

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN  
EDUCACIÓN PREESCOLAR BILINGÜE

SEMINARIO Y PRÁCTICA PROFESIONAL DOCENTE

Uso de estrategias lúdicas como apoyo pedagógico para niñas y niños de transición del centro educativo Kids World Montessori, Pinares de Curridabat-San José, para el primer cuatrimestre del año 2024, para optar por el grado académico de Bachillerato en Educación Preescolar Bilingüe

Estudiante:

Chary Abigail Loria Aguilar

Supervisora:

Msc. Zuhaila Carvajal Ramírez

SEDE CENTRAL

SEGUNDO CUATRIMESTRE 2023

## Contenido

<b>DEDICATORIA</b>	3
<b>AGRADECIMIENTO</b>	4
<b>ABREVIATURAS</b>	5
<b>RESUMEN</b>	6
<b>CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN</b>	7
<b>Problema de investigación-acción</b>	7
<b>Antecedentes del problema</b>	7
Internacionales	7
Nacionales	7
<b>Descripción del problema</b>	7
<b>Justificación del problema</b>	8
<b>Objetivos de la investigación</b>	8
Objetivos generales	8
Objetivos específicos	8
<b>Proyecciones y limitaciones</b>	8
Proyecciones	8
Limitaciones	8
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL</b>	8
Contexto histórico	8
Contexto teórico- conceptual	8
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO</b>	9
<b>Tipo de investigación</b>	9
Finalidad	9
Dimensión temporal	9
Marco	9
Naturaleza	9
Carácter	9
<b>Sujetos y fuentes de información</b>	10
Sujetos o participantes de la investigación	10
Fuentes de información	10
<b>Selección de la población o muestra</b>	10

<b>Técnicas e instrumentos para la recolección de datos</b>	10
<b>Justificación y explicación del planeamiento educativo para esta comunidad específica</b>	10
<b>CAPÍTULO IV: PLAN DE ACCIÓN – INNOVADOR</b>	11
<b>Tema</b>	11
<b>Objetivo general</b>	11
<b>Objetivos específicos</b>	11
<b>Descripción del plan innovador</b>	11
<b>Planeamientos didácticos</b>	13
<b>CAPÍTULO V: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS</b>	23
<b>Descripción de datos</b>	23
<b>CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	24
<b>Conclusiones</b>	24
<b>Recomendaciones</b>	24
<b>Devolución a la comunidad</b>	24
<b>Bibliografía</b>	24
<b>APÉNDICES</b>	25
<b>Apéndice 1</b>	<b>¡Error! Marcador no definido. Apéndice 2:</b>
	27
<b>Apéndice 3:</b>	28
<b>Apéndice B: Carta aprobación del tutor supervisor / tutora supervisora</b>	29
<b>Apéndice G: Declaración Jurada</b>	30
<b>Apéndice H: Solicitud de defensa de la estudiante</b>	31
<b>Carta solicitud permiso a la institución</b>	32
<b>Apéndice P: Registro de Asistencia de la Estudiante a la Institución Educativa (Ejecución Práctica)</b>	33

## **DEDICATORIA**

Esta práctica docente está dedicada a mis padres, quienes, con arduo trabajo, se han dedicado cada día a luchar por mí, por mi carrera, y mi futuro, en un camino lleno de muchos sacrificios para luchar siempre por mi bien. Son lo más valioso que tengo, por lo que este trabajo va dedicado a su amor incondicional. Además, a Dios por sus infinitas bendiciones y compañía.

## **AGRADECIMIENTO**

Me gustaría agradecer, primeramente, a mis padres, que siempre me han apoyado durante toda mi vida y mucho más con mi carrera soñada preescolar. Agradezco su inmenso apoyo y orgullo.

Además, quiero agradecer a la profesora del seminario Dra. Claudia Marín Gutiérrez, quien durante todos estos años de carrera me ha capacitado en distintos cursos, desde el primero hasta el último.

Por último, también deseo agradecer al Kínder Kids World Montessori en donde realicé la práctica docente, por la oportunidad de aprender de grandes profesionales y poner en práctica lo aprendido.

## **ABREVIATURAS**

MEP: Ministerio de Educación Pública

PAI: Plan de Acción Innovador.

## RESUMEN

Las herramientas lúdicas son una gran herramienta pedagógica para los docentes, ya que se basan en el juego como medio para aprender. Estas estrategias están centradas en promover la participación y atención de los estudiantes, e impactan desde la comprensión de conceptos, habilidades emocionales y sociales.

El principal objetivo de este trabajo fue indagar en estas estrategias, su proceso y su impacto al implementarlas. Debido a lo anterior, buscó generar un ambiente más dinámico y placentero en los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante la integración de dichas actividades.

La educación es un aspecto fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes. Aquí recae la importancia de este trabajo realizado en el centro educativo Kids World Montessori, porque les ofreció a los niños y niñas la mejor experiencia posible en su aprendizaje, por medio de estrategias lúdicas como juegos y actividades creativas y dinámicas. Como resultado, se generó en ellos un cambio positivo y duradero, y un mayor compromiso en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este documento estará dividido en seis partes, por lo que se encontrarán en seis capítulos. El primero se compone por los antecedentes del problema, los cuales se refieren a la historia del tema, y estudios tanto nacionales como internacionales. Además, acá se encuentran los objetivos y justificación.

En el segundo capítulo se observará el marco teórico que describe el contexto histórico, la hipótesis, y se describe de forma detallada la problemática y sus posibles soluciones. El tercer capítulo contiene el marco metodológico, el cual describe el tipo de investigación, la población seleccionada, que en este caso son los niños del centro educativo Kids World Montessori.

En el cuarto capítulo corresponde al plan innovador, el cual contiene el tema, sus objetivos y la descripción de las actividades didácticas. El quinto capítulo contiene el análisis e interpretación de datos, el cual se divide en la descripción y análisis de datos y los resultados de evaluación. Por último, en el sexto capítulo, se observarán las conclusiones, recomendaciones y devolución a la comunidad.

## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

El autor Otto Väg menciona, en el artículo titulado “La investigación en la historia de la educación preescolar”, que esta última surgió a partir del siglo XIX con el nombre *infant education*. Durante la primera mitad del siglo XIX, se estableció el origen de la educación preescolar institucional, mientras que en la segunda mitad se caracterizó por la creación de una red de esta. En este periodo hubo un incremento en el número de las instituciones y estudiantes: *“la educación preescolar pública tiene siglo y medio de historia y las instituciones, que eran poco frecuentes al principio, son un fenómeno común en los sistemas educativos de nuestros días”* (Väg, 1991).

En Costa Rica, en el año 1913, el presidente de la república ordenó la creación oficial del primer kindergarten, el cual fue privado. En el año 1924, se crea el primer kindergarten público de carácter independiente del país. La educación preescolar surgió según un artículo del MEP en el año 1913 y gracias a los esfuerzos de grandes mujeres como María Isabel Carvajal (Carmen Lyra), Luisa Gonzales y otras, quienes lucharon por la atención y educación de los niños y niñas alrededor del país, con el principal objetivo de brindar la oportunidad de educación a una población de bajos recursos. De esta forma, ... *La Costa Rica de comienzos del siglo XIX tenía un sistema educativo incipiente, aún no formal, basado en la Educación Primaria y en el cual los pocos niños alfabetizados eran los de las mejores familias y de las pocas villas que existían en aquel momento...*” (Jiménez Castro, 2003)

El nivel educativo preescolar favorece de gran manera la vida de los niños en varios aspectos. Según el artículo del MEP, este *“... este nivel educativo se constituye en un área estratégica de atención y mejoramiento continuo para las autoridades ministeriales, asumiendo compromisos firmes con los ciclos de Materno Infantil y de Transición.”* (Araús, 2015). Se menciona, además, que la implementación de este ciclo se ha priorizado, sobre todo, a las poblaciones menos favorecidas o lejanas como en zonas indígenas.

El autor Fabricio Santi, León en la revista titulada “Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios” menciona que el nivel

preescolar favorece, potencia y fortalece habilidades y destrezas cognitivas, emocionales, físicas, sociales y culturales, para el desarrollo de su vida. Considerando lo anterior:

*...esta teoría afirma que toda persona tiene 3 zonas de desarrollo: la real, entendida como el nivel en el cual se encuentra el individuo; la potencial, definida como aquella zona a la cual el individuo puede llegar. Entre estas dos zonas, existe una zona de desarrollo próximo, es decir todo el umbral de desarrollo entre la real y la potencial (Dubrovsky, 2000)*

La autora Marielisa Miranda y otros mencionan señalan la importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral, debido a que esta permite que los niños adquieran una mejor comprensión de los temas mediante el uso de su creatividad. Cabe agregar que “... las actividades lúdicas ayudan al estudiante a comprender la presencia del “otro” y a su desarrollo social, emocional, actitudinal, ético y de valores” Moreira, et al (2019). Como resultado, se obtiene un aprendizaje de calidad, positivo y duradero.

### **Problema de investigación-acción**

Durante la observación no participativa se identificó que los niños del centro educativo Kids World Montessori presentaban dificultades para prestar atención, debido a que su periodo de atención era bastante deficiente; además, de que se encontraban en constante movimiento, lo cual distraía a sus compañeros. Dicho eso, se desea que los niños alcancen, de manera sencilla, habilidades cognitivas y sociales, y observar un avance en varias áreas de su desarrollo al finalizar la práctica docente.

La lúdica se presenta como una solución pertinente en estas circunstancias y que posibilita adaptar los contenidos por impartir. Con esta investigación, se pretende ofrecer a los niños y niñas de la institución un método de aprendizaje efectivo y agradable, por lo que el uso de estrategias lúdicas como apoyo pedagógico surgió como plan pertinente para trabajar en esta problemática. Se pretende que con el tema de investigación y el Plan de Acción Innovador poder cesar esas actitudes y conductas obstaculizan el desarrollo académico del estudiantado.

## **Antecedentes del problema**

En este apartado se recopilan antecedentes internacionales y nacionales sobre el uso de las estrategias lúdico-pedagógicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje desde varias perspectivas. Se presenta una breve explicación de los trabajos realizados sobre el tema propuesto, los cuales constituyen la base para el plan de acción e innovación.

### **Internacionales**

En Colombia, el autor Gutiérrez Ojeda y otros efectuaron el trabajo que lleva por título: “Estrategias lúdico-pedagógicas dirigida a niños de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje.” Centran sus esfuerzos en buscar estrategias lúdicas y pedagógicas para mejorar los niveles de atención de los estudiantes, considerando aspectos externos que les pueden afectar al impartir las lecciones. El objetivo fue impartir lecciones al estudiantado de manera que se desarrollen las habilidades y gustos presentados, pese a ruidos o factores externos que roben su atención.

El autor confirma la efectividad de aplicar esta herramienta para desviar aquellas distracciones que afectan la atención:

*el hecho de que el diseño de las actividades otorgaba a los estudiantes mayor facilidad para ser comprendidas y desarrolladas, distanciando al niño de una eventual frustración al no entender la actividad a realizar; ello motivó la búsqueda de una nueva forma de llegar a los niños y niñas con el fin de obtener los mismos o mejores resultados positivos. (Gutiérrez Ojeda, 2018)*

En definitiva, lo expuesto brinda un sustento sólido a este trabajo, porque confirma que, mediante estrategias lúdicas, se puede trabajar en aspectos que suelen ser difíciles, como la atención que ponen los estudiantes en las lecciones.,

En Colombia, Restrepo y otros presentan el estudio “La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar”. Se aborda el uso de las herramientas lúdicas para promover la convivencia amable y pacífica entre los estudiantes. Su principal objetivo, mediante el juego, lograr el desarrollo social de los niños, fomentar valores y factores como la conciliación, el respeto y otros aspectos importantes.

Se menciona, además, que la lúdica constituye un medio que promueve en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad (Restrepo, 2015) La lúdica como bien se mencionó es un medio que promueve el desarrollo en un ámbito social y de convivencia, ya que, a través del juego, el estudiantado aprende a expresar y a controlar sus emociones, a relacionarse con los demás (Betancourt, 2009) En efecto, esta tesina permitió sustentar la hipótesis, debido a que mediante el uso de esta herramienta se brindó a los niños una experiencia placentera al aprender y sobre todo al socializar.

Por otra parte, en Ecuador, Zambrano y otros, proponen una guía de actividades lúdicas para el desarrollo socioafectivo en estudiantes de inicial. Dicha investigación habla sobre el desarrollo socioafectivo, su importancia en la etapa infantil y la educación inicial, por lo que se aborda desde una perspectiva curricular desde los cero hasta los cinco años. En relación con lo anterior “... *es la enseñanza como intencionalidad pedagógica desde donde puede potenciarse la dinámica relacional armónica y respetuosa, propiciarse la capacidad para tejer relaciones cálidas de convivencia...*” (Zambrano, 2022)

El autor recomienda abarcar todas las necesidades del estudiantado, partiendo desde la falta regulación y expresión emocional y sobre todo la comprensión emocional, la cual permite la empatía entre pares. Como estrategia, se ofrecen sesiones para el trabajo con emociones. En primer lugar, se presentan las emociones; en segundo lugar, se refiere el cuidado de las emociones y su control para obtener relaciones empáticas, y así se continua hacia la última, que consiste en la expresión de las emociones mediante distintas maneras y lenguajes. Para la presente tesina, el juego permite trabajar el manejo de las emociones y observar grandes avances en los estudiantes.

A continuación, en Ecuador, se encuentra el autor Córdoba Pillajo con el trabajo “El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir”. Habla sobre la importancia del juego como un recurso didáctico para promover la inclusión educativa y abordar necesidades de los estudiantes. El juego puede ser utilizado como una herramienta que contribuye en la cultura educativa, favorece el desarrollo académico e inclusión. Se menciona que “... *sucinta reflexión y propuesta concerniente al juego como estrategia lúdica favorecedora de prácticas inclusivas...*” (Córdoba Pillajo, 2017). Este estudio sustenta que, mediante la lúdica, es posible ofrecer espacios de inclusión educativa y permitir el buen vivir.

Por otra parte, en España, Megías Lozano presenta el libro “El juego infantil y su metodología”. Se refiere a este como herramienta crucial que tienen los docentes para el desarrollo integral de los y las niñas. Transmite motivación, deseos de aprender y creatividad, todo lo cual genera un avance en el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante. Los juegos educativos están diseñados para fomentar el interés por aprender y a tener metas concretas en el aprendizaje, de manera divertida. Así, este estudio sugiere experiencias divertidas para aprender y una guía para la correcta intervención educativa mediante el modelo lúdico, su debida planificación y evaluación.

