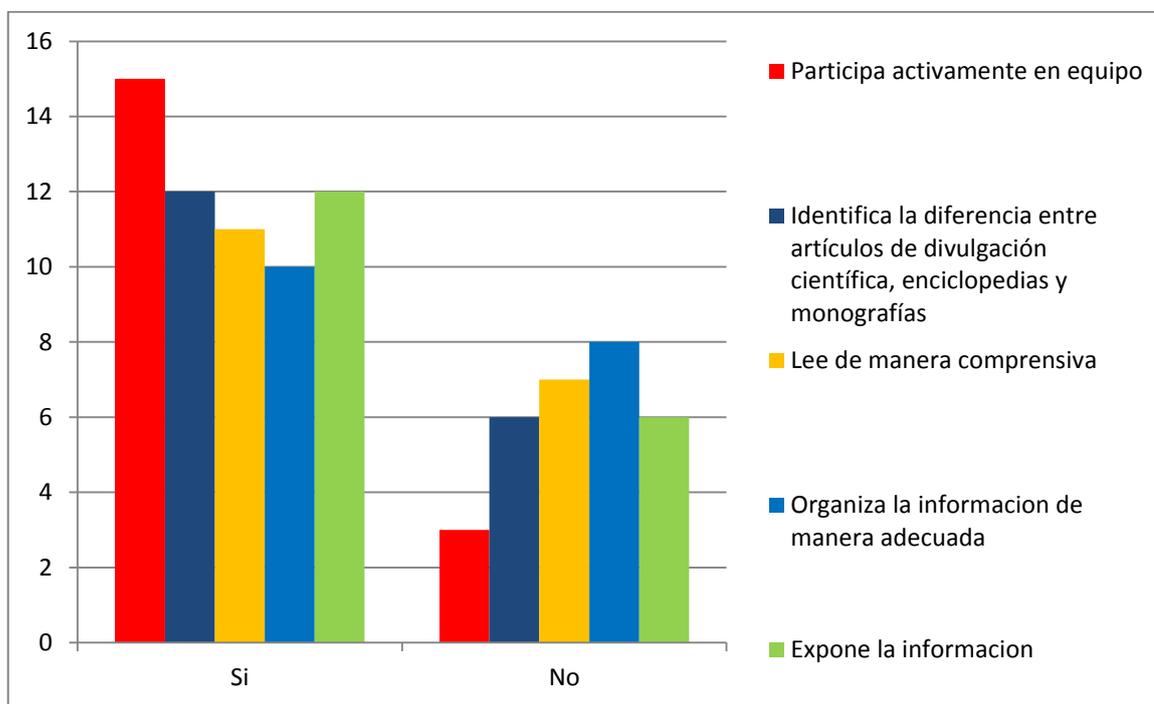
Lista de cotejo “Uniando las piezas del saber”

CRITERIOS	SI	NO
Participa activamente en equipo		
Identifica la diferencia entre artículos de divulgación científica, enciclopedias y monografías		
Lee de manera comprensiva		
Organiza la información de manera adecuada		
Expone la información		

Para tener un mejor análisis de los resultados de la aplicación de la estrategia es necesario mostrar la siguiente grafica de barras en los que se muestran los criterios de la lista de cotejo con los que cumplen los alumnos. De esta manera se puede hacer un mejor análisis de desempeño y lograr notar si fue efectiva la estrategia en la mejora del aprendizaje de los alumnos.

Gráfica 3

Análisis de “Uniendo las piezas del saber”



Analizando la gráfica de barras anterior se muestran los resultados obtenidos por el cuarto grado, grupo “B” en el que se señalan los criterios de la lista de cotejo y el número de alumnos que cumplen o no con estos criterios.

Para comenzar, se analiza el primer criterio, el cual es “Participa activamente en equipo”. Nuevamente se vuelve a presenciar un resultado alto con 15 alumnos que si cumplen en este rubro de la lista de cotejo, ya que los alumnos pudieron trabajar de una buena manera en equipo y poder resolver el rompecabezas ayudándose unos con otros. Sin embargo también sigue habiendo 3 alumnos que no presentan las actitudes pertinentes para la realización de trabajos en equipo por lo cual se convierte en una situación de atención para posibles mejoras.

El siguiente rubro de la lista de cotejo es “Identifica la diferencia entre artículos de divulgación científica, enciclopedias y monografías”. Este criterio podría ser el más importante dentro de la evaluación de esta estrategia, ya que lo que se deseaba con la aplicación de la estrategia, es que los alumnos puedan identificar y explicar los artículos de divulgación científica, enciclopedias y monografías para que así después, lo pudieran plasmar oralmente a sus demás compañeros. Según los resultados arrojados por la lista de cotejo, hubo 12 alumnos que cumplieron con este criterio y en trabajos posteriores no

tuvieron dificultad para identificar los textos expositivos. Aunque también existen 6 alumnos que presentaron dificultades ya que confundían los diversos textos y no lograban explicarlos de una manera precisa.

Continuando con el análisis de los criterios, se menciona “Lee comprensivamente” el cual ya había sido evaluado anteriormente pero que sin embargo toma una mayor importancia en esta estrategia lúdica, ya que los alumnos tenían que armar su rompecabezas en base a la coherencia de la lectura. Se puede notar en la gráfica, que existen 11 alumnos que lograron leer de una manera comprensiva, ya que presentaban un mejor dominio del tema al exponer, lo cual se hablará más adelante. Pero también hay 7 alumnos que como ya se mencionó anteriormente, no pudieron comprender e identificar entre un texto y otro y su exposición tuvo deficiencias.

Para continuar con el análisis de los datos obtenidos en la aplicación de la estrategia “Uniendo las piezas del saber” se presenta el criterio de análisis “Organiza la información de manera adecuada” ya que a cada equipo de alumnos les fueron entregados rompecabezas, para después colocarlos de manera coherente y poder darle sentido a la explicación. Este criterio es en el que los alumnos obtuvieron un resultado más bajo, ya que hubo 8 alumnos que no lograron comprender el orden de la información por lo que en el momento de la exposición de los trabajos finales, no tenían seguridad ni dominio del tema. Lo que se puede rescatar de este criterio, es que 10 alumnos pudieron organizar su información y presentarla de una manera acertada para después exponerla con claridad

Y finalmente se toma en cuenta en criterio de “Expone la información” ya que en este punto los alumnos han tenido una introducción al tema, han leído información, la han organizado y llegaron al punto de presentarla. La cantidad de alumnos que cumplen con este criterio son 12 ya que muestran dominio del tema, responden a las preguntas de sus demás compañeros y organizaron la información de manera pertinente, pero también se puede observar en la gráfica que hay 6 alumnos que aún demuestran inseguridades o falta de dominio en exponer temas frente al grupo.