Además, en Ecuador, también se encuentra el autor Méndez Urgiles, quien propone una guía didáctica a través de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños en edades de tres y cuatro años, y favorecer la regulación emocional. Según el autor, *“desde edades tempranas es crucial incluir la estimulación de la inteligencia emocional para el reconocimiento, utilización, entendimiento y manejo de los estados emocionales propios y de los demás para así resolver conflictos y evitar conductas que afecten la interacción en el contexto que nos encontremos...”* (Méndez Urgiles, 2020-2021). Con el apoyo de las herramientas lúdicas, es posible incluir actividades para la debida estimulación de la inteligencia emocional. Para efectos de la tesina, el estudio es valioso, pues alude al manejo de las emociones mediante juegos y actividades, a través de las cuales los niños pueden reconocer su importancia.

En Colombia, el autor Gutiérrez Casserres efectúa la tesis titulada “Estrategias lúdicas y pedagógicas para desarrollar el hábito de la lectura en los niños a través de la creatividad”. Se usan distintos tipos de lecturas aptas para llamar su atención, por ejemplo, el uso de coplas, trabalenguas, cuentos, adivinanzas entre otros, a fin de incentivar en el estudiantado el gusto por la lectura y su debido aprendizaje. Se menciona además que, *“...el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y grupales cada actividad que se realizará en los espacios se evaluará a través de diversas estrategias como: dictados, imitaciones, dramatizados, canciones dinámicas, juegos y rondas tradicionales para motivar a los estudiantes a la lectura entre otras...”* (Gutiérrez Casserres, 2015) El estudio refuerza logran efectividad de la aplicación de métodos distintos a los tradicionales para enseñar la lectura, ya que los niños muestran mayor interés.

Por otra parte, en Ecuador, se encontró al autor Domínguez Domínguez, quien efectúa el estudio “Estrategias lúdicas para contribuir la interacción grupal en los niños y niñas...” En dicha investigación se encontró que la implementación de las estrategias lúdicas aborda a fondo los problemas de la poca interacción grupal de niños. Asimismo, *“las estrategias lúdicas, crean ambientes, para fortalecer los fundamentos profundos de la ciencia, de tal forma que se garantiza la interacción grupal, en el aspecto social y al mismo tiempo, eleva el nivel de confianza de los niños...”* (Domínguez Domínguez, 2015-2016) En la tesina, se evidencia la relación que posee la lúdica con el aspecto social y como herramienta para fortalecer la interacción grupal de los estudiantes.

### **Nacionales**

En Costa Rica, el autor Cañas investiga las metodologías activas que se emplean desde el nivel de preescolar para fomentar el aprendizaje mediante el juego. Estas pretenden un aprendizaje significativo, participativo y cooperativo, así como el disfrute del estudiantado mediante la experimentación y sobre todo la diversión. Se menciona que *“las estrategias lúdicas, crean ambientes, para fortalecer los fundamentos profundos de la ciencia, de tal forma que se garantiza la interacción grupal, en el aspecto social y al mismo tiempo, eleva el nivel de confianza de los niños”* (Cañas, 2021) El estudio es pertinente, ya que la presente tesina busca ejecutar actividades para el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

Del mismo modo, en Costa Rica, Yglesias (2010) realiza una investigación titulada “Estrategia lúdico- creativa: Al conocimiento y la educación por el placer. Reflexiona sobre la importancia de estrategias lúdicas entretenidas, creativas, agradables en la educación, y sobre esta última como pilar fundamental para el desarrollo humano y social. Por otro lado, es importante mencionar que *“se deberían de generar oportunidades de creación y producción en lugar de reproducción, que les permita a las personas ser más creativas, innovadoras, lúdicas y por ende más felices”* (Yglesias, 2010). Se sugiere un cambio de perspectiva en muchas de las instituciones alrededor del país, que solo se basan en dar un tema y no presentarlo de una manera creativa y diferente. Este estudio se vincula con la tesina, debido a que se procuró aplicar actividades innovadoras, de modo que los niños pudieran sentirse cómodos y sentir placer al aprender.

En Costa Rica, los autores Vargas y Barberousse hacen referencia a la lúdica mediante la animación a la lectura en el artículo “Animación a la lectura y escritura en la Escuela Finca Guararí: Una experiencia lúdico- creativa”. Se menciona la experiencia pedagógica de animación de la lectura y escritura con un estimado de sesenta niños y niñas. Resaltan el uso de títeres y teatrinos para narrar cuentos y observar resultados positivos de aprendizaje, como la motivación al aprender. Al mencionar la lectura, no suele pensarse que existe mucha relación con lo lúdico, pero “...*con una sola palabra logra provocar memorias y recuerdos...*” (Vargas, 2019). En efecto de la tesina, esta aproximación resultó de gran provecho para abordar la lectura mediante la lúdica.

Arrieta Zamora y otros realizan una investigación titulada “La implementación de metodologías lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura”. Tienen como objetivo contrarrestar el impacto negativo de la pandemia durante el año 2022 en las habilidades de lectoescritura en los niños y niñas mediante herramientas lúdicas. Señalan que el gran cambio, la distancia, e interrupción de las clases generaron en los estudiantes dificultades para adaptarse a las plataformas virtuales y afectaciones en su motivación y compromiso hacia su estudio. Por lo tanto, al volver al curso lectivo presencial se generaron brechas de socialización, de comprensión, entre otros aspectos. Se pretende emplear las herramientas lúdicas para facilitar la adaptación de los niñas y niños.

Para esta tesina, se toma de referencia lo siguiente “... *propuestas novedosas que invitan al estudiantado a querer ser partícipes activos de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura a través de metodologías activas con espacios interactivos, acoplando con las metodologías tradicionales actividades más lúdicas donde el estudiantado se sienta más cómodo, las cuales le inviten a aprender*” (Arrieta Zamora, 2023) Tomando en cuenta lo anterior, desde la pandemia de 2020, muchos niños evidencian repercusiones en desarrollo académico, por las estrategias lúdicas buscan mejorar estos casos.

Los autores Carvajal Araya y Rojas Méndez investigan “La influencia de las actividades lúdicas en las áreas de desarrollo de los niños (as) de preescolar”. Se explica que, en la educación preescolar, el aula representa un entorno lleno de estímulos que promueven el aprendizaje, por lo que cada material o recursos debe de ser apropiado para contribuir en este último. Las actividades de enseñanza y aprendizaje deben diseñarse considerando las

necesidades de los estudiantes, con el grado de dificultad y complejidad necesarios. En esta investigación, se centra en tres aspectos importantes en el desarrollo infantil de los niños, a saber, el desarrollo cognitivo- lingüístico, social emocional y psicomotriz. Por lo tanto, se reconoce que el juego tiene un papel importante, ya que proporciona un espacio seguro y estimulante para la exploración y aprendizaje. Con base en estos aportes, como parte de la tesina, se colocaron los materiales visuales en espacios llamativos para el estudiantado y se aplicaron actividades para brindar los mejores estímulos posibles.

Vergara y otros (2020) efectúan el artículo titulado “Análisis de desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades lúdicas en el nivel preescolar”. Se alude a la exploración y el desarrollo infantil, enfatizando en el juego como elemento central. Se resalta que el juego no solo proporciona un entretenimiento, sino que también un desarrollo cognitivo, social, emocional. A través de este, los niños experimentan y conocen el mundo desde su propia perspectiva, crean su propio aprendizaje y se aprovecha para el desarrollo de habilidades motoras y sociales.

Por otra parte, también se menciona que *“desde el campo educativo es importante reconocer la mediación pedagógica del juego y su relación con la formación de la primera infancia, pues es a través de él que los niños acceden al conocimiento del mundo que los rodea”* (Vergara, 2020). Su aporte es relevante para la presente tesina, en tanto se aplican estrategias lúdicas como apoyo pedagógico y para favorecer el aprendizaje de los estudiantes.

En Costa Rica, Rodríguez-Miranda y otros realizaron una investigación titulada “Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: Una herramienta para la educación ambiental, Playful Learning: a tool for Environmental Education”. Se enfatiza el aprendizaje basado en estrategias lúdicas para la educación ambiental y se presenta una herramienta pedagógica efectiva y participativa, en la que se considera realidades socioambientales. En la etapa de preescolar, el enfoque lúdico se destaca como un método efectivo para la comprensión, por lo que al asociarlo con el medio ambiente genera de igual manera una conciencia en los niños. La aplicación de la lúdica como estrategia es clave, ya que les permite conocer, comprender su entorno y, sobre todo, reflexionar sobre algunos aspectos que puedan influir, como aspectos culturales, ambientales o socioeconómicos. Así, *esta estrategia de abordaje*

*pedagógico pretende las metodologías lúdicas, participativas y flexibles como una herramienta para la promoción de la educación ambiental” (Rodríguez Miranda).*

En esta tesina, se logró concientizar sobre el medio ambiente por medio del juego. La inclusión de actividades lúdicas no solo generó un impacto positivo en la comprensión de conceptos sobre la naturaleza o el medio ambiente, sino que también fortaleció la conexión entre sus pares y el entorno, y promovió una mayor conciencia y cuidado del medio ambiente. Involucrar al estudiantado en experiencias prácticas y divertidas fomenta el desarrollo de habilidades sociales, emocionales, y cognitivas, lo cual constituye una base para abordar, a futuro y con efectividad, los desafíos ambientales.

Para concluir con los antecedentes nacionales, Domínguez y otros efectúan el estudio “El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural”. La investigación se basa en el enfoque sociocultural de Vygotsky, según el cual el juego impulsa el desarrollo infantil, ya que compromete las funciones mentales básicas hacia niveles superiores. Aunque los docentes reconocen el juego como un método bastante funcional para la enseñanza, se requiere que el personal tenga el conocimiento de la importancia sobre la formación integral de los niños y niñas en preescolar, tomando en cuenta que las actividades deben de ser debidamente planeadas y con objetivos claros para un buen resultado por parte de los estudiantes.

El juego contribuye de manera importante en el desarrollo psicológico social, cultural y biológico de los infantes de edad preescolar, por lo que se convierte en una actividad propicia para el desarrollo de las capacidades cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales. Cabe agregar que *“Vygotsky también identificará al juego infantil como una situación esencialmente imaginaria, pero que particularmente en la edad preescolar tal escenario imaginario introduce a los infantes en el camino de asimilarla separación entre el campo real (cosas) y el campo de los significados (su representación” (Domínguez, 2020).* En esta tesina, se observó que, por medio de la interacción social, los niños y niñas, adquieren mejores habilidades en la vida diaria y familiar.

### **Descripción del problema**

La educación es un ámbito de gran magnitud e importancia, pues no consiste en transmitir información a niños y niñas, sino a educar personas capaces de resolver conflictos, de respetar a sus pares, docentes y padres de familia. Una educación de calidad trae como resultados habilidades y destrezas no solo en el año lectivo, sino beneficios y buenas costumbres en los próximos años, sobre todo, como preparación para ingresar a primaria.

Al educar, son esperables ciertos obstáculos que impidan un completo disfrute por parte del estudiantado de su propio aprendizaje. Algunos estudiantes no suelen prestar la debida atención o importancia al proceso, debido a aspectos como falta de interés, déficits de atención y factores del entorno. También, la capacitación de las y los docentes conlleva un enorme peso en ese proceso de enseñanza, ya que, en muchos casos, el profesorado no suele interesarse en brindar experiencias de calidad. Incluso, políticas institucionales o el presupuesto pueden incidir en las estrategias pedagógicas.

En estas circunstancias, este trabajo plantea como objetivo solucionar obstáculos en el aprendizaje de los niños y niñas de preescolar mediante el uso de las estrategias lúdicas. De esta manera, ofrece a estudiantes, docentes e instituciones, herramientas que permitan una educación más llevadera y provechosa.

### **Justificación del problema**

Esta investigación ofrece herramientas concretas que permitan que los estudiantes de la institución Kids World Montessori recibir lecciones de una manera atractiva y provechosa. No busca únicamente que el estudiantado obtenga buenas calificaciones y un buen desempeño académico, sino una estimulación de sus habilidades y formación continua. Pretende que las lecciones se acoplen a su manera de aprendizaje y permitan un máximo potencial del desarrollo cognitivo, social y emocional. Se plantea, además, no solo beneficiar a la población estudiantil, sino ofrecer al profesorado un material para encontrar respuestas e ideas que puedan asistir sus procesos de enseñanza.

Otro de los motivos de importancia de este estudio radica en que muchas docentes en Costa Rica pueden enfrentar vacíos en su capacitación para resolver algunas problemáticas en clases y falta de conocimientos sobre cómo ayudar a los niños mediante el juego y emplearlo

como estrategia didáctica. Por esta razón, se pretende brindar a la institución y a los padres de familia un brochure informativo como respuesta a la aplicación del tema de las estrategias lúdicas y que permita una familiarización y visualización continua de la información.

### **Objetivos de la investigación**

A continuación, se presentan los objetivos de esta investigación.

#### **Objetivos generales**

- Analizar el uso de estrategias lúdicas como apoyo pedagógico para niñas y niños de transición del centro educativo Kids World Montessori, Pinares de Curridabat - San José, para el primer cuatrimestre del año 2024.
- Proponer un Plan de Acción Innovador para el uso de estrategias lúdicas como apoyo pedagógico en niñas y niños de transición del centro educativo Kids World Montessori Pinares de Curridabat - San José, para el primer cuatrimestre del año 2024.

#### **Objetivos específicos**

- Identificar el concepto de estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza y de aprendizaje en preescolar.
- Describir la importancia del uso de estrategias lúdicas para el apoyo pedagógico en preescolar.
- Determinar las principales estrategias lúdicas para el desarrollo del proceso de enseñanza y de aprendizaje en preescolar.
- Ejecutar el Plan de Acción Innovador para el uso de estrategias lúdicas como apoyo pedagógico en niñas y niños de transición del centro educativo Kids World Montessori Pinares de Curridabat - San José, para el primer cuatrimestre del año 2024.

## **Proyecciones y limitaciones**

En el presente apartado, se podrán observar aquellas proyecciones deseadas durante la práctica docente, además de aquellas limitaciones que puedan ser visibles durante el curso lectivo.

### **Proyecciones**

Con esta investigación y la práctica docente, se pretende beneficiar a los niños y niñas de la institución Kids World Montessori. Se busca potenciar mediante sus habilidades cognitivas, por medio de adaptaciones y actividades que generen un cambio de rutinas y enfoquen su atención en la clase. Además, se busca que el estudiantado adopte una rutina semanal que permita normalizar este tipo de actividades lúdicas y su atención.

Mediante las estrategias lúdicas, es posible incentivar cambios y alcanzar avances notables en la educación de muchos niños y niñas. Se espera que estas solventen las dificultades de concentración, de falta de confianza, entre muchos otros aspectos. En breve, se espera un desarrollo integral en los niños, desde lo cognitivo y social.

### **Limitaciones**

Las limitaciones corresponden a la indisposición de algunos niños al inicio de la práctica para llevar a cabo las actividades, debido a que no se encontraban muy familiarizados con esta metodología, así como cambios de último momento en ciertas actividades didácticas por situaciones fuera del control de la practicante. En ciertas ocasiones, se presentaron impedimentos para conseguir materiales específicos, al no tener los recursos necesarios.

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL**

### **Contexto histórico**

El presente apartado muestra la historia del tema de investigación como el de la institución, lo que permitirá conocer más sobre ambas y facilitar la comprensión.

### **Historia de la institución.**

Según la página web de El Kínder Kids World Montessori, esta es una institución centrada en la educación creada por María Montessori, la cual fue educadora, pedagoga, científica, psiquiatra, filósofa, antropóloga, bióloga y humanista italiana. Fue la primera mujer italiana que se graduó como doctora en medicina.

María Montessori expresó una sensibilidad especial en el niño para absorber todo en su ambiente inmediato, una capacidad única de tomar su ambiente y de aprender cómo adaptarse a la vida. Este proceso depende de las impresiones, así, si son sanas y positivas, el niño se adaptará de una manera sana y positiva. La mente del niño absorbe el ambiente con solo vivir y lleva el conocimiento del inconsciente al consciente, por lo que, cuantas más experiencias, mayor su aprendizaje cognitivo.

Ahora bien, el Kínder cuenta con veinte años de experiencia. Empezó sus instalaciones con dos aulas y con niveles de kínder y preparatoria. Luego, con el paso de los años, se fue expandiendo y ahora cuenta con una población de niños desde los 3 meses hasta los siete años.

### **Historia del tema de investigación**

Según Ana Regalado Cedeño, en su investigación sobre las estrategias lúdicas en el ámbito educativo titulada “Estrategia lúdico-pedagógica para el desarrollo de la creatividad de los alumnos del subnivel preparatorio”, desde el siglo XIX Friedrich Froebel, un pedagogo alemán, estableció que el juego era una etapa fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que este les permitía conocer, y explorar el mundo desde otra perspectiva,

con distintos materiales y entornos, por lo que les permitía desarrollar sus habilidades sociales y cognitivas.

Cabe agregar que existe un énfasis en la propia experimentación del niño: *“al niño como principal protagonista de su propia educación. Pretendía que en los jardines de infancia que él fundó, el niño, jugará al aire libre en contacto permanente con la naturaleza, rechazará todo tipo de coacción y autoritarismo por parte del educador y buscará una educación integral entre la de la escuela y la familia”* (Markus, 2015, pág. 1).

Otros pedagogos como Jean Piaget y Lev Vygotsky incorporan sus aportes sobre el tema y destacan la gran importancia que tiene el juego en edades tempranas, ya que el juego es una manera natural de aprender, se da por gusto y sin imposición, por lo que permite una mejor comprensión del mundo, ya que genera experimentación y exploración.

### **Contexto teórico- conceptual**

Esta investigación se profundiza, comprende y crea estrategias lúdicas para beneficio a un grupo de niños y niñas en edades de transición de preparatoria del Kínder Kids World Montessori, con el único objetivo de favorecer el método de aprendizaje de esta población. La falta de atención puede ser frustrante tanto para el individuo afectado como para aquellos que lo rodean, lo que puede generar estrés y tensiones en las relaciones personales y familiares. Por lo tanto, se plantea generar un cambio e impacto en el desarrollo académico de las y los estudiantes mediante la lúdica.

En cuanto a las estrategias lúdicas, según la investigación “La influencia de las actividades lúdicas en las áreas de desarrollo de los niños (as) de preescolar” está diseñada para que el niño disfrute y del mismo modo adquiera otras habilidades. Se establece que *“el juego es toda actividad lúdica, pero, cuando hablamos de juegos, nos referimos a un tipo específico de actividad lúdica, los juegos están sometidos a reglas. Desde esta perspectiva, hemos de decir que los deportes también son juegos, juegos con características específicas, pero juegos al fin”* (Carvajal Araya, 2007). Las estrategias lúdicas en el ámbito educativo son una

herramienta de gran magnitud hoy en día ya, que estas involucran actividades divertidas y creativas para motivar la atención directa de los niños y niñas.

El juego potencia, en todos los sentidos, las capacidades de los niños, ya que genera la resolución de problemas, el trabajo en equipo y, sobre todo, el pensamiento crítico, además de tomar en consideración que su uso produce la sensación de placer, diversión y deseo que vuelva a suceder. Mediante lo anterior, al generar en el niño el deseo constante de volver a realizar actividades educativas lúdicas, se produce inconscientemente la necesidad de estar en constante aprendizaje.

De acuerdo con Ana Regalado Cedeño, en su investigación “Estrategia lúdico-pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del subnivel preparatorio”, el pedagogo Friedrich Froebel fue conocido por fundar el jardín de infancia y por su entendimiento sobre el juego como una herramienta fundamental para el desarrollo infantil. Froebel creía que el juego no era solo una forma de entretenimiento, sino también un medio esencial de aprendizaje, auto expresión y socialización, por lo que se relaciona con los otros pedagogos mencionados anteriormente.

Froebel introdujo el concepto “juego libre”, el cual se basaba en un proceso natural y vital; además del juego de roles que se basa en que los niños representan papeles de situaciones de la vida o de la imaginación. Para el pedagogo, este tipo de juegos no solo tiene como finalidad la diversión, sino que constituyen una herramienta para el desarrollo de las habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Por último, otro concepto que introdujo Froebel fue “educación por la acción”, el cual hace énfasis en la importancia de que el niño lleve a cabo los procesos y tareas por sí mismo, de forma que perciban los resultados como logros propios y no con apoyo.

El uso de estas herramientas no solo genera un impacto positivo en la institución educativa, sino que también juegan un papel fundamental en el desarrollo infantil en el hogar, ya que proporcionan oportunidades para un aprendizaje activo, continuo y ejercitan lo aprendido en el aula, además de incentivar su desarrollo cognitivo y emocional. Además, es importante señalar el impacto de estas estrategias genera en el fortalecimiento de los vínculos familiares y habilidades sociales.

Jean Piaget (1951) consideraba que el juego o la lúdica desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Enfatizó que no solo es una actividad recreativa, sino que una manera fundamental en la que los niños exploran y comprenden el mundo que les rodea. Identificó diferentes etapas del juego en donde se hace visible el desarrollo de los y las niñas desde edades cortas. *“Los símbolos adquieren su significado en la actividad. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos”* (res) Lo anterior hace referencia a que el juego y los materiales empleados para educar son fundamentales.

Para Piaget (1951), el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva, y los juegos se vuelven más significativos a medida que el niño se va desarrollando. Es necesario mencionar algunas de las características que posee el uso de estrategias lúdicas, una de ellas es la liberación de tensiones, el mejoramiento del estado de ánimo, y de la creatividad, además de la frecuente estimulación de la concentración. Cabe recordar que al planear las actividades e implementarlas, estas deben de estar estrictamente adaptadas a las características psicoevolutivas que presenten los y las niñas, para su correcta ejecución y comprensión.

Uno de los aspectos sobre el juego que no se deben de pasar por alto son el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales. Restrepo y otros señalan que la interacción social beneficia y facilita el aprendizaje colaborativo, mediante la cooperación y el trabajo en equipo. También, promueve la práctica del idioma, ya que se crean oportunidades auténticas para practicar en situaciones cotidianas, beneficia la estimulación del aprendizaje experiencial, sea crea un ambiente de apoyo y confianza, y se fomenta el desarrollo de habilidades interpersonales, como la empatía, el respeto y la tolerancia.

Otra categoría dentro de la lúdica corresponde a “el juego de reglas”, que se basa en el seguimiento de normativas ya dadas, lo que permite que el estudiantado inicie el seguimiento de indicaciones desde una edad adecuada. Algunos ejemplos de este tipo de actividades son los juegos de mesa y los deportes, los cuales otorgan la capacidad de comprender y seguir lineamientos, además de resolver problemas sin conflictos y de manera cooperativa. Como resultado, Piaget (1951) consideraba que el juego proporcionaba un contexto en el que los niños podían poner a prueba sus ideas y teorías, sin miedo al fracaso, y descubrir por ellos mismos cómo funcionaba el mundo, lo cual contribuye a su desarrollo intelectual.

Euclides Padilla Caída, en su investigación “Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño” hace énfasis en que el niño disfrute el proceso de aprendizaje con el apoyo de lo lúdico-pedagógico, a fin de obtener efectos colaterales y grandes beneficios de manera indirecta. Señala a Vygotsky, quien desarrolló la teoría sociocultural, que destaca la importancia de los contextos sociales y culturales en el desarrollo cognitivo de los niños, y abordó el papel del juego en el aprendizaje y la enseñanza.

Se considera ahora necesario enfatizar los distintos tipos de actividades lúdicas. Rita Patín Ninabanda, en su investigación titulada “Manual de Estrategias Lúdicas, Jueguitos Maravillosos” señala tres categorías. La primera son los juegos al aire libre y consisten en actividades que requieran velocidad, saltos, carreras, fuerza entre otros, y que deben practicarse fuera del salón de clases, debido al poco espacio. Cabe mencionar también los juegos de memorización y atención, que implican la concentración, la habilidad mental, discriminación visual y juegos viso manuales. Por último, se encuentran los juegos didácticos, que se centran en la resolución de problemas, lo sensorial, intelectuales, juegos afectivos y que desarrollen la motora.

En esta tesina, se enfatiza en la aplicación de las actividades de memorización y atención. Dado que se trabaja con un grupo de transición con niños y niñas en edades de cinco y seis años, estos cuentan con mucha energía, la cual debe de ser aprovechada y conducida de forma enriquecedora. Este tipo de actividades permitirá que los niños desarrollen mayores tiempos de concentración, el seguimiento de indicaciones y su preparación para futuros niveles académicos.

Agregando a lo anterior, Gutiérrez Ojeda y otros efectúan su investigación titulada “Estrategias lúdico-pedagógicas dirigida a niños de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje.” Destacan la relevancia de aplicar las estrategias lúdicas para el aprendizaje de los estudiantes, a fin de enfocar su atención y favorecer la concentración, debido a que sin estas el aprendizaje no tiene el mismo resultado. Estas estrategias favorecen un aprendizaje divertido y voluntario para los niños, en donde no se sentirán “obligados”.

Ausubel (1983) señala la noción de material potencialmente significativo, el cual permite que el estudiante conecte sus saberes previos con los conocimientos que están propuestos en los elementos de trabajo. Este material potencialmente significativo puede ser cualquier elemento que posibilite tal conexión cognitiva. Por lo tanto, en este estudio sobre la lúdica como apoyo pedagógico, esta resulta la mejor opción para el proceso de enseñanza hacia los estudiantes y favorecer estas conexiones.

Mediante el juego, es posible educar a los niños sobre el medio ambiente, su entorno y el cuidado que este requiere. Como señala la autora Rodríguez-Miranda, en la investigación sobre el “Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: Una herramienta para la educación ambiental”, el uso del juego deja huella en la vida o al menos en el aprendizaje de los niños, entonces, al aplicarlo se pueden trabajar temas de mucha importancia como lo es el cuidado del medio ambiente. Según la autora, la incorporación de la lúdica en la educación ambiental conlleva ajustes escolares internos que luego se proyectan a la comunidad (Rodríguez Miranda, 2022). Al pensar en un futuro no muy lejano, es posible observar a esos niños con una mayor conciencia de su entorno y no solo en el ambiente en específico, sino de muchos aspectos más.

Sin dejar de lado la posibilidad de al implementar la lúdica, es posible facilitar el proceso de aprendizaje de la lectoescritura. Así lo señalan Arrieta Zamora y otros, en su investigación titulada “La implementación de metodologías lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura”. La lúdica hace el proceso de aprendizaje más llevadero y el juego genera en los estudiantes una sensación de placer al aprender. Se observa que *“las metodologías lúdicas ayudan significativamente a los procesos educativos, y en este caso se evidencia en el tema de la lectoescritura, en la investigación citada se obtiene un cambio significativo con la implementación del juego”* (Arrieta Zamora, 2023).

Acorde a lo que se plantea en la investigación, es necesario conversar sobre la estrecha relación entre la lúdica y el método de enseñanza que utilizan en las instituciones Montessori, ya que ambas se basan en el aprendizaje a través de la experiencia práctica, la cual fomenta la exploración activa y el descubrimiento autónomo. El juego es una actividad intrínseca en la infancia y conlleva gran importancia en el desarrollo infantil, por lo que ha sido reconocida a lo largo de la historia y está siendo respaldada por la psicología y educación.

El método Montessori fue desarrollado por la médica, educadora italiana María Montessori a principios del siglo XX. Se basa en la idea de que los niños son seres activos y autónomos que tienen un impulso innato hacia el aprendizaje y la exploración de su entorno. Según Nora, Obregón, en su investigación sobre María Montessori, menciona que, en su juventud, luego de estudiar medicina, esta última tuvo la oportunidad de enseñar durante dos años consecutivos a niños y niñas desde las ocho de la mañana hasta las siete de la noche. Por dicha experiencia, ella consideró que ese fue su primer título como pedagoga. *“Para María los niños tenían que ser felices para luego convertirse en adultos buenos y trabajadores, éste es uno de sus pensamientos más importantes”* (Romero, 1993).

Esta metodología se basa en la individualidad de cada niño y la capacidad que este tiene para aprender por él o ella misma, según su ritmo y desarrollando aspectos cognitivos, sociales, emocionales y físicos. Montessori abogó por el juego como una actividad significativa y valiosa. Para ella, este no se basaba en solamente una distracción o solo un pasatiempo, sino que es una herramienta crucial para la autoexpresión, el autodescubrimiento de sus capacidades, y la creatividad. Además, mencionó que el juego funcional, es decir, los niños y niñas participan en actividades que tienen propósito.

Montessori creía en la importancia de proporcionar a los niños un entorno provechoso y estimulante, de ahí la procedencia de sus famosos materiales Montessori, ya que fueron diseñados estrictamente para promover la autoeducación, mediante la manipulación y experimentación. En pocas palabras, los materiales que ofrecen en las instituciones Montessori están diseñados para que los niños y niñas puedan auto educarse, ya que estos son manipulativos y sensoriales, lo que permite que puedan interactuar y desarrollar habilidades cognitivas como la motora fina, la concentración y la autonomía.

Al referirse a la lúdica y el método de enseñanza del Montessori, se observa que se integran perfectamente, ya que ambos comparten el énfasis en la importancia del juego como aprendizaje. Por consiguiente, ambos enfoques comparten una filosofía educativa, centrada en el niño, mediante el valor del juego, la autonomía y el aprendizaje.