Para culminar con la evaluación y análisis de los datos obtenidos en la aplicación de esta estrategia, se presenta nuevamente la herramienta de estudio FODA con el objetivo de encontrar fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que se pueden presentar en los alumnos a lo largo de su escolaridad y que sean elementos para cambios en pro de mejora.



4.4.4. La feria del conocimiento

La última estrategia ayuda a complementar la información ya que con ella se culmina el proceso de evaluación y análisis de las estrategias aplicadas. El objetivo de esta estrategia es que los alumnos mejoren la comprensión sobre los poemas, anuncios publicitarios y textos expositivos, ya que esta busca realizar una retroalimentación de los temas anteriormente trabajados en el aula.

La estrategia llamada “La feria del conocimiento” consiste en que los alumnos revienten un globo que contiene una tarjeta con una pregunta, ya sea de poemas, anuncios publicitarios o textos expositivos. Cuando el alumno haya identificado el tema del que habla su tarjeta, debe ir a una mesa, en la que a manera de desorden, se encuentra la respuesta a la pregunta correspondiente. Cuando hayan localizado la pregunta y respuesta, deben colocar la tarjeta sobre una lámina que contenga el título de su tema. Se reunirán en equipos los alumnos que tengan información de un mismo tema. Y para finalizar, los alumnos exponen la información sobre los temas correspondientes.

A continuación se muestra la lista de cotejo con la que se evaluó la estrategia “La feria del conocimiento” y tiene como objetivo analizar el desempeño de los alumnos.

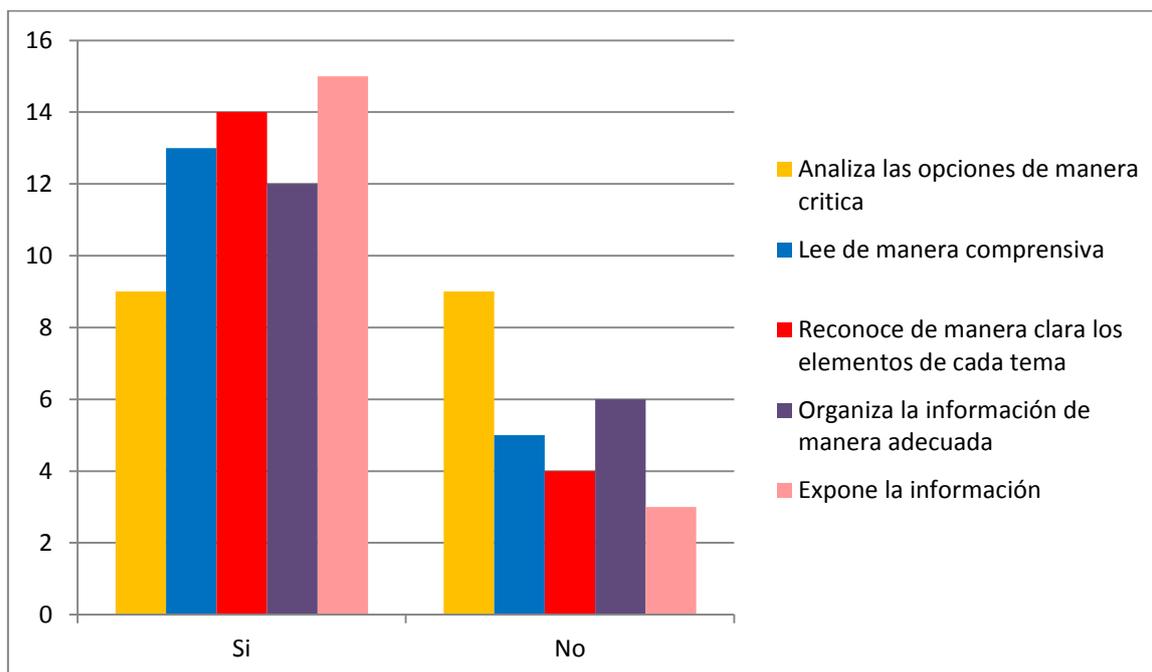
Tabla 8**Estrategia “La feria del conocimiento”**

CRITERIOS	SI	NO
Analiza las opciones de manera critica		
Lee de manera comprensiva		
Reconoce de manera clara los elementos de cada tema		
Organiza la información de manera adecuada		
Expone la información		

De igual manera como se hizo con las estrategias anteriores, los resultados de la evaluación se apoyan en la siguiente grafica de barras para clarificar la información y realizar el análisis de desempeño correspondiente para conocer qué criterios fueron los que destacaron en la estrategia y cuáles pudieran ser perfeccionados

Gráfica 4

Análisis de “La feria del conocimiento”



Los resultados que se muestran en la gráfica son los criterios que se encuentran en la lista de cotejo mostrada anteriormente y que obtuvieron los alumnos durante la aplicación de la estrategia. Estos criterios tienen como objetivo realizar un análisis de desempeño de los estudiantes para así conocer si la estrategia realizada fue efectiva y logró mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

En primera instancia se encuentra el criterio de “Analiza las opciones de manera crítica” ya que los alumnos debían analizar que la pregunta que obtuvieron al reventar el globo, tuviera una respuesta coherente y así poder obtener la información correcta. En este rubro de la estrategia se puede notar que hubo 9 alumnos que cumplen correctamente con el criterio, que analizaron varias opciones hasta encontrar la respuesta correcta a su pregunta y otros 9 que tuvieron dificultad para poder analizar las opciones ya que nos mostraban actitudes correspondientes al desarrollo de la estrategia.