Se desea subrayar que hoy en día el aprendizaje de idiomas es una herramienta tanto popular como necesaria para el desarrollo de los niños. Alcedo y otros, en su investigación sobre “El

enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria” comentan sobre la importancia de la enseñanza de una lengua extranjera a niños en dichas edades. Para los autores, la capacidad que tienen los niños de aprender, comprender, descubrir y formular formas comunicativas en un lenguaje extranjero se alinea con su necesidad de establecer nuevos acercamientos sociales.

Mediante el uso de la lúdica, el aprendizaje de un idioma se torna natural y sin barreras. Este implica más que solo memorizar un vocabulario o reglas gramaticales, se basa en la comprensión, por lo que el juego ofrece múltiples oportunidades para el desarrollo integral del estudiante. Durante el aprendizaje de un idioma, es necesario ofrecer juegos o actividades que generen sensaciones de placer y alegría al momento de aprender, por ejemplo, el canto, dibujo, dramatismo, entre otros. Este tipo de actividades generarán en los niños competencias lingüísticas, habilidades sociales y emocionales.

Son claros los beneficios que conlleva el aprendizaje del idioma inglés en los niños y niñas, además de cómo impacta la aplicación de las estrategias lúdicas en su uso. El juego es una poderosa herramienta pedagógica, la cual permite transmitir conocimientos que se convierten en comunicación, interacción y desarrollo cognitivo. Así, *“las actividades lúdicas “motivan, entretienen y enseñan al niño a descubrir y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación”* (Uberman, 1998, p.20).

## **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

### **Tipo de investigación**

Esta investigación es tipo descriptiva, debido a que esta muestra datos sobre la población en estudio lo cual permite conocer más a fondo sus necesidades, problemáticas, características y mediante brindar una la solución al problema.

### **Finalidad**

Esta se define como teórica conceptual, debido aplica los conceptos para la resolución del problema. Recopila puntos de vista, opiniones y otros aspectos para fundamentar la investigación. Se toma información desde lo conceptual, lo cual significa indagar en los conceptos para profundizar en el análisis desde la teoría.

Además, el estudio es descriptivo, ya que puntualiza las características de la población con la que se trabaja. Se observa también que la investigación obtiene una finalidad cualitativa ya que, se recopilan datos de esta, por lo que pasan a ser analizados; sin embargo, los resultados no consisten en mediciones, sino que se basará de opiniones, conceptos, datos y experiencias, por lo que brindará más información valiosa a la investigación.

### **Dimensión temporal**

Esta se define como una dimensión temporal transversal, debido a que la población con la que se lleva a cabo la práctica docente es reducida y el estudio se efectúa en un tiempo determinado de nueve semanas, en el cual se pretende brindar mediante las estrategias lúdicas el mayor aprendizaje, adquisición de buenas costumbres y lenguaje, entre otros.

### **Marco**

Se trabaja con marco micro, debido a que esta investigación se limita a los niños y niñas del kínder kids World Montessori. La población seleccionada cuenta con trece estudiantes,

cuatro niñas y nueve niños, los cuales tienen distintas maneras de aprender. Se pretende beneficiar a cada uno de ellos a través de una experiencia enriquecedora de aprendizaje mediante el juego.

### **Naturaleza**

La presente investigación tiene una naturaleza cualitativa debido a que se basa en recolección de datos mediante la observación de entrada y salida, a fin de detectar las necesidades del grupo y brindar las herramientas correspondientes. Además, se aplicó una entrevista a la docente para recabar experiencias y opiniones personales y un cuestionario a los padres y madres de familia de los trece niños para indagar en su perspectiva sobre el juego y el desarrollo del estudiante, como personas que tienen un gran papel en la vida y en este último.

### **Carácter**

Este estudio posee un carácter descriptivo. Se pretende ayudar a la población de niños y niñas mediante estrategias lúdicas, los cuales requieren de estrategias debidamente planeadas de las necesidades que requieren y materiales cuidadosamente escogidos. Para ello, se crea un Plan de Acción Innovador que permita que los niños y niñas de la institución Kids World Montessori recibir sus clases de una manera creativa y particularmente divertida, y generar en ellos el gusto por el aprender.

### **Sujetos y fuentes de información**

A continuación, se mostrarán los sujetos y fuentes de información empleados en la presente investigación.

### **Sujetos o participantes de la investigación**

La institución Kids World Montessori cuenta con una población estudiantil de cien niños, desde escuela hasta bebés. En el primer cuatrimestre del año 2024, se trabajó con trece niños y niñas en el nivel de preparatoria junto con la docente Andrea Varela Mora. También, fue necesario trabajar con trece padres de familia para profundizar en las estrategias lúdicas como

apoyo pedagógico. Conviene subrayar que en la investigación se contó con el apoyo de la directora de la institución, la cual fungió como facilitadora de información.

### **Fuentes de información**

Las fuentes de información señalan la procedencia de esta última. En este estudio, se emplearon fuentes primarias y secundarias.

#### **Fuentes primarias**

Las fuentes primarias son los sujetos con los que se trabajó de una manera directa, en este caso, nueve niños y cuatro niñas de transición los cuales proporcionan la información de primera mano y con quienes se aplica el Plan de Acción Innovador.

También, la docente tiene un papel importante debido a que, al ser profesional en el área preescolar y con años de experiencia, cuenta con vivencias y tiene idea de recomendaciones e información contribuyó al estudio.

La directora de la institución tiene un papel importante en el manejo del centro educativo, reglas, protocolos, entre otros factores de suma importancia en la institución. Esta colaboró al facilitar la historia de la institución explicada en este estudio.

#### **Fuentes secundarias**

Las fuentes secundarias son todos aquellos insumos bibliográficos como libros, revistas, y páginas web confiables, que señalan aportes de varios autores y pedagogos, y fundamentan teóricamente el presente documento.

#### **Selección de la población o muestra**

De acuerdo con la población, se deberá trabajar con el cien por ciento de los niños que se asignó como grupo guía, los cuales son trece niños y niñas con muchos deseos de aprender.

#### **Técnicas e instrumentos para la recolección de datos**

Para recopilar los datos, se empleó una observación de entrada y de salida para identificar la problemática al iniciar la práctica profesional, generar hipótesis e idear una solución pertinente. Además, se aplicó una entrevista a la docente de preparatoria, con el objetivo de recabar opiniones y caracterizar la población con la que se trabaja. A su vez, se aplicó un cuestionario a los padres y madres de familia para la obtención de información sobre las estrategias lúdicas útil para esta investigación.

### **Justificación y explicación del planeamiento educativo para esta comunidad específica**

Un planeamiento establece un orden específico y así como los temas y objetivos que los niños y niñas deberán de aprender durante el transcurso del curso lectivo. Los docentes desarrollan dichas actividades, las cuales adaptarán según el grupo requiera. Por ejemplo, si este suele ser muy enérgico, se recomienda aplicar actividades que aprovechen estos niveles de energía. En esta investigación, el planeamiento aprovecha las herramientas lúdicas para reforzar habilidades que el grupo deba fortalecer.

El Plan de Acción Innovador consistió en desarrollar las actividades ya contempladas en planeamientos y apoyarlas mediante una estrategia lúdica que permita retomar la atención de los estudiantes de manera provechosa. Durante la práctica, el grupo de niños y niñas respondió de manera positiva al Plan de Acción Innovador, lo cual evidencia que el uso de las estrategias lúdicas posee un gran impacto para su desarrollo académico y personal.

## **CAPÍTULO IV: PLAN DE ACCIÓN – INNOVADOR**

### **Tema**

Uso de estrategias lúdicas como apoyo pedagógico para niñas y niños de transición del centro educativo Kids World Montessori, Pinares de Curridabat- San José, para el primer cuatrimestre del año 2024

### **Objetivo general**

- Obtener el comportamiento y tiempo de concentración deseado a partir del uso de un juguete.

### **Objetivos específicos**

- Crear un Plan de Acción Innovador el cual permita captar la atención de los niños y niñas del centro educativo Kids World Montessori.
- Aplicar el Plan de Acción Innovador y por medio de este poder brindar soluciones a los problemas de falta de atención.

## **Descripción del plan innovador**

El plan de acción innovador está dirigido a los niños y niñas del centro educativo Kids World Montessori y tiene como fin presentarles un peluche, al cual ellos mismos nombrarán y con el cual se motivará una sensación de apropiamiento. Esta herramienta pretende captar su atención y funciona como una recompensa por un comportamiento adecuado. Por lo tanto, si se siguieron las reglas de clase y se prestó la debida atención, pueden disfrutar del peluche en el recreo o llevarlo a casa. Entonces, el juguete se convierte en una oportunidad para generar conciencia en los actos de los niños y favorece buenos hábitos en la dinámica de clase, al observar si pusieron atención, si participaron, si se sentaron apropiadamente, si no conversaron cuando la docente estaba explicando.

Al final de la práctica, se pretende que el plan innovador haya generado de manera indirecta una conciencia de lo que sucede a su alrededor, tomando en cuenta que, mediante el juego, los niños aprenden a forjar vínculos con sus compañeros y amigos, compartir y negociar.

## **General objective**

- Obtain the desired behavior and concentration time from the use of a toy.

## **Specific objectives**

- Create an Innovative Action Plan which will capture the attention of the boys and girls at the Kids World Montessori educational center.
- Apply the Innovative Action Plan and through this power provide solutions to problems of lack of attention.

## **Description of the innovative plan**

The innovative action plan is aimed at the boys and girls of the Kids World Montessori educational center, where the aim is to present the children in this class with a stuffed animal to which they themselves will give the name, giving them that feeling of ownership. What is really intended with this is to capture the attention of the students, motivating them to be able to after the class session, either at recess or to be able to take it home, this only if the class

rules were followed, and if the due attention to the class, this allows motivating the children that the toy can see what they do in class, if they paid attention, if they participated, if they sat appropriately, if they did not talk when the teacher was explaining, so It generates awareness in the children's actions, which little by little will make those good routines a habit. At the end of the practice, it is intended that the innovative plan has indirectly generated an awareness of what is happening around it. All this taking into account that through play, children learn to forge bonds with their classmates and friends, so this allows them to share and negotiate.

Planeamientos didácticos



## Planeamiento mensual de marzo

Docente: Andrea Varela Mora

### Objetivo General:

- Promover el alcance de comprensión de los temas brindados, mediante diferentes actividades.

### Objetivo Específico:

- Reconocer y practicar los temas brindados con anterioridad, en donde el niño pueda poner en práctica aspectos importantes como sílabas, separar cantidades, mejorar la motora fina.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
<p><b>4.</b> Nos llevaremos a casa un objeto de práctica responsabilidad. vamos a estudiar familia miembros. Vamos a ver un vídeo y tarjetas didácticas. Vamos a repasar las vocales. Tarjetas.</p>	<p><b>5</b> vamos a estudiar la sílabas mi, me, mi, mo, mu vamos a hacer un mono para carta de estudio m. Vamos a jugar a buscar las sílabas en el área libre sílabas. Y un juego de memoria</p>	<p><b>6</b> vamos a estudiar los números Del 10 al 15, practicar trazos en el cuaderno y la pizarra. vamos a trabajar en las matemáticas libro. vamos a practicar bien motor: en grupos cortamos el sol</p>	<p><b>7</b> vamos a practicar las sumas. con imágenes vamos a cantar un canción numérica. Vamos a resolver sumas en El tablero. Vamos a jugar un juego: encontrar la respuesta de la</p>	<p><b>8</b> "Día Internacional de la Mujer" Vamos a presentar una presentación de power point y a explicar a las mujeres importantes en el mundo. Tarea sobre el día de la mujer. vamos a practicar</p>

	de estas sílabas. vamos a practicar bien motor: color dentro del formas.	rayos.	suma. Vamos a practicar la motricidad fina .	números y sumas con un Juego al aire libre.
<b>11</b> vamos a estudiar la letra L, aprenderemos una canción y haremos una león. Vamos a rastrear sílabas con la letra L. vamos a trabajar inicial sonidos con actividad en el tablero interactivo.	<b>12</b> vamos a estudiar cosas vivientes y no vivientes, veremos un video explicativo. Voy a hacer un viaje a nuestro jardín. Vamos a dibujar un animal en peligro.	<b>13</b> vamos a clasificar las cosas vivientes y no vivientes con actividad en el tablero. Vamos a darle de comer a Lily y a hablar. al respecto de la importancia. Vamos a trabajar en el libro de matemáticas.	<b>14</b> vamos a estudiar la letra P, y las sílabas, vamos a Decora un panda. Además, se repasará las sílabas por medio de un juego de memoria aprendemos una canción y mira un vídeo. Entrevista de tareas a la familia. Vamos a trabajar en una hoja de trabajo. para revisar la letra P.	<b>15</b> día del pijama! usamos pijamas vamos a hacer una manualidad con pinturas para representar el día y la noche. Vamos a repasar hábitos en noche.
<b>18</b> vamos a escribir el nombre y apellido en nuestro cuaderno. vamos a repasar bien la motora fina: hacemos una medusa para practicar el enhebrado.	<b>19</b> vamos a estudiar la letra S, y sus sílabas. Vamos a decorar un calcetín. Vamos a cantar una canción y jugar con tarjetas de sílabas. Practicamos escribir	<b>20</b> asamblea: "168 Aniversario Batalla de Santa Rosa" Vamos a estudiar números para 24, los calcamos en la pizarra. Vamos a colorear una casona.	<b>21.</b> Vamos a practicar clasificación con un juego al aire libre, clasificamos las bolas por color y formas. vamos a practicar contando y rastreo números. vamos a practicar la	<b>22</b> asamblea: "Dia Mundial del Agua" vamos a hacer un collar de gota y ser guardianes de agua. Vídeo familiar de tarea para Presentar a nuestra familia en inglés.

	sílabas. .		suma	
Semana Santa	Semana Santa	Semana Santa	Semana Santa	Semana Santa

**General objective:**

Promote the scope of understanding of the topics provided, through different activities.

**Specific goal:**

Recognize and practice the topics previously provided, where the child can put into practice important aspects such as syllables, separating quantities, improving fine motor skills.

Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
<p><b>4.</b> We are going to take home an object to practice responsibility. We are going to study family members. We are going to watch a video and flashcards.</p>	<p><b>5</b> we are going to study the syllables ma, yo, mi, mo, mu let's make a monkey for study letter m. Let's play a game: lost syllables. And a memory game of these syllables.</p>	<p><b>6</b> We are going to study numbers from 10 to 15, practice traces in the notebook and board. We are going to work in the math book. We are going to practice fine</p>	<p><b>7</b> We are going to practice additions with images, we are going to sing a number song. We are going to solve additions in The board. We are going to play a game: find</p>	<p><b>8</b> “International Women’s Day” We are going to present a PP to explain important women in the world. Homework about women 's day. We are going to practice</p>

<p>We are going to review vowels Cards.</p>	<p>let's practice well engine: color inside shapes.</p>	<p>motor: in groups we cut the sun rays.</p>	<p>the answer of the addition. We are going to practice fine motor:</p>	<p>numbers and additions with an Outdoor game.</p>
<p><b>11</b> We are going to study letter L, we will learn a song and make a lion. We are going to trace syllables with letter L. We are going to work initial sounds with activity in the interactive board.</p>	<p><b>12</b> We are going to study living and nonliving things, we will watch a video to explain and we are going to make a trip in our garden. We are going to draw an endanger animal.</p>	<p><b>13</b> We are going to classify living and nonliving things with activity in The board. We are going to feed Lily and talk about it care. We are going to work in math book the topic classification.</p>	<p><b>14</b> We are going to study letter P, and the syllables, we are going to Decore a panda. We learn a song and watch a video. Homework interview's family. We are going to work in a worksheet to review letter P.</p>	<p><b>15</b> Pj's Day! We wear pajamas we are going to make a craft with paints to represent day and night. We are going to review habits at night.</p>
<p><b>18</b> We are going to write name and last name in our notebook. We are going to review fine motor: we make a jellyfish to practice threading.</p>	<p><b>19</b> We are going to study letter S, and its syllables. We are going to decor a sock. We are going to sing a song and play with syllable cards. We practice writing syllables.</p>	<p><b>20.</b>Assembly: "168 Anniversary Battle of Santa Rosa" We are going to study numbers to 24, we trace them on the board. We are going to color a "casona" We are going to practice</p>	<p><b>21.</b>We are going to practice classification with an outdoor game, we classify balls by color and shapes. We are going to practice counting and tracing numbers.</p>	<p><b>22</b> Assembly: "World Water Day" We are going to make a drop necklace, and be guardians of water. Homework family video to Introduce our family in English.</p>

		addition and classification in the book.	We are going to practice addition	
Holy Week	Holy Week	Holy Week	Holy Week	Holy Week

### April Planning

Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
<b>1</b> We are going to study letter T. We are going to make a tiger. We are going to study the value of the month: discipline. We are going to check the rules of the class in group.	<b>2</b> "Autism Day " We wear blue t-shirts. We are going to study numbers from 25 to 28. We are going to work in math's book ways to make 6.	<b>3</b> Easter Day! We are going to color an easter egg. We are going to decorate with painted easter eggs. We are going to practice additions and tracing numbers.	<b>4</b> We are going to study laterality; we are going to play a game about right and left. We are going to practice fine motor: cutting shapes and lines. We are going to practice syllables with a card game.	<b>5</b> "Sports Day" We wear sports clothes. We are going to practice additions in the interactive board. We are going to practice traces in the notebook
<b>8</b> Value of the month "Discipline " We are going to practice fine motor: tie shoes. We are going to play a game to trace numbers.	<b>9</b> We are going to trace plane figures in the interactive board and worksheet. We are going to practice syllables with l, p, m, s. We are going to play a card game to practice reading syllables.	<b>10</b> We are going to study numbers from 29 to 30. We are going to work in the math's book ways to make 9. We are going to play a game to practice order numbers to 30.	<b>11</b> "Batalla de Rivas" We are going to make a torch. We are going to practice fine motor: cutting shapes.	<b>12</b> We are going to practice additions and numbers. We are going to play a game to practice syllables.
"168 Anniversary Batalla de Rivas"	<b>16</b> We are going to study letter N; we are going to color a letter D with objects with that letter. We are going to study the words: net, map, pet, mom.	<b>17</b> We are going to study subtractions; we are going to trace the symbols - and = We are going to trace quantity and tracing numbers. We are going to work in math's book ways to make 9.	<b>18</b> We are going to practice reading and writing: net, map, pet, mom, we are going to do an activity outdoors. We are going to practice fine motor: tie shoes and cutting shapes.	<b>19</b> "Aboriginal Day" We are going to make a craft about aboriginal day. We are going to play a game to practice number sequences and subtractions.
<b>22</b> "Earth's Day " We are going to study letter D, we are going to study new words: dog, dad. We are going to decorate a letter D	<b>23</b> "Book's Day" We are going to study numbers from 33 to 36. We are going to work in the math's book ways to make 6 and 9.	<b>24</b> We are going to practice reading and writing with syllables (l, m, p, s, t, d, n). We are going to practice additions and	<b>25</b> We are going to practice subtraction on the interactive board. We are going to play a game to practice new words. We	<b>26</b> We are going to practice additions and subtractions. We are going to practice reading and writing with cards and games.

<p>with objects written with that letter.</p>		<p>subtractions in a worksheet and interactive board.</p>	<p>are going to work on a math's book.</p>	
<p>29 We are going to study letter C, and we are going to study new words: car, cat. We are going to review studied letters and syllables.</p>	<p>30 "Labor Day" We are going to present the homework; what I want to be when I grow up. We are going to practice fine motor skills: writing name and lastname.</p>			

**Evidencias del 11 al 15 de marzo**



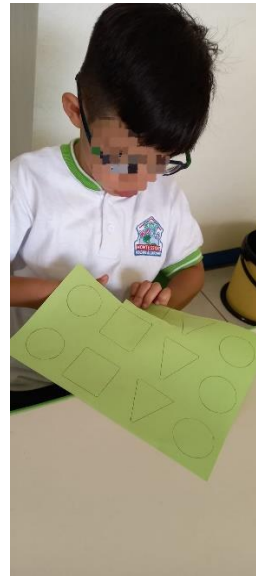
**Evidencias de 18 al 22 de marzo**

**Evidencias del 25 al 29 de marzo**



**Nota: Semana Santa**

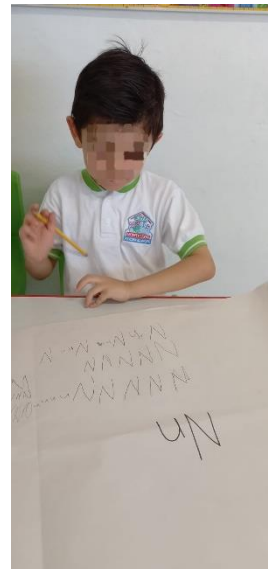
**Evidencias del 1 al 5 de abril**



**Evidencias del 8 al 12 de abril**



**Evidencias del 16 al 19 de abril 2024**



**Evidencias del 22 al 26 de abril**



## Crónica de la semana del \_11\_ al \_15\_ de Marzo \_ de 2024

### **Lunes 11:**

El presente día se presentó la letra L, la cual a los niños les generó mucha curiosidad, por lo que pasaron al frente de la pizarra para practicar trazos sobre una guía proyectada, luego también practicamos esta letra en trazos libres sobre un papel, en donde ellos pudieran reconocer y escribir dicha letra

### **Martes 12:**

En el presente día se habló sobre las cosas vivientes y las no vivientes, en donde primero se conversó y se ejemplifica, y luego se observó un video explicativo, posterior a esto, se realizó una práctica de recortes en donde ellos debían de identificarlos y separarlos en su respectivo lugar.

### **Miércoles 13:**

Como repaso del día anterior se observaron y se clasificaron en la pizarra cosas vivientes no vivientes, posterior a esto, (el kínder cuenta con un poni) los niños fueron a buscar a Lily, en donde se les habló sobre las cosas vivientes y sus cuidados, por ejemplo, comida, dónde dormir, entre otros aspectos, por lo que se les dio la oportunidad de poder alimentarla con zanahoria.

### **Jueves 14:**

El día de hoy, se presentó la letra P, su sonido solo y en sílabas.

También se decoró un molde de un panda, con budoquitos.

Anteriormente se les dejó una tarea que consistía en entrevistar a un familiar, esto en idioma inglés, en donde ellos comentaron frente a la clase esa información.

Luego se hizo un repaso de lo visto del día.

**Viernes 15:** El día de hoy se pidió que los niños fueran en pijama para simular una pijamada, para poder hablar de hábitos antes de dormir, y al despertar, esto para poder hacer o generar una conciencia en los niños.

## **March**

Monday 11:

This day the letter L was presented, which generated a lot of curiosity among the children, so they went to the front of the blackboard to practice strokes on a projected guide, then we also practiced this letter in free strokes on a paper, where they could recognize and write said letter

Tuesday 12:

On this day, there was talk about living and nonliving things, where first they talked and exemplified them, and then they watched an explanatory video. After this, a cutting practice was carried out where they had to identify them and separate them in their respective places.

Wednesday 13th:

As a review of the previous day, non-living living things were observed and classified on the blackboard. After this, (the kindergarten has a pony) the children went to look for Lily, where they were told about living things and their care., for example food, where to sleep, among other aspects, so they were given the opportunity to feed her carrots.

Thursday 14th:

Today, the letter P was presented, its sound alone and in syllables.

A mold of a panda was also decorated with little snacks.

Previously, they were given a task that consisted of interviewing a family member, this in English, where they discussed that information in front of the class.

Then a review of what was seen that day was done.

Friday the 15th: Today the children were asked to wear pajamas to simulate a sleepover, to be able to talk about habits before going to sleep, and when they wake up, this to be able to create or generate awareness in the children.

**Lunes 18:**

El día de hoy se trabajó la motora fina, por medio de decorar una medusa, en donde debían de colocar y amarrar lana, la cual simulaba los tentáculos.

También, se practicó la escritura del nombre.

**Martes 19:**

Se estudió la letra s, su sonido, en sílabas, también se practicó el trazo en hojas, y se trabajó en el libro de trabajo.

**Miércoles 20:**

El día de hoy se celebró en acto cívico el 168 aniversario de la batalla de Santa Rosa.

También se estudiaron los números hasta el veinticuatro. También se estudiaron las sumas.

(se conversó sobre la importancia de la batalla de Santa Rosa)

**Jueves 21:**

El día de hoy se practicó en un juego al aire libre, la clasificación de figuras y colores. Los estudiantes reaccionaron de manera positiva ante esta actividad. Además, se practicaron los trazos de los números en la pizarra interactiva.

**Viernes 22:**

El día de hoy se celebró el día del agua, se conversó sobre su importancia, usos y cuidados. Además, se habló sobre la familia y su importancia.

**Semana Santa del 25 al 29 de marzo**

**Monday 18:**

Today they worked on fine motor skills by decorating a jellyfish, where they had to place and tie wool, which simulated the tentacles. Also, writing the name was practiced.

**Tuesday 19:**

The letter s, its sound, in syllables was studied, tracing on sheets was also practiced, and work was done in the workbook.

**Wednesday 20th:**

Today the 168th anniversary of the Battle of Santa Rosa was celebrated in a civic event.

Numbers up to twenty-four were also studied. The sums were also studied.

(they talked about the importance of the battle of Santa Rosa)

**Thursday the 21st:**

Today, the classification of shapes and colors was practiced in an outdoor game. The students reacted positively to this activity. In addition, tracing the numbers was practiced on the interactive whiteboard.

**Friday the 22nd:**

Today was Water Day, we talked about its importance, uses and care. In addition, they talked about family and its importance.

**Holy Week from March 25 to 29****Abril**

**Lunes 1:** El día de hoy se presentó la letra T y sus sílabas, además se decoró un tigre con el molde de la letra T, esta actividad les llamó mucho la atención a los niños, en donde relacionaron el animal con el sonido de la letra, además se presentaron las sílabas de la misma.

**Martes 2:** Hoy se celebró el día del Autismo, en donde los niños llevaron camisetas de color azul haciendo alusión, también se conversó sobre la importancia de este, el respeto y comprensión que se deben de tener. Posterior a esto, se estudiaron los números del 25 al 28. Se trabajó en el libro de matemáticas.

**Miércoles 3:** Hoy se celebró el día de pascua, en donde se habló sobre el significado de esta, posterior a esto los niños debían de ir a recolectar huevos de pascua. Como actividad en clase se decoró un huevo con la técnica de aplicadores, en donde los niños experimentaban una manera distinta de juego con pintura. Por último, se practicaron las sumas y el trazo de los números.

**Jueves 4:** Se presentó el tema de lateralidad, posterior a este se realizó un juego en donde los niños debían colocar mediante las instrucciones de la docente, tomando en cuenta la lateralidad, los pies o las manos en los colores asignados. Se practicó también mediante la motora fina el recorte de figuras geométricas.

**Viernes 5:** Hoy se celebró el día del deporte, en donde los niños debían de usar prendas deportivas, se realizaron juegos y actividades de movimiento, dicha actividad la disfrutaron mucho. Sin embargo, se practicó las sumas en la pizarra interactiva y en copias.

## April

**Monday 1:** Today the letter T and its syllables were presented, in addition a tiger was decorated with the mold of the letter T, this activity caught the children's attention, where they related the animal with the sound of the letter, the syllables of it were also presented.

**Tuesday 2:** Today Autism Day was celebrated, where the children wore blue shirts, this being an allusion, they also talked about the importance of this, the respect and understanding that they should have. After this, the numbers from 25 to 28 were studied. We worked on the mathematics book.

**Wednesday 3:** Today Easter Day was celebrated, where they talked about the meaning of Easter, after which the children had to go collect Easter eggs. As a class activity, an egg was decorated with the applicator technique, where the children experienced a different way of playing with paint. Finally, addition and tracing numbers were practiced.

**Thursday 4:** The topic of laterality was presented, after which a game was played where the children had to place, using the teacher's instructions, taking into account laterality, the feet or hands in the assigned colors. Cutting out geometric figures was also practiced using fine motor skills.

**Friday 5:** Today was a sports day, where the children had to wear sports clothing, games and movement activities were carried out, they enjoyed this activity very much. However, additions were practiced on the interactive whiteboard and on copies.

**Lunes 8:**

El día de hoy se hizo un repaso de los números que han aprendido (1-36) en donde se realizó una actividad en donde los niños debía de armar un rompecabezas, cada uno con un número, al completarlo, debían de pasar a la pizarra junto con un compañero y escribirlo (practica de trazos) en donde juntos debían de mencionar el número que se formaba, en dicha actividad los niños tuvieron una reacción muy positiva a esta actividad. Además, se practicó el atar los zapatos.

**Martes 9:**

El día de hoy se practicó el trazo de las figuras planas, además se repasó mediante un juego las sílabas con las letras l, p, m, s, en donde se basaba en dividir el grupo en dos y realizar un rally en donde debían de ir a buscar las letras en el área verde y colocarlas donde correspondían, el grupo que durara menos ganaría. Con dicha actividad los niños se divertieron y se obtuvo una muy buena respuesta.

**Miércoles 10:**

Se estudiaron los números hasta el 30 mediante un juego de búsqueda de números en donde los niños debían de acomodar una secuencia, en donde los niños mostraron mucha competitividad, y se disfrutó bastante.

**Jueves 11:**

En el día de la Batalla de Rivas, se realizó una actividad motora en la que los estudiantes debían de confeccionar una antorcha como referencia y alusión a este día.

**Viernes 12:**

El día de hoy se practicaron las sumas por medio de una actividad de globos, en donde los niños seleccionaban un globo y lo explotaban, luego de esto, debían de buscar el papel y resolver la suma dada, además luego de esta actividad se repasaron todas las sílabas vistas, por

medio de un juego llamado “cocinando las sílabas” en donde se les pedía que tomaran la sílaba que se asignaba y la agregaran en un sartén de juguete.

**Monday 8:**

Today there was a review of the numbers they have learned (1-36) where an activity was carried out where the children had to put together a puzzle, each one with a number, when completing it, they had to go to the blackboard together with a partner and write it (stroke practice) where together they had to mention the number that was formed, in this activity the children had a very positive reaction to this activity. In addition, tying shoes was practiced.

**Tuesday 9:**

Today we practiced drawing flat figures, and we also reviewed the syllables with the letters l, p, m, s through a game, which was based on dividing the group into two and holding a rally where they had to go find the letters in the green area and place them where they corresponded, the group that lasted the shortest would win. The children had fun with this activity and a very good response was obtained.

**Wednesday 10:**

Numbers up to 30 were studied through a number search game where the children had to arrange a sequence, where the children showed a lot of competitiveness, and it was quite enjoyable.

**Thursday 11:**

On the day of the Battle of Rivas, a motor activity was carried out in which the students had to make a torch as a reference and allusion to this day.

**Friday the 12th:**

Today additions were practiced through a balloon activity, where the children selected a balloon and exploded it, after this, they had to look for the paper and solve the given sum, also after this activity they reviewed all the syllables seen, through a game called “cooking the syllables” where they were asked to take the assigned syllable and add it to a toy frying pan.

**Martes 16:**

El día de hoy se estudió la letra N en donde se practicó el trazo de la misma tanto en mayúscula como en minúscula, se repasó además mediante una actividad la escritura de las palabras, net, map, pet y mom.

**Miércoles 17:**

El día de hoy se estudiaron las restas, en donde se explicó el trazo tanto del símbolo, además por medio de una actividad se realizaron resoluciones de las mismas en la pizarra interactiva.

**Jueves 18:**

El día de hoy se realizó una actividad para trabajar la lectoescritura, por medio de la lectura de palabra son sonidos de las sílabas ya vistas, además, debían practicar el trazo a escribir dichas palabras.

**Viernes 19**

El día de hoy se celebró el día del aborigen, por lo que se conversó con los estudiantes sobre esto, además como actividad se realizó una manualidad sobre este, en donde se debía de confeccionar con un tubo de papel mayordomo un aborigen.

Además, se trabajó mediante una actividad un juego sobre las secuencias numéricas y restas.

**Lunes 22:**

El día de hoy se estudió la letra d por medio de una técnica en donde los niños debían de trazarla, y además colorearla esto para permitir que el niño reconozca la letra, además se hizo una actividad de asocie por medio de la letra con algunos objetos.

**Martes 23:**

El día de hoy se celebró el día del libro en donde se le explicó a los niños la importancia de este día y del cuidado de los mismos. Además se estudiaron los números del 33 al 36 por medio de una actividad lúdica, en donde los niños se divirtieron mucho.

**Miércoles 24:**

El día de hoy fue la presentación de la tesina, por lo que no me presenté.

**Jueves 25:**

El día de hoy se practicaron las restas en la pizarra interactiva, posterior esto se realizó un juego del mismo en donde los niños debían de ir por turnos a resolver restas escondidas.

**Viernes 26:**

El día de hoy se repasaron las sumas por medio de una actividad en donde los niños debían de resolver las sumas dadas en la pizarra. Esta fue una actividad más tranquila.

**Tuesday 16:**

Today the letter N was studied where we practiced writing it in both upper and lower case, and the writing of the words, net, map, pet and mom, was also reviewed through an activity.

**Wednesday 17th:**

Today subtractions were studied, where the outline of both the symbol was explained, and through an activity their resolutions were carried out on the interactive whiteboard.

**Thursday 18:**

Today an activity was carried out to work on reading and writing, by reading words and sounds of the syllables already seen, in addition, they had to practice writing these words.

**Friday the 19th:**

Today was celebrated Aboriginal Day, so we talked with the students about this, and as an activity, a craft was made about it, where an Aboriginal butler had to be made with a paper tube.

In addition, a game about numerical sequences and subtractions was worked on through an activity.

**Monday 22nd:**

Today the letter d was studied through a technique where the children had to trace it, and also color it to allow the child to recognize the letter, in addition an association activity was done through the letter with some objects .

**Tuesday 23:**

Today was celebrated Book Day where the importance of this day and their care was explained to the children. In addition, the numbers from 33 to 36 were studied through a recreational activity, in which the children had a lot of fun.

**Wednesday 24th:**

Today was the presentation of the thesis, so I did not show up.

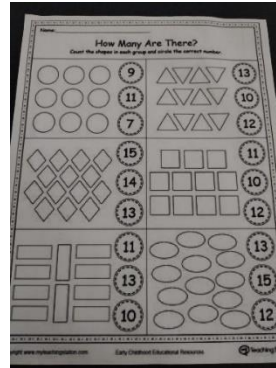
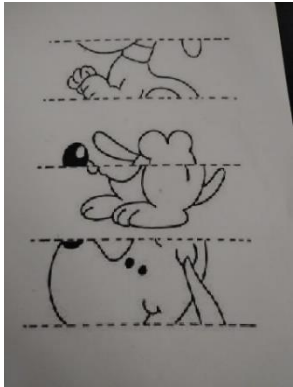
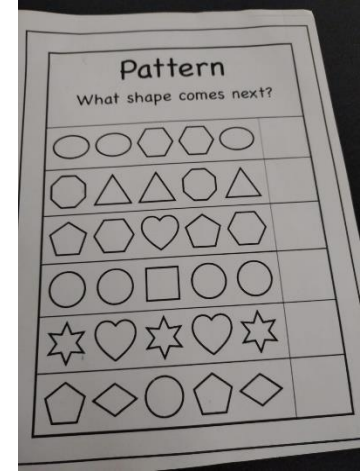
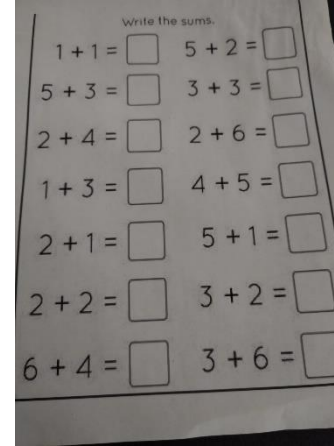
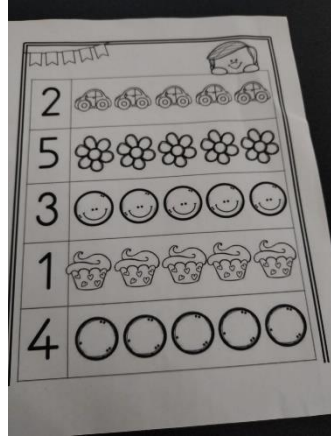
**Thursday 25th:**

Today we practiced subtraction on the interactive whiteboard, after which a game was played where the children had to take turns to solve hidden subtractions.

**Friday 26th:**

Today the sums were reviewed through an activity where the children had to solve the sums given on the board. This was a quieter activity.

### Material Didáctico



**Total, de horas utilizadas durante la práctica según semanas**

Clases	
Semanas	Horas
Semana 1	30
Semana 2	30
Semana 3	30
Semana 4	30
Semana 5	30
Semana 6	30
Semana 7	30
Semana 8	30

<b>Total, de horas acumuladas de las 6 semanas</b>
240 horas

## **CAPÍTULO V: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

### **Descripción de datos**

Durante la observación de entrada, se detectaron aspectos relacionados con la conducta, confianza y atención en varios niños y niñas, que pueden ser trabajados mediante las estrategias lúdicas como un apoyo pedagógico.

### **Observación de entrada para las niñas y los niños**

Para efectos de tesina, fue necesaria la aplicación de una observación de entrada para identificar a profundidad las problemáticas presentadas en dicha institución. Se observó el ambiente educativo, el entorno, la relación de los niños y sus pares, y la relación que se presentaba entre el estudiantado y la docente, lo cual permitió familiarizarse con estos. A continuación, se presentarán los resultados de la observación aplicada en la semana uno de la práctica docente. En términos de problemáticas visibles en los niños fue posible observar que los estudiantes presentaban dificultades para terminar sus trabajos, ya que no ponían la debida atención, además de que no seguían indicaciones y sobre todo al tener mucha energía este genera que los estudiantes no se sienten debidamente y por ello generar que los otros niños imiten sus acciones.

En cuanto al ambiente de la clase, se pudo observar que el aula cuenta con un organizador en donde los niños tienen su respectivo espacio para colocar sus pertenencias. Al inicio de la semana, los niños llevaron los libros, cuadernos y folder que utilizarán por el resto del año. Cuando llegan a clase, deben sacar sus pertenencias y colocarlas ahí. También, se cuenta con un escritorio personal para cada uno de los niños de un tamaño adecuado y bastante espacio.

El aula cuenta un pizarrón con proyector, que durante esta semana han utilizado para practicar trazos de las vocales a y e, además de los números del uno al cinco. También posee un área de lectura que ofrece gran variedad de libros tanto en español como en inglés, pero principalmente en este último idioma. Además, el ambiente de la clase es bastante agradable. Se encuentra decorado con material adecuado para la correcta atención y se percibe como un

ambiente armonioso por parte de los niños. Hay disponible un mueble de arte, en donde se pueden encontrar ya sea, crayones, pinceles, pinturas, lápices de grafito y de escribir.

Tomando en consideración el trabajo del grupo durante esta semana con la docente, se puede decir que se presentó un buen ambiente. La docente muestra mucha empatía con los niños, ofrece bastante atención y lucha porque los trabajos iniciales estén bien terminados. En cuanto a las temáticas, se pudo observar que durante dicho tiempo se centró en la lectura y el reconocimiento de los números y repaso de valores.

Tomando en consideración el ambiente físico, se trata de un ambiente adaptado para las edades de los niños. Los pizarrones y materiales están a su debida altura para ser mejor aprovechados, lo que permite que los niños presten mucha más atención, se sientan cómodos y percibir que se preparó dicha clase pensando en sus necesidades. Cabe resaltar que hay mucho material de repaso tanto en paredes, como en pizarrones, por lo que, aunque haya lapsos de desconcentración a la clase, al ver su entorno, los niños continúan aprendiendo.

Es necesario tomar en cuenta que, en el grupo de preparatoria, hay algunos niños con necesidades educativas especiales. Un niño presenta diagnóstico de autismo, por lo que cuenta con una “maestra sombra” o de apoyo. Esta ha trabajado desde tiempo atrás con el niño, por lo que este solo le tiene confianza a dicha docente. El niño termina sus trabajos y, cuando se siente cómodo, se acerca a participar en el pizarrón. Además, hay varios niños que podrían tener Déficit Atencional con Hiperactividad.

De acuerdo con la observación dirigida hacia la docente, esta planea mensualmente según los objetivos dados por el MEP. Se determinó que, durante la primera hora de la mañana, se da una bienvenida, se pregunta a los niños y niñas cómo se sienten, además del día de la semana y el clima. Posteriormente, pasan a realizar una actividad, tras la cual son llevados a comer su merienda. Luego, los niños y la docente se dirigen a el área libre en donde disfrutan del recreo. Después, continúan en clases y efectúan varias actividades; se dirigen al comedor para almorzar y, para finalizar, vuelven a la clase y terminan el día lectivo mediante un repaso.

Como rutina diaria, al llegar a la institución, los niños y niñas deben colocar sus pertenencias en un lugar específico. Posteriormente, se empieza la “línea”, la cual consiste en iniciar la

clase estado los chicos sentados en una alfombra y explicar las actividades del día. Luego, pasan a sus escritorios para realizar las actividades y, de ser el caso, aplicar una actividad con mucho movimiento al aire libre. Cabe resaltar que la docente cuenta con una jornada de lunes a viernes en un horario de 7:20 am a 4:00 pm. Procura incorporar actividades lúdicas cada vez que sea posible para potenciar y estimular las habilidades de los estudiantes.

En relación con el tema de investigación, se conversó con la docente sobre cada cuánto utiliza las estrategias lúdicas como apoyo pedagógico. Mencionó que utiliza alrededor de tres veces a la semana actividades lúdicas como apoyo al tema de la semana. Más aún, se le preguntó si desearía cambiar algún aspecto del entorno de clase y afirmó que todo se encuentra bien posicionado, de acuerdo con lo que los niños requieren. El material visual se encuentra en un nivel de altura apto para su correcta visibilidad y el flujo de aire es bastante bueno. La docente comentó que el uso de las estrategias lúdicas es una herramienta para complementar aquellos temas que suelen ser un poco más complejos de entender para los niños.

### **Observación de salida para las niñas y los niños**

Al finalizar la practica docente, fue posible comparar entre la observación de entrada y la de salida, en donde se logró identificar cambios en el ambiente, comportamiento y en el avance académico de las y los estudiantes. Tomando en consideración tanto el ambiente, como la decoración del salón, ambos se mantuvieron del mismo modo durante las semanas de la practica docente, por lo que el material visual que se había colocado sirvió de apoyo durante todo ese tiempo.

Durante la práctica, se enfatizó el trabajo en los aspectos negativos que se identificaron al aplicar la observación de entrada, los cuales fueron la poca atención y concentración de los estudiantes y el poco compromiso al finalizar sus trabajos. Dicho lo anterior, al aplicar la lúdica como estrategia pedagógica, se logró mejorar en dichos aspectos negativos. Mediante el juego, los niños no se sentían presionados, aburridos, sino que se pudo observar mucha más motivación para realizar los juegos, se enfocaban en hacerlos correctamente, y se observó en ellos competitividad. Por lo tanto, se llega la conclusión de que, con esta estrategia, fue posible trabajar exitosamente los problemas detectados en la observación de

entrada. Los niños quedaban satisfechos con las actividades y esperaban con ansias las actividades del siguiente día.