El siguiente rubro que se analiza como ya se ha hecho con las anteriores estrategias, es “Lee de manera comprensiva” ya que lo que se evaluó, es que los alumnos pudieran comprender la pregunta que obtuvieron para después leer las respuestas y encontrar la correcta. En este criterio de la lista de cotejo, 13 alumnos cumplen con él, ya que la mayor

parte de los alumnos leían su pregunta para después leer las posibles respuestas sin perder de vista el objetivo de su pregunta.

El siguiente criterio analizado en la lista de cotejo es “Reconoce de manera clara los elementos de cada tema” ya que para colocar la pregunta y respuesta en la lámina correspondiente, debían conocer los elementos que se presentaban en los diversos temas trabajados. En este rubro se obtuvieron resultados muy positivos ya que 14 alumnos pudieron identificar sin problemas el espacio en el que debía colocar su información, esto debido a que conocían los elementos de cada tema. Sin embargo hubo 4 alumnos que colocaron la información erróneamente debido a que no recordaban que elementos se habían presentado con anterioridad. Este resultado es de vital importancia para la investigación ya que de manera implícita, se podría decir que si existió una mejora en el aprendizaje de los alumnos.

Continuando con la evaluación de la estrategia “La feria del conocimiento” el siguiente criterio que se muestra en la lista de cotejo es “Organiza la información” de manera adecuada. Este rubro toma una mayor importancia ya que la actividad en su mayoría consistía en organizar información por lo cual es importante conocer los resultados obtenidos. Los que si cumplieron correctamente con este criterio fueron 12 que lograron organizar sin problemas tanto la pregunta obtenida como la información en su lámina correspondiente. Pero también hubo 6 alumnos que no pudieron organizar la información ya que como se mencionó anteriormente, tienen dificultades de comprensión lectora y eso les complica la organización de información.

Por último, se analiza nuevamente el criterio de “Expone la información”, ya que en esta estrategia específicamente hubo un mayor avance a la presentación oral de los alumnos ya que eran temas que habían logrado comprender con una mayor claridad y que se habían trabajado de manera constante. Es por ello que 15 alumnos lograron cumplir con este criterio y expresar la información y las ideas que pudieran tener, además de contestar preguntas a los compañeros

Para finalizar con la evaluación de las estrategias y el análisis de desempeño de los alumnos, se muestra a continuación, la herramienta de estudio FODA que servirá para hacer una retroalimentación sobre la estrategia “La feria del conocimientos” y encontrar los defectos y virtudes que hubo en la aplicación de la misma.



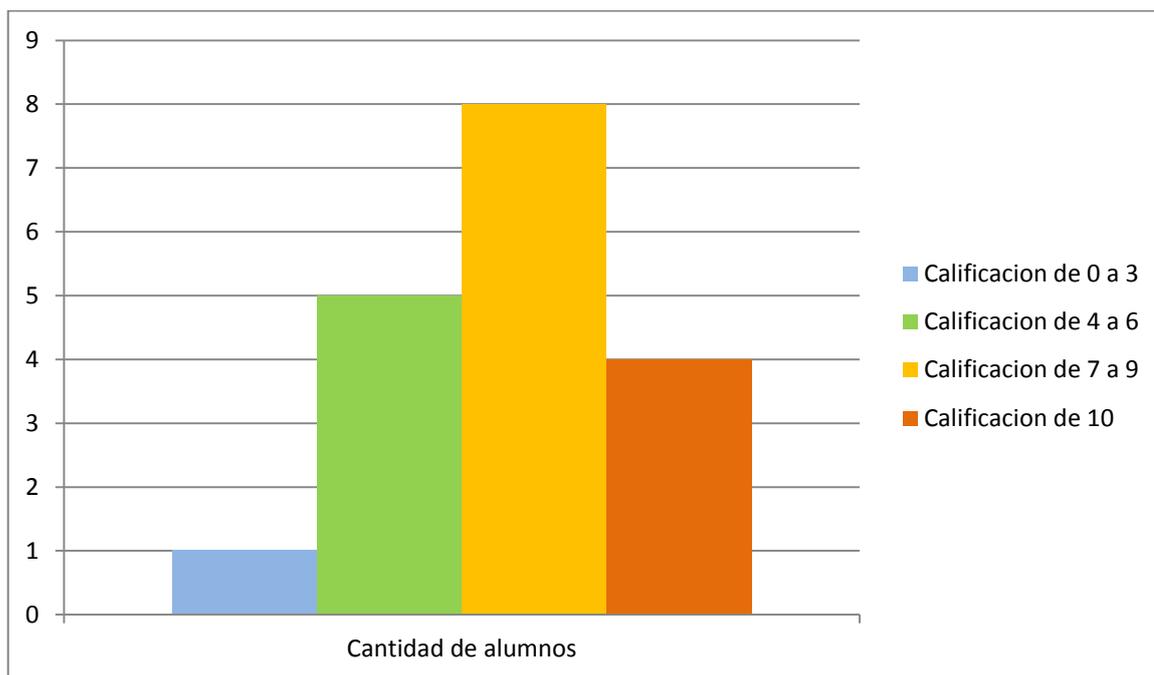
4.4.5 Análisis de la evaluación final

Para finalizar con la evaluación en general, se les aplicó un test con 20 preguntas de opción múltiple a los alumnos, con los temas vistos durante la aplicación de las estrategias, como fueron: poemas, anuncios publicitarios y textos expositivos. Este test o examen se incluían preguntas que habían estado anteriormente en el examen diagnóstico. Esto con el objetivo de medir el progreso que habían tenido los alumnos después de la aplicación de las estrategias lúdicas y así poder confirmar si la hipótesis planteada podía ser una realidad

Es por ello que para la evaluación final se decidió realizar una escala similar a la del examen diagnóstico tomando una escala del 1 al 10, donde 20 preguntas correctas les otorgaban la calificación máxima a los alumnos. Para analizar los resultados se muestra la siguiente gráfica de barras que contiene los resultados obtenidos por los alumnos en este test final.

Gráfica 5

Análisis de la evaluación final



Al ver esta grafica se aprecia que hay un solo alumno que tiene una calificación de 0 a 3 debido a que no ha consolidado el proceso de lectura, y esto debido a que no se ha trabajado con él de manera adecuada en los años anteriores.

En las calificaciones de 4 a 6 ahora se tienen 5 alumnos esto quiere decir que hubo un alumno de los anteriores que logró dar un paso hacia adelante y mejorar su calificación después de la aplicación de las estrategias.

En la siguiente barra, se puede notar que hay considerablemente más alumnos, ya que son 8 alumnos los que ahora forman parte de las calificaciones de 7 a 9, esto debido a que lograron centrar su atención en la información brindada durante la aplicación de estrategias.

Finalmente en la gráfica se puede notar que son 4 alumnos los que se encuentran en calificaciones de 10, esto debido que hubo una mayor participación de ellos en el desarrollo de las estrategias lúdicas y pudieron tener una mejor comprensión de los temas trabajados. Si bien el número de alumnos no creció de igual manera que con otras calificaciones es de destacar que hubo un avance en los alumnos.

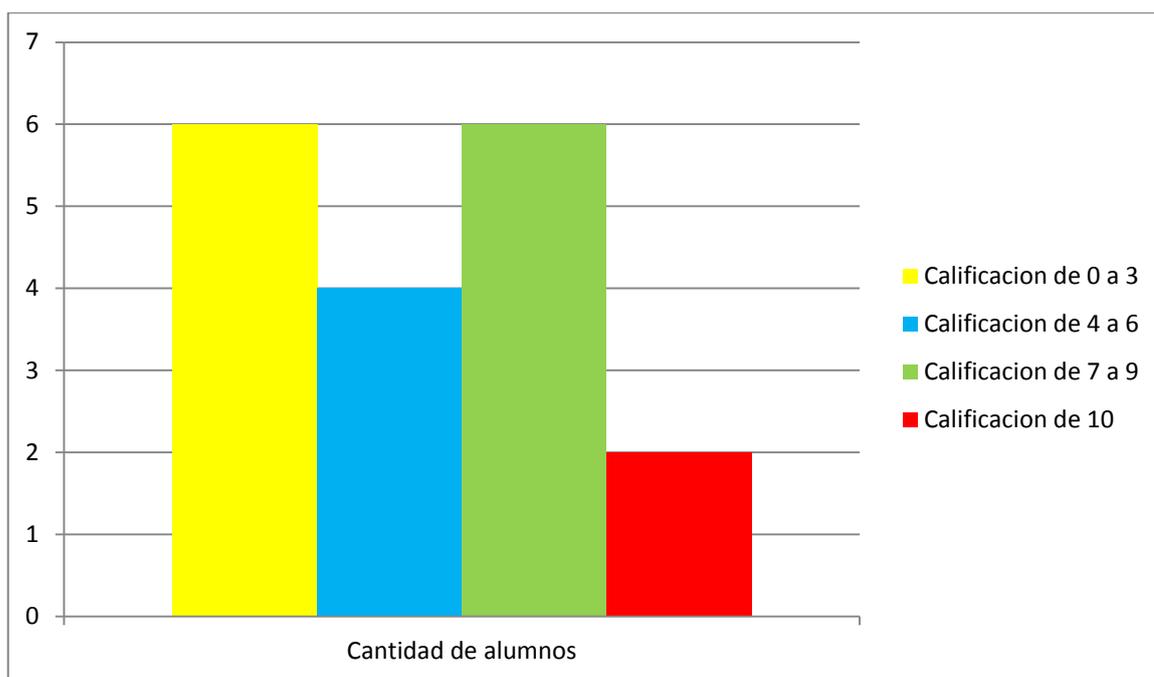
4.5 Avances grupales

Para finalizar con este capítulo de evaluación de estrategias, se mencionan a continuación los avances que hubo por parte de los alumnos tomando en cuenta los resultados obtenidos durante la aplicación del diagnóstico y el examen final ya que son los elementos que brindan una perspectiva más amplia sobre si hubo avances, retrocesos o estancamiento con los alumnos.

Es por ello que a continuación se muestran nuevamente las gráficas de barras que se obtuvieron en la aplicación del examen diagnóstico y del examen final. Esto con el objetivo de realizar un análisis de comparación.

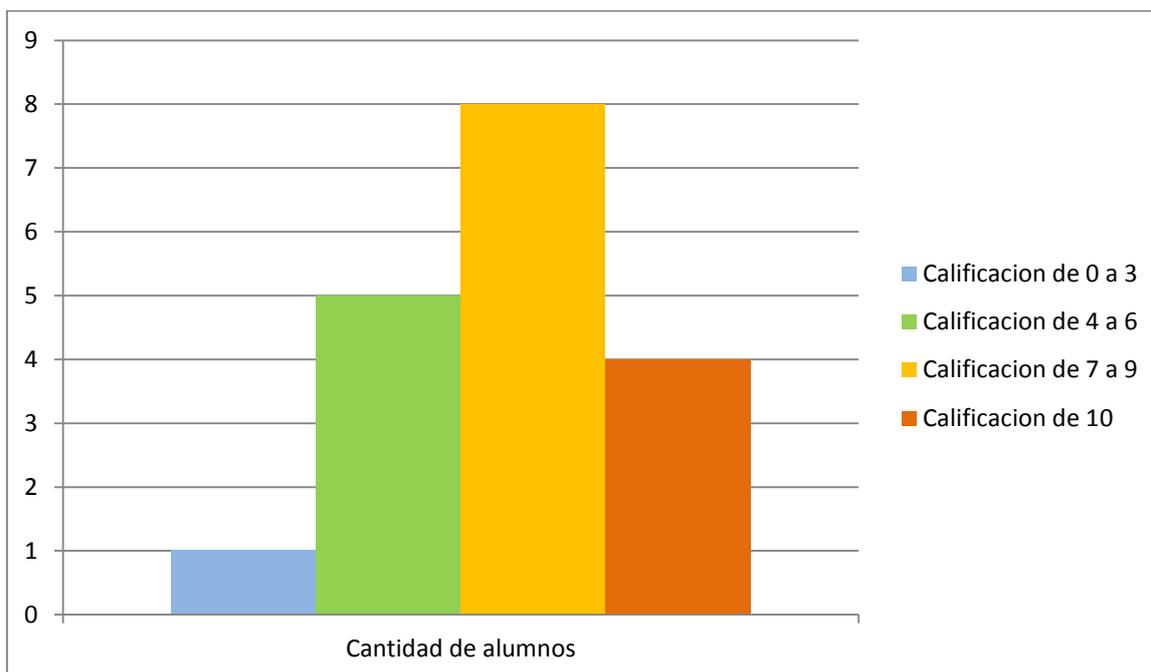
Gráfica 6

Resultados del examen Diagnóstico



Gráfica 7

Resultados del examen final



Al observar ambas gráficas de barras se puede notar como hubo un gran crecimiento en los alumnos desde el examen diagnóstico al examen final. En las calificaciones de 0 a 3 había 6 alumnos lo cual no era un dato alentador, sin embargo, al concluir con la aplicación de estrategias y realizar el examen final, solamente había un estudiante.

En la calificación de 4 a 6 se aprecia que en los resultados del examen diagnóstico había 4 alumnos, y en los resultados del examen final se muestra que ahora son 5 alumnos los que tienen una calificación de 4 a 6, si bien no hubo mucha mejoría en esta calificación, se puede decir que si hay un avance ya que hay más alumnos con esa calificación.

La calificación de 7 a 9 fue donde realmente hubo un buen crecimiento, ya que de haber 6 alumnos con esta calificación, después del examen se incluyeron 2 más, por lo cual se generó un verdadero avance en el aprendizaje de los alumnos. Finalmente se encuentra la calificación de 10, que al igual que la anterior hubo un gran crecimiento ya que previamente había 2 alumnos, al concluir con el examen final, 2 más lograron acceder a esta calificación.

Otro aspecto en el que la mayor parte de los alumnos fue mejorando es en el criterio de exposición, tomado en cuenta en todas las estrategias, ya que los alumnos en un inicio no se sentían con la seguridad para exponer un tema frente al grupo, sin embargo conforme

transcurrió el tiempo, fueron mejorando en su forma de expresar ideas y de dar a conocer información.

Conclusiones

Para finalizar es necesario realizar una retrospectiva de la presente investigación y llegar a conclusiones claras sobre lo que se estuvo trabajando en este documento.

En el presente trabajo la problemática detectada fue “¿Cómo mejorar el aprendizaje de los alumnos a través de la implementación de estrategias didácticas lúdicas?”, debido a la enseñanza tradicional que se trabaja comúnmente en las escuelas y que debido a creencias personales de los docentes, no se utilizan estrategias lúdicas que lleven a los alumnos a un aprendizaje más significativo. Por lo que se decidió optar por la metodología de investigación acción para poder intervenir con estrategias lúdicas y así obtener información más precisa sobre el tema de investigación.

Las conclusiones en que se llega en esta investigación provienen de los objetivos, debido a que de acuerdo a Sabino (2007) “Las conclusiones de un trabajo son una sección o capítulo final, de reducidas dimensiones, donde el autor trata de sintetizar todo lo hasta allí expuesto de modo tal que resulten destacados los aspectos más importantes del desarrollo anterior que se formularon al principio derivándose de ahí cada capítulo”.

Al inicio del documento, se expresaron varias situaciones del lugar, escuela, grado y grupo en el que se llevaría a cabo la investigación, esto con la finalidad de conocer el contexto en el que se desarrollan los alumnos y poder así tomar en cuenta los elementos que pudieran favorecer o retrasar el aprendizaje de los alumnos. La investigación se llevó a cabo en el municipio de Villa de la paz, en la escuela primaria “Educación y Patria”, en el grupo “B” de cuarto grado. Si bien, se encuentran diversas dificultades en el contexto de los alumnos, también hay muchas virtudes que se pueden aprovechar en pro del aprendizaje de los alumnos, ya que este municipio cuenta con una interculturalidad muy basta que desarrolla el conocimiento de la vida en sociedad de los alumnos.

También fueron tomadas en cuenta diversas investigaciones realizadas a nivel internacional, nacional, estatal y local, con el objetivo de obtener una visión más amplia de como otros autores han investigado temas similares y han buscado la manera de involucrar estrategias lúdicas en el aula.

Durante la investigación se estableció un objetivo el cual consistía en lo siguiente: Implementar estrategias lúdicas que sirvan para la mejora de aprendizajes en el grupo 4º “B” de la escuela primaria “Educación y Patria”. Y como tal pudo cumplirse, ya que se

implementaron estrategias lúdicas las cuales al momento de la evaluación, pudo comprobarse como si hubo una mejora en el aprendizaje de los alumnos.

Otro de los puntos importantes trabajados en esta investigación, consistió en la fundamentación teórica, ya que en este apartado, hubo un análisis de lo diversos autores con camino recorrido en este tema, descubrieron y aportan a la educación. Esto sirvió para construir esta investigación con aportaciones teóricas de personas que han estudiado temas similares y orientar la investigación a resultados favorables. Por otro lado hubo una investigación de la transformación histórica que ha tenido la lúdica en la educación y como es que en el pasado la lúdica o los juegos eran de una manera muy diferente a lo que existe hoy en día y el impacto que tiene para el aprendizaje de los alumnos.

También se aplicaron 3 estrategias lúdicas, que consistían en cumplir con el objetivo general de la investigación y poder ampliar y corroborar la información previamente. Para ello hubo una planificación previa y hubo un análisis de todos los elementos que debían ser considerados para realizar esta planeación.

Finalmente se realizó un análisis de todo el proceso de instrumentos aplicados, desde diagnóstico, aplicación de estrategias, hasta la evaluación final, por medio de instrumentos de evaluación, gráficas y herramientas de estudio FODA. Todo esto con el objetivo de conocer si los instrumentos aplicados fueron realmente funcionales y cuáles fueron los avances grupales de los alumnos en todo este proceso.

Las estrategias lúdicas históricamente han sido una herramienta que favorece el aprendizaje y como tal debe ser usada continuamente para crear en los alumnos un aprendizaje significativo.

Esta investigación sirvió para ampliar el conocimiento del autor, ya que realizar este documento ha sido una experiencia enriquecedora como docente y poder conocer a profundidad todos los detalles que se pueden presentar en la práctica docente.

Referencias

- Marzano, R. Recuperado el 2019, obtenido de Orientacion Andujar: <https://www.orientacionandujar.es/2016/11/06/taxonomia-robert-marzano-verbos-recomendados-indicadores-niveles-cognitivos/>
- Ordenjuridico.gob.mx. (2018). Obtenido de www.ordenjuridico.gob.mx/Constitucion/articulos/3.pdf
- Arnal. (1992). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/410/41011837011.pdf>
- Ballesteros, O. P. (2011). Recuperado el Octubre de 2018, de <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>
- Campos R. M., Chacc E, I., & Galvez G., P. (2006). Recuperado el 26 de Octubre de 2018, de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf
- Cole. (1999). Contextos de aprendizaje. Recuperado el 17 de Octubre de 2018, de <http://www.fimpes.org.mx/phocadownload/Premios/2Ensayo2010.pdf>
- Colom, Salinas, & Sureda. (1988). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwir3anmvOXiAhUSjq0KHcG5COcQFjAAegQIAxAC&url=http%3A%2F%2Ftecnocientifica.com.mx%2Feducateconciencia%2Findex.php%2Frevistaeducate%2Farticle%2Fdownload%2F16%2F142&usg=AOvVaw3Z8Kd_qExn
- Cruz, E. C. (2017). El juego para el aprendizaje de los alumnos en un aula inclusiva”. Cedral, San Luis Potosi .
- Diaz, F. (1998). Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. Obtenido de <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Diaz-Barriga-Estrategias-de-ensenanza.pdf>
- Dirección General de Educación Superior para Profesionales de la Educación. (2014). Orientaciones académicas para la elaboración del trabajo de titulación. Recuperado el Octubre de 2018, de https://www.dgespe.sep.gob.mx/public/documentos_orientadores/orientaciones_academicas_para_el_%20trabajo_%20de%20_titulacion.pdf

- Fonseca. (2007). Estrategias didacticas que motivan la comprensión de textos matemáticos en estudiantes de sexto grado. Obtenido de <https://cismk.edu.co/Repositorio/TFM%20%202016%20-%202017/LUCIA%20S%B5NCHEZ%20G%E0MEZ%20%20y%20MILEDIS%20NARV%B5EZ%20COLEY.pdf>
- Gagnè. (1965). Breve análisis del concepto de Educación Superior. Obtenido de <https://alternativas.me/9-agosto-septiembre-2012/6-breve-analisis-del-concepto-de-educacion-superior>
- Garzón, A. M. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf;jsessionid=0E7D8004BFDDF01D7EE6FC122AEF257B?sequence=1>
- Groos, K. (1902). Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- H. Congreso de la Unión. (13 de Julio de 1993). LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. Obtenido de https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/558c2c24-0b12-4676-ad90-8ab78086b184/ley_general_educacion.pdf
- Latorre, R. y. (2003). Poblacion y muestra. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjgmLiVteXiAhVlmK0KHck4CyAQFjAAegQIABAC&url=http%3A%2F%2Fwww.univ-santana.com%2Fsociologia%2Fpoblacionmuestra.doc&usg=AOvVaw1DwfubqR-k6oHfXIuUC0G>
- Leyva., Y. Y. (2017). Las actividades lúdicas en la enseñanza de las matemáticas. Cedral, San Luis Potosi.
- López, E. C. (Septiembre de 2015). El juego como estrategia docente para lograr el conocimiento del número y el conteo en alumnos de segundo grado de preescolar. Obtenido de https://repositorio.itesm.mx/bitstream/handle/11285/626585/Elva_Carolina_Garc%C3%ADa_L%C3%B3pez_.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez, J. J. (2014). El juego, herramienta para mejorar el desarrollo sensorial y cognitivo. Cedral, San Luis Potosi.
- Motta. (2004). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiIstnCwOXiAhVH-qwKHZZ7AowQFjABegQIAhAB&url=http%3A%2F%2Fold.efdeportes.com%2Fefd131>

%2Fla-actividad-ludica-en-educacion-
inicial.htm&usg=AOvVaw3Rila9AiHJ04hHQjMCJJON

- Patiño, R. G. (Diciembre de 2016). El estado del arte en la investigación: ¿análisis de los conocimientos acumulados o indagación por nuevos sentidos? Recuperado el Octubre de 2018, de <http://www.redalyc.org/pdf/3459/345945922011.pdf>
- Peñuelas, R. (2003). Política fiscal y estrategia como factor de desarrollo de la mediana empresa comercial sinaloense. un estudio de caso. Obtenido de Formulación de problema de investigación: http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/problema_investigacion.html
- Publica, S. d. (2011). Plan de estudios 2011.
- Rodríguez, J. M. (Diciembre de 2011). Métodos de investigación cualitativa. Obtenido de <http://www.cide.edu.co/doc/investigacion/3.%20metodos%20de%20investigacion.pdf>
- Rojas, I. C. (Mayo de 2013). Impacto del uso de diversos juegos didácticos virtuales como mediadores tecnológicos, en la construcción de aprendizaje significativo y desarrollo de competencias en el área de matemáticas. Recuperado el 24 de Octubre de 2018, de https://repositorio.itesm.mx/bitstream/handle/11285/571863/DocsTec_12809.pdf?sequence=1
- Sandin. (2003). La investigación cualitativa y el estudio de casos: una revisión teórica para su discusión. Obtenido de <http://files.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/200003403-5f49a6042e/17-1-14%20La%20investigaci%C3%B3n%20cualitativa%20y%20el%20estudio%20de%20casos.....pdf>
- Sante, D. (1996). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Schmeck. (1988). ¿Qué son las estrategias de aprendizaje? Obtenido de <https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos.pdf>
- Secretaría de Educación Pública . (20 de Enero de 2018). Servicio Profesional Docente. Recuperado el Octubre de 2018, de http://servicioprofesionaldocente.sep.gob.mx/portal-docente-2014-2018/content/ba/docs/2017/ingreso/PPI_EB_INGRESO_16_01_2018.pdf
- Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. Obtenido de https://www.tamaulipas.gob.mx/educacion/wp-content/uploads/sites/3/2017/07/aprendizajes_clave_para_la_educacion_integral.pdf

- Soriano, R. (1997). Políticas públicas en salud y su impacto en el seguro popular en Culiacán, Sinaloa, México. Recuperado el Octubre de 2018, de 4.3.5.2 Técnicas e instrumentos de investigación: http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html
- Tobon. (2010). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwir3anmvOXiAhUSjq0KHcG5COcQFjAAegQIAxAC&url=http%3A%2F%2Ftecnocientifica.com.mx%2Feducateconciencia%2Findex.php%2Frevistaeducate%2Farticle%2Fdownload%2F16%2F142&usg=AOvVaw3Z8Kd_qExn
- Torres. (2004). La lúdica. Obtenido de <http://laludicadetic2015.blogspot.com/>
- Vasilachis, I. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Obtenido de <http://jbposgrado.org/icuali/investigacion%20cualitativa.pdf>
- Waichman. (2000). La lúdica. Obtenido de <http://laludicadetic2015.blogspot.com/>

ANEXOS

Anexo A

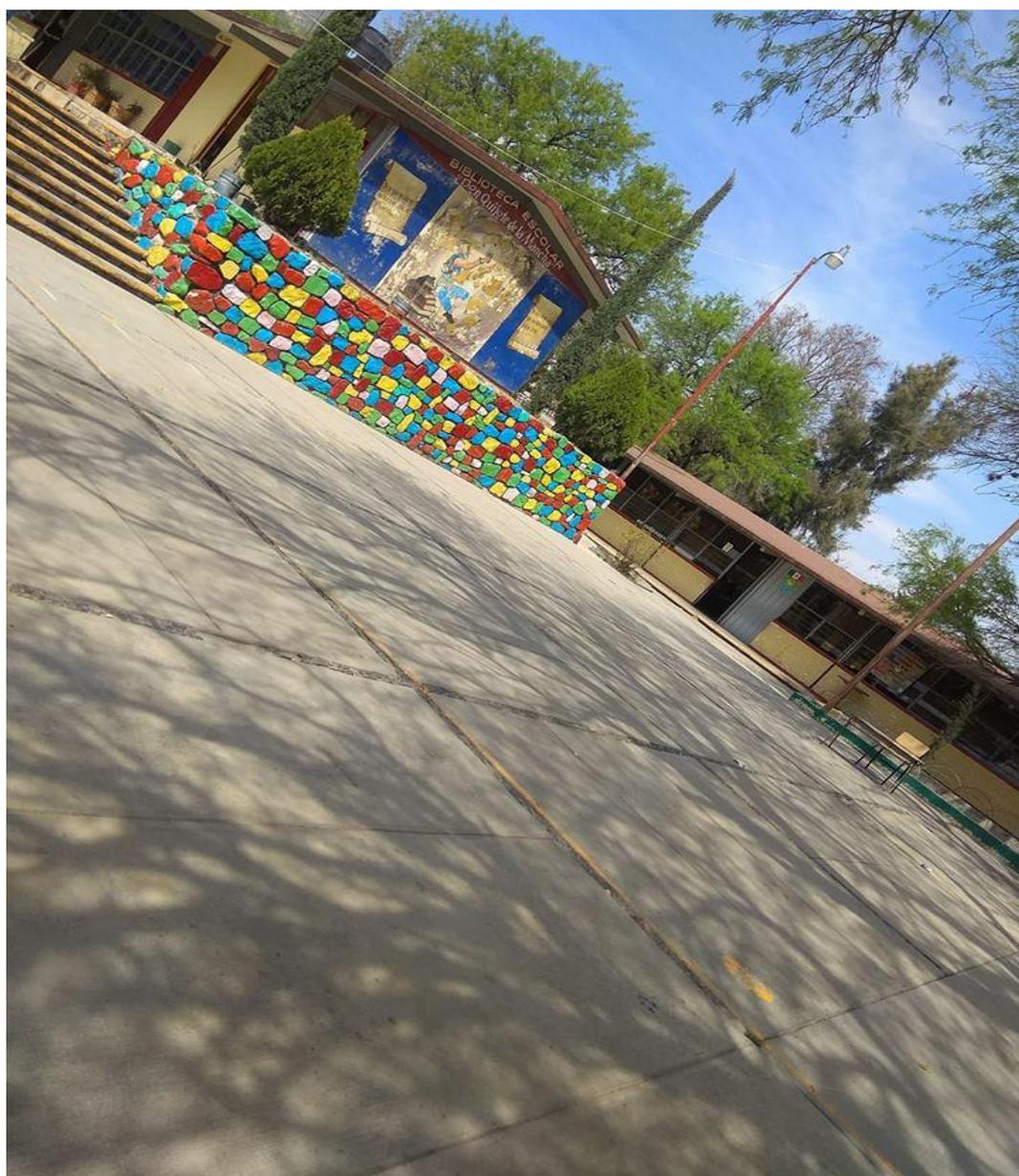
Espacios de la escuela



Anexo B
Cancha deportiva

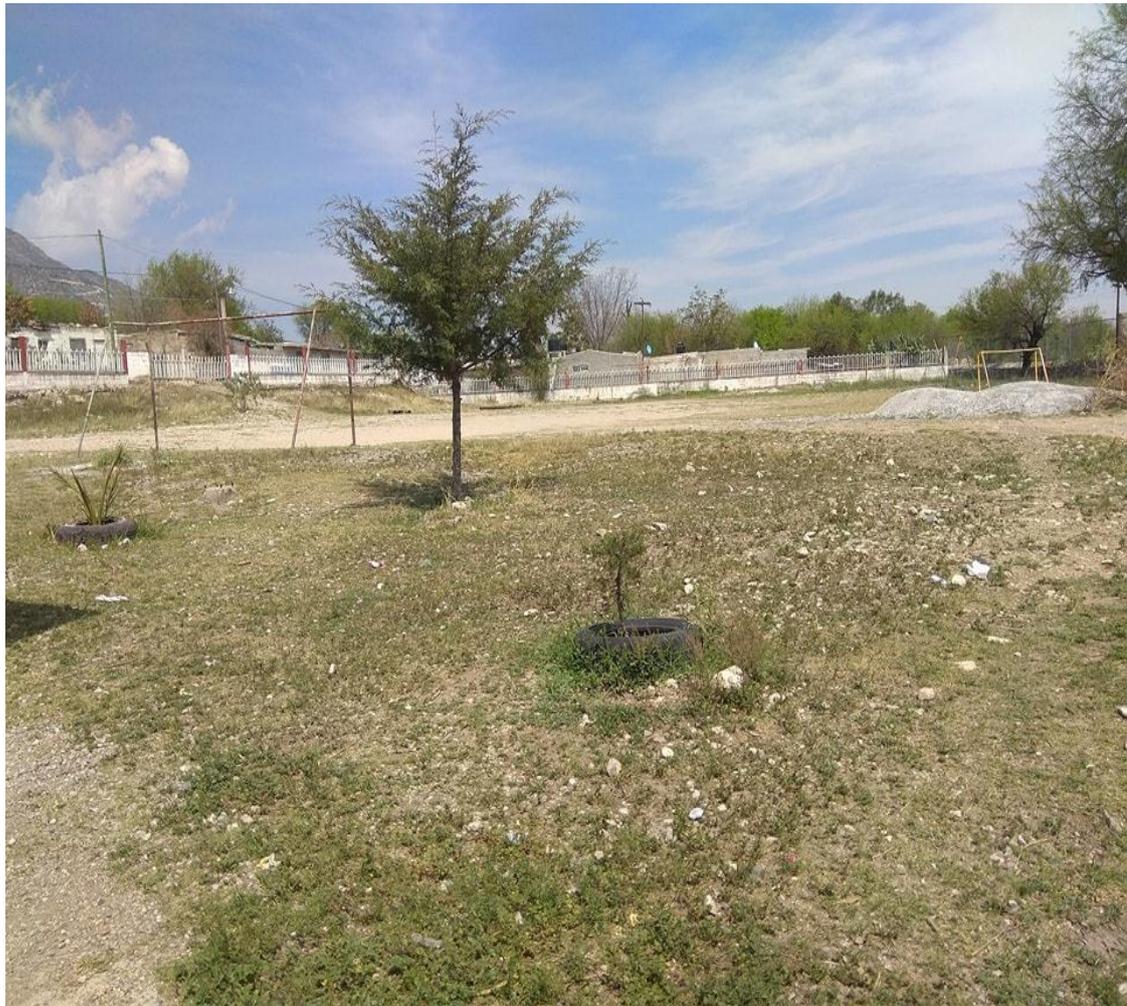


Anexo C
Patio Cívico



Anexo D

Cancha de fútbol



Anexo E

Aulas de la escuela

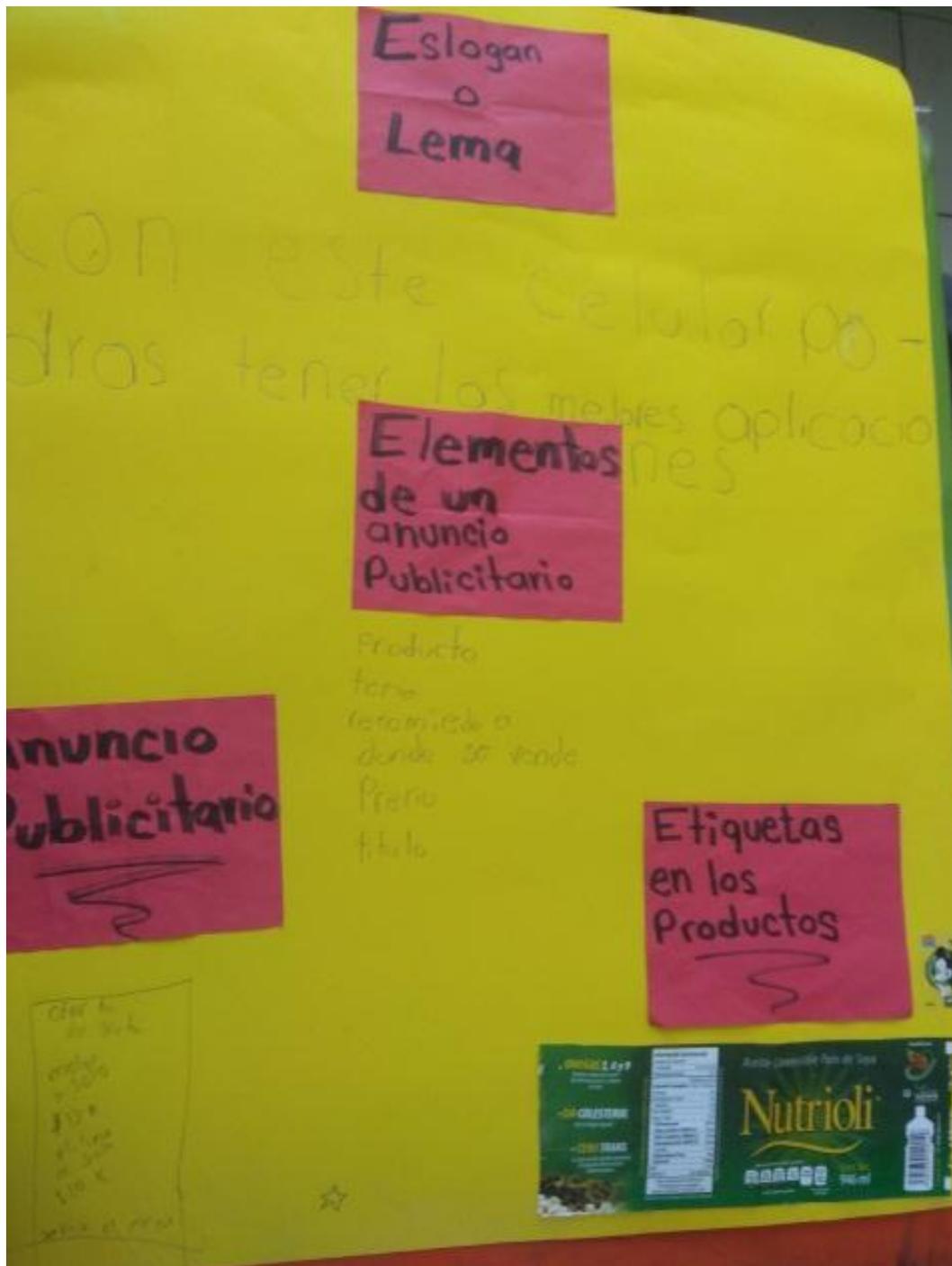


Anexo F
Estrategia 1



Anexo G

Exposición de trabajos



Anexo H

Rompecabezas