### **Entrevista a la docente**

La entrevista docente indagó en su conocimiento, perspectivas y experiencias a lo largo de su profesión. Esta comentó que ya conocía las estrategias lúdicas y que sí le interesaría capacitarse en este tema, ya que promueven un desarrollo integral, facilitan el aprendizaje significativo, aumentan la motivación y el compromiso, y desarrollan habilidades sociales. Integrar el juego de manera efectiva en el proceso educativo puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje de los niños y potenciar su desarrollo tanto académico como personal. A su vez, menciona que ha utilizado distintas actividades lúdicas como los roles de género, juegos de mesa educativos, experimentos científicos, adivinanzas y acertijos.

En la entrevista, menciona además que suele utilizar la lúdica por lo menos tres veces a la semana, y que el juego proporciona un entorno óptimo para que los niños desarrollen sus habilidades comunicativas de manera natural, significativa y libre de presiones, por lo que recomienda el uso de esta herramienta. Se le consultó si creía que, con la falta de aplicación de la lúdica, creía que el estudiantado presentaba falta de persistencia. Su respuesta fue la siguiente:

Si bien el juego puede ser una herramienta útil para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, no es la única estrategia que se puede utilizar para abordar la falta de persistencia en el trabajo. Es importante identificar las causas del problema y proporcionar el apoyo necesario para ayudar a los estudiantes a superar los desafíos que enfrentan.

Aclara, además, que ha utilizado los siguientes recursos al aplicar las estrategias lúdicas: instrumentos musicales, recursos naturales (excepto el agua) arte y manualidades; además de libros, juguetes temáticos, materiales manipulativos y juegos de mesa educativos. La docente

menciona que algunas de las habilidades que ha visto reflejadas en la aplicación de dichas estrategias son las cognitivas, lingüísticas, de organización y planificación, habilidades de atención y concentración y, por último, habilidades motoras.

### **Cuestionario a padres de familia**

El cuestionario dirigido hacia padres de familia permitió aproximarse a lo que sucede fuera de la institución educativa e identificar comentarios, experiencias y, sobre todo, vivencias de cada uno de los estudiantes. En primer lugar, se preguntó a los padres de familia si conocían el concepto de estrategias lúdicas. Doce respondieron que sí sabían y lo definieron como una forma de enseñar a los niños con el juego. Se consultó sobre el tiempo que suelen dedicar al juego junto con sus hijos y diez de trece padres de familia mencionaron que destinan al menos una hora; los tres restantes dedican menos tiempo a dicha actividad.

Por otra parte, los padres de familia mencionan que los juegos lúdicos que emplean con más frecuencia en sus hijos son juegos de mesa, juegos al aire libre, deportes, crucigrama y juegos de memoria. Muestran bastante interés, ya que doce de trece padres de familia creen que mediante la lúdica se puede enseñar de una buena manera; mientras que uno considera que no son efectivas. Se consultó, además, sobre las áreas de desarrollo que creen que serán potenciadas en sus hijos y mencionaron las siguientes: memoria, atención y escucha, lenguaje, motora fina y gruesa, socialización, área motriz y comunicación.

Por otro lado, se consultó si los estudiantes en casa presentaban frustración al realizar tareas o al estudiar. Ocho contestaron que sí mostraban frustración al no poder realizar correctamente dichos trabajos. También, contestaron que trece de los estudiantes no suelen tener dificultades para socializar con sus pares. Además, los padres respondieron que les agrada dejar que el niño aprenda por su cuenta mediante el juego. Cabe resaltar que se consultó como suelen apoyar a sus hijos en la parte académica desde sus hogares y si utilizaban el juego como una estrategia para ayudar en su educación. Algunos mencionaron que suelen utilizar fichas educativas, la realización de dinámicas, la recompensa para motivar

y, sobre todo, que se establecen reglas y límites. Dicho lo anterior, se resalta que no suelen utilizar el juego como apoyo, sino que utilizan otras estrategias como las ya mencionadas.

Respecto a los avances que han observado sobre sus hijos desde que se inició a utilizar la lúdica como estrategia pedagógica en la institución han notado cambios significativos como la facilidad de aprender, la lectura de sílabas y una mejor capacidad de lectura. Por último, se consultó cómo apoyan mediante la lúdica el proceso de lectura de sus hijos. Los padres de familia respondieron que suelen tener un área de lectura, apoyo visual con títeres y compran de libros con imágenes.

## **CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **Conclusiones**

Tras analizar el uso de las estrategias lúdicas como apoyo pedagógico, se concluye que su integración en el aula contribuye en ámbitos que van desde la educación hasta el desarrollo personal y desbloquea un potencial transformador, que aprovecha el poder del juego para fomentar la participación activa, el aprendizaje significativo y la resolución creativa de problemas. Estas estrategias allanan el camino hacia un futuro donde el juego es una herramienta central para el crecimiento, permiten conocer los estudiantes y su forma de aprender, lo cual permite determinar las estrategias lúdicas más apropiadas.

La aplicación del Plan de Acción Innovador consistía en encontrar un apoyo para captar y conducir la atención de los niños y niñas en edades de transición para tratar aquellos aspectos que podían influir negativamente en el aspecto académico. Se llega a la conclusión de que, al implementar un plan de acción innovador, no solo puede conducir a mejoras tangibles en el rendimiento y la competitividad, sino que también puede inspirar el crecimiento personal y contribuir al progreso social de las y los niños.

### **Recomendaciones**

Considerando la importancia de las estrategias lúdico - pedagógicas como herramientas para la educación, es necesario conocer a fondo al grupo de niños con el que se pretende implementarlas e identificar la manera en que se les da mejor el aprendizaje – ya sean actividades al aire libre, dentro de la clase, actividades de memoria, entre otras –, con el principal objetivo brindarles la información de la manera correcta.

Es importante, como docentes, siempre estar en búsqueda de nuevas actividades. Cuanto mejor informado esté el profesorado sobre estrategias innovadoras, más fácil será apoyar a niños y niñas dispuestos a aprender. Un aspecto importante de tomar en consideración es mantener el balance entre el juego como método de enseñanza y como elemento recreativo.

### **Devolución a la comunidad**

Como devolución a la comunidad, en agradecimiento por tanto cariño y por las oportunidades que fueron brindadas, se facilitó un brochure dirigido a las docentes de la institución, para informarlas y concienciar sobre la utilización y los beneficios de la aplicación de las estrategias lúdicas. Esta información generará un beneficio tanto a las docentes como a la institución como sí, ya que la aplicación de dichas estrategias dará la oportunidad a muchos niños y niñas la gran experiencia de aprender jugando.

## Referencias

- Arrieta Zamora, E. F., Barquero Artavia, S. T., Hernández Vásquez, M., & Soto Picado, J. (2023). La implementación de metodologías lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en el grupo de II grado del centro educativo IDA Cartagena del Circuito Escolar 02, Dirección Regional de Educación Sarapiquí, durante el II semestre 2022.
- Cañas, M. D. L. Á. V. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45(2), 1-9.
- Carvajal Araya, M., & Rojas Méndez, S. (2007). La influencia de las actividades lúdicas en las áreas de desarrollo de los niños (as) de preescolar de la Escuela José Gonzalo Acuña, Circuito 10, Región Coto, durante el curso lectivo 2007.
- Córdoba Pillajo, E. F., Lara Lara, F., & García Umaña, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1).
- Domínguez Domínguez, S. E. (2016). Estrategias lúdicas para contribuir a la interacción grupal en los niños y niñas de primer grado, de la escuela de educación básica elemental 'Medardo Ángel Silva', Comuna Río Seco, Parroquia Colonche, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, período lectivo 2015–2016 (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2016.).
- Domínguez, J. P. S., Ortega, S. E. C., & López, B. M. H. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Educación: revista de la Universidad de Costa Rica*, 44(2), 313-328.
- Gutiérrez Casserres, B. Y. (2015). Estrategias lúdicas y pedagógicas para desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas a través de la creatividad del grado 1° de la Institución educativa Mercedes Abrego sede Camilo Torres de la ciudad de Cartagena.
- Megías, A., & Lozano, L. (2019). Planificación y diseño de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología). Editex.

- Méndez Urgiles, E. T. (2022). Guía didáctica a través de actividades lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Mamy´s Day Care, año lectivo 2020-2021 (Bachelor's thesis)
- Restrepo, P. P., Gutiérrez, M. S., Caro, N. N., & Moreno, C. E. L. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica pedagógica*, (21).
- Rodríguez-Miranda, R., Palomo-Cordero, L., Padilla-Mora, M., & Corrales-Vargas, A. Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental Playful Learning: a tool for Environmental Education.
- Vargas, M., & Barberousse, P. (2019). Animación a la lectura y escritura en la Escuela Finca Guararí: Una experiencia lúdico-creativa desde el proyecto “Construyendo una propuesta de implementación” del Programa Maestros Comunitarios.
- Vergara, H. G. A., García, Á. A. A., Meza, G. B. F., & Álvarez, S. V. D. (2020). Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades lúdicas en el nivel preescolar. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 42-49.
- Yglesias, M. P. (2010). Estrategia lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer. *Revista Educación*, 55-72.
- Zambrano, M. R. L., & Meza, A. K. T. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo socioafectivo en estudiantes de inicial II: Una propuesta educativa. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 531-550.

## APÉNDICES

### Apéndice 1: Observación de entrada para las niñas y los niños

#### Observan el espacio físico del aula anotando cómo está distribuida el aula:

- ¿Cuáles son los tipos de ambientes, espacios o áreas con las que cuenta el aula?
- Tipos de materiales que tiene cada espacio.
- ¿Cómo es la relación de la docente con el grupo de niñas y niños?
- ¿Qué temáticas está desarrollando la docente con el grupo de niñas y niños?
- ¿Qué relación tiene lo que observa en el ambiente físico del aula con el tema de su investigación?
- ¿Observa alguna niña o niño con alguna necesidad educativa especial? Especifique

#### Luego de esta observación le preguntarán a la docente:

- ¿Cómo realiza ella el planeamiento, si por semana o por mes, otro?
- ¿En qué se basa para hacer el planeamiento (en qué programa de preescolar, si con el del MEP, o si el centro educativo tiene su propio programa)?
- ¿Qué tipo de actividades desarrolla la docente con las y los niños?
- ¿Cuáles son los espacios de trabajo que se llevan a cabo en la rutina diaria?
- ¿Qué tipo de jornada tiene (si sólo en la mañana o si un día por la mañana y otro por la tarde o cualquier otra modalidad que tenga)

- ¿Qué temas trabaja o aborda la docente con respecto al tema de su investigación, si aborda la temática, si no lo hace?

- ¿Tiene alguna niña o niño con alguna necesidad educativa especial? Especifique

- ¿Cómo trabaja la docente con ese niño o niña?

- ¿Si se encuentra o no diagnosticado y / o con algún tipo de intervención?

- ¿Cómo aborda los casos de dispersión en niños con TDAH?

¿Cómo define sus clases, cambiaría su manera de impartir?

¿Los niños con diagnóstico de TDAH, reciben ayuda de un profesional? ¿Cuántos?

**Nota:**

De acuerdo con lo que observa durante la semana puede abordar otro tipo de preguntas que considere necesarias de acuerdo con el tema que usted ha planteado para la investigación.

## Apéndice 2: Observación de salida para las niñas y los niños

Observan el espacio físico del aula anotando cómo está distribuida el aula:

- ¿Cuáles son los tipos de ambientes, espacios o áreas con las que cuenta el aula?
- Tipos de materiales que tiene cada espacio.
- ¿Cómo es la relación de la docente con el grupo de niñas y niños?
- ¿Qué temáticas está desarrollando la docente con el grupo de niñas y niños?
- ¿Qué relación tiene lo que observa en el ambiente físico del aula con el tema de su investigación?
- ¿Observa alguna niña o niño con alguna necesidad educativa especial? Especifique

Luego de esta observación le preguntarán a la docente:

- ¿Cómo realiza ella el planeamiento, si por semana o por mes, otro?
  - ¿En qué se basa para hacer el planeamiento (en qué programa de preescolar, si con el del MEP, o si el centro educativo tiene su propio programa)?
  - ¿Qué tipo de actividades desarrolla la docente con las y los niños?
  - ¿Cuáles son los espacios de trabajo que se llevan a cabo en la rutina diaria?
  - ¿Qué tipo de jornada tiene (si sólo en la mañana o si un día por la mañana y otro por la tarde o cualquier otra modalidad que tenga)
  - ¿Qué temas trabaja o aborda la docente con respecto al tema de su investigación, si aborda la temática, si no lo hace?
  - ¿Tiene alguna niña o niño con alguna necesidad educativa especial? Especifique
  - ¿Cómo trabaja la docente con ese niño o niña?
  - ¿Si se encuentra o no diagnosticado y / o con algún tipo de intervención?
  - ¿Cómo aborda los casos de dispersión en niños con TDAH?
- ¿Cómo define sus clases, cambiaría su manera de impartir?
- ¿Los niños con diagnóstico de TDAH, reciben ayuda de un profesional? ¿Cuántos?

Nota:

De acuerdo con lo que observa durante la semana puede abordar otro tipo de preguntas que considere necesarias de acuerdo con el tema que usted ha planteado para la investigación.

### Apéndice 3: Entrevista a la docente

1. ¿Sabe usted qué son las actividades lúdicas en la educación?

SÍ  NO

2. ¿Le gustaría ser capacitado (a) para conocer sobre este tipo de actividades con el propósito de aplicarlas en los procesos de enseñanza - aprendizaje?

SI  NO  (¿Por qué motivo?)

---



---



---

3. Explique o defina con sus propias palabras que son las actividades lúdico-pedagógicas y mencione algunas de las que ha utilizado en la planeación de su contenido:

---



---



---

- |          |          |
|----------|----------|
| 1. _____ | 5. _____ |
| 2. _____ | 6. _____ |
| 3. _____ | 7. _____ |
| 4. _____ | 8. _____ |

4. ¿Cree usted que los juegos educativos despiertan el interés de los estudiantes para aprender?

Si \_\_\_ No \_\_\_

5. ¿Con qué frecuencia suele aplicar el uso de estrategias lúdicas en sus clases?

Nunca  Casi nunca  Casi siempre  Siempre

Si es Nunca o Casi nunca justifique su respuesta.

---



---



---

6. ¿Ha observado usted que la comunicación se simplifica o se vuelve más llevadera cuando se aplican actividades de juego?

Si  No

---



---



---

7. ¿Cree usted que el estudiante al no aplicar el juego como apoyo muestra falta de persistencia para completar sus trabajos en clase? Justifique su respuesta

Justifique su respuesta

8. ¿Observa que los estudiantes muestran mucha más facilidad para prestar atención al aplicar las actividades lúdicas, que tanto?

Justifique su respuesta \_\_\_\_\_

9. ¿Qué tipo de recursos ha usado al realizar actividades lúdicas?

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

10. Explique si ha tenido algún tipo de limitación material, financiera o tecnológica o de capacitación para poder implementar este tipo de estrategias. Enliste que recursos necesita para desarrollar mejor sus clases.

---



---



---

11. ¿Enliste qué habilidades observa usted potenciadas al realizar actividades mediante el juego? SI crees que ninguna agregue una justificación a su respuesta:

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Justifique su respuesta

---



---



---

- 12.** Cuando detecta que uno o varios estudiantes se aíslan de sus compañeros al no sentirse cómodos, ¿Explique qué estrategias aplican para integrarlos?, Sino haces nada también debes explicar:

---



---



---

- 13.** ¿El niño o niña suele ser muy ruidoso, y no permite que la clase pueda desarrollarse de una manera correcta? ¿Qué estrategia lúdico-pedagógica utilizaría para trabajar en eso?

Si \_\_\_ No: \_\_\_

---



---



---

- 14.** ¿Qué aspectos considera usted importantes para que el niño o niña tenga un buen desenvolvimiento académico, que cambiaría? Explique.

---



---



---

- 15.** ¿Considera usted que existe un debido apoyo por parte del hogar respecto al apoyo lúdico que requieren los niños y niñas? Justifique su respuesta.

---



---



---

### Apéndice 4 Cuestionario para padres

Este cuestionario está dirigido a padres de familia.

1. ¿Sabe usted qué son las estrategias lúdicas?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Justifique su respuesta

---

---

2. ¿Qué tan seguido suele compartir tiempo de juego junto con su hijo o hija? Justifique su respuesta.

---

---

3. ¿Con qué tipo de actividades lúdicas (juego) suele observar a su hijo (a)? Explique

---

---

4. ¿Cree usted que mediante la lúdica (juego) como método de aprendizaje su hijo o hija demuestre avances? Justifique su respuesta.

---

---

5. Mencione áreas de desarrollo que crea usted que se potencia en su hijo (a) con el uso de estrategias lúdicas. Explique su respuesta.

---

---

6. Su hijo o hija años anteriores solía tener complicaciones para finalizar tareas, trabajos escolares, ¿además del seguimiento de instrucciones? En caso de ser un sí, agregue que tan seguido sucedían.

Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_

Explique su respuesta

---

---

7. ¿Su hijo o hija normalmente se frustra en casa por tareas “simples”? ¿Cree que con la lúdica esto cese?

Justifique su respuesta.

---

---

---

8. ¿Observa usted que el niño o niña muestra cierta dificultad al jugar para establecer relaciones amistosas? De ser un sí de respuesta, agregue cada cuánto sucede esto.

Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_

Explique

---

---

9. ¿El niño cuenta con materiales o juegos que favorezcan el aprendizaje, en donde el niño tenga constante práctica de lo que aprende en la institución? Justifique su respuesta.

---

---

10. ¿Suele dejar que el niño descubra y juegue por su cuenta? ¿Le ofrece ayuda para resolver las actividades? Explique.

---

---

11. ¿Considera usted que mediante la lúdica su hijo puede llegar a expresarse mejor en trabajos en equipo? Explique.

---

---

12. ¿Mencione como usted fomenta la costumbre del estudio en la casa? ¿Aplica juegos para ello? Explique

---

---

13. Mencione algunos avances que ha observado usted en su hijo o hija durante el curso lectivo. Justifique su respuesta.

---

---

---

14. Qué aspectos considera usted importantes para que el niño o niña tenga un buen desenvolvimiento académico. Justifique su respuesta.

---

---


15. ¿Cómo aplicaría usted como padre de familia, la lúdica para fortalecer en casa la lectura? Justifique su respuesta

---

---

---













### Apéndice P: Registro de Asistencia de la Estudiante a la Institución Educativa (Ejecución Práctica)

		<b>UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS</b> INSTRUCTIVO MODALIDAD SEMINARIO Y PRÁCTICA DOCENTE			Código DIPG-IN-08	
Elaborado por: Departamento de Investigación		Aprobado por: Vicerrector de Gestión de Calidad		Fecha de Emisión: 05-06-2020	Fecha de Aprobación: 05-06-2020	Versión 1


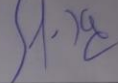


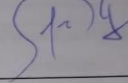


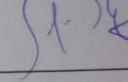


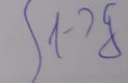
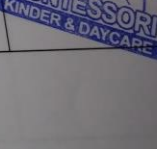
**Apéndice P. Registro de Asistencia de la Estudiante a la Institución Educativa (Ejecución Práctica)**


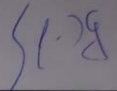


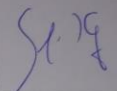


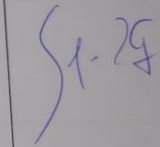


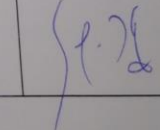

Institución Educativa: KidsWorld Montessori \_\_\_\_\_ Nivel: Inicial (Transición)

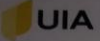

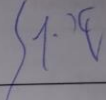


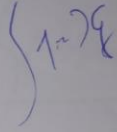


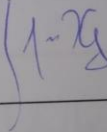

Practicante: Chary Abigail Loria Aguilar \_\_\_\_\_ Tutora-Supervisora: Msc. Msc. Zuhaila Carvajal Ramirez


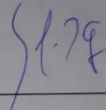


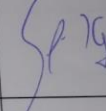


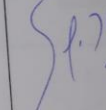


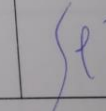
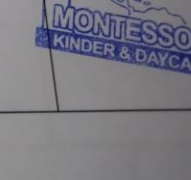
Fecha	Hora Entrada	Hora Salida	Total Horas	Actividad Realizada	Firma Practicante	Firma Encargada Institución	Sello Institución
26-2-2024	7:15am	1:30 pm	6	Observación			
27-2-2024	7:15am	1:30 pm	6	Observación			
28-2-2024	7:15am	1:30 pm	6	Observación			
29-2-2024	7:15am	1:30 pm	6	Observación			

Elaborado por: Departamento de Investigación		UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS INSTRUCTIVO MODALIDAD SEMINARIO Y PRÁCTICA DOCENTE				Código DIPG-IN-08	
		Aprobado por: Vicerrector de Gestión de Calidad		Fecha de Emisión: 05-06-2020		Fecha de Aprobación: 05-06-2020	
						Versión 1	
1-3-2024	7:15am	1:30pm	6	Observación			
Fecha	Hora Entrada	Hora Salida	Total Horas	Actividad Realizada	Firma Practicante	Firma Encargada Institución	Sello Institución
4-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Exposiciones miembros de la familia			
5-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Sílabas con la letra M. Juego de memoria			
6-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Números del 10 al 15 (trazos). Motora fina			
7-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Estudio de las sumas. Juego interactivo en la pizarra.			



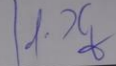


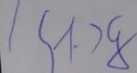
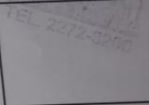

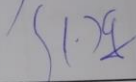


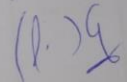
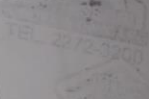

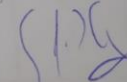
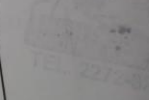
UIA		UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS				INSTRUCTIVO MODALIDAD SEMINARIO Y PRÁCTICA DOCENTE		Código DIPG-IN-08
Elaborado por: Departamento de Investigación		Aprobado por: Vicerrector de Gestión de Calidad		Fecha de Emisión: 05-06-2020	Fecha de Aprobación: 05-06-2020	Versión 1		
8-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Explicación del día de la mujer. Juego al aire libre de sumas.				
Fecha	Hora Entrada	Hora Salida	Total Horas	Actividad Realizada	Firma Practicante	Firma Encargada Institución	Sello Institución	
11-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Presentación letra L y sonidos iniciales.				
12-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Cosas vivientes y no vivientes.				
13-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Clasificación de cosas vivientes y no vivientes, ejemplificación con Lily.				


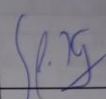


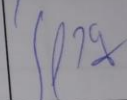


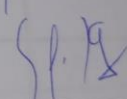
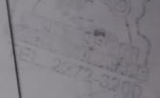

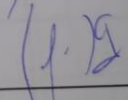

UIA		UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS INSTRUCTIVO MODALIDAD SEMINARIO Y PRÁCTICA DOCENTE				Código DIPG-IN-08	
Elaborado por: Departamento de Investigación		Aprobado por: Vicerrector de Gestión de Calidad		Fecha de Emisión: 05-06-2020	Fecha de Aprobación: 05-06-2020	Versión 1	
14-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Estudio de la letra P y sus sílabas. Decoración de un panda.			
15-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Día de pijamas. Se habló de las rutinas y hábitos antes de ir a dormir.			
Fecha	Hora Entrada	Hora Salida	Total Horas	Actividad Realizada	Firma Practicante	Firma Encargada Institución	Sello Institución
18- 3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Práctica de la escritura del nombre completo. Se trabajó la motora fina con decoración de una medusa.			
19-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Presentación letra S y sus sílabas y su trazo en hojas.			

 <b>UIA</b>		<b>UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS</b> <b>INSTRUCTIVO MODALIDAD SEMINARIO Y PRÁCTICA DOCENTE</b>			Código DIPG-IN-08		
Elaborado por: Departamento de Investigación		Aprobado por: Vicerrector de Gestión de Calidad		Fecha de Emisión: 05-06-2020	Fecha de Aprobación: 05-06-2020	Versión 1	
20-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Se estudió los números hasta el 24, practica de trazo. Practica de sumas.			
21-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Clasificación con un juego al aire libre, clasificamos las bolas por color y formas.			
22-3-2024	7:15am	1:30 pm	6	Repaso de las sílabas mediante actividad de dados y pesca de sílabas.			

UIA		UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS INSTRUCTIVO MODALIDAD SEMINARIO Y PRÁCTICA DOCENTE			Código DIPG-IN-08		
Elaborado por: Departamento de Investigación		Aprobado por: Vicerrector de Gestión de Calidad		Fecha de Emisión: 05-06-2020	Fecha de Aprobación: 05-06-2020	Versión 1	
Fecha	Hora Entrada	Hora Salida	Total Horas	Actividad Realizada	Firma Practicante	Firma Encargada Institución	Sello Institución
1-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Presentación letra t y sus sílabas. Se decoró un tigre.			
2-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Día del autismo. Estudio de los números del 25 al 28.			
3-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Día de pascua. Búsqueda de huevos de pascua. Decoración de huevos.			
4-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Estudio de la lateralidad. Juego de izquierda y derecha.			

UIA		UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS INSTRUCTIVO MODALIDAD SEMINARIO Y PRÁCTICA DOCENTE			Código DIPG-IN-08		
Elaborado por: Departamento de Investigación		Aprobado por: Vicerrector de Gestión de Calidad		Fecha de Emisión: 05-06-2020	Fecha de Aprobación: 05-06-2020	Versión 1	
Fecha	Hora Entrada	Hora Salida	Total Horas	Actividad Realizada	Firma Practicante	Firma Encargada Institución	Sello Institución
8-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Repaso de los números (juego) Amarre de zapatos.			
9-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Práctica de sílabas vistas mediante un juego. Trazos de figuras planas.			
10-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Actividad de secuencia de números hasta el 36			
11-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Motora Fina Práctica y recorte de figuras.			
12-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Práctica de sumas y sílabas mediante el juegos.			

 <b>UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS</b> <b>INSTRUCTIVO MODALIDAD SEMINARIO Y PRÁCTICA DOCENTE</b>		Código DIPG-IN-08					
Elaborado por: Departamento de Investigación		Aprobado por: Vicerrector de Gestión de Calidad		Fecha de Emisión: 05-06-2020	Fecha de Aprobación: 05-06-2020	Versión <b>1</b>	
Fecha	Hora Entrada	Hora Salida	Total Horas	Actividad Realizada	Firma Practicante	Firma Encargada Institución	Sello Institución
16- 4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Estudio de la letra n. Asocie de la letra con objetos			
17-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Estudio de las restas Trazo de numeros y cantidad.			
18-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Practica de lectoescritura. Map, red, pet, mom. Actividad al aire libre.			
19-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	"Día Aborigen" Manualidad sobre el día aborigen. Vamos a jugar un juego para practicar secuencias numéricas y restas			
22-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	"Día de la Tierra" Estudio de la letra D. decoración de una letra D con objetos escritos con esa letra.			

UIA		UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS				INSTRUCTIVO MODALIDAD SEMINARIO Y PRÁCTICA DOCENTE		Código DIPG-IN-08
Elaborado por: Departamento de Investigación		Aprobado por: Vicerrector de Gestión de Calidad		Fecha de Emisión: 05-06-2020	Fecha de Aprobación: 05-06-2020	Versión 1		
Fecha	Hora Entrada	Hora Salida	Total Horas	Actividad Realizada	Firma Practicante	Firma Encargada Institución	Sello Institución	
23-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	"Día del Libro" Vamos a estudiar los números del 33 al 36.				
24-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Practica la lectura y la escritura con sílabas (l.m.p.s.t.d.n) Vamos a practicar sumas y restas en una hoja de trabajo y pizarra interactiva.				
25-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Practica de las restas en la pizarra interactiva. Vamos a jugar un juego para practicar nuevas palabras.				
26-4-2024	7:15am	1:30 pm	6	Practica de sumas y restas. Vamos a practicar la lectura y la escritura con cartas y juegos.				

## Anexos

**Pedagogos importantes**

Friedrich Fröbel      Jean Piaget

Maria Montessori      Lev Vygotski

**CONCLUSIÓN**

El uso de la lúdica es la mejor inversión de tu tiempo, además es atractiva y motivadora, y capta la atención de los estudiantes.

**NUNCA OLVIDES QUE**

"Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan".  
Jean Piaget

**USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS**

**COMO APOYO PEDAGÓGICO**

Par: Chary Loria

---

**INTRODUCCIÓN**

Las estrategias lúdicas son herramientas utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula.

**PERO PRIMERO...**

**¿PARA QUÉ ?**

Los niños aprenden a explorar sus capacidades creadoras, motrices, sociales y perceptivas.

**¿QUÉ ACTIVIDADES EXISTEN?**

Tipos de juegos lúdicos y ejemplos.

**01 JUEGOS DE MESA**

Mediante este tipo de actividad beneficia el desarrollo de las capacidades motoras, mentales y sensoriales.

**02 JUEGOS AL AIRE LIBRE**

Mediante este se promueve la curiosidad, creatividad y el pensamiento crítico.

**03 JUEGOS DE DESTREZA MENTAL**

El uso de este mejorará la memoria, habilidades de resolución de problemas y reducir el estrés.

**04 VENTAJAS**

El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción.