

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN**



**CARRERA DE  
TECNOLOGIA EN PARVULARIA**

**PROYECTO DE TITULACIÓN:**

“Estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara en la comunidad la Medianía, parroquia 4 de diciembre, cantón el Carmen, provincia de Manabí en el período marzo-agosto 2021”.

**AUTORA:**

**KARLA PATRICIA SOLÓRZANO PACHECO**

**Trabajo práctico de titulación previo a la obtención del título de:**

**TECNOLOGA EN PARVULARIA**

**TUTORA:**

**LICD. JESSICA MENDOZA**

El Carmen, abril del 2021



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

## PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: <i>Karla Patricia Solórzano Pacheco</i>	Nivel: <i>6TO</i>
Carrera: <i>PARVULARIA</i>	Dirección Domicilio:
Correo electrónico: <i>karlitavalor2020-961@hotmail.com</i>	TELÉFONO <i>098 030 2552</i>

Fecha: 17/01/2021

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: <b>LICD. JESSICA MENDOZA</b>	
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
<b>ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FOMENTAR EL TRABAJO COOPERATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA ESTHER ENDERICA ENDARA EN LA COMUNIDAD LA MEDIANÍA, PARROQUIA 4 DE DICIEMBRE, CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ EN EL PERIODO MARZO-AGOSTO 2021</b>	
OBJETIVO GENERAL	
Identificar estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo de los niños y niñas de 4 a 5, mediante una investigación de campo para la elaboración de una guía de actividades.	
OBJETIVO ESPECÍFICOS	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Distinguir las diferentes estrategias lúdicas mediante el método documental o investigación de campo</li><li>• Determinar el nivel de trabajo cooperativo y sus dificultades dentro del aula de los niños y niñas de 4 a 5 años a través del método de observación</li><li>• Elaborar una guía de actividades que aplique diferentes estrategias lúdicas para maximizar el trabajo cooperativo de los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II mediante la investigación de campo</li></ul>	
JUSTIFICACION	
<p>La capacidad de aprender unos de otros y establecer relaciones interpersonales es muy importante para el desarrollo personal y profesional de los estudiantes, con esta investigación se procura destacar la importancia de las estrategias lúdicas para fortalecer el trabajo cooperativo entre los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II.</p> <p>A nivel mundial uno de los propósitos del cooperativismo se apoya en contribuir a que los individuos se relacionen, al recobrar en el conjunto reacciones de confianza, participación y solidaridad alcanzando fines usuales de forma participativa, a medida que todos y cada uno de los</p>	

participantes aprenda de la experiencia. Por esto, se tiene la posibilidad de decir que es relevante para que los individuos aprendan a desempeñarse y contribuir a sus semejantes. El cooperativismo permanece orientado a lograr un nuevo tipo de cultura en la que no primen tanto los vencedores sobre los vencidos, en que toda la gente se preocupe en beneficio de un solo conjunto.

Con este fin las estrategias lúdicas que el docente realizan deben estar en armonía con los procesos de un aprendizaje colaborativo, y sus objetivos deben dirigirse a la obtención de conocimiento efectivo y aplicable por el estudiante, de esta manera, el docente conseguirá que el niño o niña quiera y pueda aprender interactuando con motivación y facilidad a partir de las actividades que se le presenten.

Según la investigación llevada a cabo por el Laboratorio de Innovación Educativa, "El aprendizaje cooperativo contribuye a la implantación de una dinámica cooperativa en el aula, en la que existe una correlación positiva entre las metas de los alumnos. De este modo, los estudiantes trabajan juntos buscando un objetivo común: maximizar el aprendizaje de todos" (L.IE, 2016, pág. 7)

Es decir, el aprendizaje es un constante progreso en las personas en cuanto a sentir, actuar y pensar, el estudiante no debe ser un mero espectador, más bien, puede estar activo experimentando, equivocándose, compartiendo y aprendiendo de los sucesos que ocurren a su alrededor.

En el Ecuador se han realizado diversas investigaciones con respecto a las estrategias lúdicas (juegos) y su impacto en el desarrollo de los niños y niñas de educación inicial, entre ellas se encuentra el proyecto de grado de la autora Chango Andrango, Diana Valeria, de la Universidad central del Ecuador, especialidad parvulario, con el tema de ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, en donde se afirma lo siguiente:

Froebel, (1995) "El juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo hincapié también en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica." Froebel, creador de jardines de infantes, ha sido uno de los pioneros en este tema, integrando el juego dentro del ámbito escolar, y permitiendo así que los niños jugaran dentro de la escuela, para que desarrollen habilidades. Es por eso que las estrategias lúdicas no solo deben emplearse fuera del aula en el patio sino en su espacio físico que es el aula donde el niño interioriza el conocimiento para luego aplicarlo en su diario vivir, estos pensadores expresaron que el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje es fundamental para que desarrollen al máximo sus potencialidades para que puedan comprender el mundo que el que habitan.

Al analizar las palabras anteriores vemos la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo integral de los estudiantes, y en este mundo en donde se vive en sociedad, es aún más importante saber orientar estas actividades hacia el cooperativismo.

La docente parvulario de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara, ubicada en la comunidad de La Medianía, parroquia 4 de diciembre del cantón El Carmen, provincia de Manabí, está de acuerdo con que los estudiantes de inicial II presentan inconvenientes en los trabajos cooperativos, dejando denotar la poca predisposición que sienten para realizar las tareas asignadas con sus compañeros de forma efectiva, esto deja como resultado que el aprendizaje requerido no alcance los objetivos de aprendizajes planteados para esta etapa.

Por otro lado, vale acotar que el periodo de la infancia es el más intenso y favorable para desarrollar competencias de diversos aprendizajes, por lo que en esta etapa tiene lugar la facilidad de asimilación de conocimientos nuevos. En tal sentido, el juego es una herramienta lúdica de aprendizaje que propicia en el niño la oportunidad de construir su propio conocimiento mediante los procesos de asimilación y acomodación como lo plantea Piaget.

Según la teoría de este autor:

“El juego es una forma particularmente poderosa de actividad que tiene la vida social y la actividad constructiva del niño. Las funciones del juego difieren con la variación de edad cronológica. Muchas actividades del exterior e interior de los niños son determinadas por el equipo, espacio y superficie”. (Montoya Cabrera, 2010)

Como se puede observar, el juego ayuda a los niños a desenvolverse con quienes les rodean, favorecen el encuentro agradable y lleno de muchas emociones y aprendizajes. Definitivamente, el juego es la mejor estrategia para que un niño o niña se adapte a nuevos lugares y personas como es el caso del aula en estos primeros pasos en el ámbito escolar y al trabajo cooperativo.

Es por eso, el afán en conocer más sobre este tema, y ponerlo en práctica en la institución educativa, ya que los niños y niñas en estas edades tienen una capacidad sorprendente de adquirir nuevos conocimientos a través de estrategias lúdicas que mejoren su trabajo cooperativo.

En definitiva, esta investigación propone una guía de estrategias lúdicas que permitan extraer el mayor beneficio del cooperativismo y les permita construir sus propios conocimientos a partir de las experiencias obtenidas.

#### **Bibliografía de justificación**

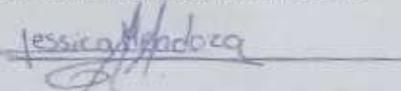
4. Chango Andrango, Diana Valeria (2014) Estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para una educación de calidad y calidez en los niños de 4-5 años, Universidad Central del Ecuador.  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/5615/1/T-UCE-0010-774.pdf>
5. Laboratorio De Innovación Educativa (2016) Aprendizaje cooperativo-Propuesta para la implantación de una estructura de cooperación en el aula, Editorial Artica, Madrid (<https://labmadrid.com/wp-content/uploads/2016/03/Lab-01-DOCUMENTACION-APRENDIZAJE-COOPERATIVO.pdf>)
6. Montoya Cabrera, C. (2010). Cómo juegan los niños. Recuperado el 15 de Mayo de 2016, <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0550/587.ASP>

Una vez revisado el Plan de Proyecto de Titulación y aprobado en Junta Académica de la Carrera, se autoriza al estudiante a comenzar con su proyecto de titulación.

Atentamente,

Nombre Asesor: LICD. JESSICA MENDOZA

Firma Asesor:



## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutor del proyecto de grado sobre el tema:

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FOMENTAR EL TRABAJO COOPERATIVO  
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA MARÍA ESTHER ENDERICA ENDARA EN LA COMUNIDAD LA  
MEDIANÍA, PARROQUIA 4 DE DICIEMBRE, CANTÓN EL CARMEN,  
PROVINCIA DE MANABÍ EN EL PERIODO MARZO-AGOSTO 2021**

Como requisito para obtener el título de Tecnóloga en Educación Parvularia en el año 2021, me permito afirmar que el presente trabajo de investigación reúne los requisitos desarrollados en el año, mediante mi revisión, está en condiciones de que el proyecto pueda ser sometido a la evaluación correspondiente por parte de tribunal calificador nombrado institución educativa.

En la Ciudad de Santo Domingo, junio 2021

  
**LICD. JESSICA MENDOZA**  
**TUTOR DEL PROYETO DE GRADO**

## DERECHOS DE AUTOR

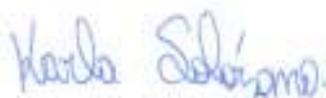
Yo, **KARLA PATRICIA SOLÓRZANO** con cedula de identidad C.I 131544873-6, autora del presente proyecto de titulación, libre y voluntaria declaro, que el trabajo académico titulado:

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FOMENTAR EL TRABAJO COOPERATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA ESTHER ENDERICA ENDARA EN LA COMUNIDAD LA MEDIANÍA, PARROQUIA 4 DE DICIEMBRE, CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ EN EL PERIODO MARZO-AGOSTO 2021”.**

Las opiniones, resultados y conclusiones expuestos en el presente trabajo son de total y exclusiva responsabilidad de la autora, original y no forma parte del plagio o copia alguna, contribuyéndose en documento único como mandan los principios de investigación científica; de ser comprobado lo contrario me someto a las disposiciones legales pertinentes.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente,



Karla Patricia Solórzano Pacheco

C.I. 131544873-6

Correo: karlitasolorzano-961@hotmail.com

## **DEDICATORIA**

A mis padres, pilares fundamentales en mi vida, con mucho amor y cariño, les dedico todo mi esfuerzo, en reconocimiento a todo el sacrificio puesto para que yo pueda estudiar, se merecen esto y mucho más. Cada logro, cada paso lo doy con su bendición y bajo sus alas, para ustedes mis triunfos los dedico con amor.

Karla Patricia Solórzano Pacheco

## **AGRADECIMIENTOS**

Ante todo, agradezco a Dios por la vida que me ha dado, y la oportunidad de seguir cada día el camino que me he forjado.

Agradezco a mis familiares por el apoyo incondicional que me han demostrado paso a paso.

Agradezco a mis docentes que han sabido guiarme en todo mi camino, me enseñaron la luz que guía mi camino hacia un futuro brillante

A todos muchas gracias.

Karla Patricia Solórzano Pacheco

## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN



### RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la influencia que poseen las estrategias lúdicas en el trabajo cooperativo de los niños y niñas de Educación Inicial, considerando el valor y relevancia que hoy en día tienen este tipo de estrategias dentro y fuera del aula en el cual se incrementa el proceso evidenciando la importancia que tiene el juego en el avance social y cognitivo de los estudiantes en sus diferentes niveles de crecimiento en especial en sus primeros años de vida los cuales son importantes y significativos para su desarrollo integral.

Se abordó temas relacionados a la importancia que tiene el docente dentro del proceso de enseñanza, el mismo que debe ser observador y permitir que los infantes adquieran el conocimiento a través de la curiosidad, exploración, manipulación, implementando actividades lúdicas que ayuden en la adquisición de nuevos conocimientos.

El enfoque que siguió la investigación fue documental, en cierta medida, basada en la revisión bibliográfica de estudios previos sobre la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje cooperativo en la educación inicial. Esta revisión permitió realizar un análisis e interpretación de la información relevante que proporcionaron los diferentes autores de los estudios anteriores, que contribuyeron a crear el marco teórico de la investigación. A demás se

fundamenta en la teoría de Piaget donde el juego es parte esencial de aprendizaje, en la Constitución de la República, en la LOEI, en el marco legal donde se establece el derecho a un desarrollo integral en todas sus dimensiones.

Además, se centra en la innovación de las metodologías activas mediante la observación de la metodología del aprendizaje cooperativo y las posibles controversias de otros aprendizajes que pueden darse a la hora de llevarlo a la práctica. Esta metodología promueve una enseñanza más globalizada, activa y participativa, donde el estudiante es el protagonista.

También consta de una propuesta de intervención educativa en un aula de Educación Infantil, con la que se busca conseguir que los infantes vean la importancia de trabajar con los compañeros, de ayudarse entre todos y trabajar en base a la cooperación para conseguir unos fines comunes.

**PALABRAS CLAVE:** Metodologías activas, aprendizaje cooperativo, trabajo en equipo, grupo, responsabilidad, aprendizaje

## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN



### ABSTRACT

The objective of this research work is to determine the influence that playful strategies have on the cooperative work of Early Childhood Education boys and girls, considering the value and relevance that these types of strategies have today inside and outside the classroom in the classroom. which increases the process showing the importance of play in the social and cognitive advancement of students in their different levels of growth, especially in their first years of life, which are important and significant for their integral development.

Issues related to the importance of the teacher within the teaching process were addressed, who must be an observer and allow infants to acquire knowledge through curiosity, exploration, manipulation, implementing playful activities that help in the acquisition of new knowledge.

The approach that the research followed was documentary, to a certain extent, based on the bibliographic review of previous studies on the application of playful strategies in the cooperative learning process in early childhood education. This review allowed an analysis and interpretation of the relevant information provided by the different authors of the previous studies, which contributed to create the theoretical framework of the research. In addition, it is based on Piaget's theory where play is an essential part of learning, in the Constitution of the

Republic, in the LOEI, in the legal framework where the right to integral development in all its dimensions is established.

In addition, it focuses on the innovation of active methodologies by observing the cooperative learning methodology and the possible controversies of other learning that can occur when putting it into practice. This methodology promotes a more globalized, active and participatory teaching, where the student is the protagonist.

It also consists of a proposal for an educational intervention in an Early Childhood Education classroom, which seeks to get infants to see the importance of working with classmates, helping each other and working based on cooperation to achieve common goals.

**KEY WORDS:** Active methodologies, cooperative learning, teamwork, group, responsibility, learning

## INDICE

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN .....	9
DEDICATORIA .....	14
AGRADECIMIENTOS .....	15
RESUMEN .....	16
ABSTRACT.....	18
INDICE.....	20
Lista de figuras (gráficos, tablas, mapas, diagramas, ilustraciones) .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
TEMA .....	25
ANTECEDENTES .....	25
INTRODUCCIÓN .....	27
OBJETIVOS .....	29
Objetivo general.....	29
Objetivos Específicos .....	29
JUSTIFICACIÓN .....	30
EL PROBLEMA.....	32
Contexto de la investigación.....	33
Situación o conflicto .....	34
PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN .....	37
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	37
INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	38
INDEPENDIENTE (ESTRATEGIAS LÚDICAS) .....	38
DEPENDIENTE (TRABAJO COOPERATIVO) .....	38
PROPUESTA.....	39
HIPÓTESIS .....	39
CAPITULO I .....	40
1.1. MARCO TEÓRICO.....	40
1.1.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO.....	40

1.1.2.	FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLOGICA .....	42
1.1.3.	FUNDAMENTACION PEDAGOGICA.....	43
1.1.4.	FUNDAMENTACION LEGAL.....	48
1.1.5.	TÉRMINOS RELEVANTES .....	50
1.2.	ESTRATEGIAS LÚDICAS .....	51
1.2.1.	Definición de Estrategias lúdicas.....	52
1.2.2.	Importancia de las estrategias lúdicas.....	52
1.2.3.	Beneficio de las estrategias lúdicas en la educación inicial.....	53
1.2.4.	Tipos de estrategias lúdicas usadas en el ámbito de la educación inicial .....	54
1.3.	TRABAJO COOPERATIVO .....	56
1.3.1.	¿Qué es el cooperativismo? .....	56
1.3.2.	Estructura de aprendizaje: diferencias entre aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista.....	58
1.3.3.	Ventajas e inconvenientes para el docente y los estudiantes del aprendizaje cooperativo ...	59
1.3.4.	Beneficio del trabajo cooperativo en la educación inicial .....	59
1.4.	LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COOPERATIVO	
	60	
1.5.	METODOLOGÍA .....	65
1.5.1.	Investigación cuantitativa .....	66
1.5.2.	Investigación Cualitativa .....	66
1.5.3.	Método Descriptivo .....	67
1.5.4.	Método Inductivo.....	67
1.5.5.	Método Deductivo .....	68
1.5.6.	Método bibliográfico .....	68
1.5.7.	Técnica de la observación.....	69
1.5.8.	Técnica de la encuesta .....	69
1.5.9.	Cuestionario .....	70
1.5.10.	Lista de cotejo.....	70
1.5.11.	Población y muestra.....	71
	CAPITULO II.....	72

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS .....	72
ENCUESTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA ESTHER ENDERICA ENDARA” .....	72
INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	73
ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA .....	74
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	84
CONCLUSIONES .....	84
RECOMENDACIONES.....	85
CAPITUL III.....	86
PROPUESTA.....	86
GUÍA DIDÁCTICA: .....	86
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FOMENTAR EL TRABAJO COOPERATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS .....	86
TEMA .....	87
INTRODUCCIÓN .....	87
JUSTIFICACIÓN .....	88
OBJETIVOS .....	88
General.....	88
Específico.....	88
.....	89
ACTIVIDADES.....	89
ACTIVIDAD No 1: PUZLES COOPERATIVO .....	91
ACTIVIDAD No 2: EL TELÉFONO DESCOMPUESTO .....	93
ACTIVIDAD No 3: TAC TAC .....	95
ACTIVIDAD N°4: LA HORMIGA Y LA CIGARRA .....	97
ACTIVIDAD No 5: CASTILLO DE NAIPES.....	99
ACTIVIDAD No 6: LAS ESTATUAS .....	101
ACTIVIDAD No 7: HOLA LOCURA.....	103
ACTIVIDAD No 8: LAS MANOS EN LA MASA .....	105
ACTIVIDAD No 9: LA ESCENA .....	107

ACTIVIDAD No 10: COLLAGE.....	109
CAPITULO IV .....	110
ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS OBTENIDOS LUEGO DE APLICAR LA PROPUESTA.....	110
CUADRO COMPARATIVO .....	120
CAPITULO V.....	121
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	121
CONCLUSIONES .....	121
RECOMENDACIONES.....	121
BIBLIOGRÁFICA.....	122
ANEXOS .....	124

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS ANTES Y DESPUES DE LA PRIOPUESTA**

<b>Tabla No 1.....</b>	<b>74</b>
<b>Tabla No 2.....</b>	<b>75</b>
<b>Tabla No 3.....</b>	<b>76</b>
<b>Tabla No 4.....</b>	<b>77</b>
<b>Tabla No 5.....</b>	<b>78</b>
<b>Tabla No 6.....</b>	<b>79</b>
<b>Tabla No 7.....</b>	<b>80</b>
<b>Tabla No 8.....</b>	<b>81</b>
<b>Tabla No 9.....</b>	<b>82</b>
<b>Tabla No 10.....</b>	<b>83</b>
<b>Tabla No 11.....</b>	<b>110</b>
<b>Tabla No 12.....</b>	<b>111</b>
<b>Tabla No 13.....</b>	<b>112</b>
<b>Tabla No 14.....</b>	<b>113</b>
<b>Tabla No 15.....</b>	<b>114</b>
<b>Tabla No 16.....</b>	<b>115</b>

<b>Tabla No 17</b> .....	116
<b>Tabla No 18</b> .....	117
<b>Tabla No 19</b> .....	118
<b>Tabla No 20</b> .....	119
<b>Grafico No. 1</b> .....	74
<b>Grafico No. 2</b> .....	75
<b>Grafico No. 3</b> .....	76
<b>Grafico No. 4</b> .....	77
<b>Grafico No. 5</b> .....	78
<b>Grafico No. 6</b> .....	79
<b>Grafico No. 7</b> .....	80
<b>Grafico No.8</b> .....	81
<b>Grafico No. 9</b> .....	82
<b>Grafico No. 10</b> .....	83
<b>Grafico No. 11</b> .....	110
<b>Grafico No. 12</b> .....	111
<b>Grafico No. 13</b> .....	112
<b>Grafico No. 14</b> .....	113
<b>Grafico No. 15</b> .....	114
<b>Grafico No. 16</b> .....	115
<b>Grafico No. 17</b> .....	116
<b>Grafico No. 18</b> .....	117
<b>Grafico No. 19</b> .....	118
<b>Grafico No. 20</b> .....	119

## **TEMA**

Estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara en la comunidad la Medianía, Parroquia 4 de diciembre, Cantón El Carmen, Provincia de Manabí en el período marzo-agosto 2021

## **ANTECEDENTES**

El Psicólogo Elkonin en su libro psicología del juego considera que el contenido de la actividad lúdica infantil y las herramientas que involucran se ven fundamentalmente vinculadas al trabajo y otras actividades propias del adulto y de la comunidad. (Moren & Yulia Solovieva, 2014), es decir a través de las actividades lúdicas se desarrollan bases para el futuro con lo que respecta al cooperativismo como parte de la vida diaria del ser humano.

“Los educadores han considerado siempre el juego como un elemento básico en la primera infancia. Sin embargo, la creciente demanda de resultados medibles para preescolares está llevando el juego a la periferia del currículo, dedicando más tiempo al contenido académico, los maestros admiten que los beneficios del juego no son tan fáciles de entender y evaluar como, por ejemplo, la capacidad de los niños de reconocer las letras y escribir sus nombres” (Bordava & Leong, 2003, p.1)

En la actualidad el juego es considerado como un elemento básico para los docentes especializados en la primera infancia. Teniendo en cuenta que los niños de preescolar aprenden a través de las actividades lúdicas.

Se define a la actividad lúdica como el conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras (Calderón, Marin, & Vargas, 2015).

Ferreiro y Espino (2012) en su libro “El ABC del aprendizaje cooperativo” desarrollan los antecedentes teóricos que sustentan la teoría del aprendizaje cooperativo y que para la investigación es necesario retomar: se remontan a la historia misma de la humanidad. ¿Qué sacó al hombre de las cavernas? ¿Qué hizo posible su humanización?

Aun cuando estas preguntas tengan varias respuestas, es evidente que fue la cooperación entre los hombres la clave de su evolución. El intercambio, la interdependencia, la socialización de procesos y resultados, la actividad grupal, son los factores decisivos de la formación del hombre como ser humano. ¿Qué sacó al hombre de las cavernas? La actividad grupal, el trabajo, el desarrollo de las manos, el desarrollo de la posición erecta, el desarrollo del lenguaje articulado, el desarrollo del cerebro, el desarrollo del pensamiento, y la cooperación.

El filósofo romano Séneca expresó: *quidocet discet*, que quiere decir, “cuando enseñas aprendes dos veces”, enfatizando así el valor de enseñar para aprender.

La pedagogía estadounidense del pragmatismo (siglos XVIII y XIX) se basa en los modelos instruccionales que promueven la colaboración entre alumnos.

La escuela activa de principios de siglo XX promovida por John Dewey (1859-1952) también enfatiza la necesidad de la interacción entre los alumnos y como parte de ella y la ayuda mutua colaboración.

El aprendizaje cooperativo se fundamenta en las contribuciones de Lev Semiónovich Vygotsky, sus principales aportaciones son; en primer lugar, la concepción que este autor maneja sobre el desarrollo humano realmente integral. Según Vygotsky la existencia en la sociedad, vivir y compartir con otros es fuente y condición del desarrollo de los procesos psicológicos superiores, distintivos y comunes del hombre; además de retomar el concepto de andamiaje para fortalecer la implementación del aprendizaje cooperativo.

El trabajo de los alumnos en grupos cooperativos facilita la identificación por parte del maestro y también de los miembros de cada equipo de la zona de desarrollo potencial de cada uno y del equipo en su totalidad.

## **INTRODUCCIÓN**

La sociedad en la que vivimos avanza, cambia y evoluciona y, en consecuencia, el campo de la educación sigue la misma línea. En la actualidad son múltiples y diversas la corriente es educativa que están surgiendo como alternativas al método educativo tradicional y en ocasiones, arcaico.

Entre estas nuevas metodologías y dirigiéndonos siempre a la etapa de Infantil, destaca el Aprendizaje Cooperativo como un método completo de ventajas y beneficios para sus destinatarios.

Los seres humanos somos sociales por naturaleza, razón por la que se hace ineludible que el proceso de aprendizaje se realice inmerso en relaciones e interacciones entre los alumnos y nunca de manera solitaria e individual.

Para la elección del tema a tratar en este trabajo ha influido mucho la motivación personal, me resulta un proyecto atractivo y cautivador, y esta parte es esencial para creer en él y defenderlo con razonamientos y juicios lógicos.

A lo largo de este trabajo se mostrarán algunas de las cuantiosas razones y argumentos fundamentados que dan valor y justificación a la metodología de aplicar estrategias lúdicas para acompañar el aprendizaje Cooperativo en la etapa de Educación Infantil

Este proyecto consta de cuatro capítulos que se estructuran de la siguiente manera:

**CAPITULO I:** En donde se escribe las fuentes bibliográficas, de las dos variables propuestas en el tema de la investigación, a más de la metodología.

**CAPITULO II:** En donde representa, análisis de datos primarios con la valoración de las destrezas que deben desarrollar las niñas y niños de esa edad, tabulación e interpretación de los datos primarios de la investigación.

**CAPITULO III:** Se detalla la propuesta para la implementación del proyecto de investigación.

**CAPITULO IV:** Se presenta los resultados obtenidos luego de aplicar la propuesta, añadiendo una lista de cotejo con la valoración y comprobación de las destrezas antes y después de aplicar la propuesta.

**CAPITULO V:** Se establece conclusiones y recomendaciones de los resultados obtenidos del análisis de la información. Finalmente se muestra la bibliografía utilizada y los anexos que evidencian los trabajos realizados con respecto esta investigación

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

Identificar estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo de los niños y niñas de 4 a 5, mediante una investigación de campo para la elaboración de una guía de actividades.

### **Objetivos Específicos**

- ✓ Distinguir las diferentes estrategias lúdicas mediante el método documental e investigación de campo

- ✓ Determinar el nivel de trabajo cooperativo y sus dificultades dentro del aula de los niños y niñas de 4 a 5 años a través del método de observación
  
- ✓ Elaborar una guía de actividades que aplique diferentes estrategias lúdicas para maximizar el trabajo cooperativo de los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II mediante la investigación de campo

## **JUSTIFICACIÓN**

La capacidad de aprender unos de otros y establecer relaciones interpersonales es muy importante para el desarrollo personal y profesional de los estudiantes, con esta investigación se procura destacar la importancia de las estrategias lúdicas para fortalecer el trabajo cooperativo entre los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II.

Las estrategias lúdicas que el docente realizan deben estar en armonía con los procesos de un aprendizaje colaborativo, y sus objetivos deben dirigirse a la obtención de conocimiento efectivo y aplicable por el estudiante, de esta manera, el docente conseguirá que el niño o niña quiere y pueda aprender interactuando con motivación y facilidad a partir de las actividades que se le presenten.

Según la investigación llevada a cabo por el Laboratorio de Innovación Educativa, "El aprendizaje cooperativo contribuye a la implantación de una dinámica cooperativa en el aula, en la que existe una correlación positiva entre las metas de los alumnos. De este modo, los estudiantes trabajan juntos buscando un objetivo: maximizar el aprendizaje de todos" (LIE, 2016, pág. 7)

Es decir, el aprendizaje es una constante mejora en las personas en cuanto a sentir, actuar y pensar, el estudiante no debe ser un mero espectador, más bien, puede estar activo experimentando, equivocándose, compartiendo y aprendiendo de los acontecimientos que ocurren a su alrededor.

La docente parvulario de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara está de acuerdo con que los estudiantes de inicial II presentan inconvenientes en los trabajos cooperativos, dejando denotar la poca predisposición que sienten para realizar los trabajos con sus compañeros de forma efectiva, esto deja como resultado que el aprendizaje requerido no alcance los objetivos de aprendizajes planteados para esta etapa.

Por otro lado, vale acotar que el periodo de la infancia es el más intenso y favorable para desarrollar competencias de diversos aprendizajes, por lo que en esta etapa tiene lugar la facilidad de asimilación de conocimientos nuevos. En tal sentido, el juego es una herramienta lúdica de aprendizaje que propicia en el niño la oportunidad de construir su propio conocimiento mediante los procesos de asimilación y acomodación como lo plantea Piaget. Según la teoría de este autor.

“El juego es una forma particularmente poderosa de actividad que tiene la vida social y la actividad constructiva del niño. Las funciones del juego difieren con la variación de edad cronológica. Muchas actividades del exterior e interior de los niños son determinadas por el equipo, espacio y superficie”. (Montoya Cabrera, 2010)

Como se puede observar, el juego ayuda a los niños a desenvolverse con quienes les rodean, favorecen el encuentro agradable y lleno de muchas emociones y aprendizajes. Definitivamente, el juego es la mejor estrategia para que un niño o niña se adapte a nuevos lugares y personas como es el caso del aula en estos primeros pasos en el ámbito escolar y al trabajo cooperativo.

Es por eso, el afán en conocer más sobre este tema, y ponerlo en práctica en la institución educativa, ya que los niños y niñas en estas edades tienen una capacidad sorprendente de adquirir nuevos conocimientos a través de estrategias lúdicas que mejoren su trabajo cooperativo.

En definitiva, esta investigación propone una guía de estrategias lúdicas que permitan extraer el mayor beneficio del cooperativismo y les permita construir sus propios conocimientos a partir de las experiencias obtenidas.

## **EL PROBLEMA**

“Estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara en la comunidad la Medianía, parroquia 4 de diciembre, cantón el Carmen, provincia de Manabí en el periodo marzo-agosto 2021”.

## **Contexto de la investigación**

Se ha determinado el hecho de que las estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo de los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial no es acorde con los resultados deseados en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, es un problema que afecta a los más pequeños en su formación integral. Finalmente, los estudiantes necesitan aprender a trabajar en equipo para desarrollar de manera óptima su potencial.

Al noroccidente de la provincia de Manabí se encuentra situado el Cantón de El Carmen, en la comunidad la Medianía se encuentra ubicada la Unidad Educativa “María Esther Enderica Endara”; siendo una institución rural perteneciente a la Parroquia 4 de diciembre, Distrito 13D05 del Ministerio de Educación.

Albergando alrededor de 168 estudiantes desde el Inicial a décimo año de educación básica, de ellos 25 infantes conforman el grupo de educación inicial, se ha observado la dificultad existente en la aplicación de estrategias lúdicas debido a la pandemia de COVID-19 y la modalidad de aprendamos juntos en casa, en donde el docente comparte la carga de educar con el entorno familiar del estudiante.

El problema se puede construir con los siguientes antecedentes: dentro del panorama del programa aprendamos juntos en casa en la actualidad es muy preocupante el poco sentido de cooperación que se siente en los estudiantes, independientemente de las estrategias usadas por el docente a través de la metodología del trabajo con fichas y video llamadas. Por lo tanto, dentro del ambiente en el que se desenvuelve un niño(a) influye en su desarrollo, pero también es muy común que a pesar de que en el núcleo familiar exista amor, comprensión, cariño y

afecto, sin olvidar el respeto, puede toparse con un ambiente en donde el desarrollo completo de sus actitudes cooperativas no pueda llevarse a cabo.

Los niños que no ejercen de manera adecuada el trabajo en equipo en la escuela repiten a lo largo de la vida comportamiento de aislamiento sea en el ámbito familiar, o sea en el laboral. En algunos casos los infantes se convierten en personas que no saben trabajar con los demás, aferrándose a la carga de trabajo y las deficiencias que esto conlleva; en otros seguirán teniendo actitudes de superioridad y no saber colaborar por un fin común.

### **Situación o conflicto**

Los estándares de calidad que permiten medir la comprensión de textos de manera dinámica, cada vez están perfeccionando. Por ejemplo, la convivencia es una manera rápida propuesta por distintos autores de la educación para mejorar los procesos del área socio-afectivo en que se vincula las relaciones en el entorno familiar y social, recalcando los valores que debemos adquirir los seres humanos ya que, una de las causas es la ausencia de valores y uno de los factores que la produce es la falta de atención de los padres ya sea por un descuido o trabajo de ambos.

**DELIMITADO:** La presente problemática está delimitado claramente ya que será investigado durante el periodo de marzo a agosto del 2021, en una población de 25 Estudiantes de la Unidad Educativa “María Esther Enderica Endara”

**CLARO:** Está determinado lo importante que es esta investigación, para beneficio de los estudiantes de poder contrarrestar la deficiencia del trabajo cooperativo, con el apoyo de los

docentes y padres de familia para tener una sociedad incluyente en donde se valore la capacidad de todos para aportar beneficio a una causa común.

**EVIDENTE:** El problema es evidente en vista que observamos algunos acontecimientos de estudiantes que no pueden cooperar con sus compañeros y en algunos de los casos el aislamiento del niño del resto del grupo e incluso los malos entendidos que causa la actitud individualista de algunos estudiantes.

**CONCRETO:** Está enfocado a las condiciones socio-afectivas como es la ausencia de valores como el aprender a compartir, ambiente familiar, situación social, factores económicos, situación geográfica, condiciones de vida, condiciones de género y su formación profesional.

**ORIGINAL:** Es original porque es un proyecto de investigación innovador donde se busca establecer estrategias lúdicas para potenciar el trabajo cooperativo, y así poder ayudarlos haciendo fuerza con el personal docente y padres de familia, acabando de a poco con esta problemática, teniendo en cuenta la necesidad del estudiante de ser parte activa de un equipo y fortaleciendo así su desarrollo integral.

**RELEVANTE:** Porque luego de la investigación podremos darnos cuenta el privilegio que tiene este trabajo para los estudiantes ya que la propuesta consiste en una guía de estrategias lúdicas que consientan extraer el mayor beneficio del cooperativismo y les permita construir sus propios conocimientos a partir de las experiencias obtenidas.

**FACTIBLE:** Es factible porque de acuerdo a la población estudiantil es manejable y accesible por encontrarse la unidad educativa dentro del perímetro rural pero cercano, y será aplicado a una población de 25 estudiantes.

**CONTEXTUAL:** Porque la investigación se aplicará dentro de la Unidad Educativa Particular “María Esther Enderica Endara” a través de una serie de estrategias lúdicas aplicadas a los estudiantes que se encuentran en el plan de retorno progresivo y ayuda de la docente tutora.

**VIABLE:** Esta claramente identificado que existe un problema en la aplicación de estrategias adecuadas para impulsar el trabajo cooperativo en la Unidad Educativa “María Esther Enderica Endara” y quien plantea dicho proyecto esta presta a ayudar a brindar opciones para esta problemática ayudando a los niños(as) con material adecuado a través de una guía bien elaborada, conjuntamente con el personal docente y contando con el apoyo de padres de familia y autoridades, se lograra concluir con esta investigación.

**INTERES:** La presente investigación contara con un espacio adecuado que se situara en un aula de clases para realizar actividades lúdicas para el trabajo cooperativo, así mismo hacer reuniones con los padres de familia para que aprendan la importancia de enseñarle a los infantes desde sus inicios las bases de un buen trabajo en equipo, no solo en el ámbito educativo sino también en el ambiente familiar.

**PERTINENCIA:** Es pertinente preguntarnos si la falta de trabajo cooperativo afecta al niño en su entorno.

## **PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

Escases de estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara en la comunidad la Medianía, parroquia 4 de diciembre, cantón el Carmen, provincia de Manabí en el periodo marzo-agosto 2021.

## **CAUSAS**

- ✓ Poca importancia al trabajo cooperativo.
- ✓ Relaciones deterioradas los compañeros, no les gusta trabajar en equipo.
- ✓ Niños y niñas como hijos únicos.
- ✓ Falta de colaboración.

## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara en la comunidad la Medianía, parroquia 4 de diciembre, cantón el Carmen, provincia de Manabí en el periodo marzo-agosto 2021?

## **INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN**

### **INDEPENDIENTE (ESTRATEGIAS LÚDICAS)**

¿Qué son las estrategias lúdicas?

¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de 4 y 5 años?

¿De qué manera el identificar las mejores estrategias ayudar al desarrollo del trabajo en equipo?

¿De qué manera las estrategias lúdicas serán potenciadas por la propuesta?

### **DEPENDIENTE (TRABAJO COOPERATIVO)**

¿Cómo afectan el trabajo cooperativo en el desarrollo de los niños/as de 4y 5 años de educación inicial?

¿Cuál es la importancia que tiene el trabajo cooperativo en el proceso de aprendizaje y el comportamiento de los estudiantes?

¿Cómo afecta la falta de cooperativismo para mejorar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes?

¿Qué se conoce sobre la problemática de la falta de cooperativismo entre los estudiantes?

¿Qué importancia tienen las estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 y 5 de edad?

## **PROPUESTA**

¿De qué manera la propuesta soluciona el problema de la escasez de estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo?

¿En qué circunstancia la propuesta es más favorable para reducir indicadores de la falta de trabajo cooperativo?

¿De qué manera mi propuesta fortalece la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de un ambiente de trabajo cooperativo?

¿De qué manera la guía didáctica mejorará los aspectos del trabajo cooperativo a través de las estrategias lúdicas?

## **HIPÓTESIS**

Las estrategias lúdicas influyen favorablemente el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara en la comunidad la Medianía, Parroquia 4 de diciembre, Cantón El Carmen, Provincia de Manabí en el periodo marzo-agosto 2021.

# **CAPITULO I**

## **1.1.MARCO TEÓRICO**

### **1.1.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO**

A continuación, se mencionarán algunos conceptos importantes sobre el tema de las estrategias lúdicas y su inflación en el trabajo cooperativo, cabe recalcar que el tema a tratarse a tenido mucha tela que cortar a través de los años y de la evolución de la educación y sus estándares para preparar al infante de una forma integral para la vida.

“El Psicólogo Elkonin en su libro psicología del juego considera que el contenido de la actividad lúdica infantil y las herramientas que involucran se ven fundamentalmente vinculadas al trabajo y otras actividades propias del adulto y de la comunidad. (Moren & Yulia Solovieva, 2014)”, es decir a través de las actividades lúdicas se desarrollan bases para el futuro con lo que respecta al cooperativismo como parte de la vida diaria del ser humano.

“Los educadores han considerado siempre el juego como un elemento básico en la primera infancia. Sin embargo, la creciente demanda de resultados medibles para preescolares está llevando el juego a la periferia del currículo, dedicando más tiempo al contenido académico, los maestros admiten que los beneficios del juego no son tan fáciles de entender y evaluar como, por ejemplo, la capacidad de los niños de reconocer las letras y escribir sus nombres” (Bordava & Leong, 2013, p.1)”

En la actualidad el juego es considerado como un elemento básico para los docentes especializados en la primera infancia. Teniendo en cuenta que los niños de preescolar aprenden a través de las actividades lúdicas.

“Se define a la actividad lúdica como el conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras (Calderón, Marin, & Vargas, 2015).”

Ferreiro y Espino (2012) en su libro “El ABC del aprendizaje cooperativo” desarrollan los antecedentes teóricos que sustentan la teoría del aprendizaje cooperativo y que para la investigación es necesario retomar: se remontan a la historia misma de la humanidad. ¿Qué sacó al hombre de las cavernas? ¿Qué hizo posible su humanización?

Aun cuando estas cuestiones tengan varias respuestas, es indudable que fue la cooperación entre los hombres la clave de su evolución. El intercambio, la interdependencia, la socialización de procesos y resultados, la actividad grupal, son los elementos definitivos de la formación del hombre como ser humano. ¿Qué sacó al hombre de las cavernas? La acción grupal, el trabajo, el desarrollo de las manos, el desarrollo de la posición erecta, el desarrollo del lenguaje articulado, el desarrollo del cerebro, el desarrollo del pensamiento, y la cooperación.

El filósofo romano Séneca expresó: *quidocet discet*, que quiere decir, “cuando enseñas aprendes dos veces”, enfatizando así el valor de enseñar para aprender.

La escuela activa de principios de siglo XX promovida por John Dewey (1859-1952) también enfatiza “la necesidad de la interacción entre los alumnos y como parte de ella y la ayuda mutua colaboración”, es decir a lo largo de la historia el trabajo cooperativo no es una opción es una necesidad.

El aprendizaje cooperativo se fundamenta en las contribuciones de Lev Semiónovich Vygotsky, sus principales colaboraciones son; en primer lugar, la concepción que este autor maneja sobre el desarrollo humano realmente integral. Según Vygotsky la existencia en la sociedad, vivir y compartir con otros es principio y condición del desarrollo de los procesos psicológicos superiores, distintivos y comunes del hombre; además de retomar la noción de andamiaje para fortalecer la implementación del aprendizaje cooperativo.

El trabajo de los alumnos en grupos cooperativos facilita la identificación por parte del docente y también de los miembros de cada equipo de la zona de desarrollo potencial de cada uno y del equipo en su totalidad

### **1.1.2. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLOGICA**

El componente central para conceptualizar el aprendizaje cooperativo es uno de tipo motivacional. Todos los miembros de un conjunto, o de un equipo, persiguen un objetivo compartido y definido que solamente podría ser alcanzado una vez que todos los miembros aprenden entre sí. Por esa razón, el aprendizaje cooperativo precisamente implica el

aprendizaje de todos los que son parte del conjunto, en ello está su probabilidad de triunfo. Al poder los estudiantes conseguir el triunfo solamente desde la colaboración y de la vinculación activa de todos quienes en él participan, cada miembro consigue una responsabilidad personal que, a la vez, lo motiva a ofrecer lo mejor de sí. Ningún integrante es más relevante que otro. Entre todos ellos, por otro lado, hay una interacción horizontal de corresponsabilidad. Esta corresponsabilidad posibilita que cada uno de los miembros, al sentirse una pieza clave, se sienta motivado para contribuir al cumplimiento del objetivo planteado.

En este orden de ideas, las investigadoras Sara Lata Deporto y María Monserrat Castro Rodríguez (Lata Deporto S. L. y Castro Rodríguez, M.M, 2016) definen el aprendizaje colaborativo como ese en el cual “(...) colaborar involucra que el triunfo se alcanza, si y únicamente si todos los miembros del equipo aprenden los unos de los demás, cada cual hasta donde sus habilidades le permitan, avanzando unidos hacia una finalidad compartida” (1093). Otro componente que define el aprendizaje cooperativo es el trabajo por conjuntos. Este se basa en “agrupar a los estudiantes en grupos pequeños y heterogéneos para potenciar el desarrollo de cada uno con la participación de los otros miembros del equipo” (1093)

### **1.1.3. FUNDAMENTACION PEDAGOGICA**

El aprendizaje cooperativo forma parte del modelo constructivista cuyo postulado parte de la idea de la educación como un proceso de socio-construcción, es decir, de la apertura a la diversidad y la tolerancia. Los estudiantes deben trabajar en equipos, colaborar y cooperar mediante una serie de estrategias que les faciliten la interacción y la comunicación, de modo que aporte de manera individual al proyecto común y se integre un proyecto colectivo con el

conjunto, las ideas y la creatividad de cada uno de sus miembros, con la retroalimentación para facilitar y potenciar las actitudes cognitivas y dinámicas en el aprendizaje.

La concepción constructivista es un conjunto articulado de principios con base en los cuales es posible diagnosticar, establecer juicios y tomar decisiones fundamentadas sobre la enseñanza; parte del hecho de que la institución hace accesible a los estudiantes aspectos de la cultura que son primordiales para su desarrollo personal y no sólo en el ámbito cognitivo. La educación es motor para el desarrollo global, lo que supone incluir las capacidades de equilibrio personal, inserción social, relaciones interpersonales y motrices, en las que interviene el sujeto que aprende y también los agentes culturales.

Para trabajar en cooperación, es necesario compartir experiencias, conocimientos y tener una meta grupal definida; la retroalimentación es esencial para el éxito de la tarea; lo que debe ser aprendido sólo puede conseguirse si el trabajo del equipo es realizado en colaboración. Es el equipo el que resuelve cómo llevarla a cabo, qué instrucciones adoptar y cómo dividir el trabajo (Gros, 2000).

Como lo enuncia Chiarani, Lucero, Pianucci (2003), este conjunto de métodos de instrucción y de entrenamiento se apoyan en la tecnología y en estrategias que permiten fomentar en el alumno diferentes habilidades personales y sociales, y lograr que cada integrante del grupo se sienta responsable no sólo de su aprendizaje, sino del de los otros miembros.

El docente, por su parte, tiene que diseñar con cuidado la propuesta; definir los objetivos y los materiales de trabajo; dividir el tema a tratar en "sub-tareas"; ser el mediador cognitivo en cuanto a formular preguntas esenciales y subsidiarias que en verdad apunten a la construcción del conocimiento y no a la repetición de información obtenida; y finalmente,

supervisar el trabajo y resolver cuestiones puntuales de modo individual o grupal. El límite entre lo que corresponde al estudiante y lo que toca al docente se desdibuja y es entonces cuando pueden ser los estudiantes los que elijan los contenidos y diseñen en gran parte cómo encarar la tarea grupal. He aquí la importancia de saber escoger correctamente las estrategias lúdicas que puedan mejorar el trabajo en equipo.

Como pedagogía, el aprendizaje colaborativo comprende el espíritu de las actividades de los miembros del equipo, que trabajan juntos en clase, en el aula y fuera de ella. Como método puede ser formalmente estructurado, en el proceso que ahora se conoce como aprendizaje cooperativo o simple e informal, cuando éstos discuten sus ideas entre sí buscando alguna respuesta consensual para después compartirla entre pares. En el caso de los niños de educación inicial al compartir tareas y herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se les inculca la importancia del cooperativismo para llegar a una meta común.

Sobre el tema, Crook (1998) refiere que el aprendizaje se genera a partir de la combinación de una serie de principios como: la articulación, el conflicto y la co-construcción. El principio de la articulación, que interpela respecto al valor educativo y cognitivo de esta estrategia de aprendizaje, se deriva de la necesidad del participante de organizar, justificar y declarar sus propias ideas a sus compañeros, y de la necesidad de su interpretación, es decir, traducción cognitiva, para que sea comprendida por sus iguales.

El principio del conflicto asume que los beneficios se producen en el contexto de los desacuerdos y de sus refuerzos para resolverlos, desacuerdos que serán relevantes para estimular los movimientos discursivos de argumentación y negociación. El principio de co-construcción hace referencia a la significación del hecho de compartir objetivos cognitivos

comunes y que el resultado alcanzado no sea la simple yuxtaposición de información, sino su elaboración, reformulación y construcción conjunta entre los participantes.

El aprendizaje cooperativo se fundamenta en indicios, uno de los cuales consiste en llegar al consenso a través de la participación entre los miembros del equipo; otra premisa esencial es la voluntad de hacer la actividad directa por parte de cada participante, lo cual es elemental, porque el aprendizaje colaborativo se basa en la actividad de cada uno de los miembros. Es, en primera instancia, un aprendizaje activo que florece en una colectividad no competitiva, en la cual todos los miembros del equipo colaboran en la construcción del conocimiento y contribuyen al aprendizaje de todos.

Solé (1990) expresa que, a partir de lo que el alumno posee, el potencializarlo y connotarlo es señal de respeto hacia su aportación, lo que favorece su autoestima, plantea desafíos y fomenta su interés; en el curso de estas interacciones se forjan y educan las personas en todas sus capacidades. El individuo es una construcción propia que resulta de la interacción de sus disposiciones internas, su medio ambiente y su conocimiento. Esta construcción es consecuencia de la representación que inicia desde la información y la actividad externa o interna que efectúa al respecto (Carretero, citado en Coll, 1994).

Los estudiantes asumen roles desde múltiples perspectivas que representan diferentes pensamientos, ideas, experiencias o pre-saberes; el conocimiento se aprende y en el contexto es aplicado en situaciones cotidianas. A partir de eso, el trabajo final del grupo colaborativo se concretará cuando se llegue a la recolección de un producto que requiera la aplicación efectiva de habilidades de pensamiento; habrá que tomar una decisión, optar por una solución, crear una propuesta distinta de las que ya existen, y aportar algo nuevo, creativo. El aprendizaje no

es un asunto sencillo de transmisión y acumulación de conocimientos; es un proceso activo de parte del estudiante, de ensamblar, extender, restaurar e interpretar y, por lo tanto, construir conocimiento desde los recursos de la experiencia y la información que recibe.

Roy Pea prefiere definir el término cognición distribuida (en la obra con ese título) como aquellos saberes que están presentes en diferentes personas y que, al compartirse, pasan a ser apropiados por los compañeros del grupo.

Howard Gardner, autor de la teoría de las inteligencias múltiples, plantea que existen múltiples formas de acceder al conocimiento, no necesariamente presentes en la misma potencialidad en todas las personas, y destaca la importancia de encontrar marcos convenientes para su realización que, en colaboración, se pueden potencializar.

Por su parte, David Perkins explica la cognición humana como construcción social y cultural. "Los seres humanos funcionan como personas más eficientes en el entorno porque eso les permite desarrollar mejor sus aptitudes e intereses" (Perkins, 1997, p. 4). Hace referencia a la "cognición socialmente distribuida" como aquella que se apoya en el trabajo socialmente compartido como condición para la construcción de conocimientos por parte de los alumnos. En este entendimiento, el aprendizaje cooperativo sería una estrategia didáctica imprescindible para la construcción del conocimiento en la "escuela inteligente", que orienta las interacciones entre pares de modo que resulten generadoras de aprendizajes significativos.

Las estructuras cognitivas son las representaciones organizadas de experiencia previa que construye el alumno mediante la integración con su medio y los procesos de aprendizaje; las formas de manejar la información para filtrarla, categorizarla, codificarla, evaluarla y ordenarla en unidades llamadas estructuras de conocimiento, producto de la interacción social

y la cultura, donde un proceso interpersonal queda transformado en otro intrapersonal (Vigotsky, 1978).

Desde este acercamiento psicológico, el referente teórico más representativo es el socio-constructivismo, que considera al ser humano como un ser social que vive en continua interacción con otros, lo cual implica la continua transmisión e intercambio de conocimientos.

#### **1.1.4. FUNDAMENTACION LEGAL**

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus

necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Según el acuerdo N° 0295-13 del Ministerio de Educación considerando:

Que la Carta suprema, en su artículo 26, establece que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado y que constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo; (EDUCACION, EDUCACION, 2013)

Que la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), publicada en el segundo suplemento del Registro Oficial 417 de 31 de marzo de 2011, en su artículo 25 establece que la Autoridad Educativa Nacional ejerce la rectoría del Sistema nacional de educación a nivel nacional y le corresponde garantizar y asegurar el cumplimiento cabal de las garantías y derechos constitucionales en materia educativa, ejecutando acciones directas y conducentes a la vigencia plena, permanente de la Constitución de la Republica; (EDUCACION, EDUCACION, 2013)

Según el acuerdo N° 0232-13 del Ministerio de Educación considerando:

Que la Constitución del Ecuador dispone en su artículo 44 que el Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. (EDUCACION, EDUCACION, 2013)

### **1.1.5. TÉRMINOS RELEVANTES**

La iniciativa de trabajo cooperativo, entiende la cooperación como una agrupación entre gente que van en busca de ayuda recíproca en tanto procuran hacer ocupaciones conjuntas, de forma tal que logren aprender unos de otros. El aprendizaje cooperativo se caracteriza por un comportamiento con base en la cooperación, en otras palabras: una composición cooperativa de incentivo, trabajo y motivaciones, lo cual precisamente involucra producir una interdependencia positiva en la relación estudiante – estudiante y estudiante-docente, en la evaluación personal y en la utilización de capacidades interpersonales en el momento de actuar en pequeños equipos.

El trabajo en conjunto posibilita que los estudiantes se unan, se ayuden mutuamente, que tengan más grande voluntad, consiguiendo producir más y cansándose menos, debido a que los esfuerzos particulares articulados en un conjunto cooperativo cobran más fuerza.

Para llevar adelante un trabajo cooperativo, resulta importante no solo tener en cuenta la composición de la clase, sino contar con de los materiales didácticos necesarios para el trabajo en equipo y las estrategias lúdicas adecuadas. Se necesita además que exista correspondencia entre la composición de la clase, lo fines y las solicitudes tanto a grado de las capacidades como a grado cognitivo. Para eso se necesita que los grupos de trabajo puedan planear una labor, repartir responsabilidades, coordinar el trabajo y resolver de forma conjunta los inconvenientes que se vayan presentado progresivamente.

En el caso de la educación inicial la intervención del docente es más evidente, y el trabajo de observación es mayor, porque es más complicado que niños y niñas en edades de 4

y 5 años puedan establecer una relación de colaboración perfecta, por ende, la base de este trabajo será la aplicación de estrategias correctas.

## **1.2. ESTRATEGIAS LÚDICAS**

Las estrategias lúdicas son herramientas que amplían las actividades de aprendizaje y ayudan a solucionar problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias, éstas modifican el contenido o estructura de los materiales, con el único fin de facilitar el aprendizaje y comprensión en los niños y niñas (Hernández, 2014). Por medio de las estrategias lúdicas se promueve a la exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos, además genera un ambiente favorable para que el estudiante sienta interés y motivación por lo que se le está enseñando.

Muchos autores como Ferreiro 2009, García 2004, Díaz y Hernández 2002 concuerdan en que las estrategias lúdicas contribuyen de manera efectiva el desarrollo cognitivo e integral de los niños y niñas, permitiendo abordar los siete saberes que el ilustre pensador Edgar Morín (1999) considera necesarios para este siglo, pertinentes no como un conocimiento único, sino como una red de conocimiento que lleve a un desarrollo sostenible (Posada González, 2014).

Los saberes que menciona Edgar Morín son:

- a. Las cegueras del conocimiento: el error y la ilusión.
- b. Los principios de un conocimiento pertinente.
- c. Enseñar la condición humana.
- d. Enseñar la identidad terrenal.

- e. Afrontar las incertidumbres.
- f. Enseñar la comprensión.
- g. La ética del género humano.

### **1.2.1. Definición de Estrategias lúdicas**

Las Estrategias Lúdicas son una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores y demás aspectos fundamentales para el desarrollo integral del estudiante.

Las estrategias lúdicas en la actualidad son muy utilizadas en el ámbito educativo debido a que ayudan a desarrollar de manera más eficaz los conocimientos de que se desean enseñar, se tiene presente el rol del educador como catalizador del aprendizaje y a través de las diferentes estrategias se ha logrado que el estudiante haga suyo el conocimiento de forma más eficiente.

### **1.2.2. Importancia de las estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas hacen una contribución importante a la buena adaptación personal y social de los niños, les permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en el trabajo en equipo Guamán & Ortega (2016). Todos los estudiantes a través de las estrategias lúdicas pueden crear el ambiente necesario para su aprendizaje, no solo individual, sino que también en equipo, las estrategias lúdicas se pueden aplicar en múltiples formas y a múltiples

grupos o individuos, por lo que son una herramienta universal que permite al docente mejorar la trasmisión y adquisición de conocimiento.

### **1.2.3. Beneficio de las estrategias lúdicas en la educación inicial**

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una tendencia del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

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

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

Por todo lo expuesto anteriormente queda claro que desde la educación inicial es importante aplicar la lúdica en el campo de enseñanza, si se hace un acercamiento más real al aprendizaje antes de la instrucción formal, el niño y la niña aprenden desde el momento de su nacimiento a través de juegos canciones y la interacción constante con sus familiares, por lo tanto, no es de dudar la efectividad del juego como base de un aprendizaje guiado hacia el desarrollo integral.

#### **1.2.4. Tipos de estrategias lúdicas usadas en el ámbito de la educación inicial**

Los tipos de estrategias se refieren a los nuevos procesos de enseñanza tomando en cuenta los estudios realizados sobre los hemisferios y su desarrollo en el ser humano, cuando se habla de estos tipos: las inteligencias, como la inteligencia múltiple y la inteligencia emocional, que se relaciona al ser uno como individuo único.

Las estrategias se dividen en dos en directas e indirectas. Las estrategias directas se subdividen en memorias, cognitivas y compensatorias y cada una de ellas se vuelven a subdividir ver Tabla 1, las estrategias indirectas en meta cognitivas, afectivas y sociales las que refiere en su totalidad a lo afectivo del ser humano ver Tabla 2.

**Tabla 1.- Estrategias Directas**

<b>ESTRATEGIA</b>	<b>SUB-ESTRATEGIA</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>
Directas	Compensatorias	Adivinas por le sentido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar claves lingüísticas o extralingüísticas</li> </ul>
		Superar carencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambiar a la lengua maternas</li> <li>• Pedir ayuda</li> <li>• Usar gestos o mímicas</li> <li>• Evitar o abandonar la comunicación</li> <li>• Seleccionar el tema</li> <li>• Ajustar o cambiar el mensaje</li> <li>• Inventar palabras</li> <li>• Usar sinónimos o perfrasis</li> </ul>
<b>ESTRATEGIA</b>	<b>SUB-ESTRATEGIA</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>
Directas	Memorias	Crear asociaciones mentales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupar</li> <li>• Relacionarse con lo conocido</li> <li>• Contextualizar</li> </ul>
		Asociar con imágenes o sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar imágenes o dibujos</li> <li>• Realizar campos semánticos</li> <li>• Usar palabras claves</li> <li>• Relacionar con palabras fonéticas parecidas</li> </ul>
		Emplear una acción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar una respuesta física o relacionar con una sensación</li> <li>• Usar técnicas mecánicas (por ejemplo: seguir una orden, etc)</li> </ul>
	Cognitivas	Practicar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetir</li> <li>• Práctica formal con sonidos y sistemas de escritura.</li> <li>• Reconocer y usar estructuras y modelos</li> <li>• Ensayar</li> <li>• Práctica natural</li> </ul>
		Recibir y enviar mensajes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Extraer la idea principal</li> <li>• Usar distintas fuentes o recursos para enviar o recibir mensajes</li> </ul>
		Analizar y razonar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Razonar deductivamente</li> <li>• Analizar expresiones</li> <li>• Contrastar lenguas</li> <li>• Traducir</li> <li>• Trasferir</li> </ul>
		Organizar la información recibida para poder utilizarla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomar notas</li> <li>• Resumir</li> <li>• Subrayar</li> </ul>

**Elaborado por:** González Vázquez. Mariela

**Fuente:** (Pauta,2017)

**Tabla 2.- Estrategias Indirectas**

<b>ESTRATEGIA</b>	<b>SUB-ESTRATEGIA</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>
Indirectas	Meta cognitivas	Enfocar y delimitar el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visión de conjunto, inserción en lo conocido</li> <li>• Centrar la atención</li> <li>• Dar prioridad a la comprensión</li> </ul>
		Ordenar y planear el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubrir cómo se aprende</li> <li>• Organizar el estudio</li> <li>• Formular los objetivos</li> <li>• Identificar la finalidad de cada tarea • Planear para realizar una tarea</li> <li>• Buscar oportunidades para practicar</li> </ul>
		Evaluar el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controlar los problemas y buscar soluciones</li> <li>• Evaluar su propio progreso.</li> </ul>
	Afectivas	Reducir la ansiedad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar técnicas de relajación</li> <li>• Usar música</li> <li>• Recurrir al humor o la risa</li> </ul>
		Animarse a uno mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensar en los propios aspectos positivos</li> <li>• Arriesgarse con prudencia</li> <li>• Recompensarse.</li> </ul>
		Controlarse las emociones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar al propio cuerpo</li> <li>• Realizar test para conocerse a sí mismo</li> <li>• Escribir un diario sobre el propio proceso de aprendizaje de la 17 lengua</li> <li>• Compartir con otros los sentimientos acerca del aprendizaje.</li> </ul>
<b>Estrategia</b>	<b>Sub estrategia</b>	<b>Metodología</b>	<b>Actividad</b>
Indirectas	Sociales	Hacer preguntas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir aclaraciones, verificar</li> <li>• Pedir correcciones.</li> </ul>
		Cooperar con otros	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperar con los compañeros de clase</li> <li>• Interactuar con hablantes de nivel superior o nativos.</li> </ul>
		Empatizar con los demás	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar el entendimiento cultural</li> <li>• Ser consciente de los pensamientos y sentimientos de los demás.</li> </ul>

Elaborado por: González Vázquez. Mariela  
Fuente: (Pauta,2017)

### 1.3.TRABAJO COOPERATIVO

#### 1.3.1. ¿Qué es el cooperativismo?

El Aprendizaje Cooperativo es un término genérico usado para referirse a un grupo de procedimientos de enseñanza que parten de la organización de la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde los estudiantes trabajan conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje, también se puede decir que es aquella situación de aprendizaje en las que los objetivos de los participantes se hallan estrechamente vinculados, de tal manera que cada uno de ellos "sólo puede alcanzar sus

objetivos si y sólo si los demás consiguen alcanzar los suyos". Además de puede interpretarse como un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo. (De Innovación Educativa, 2009, p.3)

De esta forma, se observan unos cambios destacados entre una enseñanza y otra. Esta última tiene unos beneficios claros para los educandos, ya que promueve el trabajo en pequeñas agrupaciones, que todos los estudiantes se sientan parte importante de la clase y que los éxitos, logros o fracasos sean de todos y no de un único participante. Además de las diferencias evidentes entre la escuela tradicional y la escuela que fomenta la cooperación, es importante resaltar tres aspectos esenciales que han supuesto un antes y un después y que ayudan a que realmente todo el colegio pueda participar en las mismas actividades de enseñanza y aprendizaje:

El primero de ellos es la personalización de la enseñanza, que se debe ajustar a cada uno de los estudiantes, ofreciéndoles un aprendizaje individualizado mediante materiales o herramientas educativas, en función de sus capacidades, intereses e inquietudes.

El segundo es la autonomía del estudiante. Hay que enseñar a los educandos a ser autónomos a través de diferentes habilidades o destrezas, para que así los docentes puedan centrarse más en los que tienen menor autonomía y favorecer que todos los participantes de la clase tengan las mismas oportunidades de aprendizaje.

El último es el aprendizaje cooperativo, el método en el que se basa el presente trabajo, ya que a través de él todos los estudiantes son parte importante de un grupo y todos trabajan al unísono, independientemente de sus capacidades, raza, cultura, idioma.

### 1.3.2. Estructura de aprendizaje: diferencias entre aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista.

Una vez que se sabe las principales diferencias entre la enseñanza tradicional y el aprendizaje cooperativo, pueden surgir dudas sobre la estructura de aprendizaje, ya que como se ha visto en el punto anterior, la enseñanza tradicional aboga por el trabajo individual y las nuevas metodologías activas todo lo contrario. Según Pujolás (2012),

Entendemos por estructura de la actividad al conjunto de elementos y de operaciones que se suceden en el desarrollo de la acción que, según como se combinen entre si y la finalidad que con ellas se persigue, producen un determinado efecto entre los participantes: el individualismo, la competitividad o la cooperación De ello se desprende que podemos diferenciar tres tipos de estructura de la actividad: individualista, competitiva y cooperativa. A continuación, se muestran las diferencias más significativas entre los tres tipos de estructuras de aprendizaje.

**Tabla 3**

Diferencias entre aprendizaje individualista, competitiva y cooperativa.

	<b>INDIVIDUALISTA</b>	<b>COMPETITIVA</b>	<b>COOPERATIVA</b>
Agrupamientos	Individual	Individual	En pequeños grupos
Relación con los compañeros	No existe interacción	Existe rivalidad entre compañeros	La relación que existe entre compañeros es de ayuda mutua
¿Qué aprenden?	Aprenden lo que les enseña el docente	Aprenden lo que les enseña el docente y se fomenta que lo aprendan antes que otros compañeros	Aprenden de lo que le enseña el docentes o sus compañeros y se fomenta que ayuden a sus compañeros a aprender también
Objetivo	Individual, ajeno a los que consiga el resto de compañeros	Consiguen su objetivo, aún si el resto de compañeros no lo ha conseguido	Conjunto, se consigue cuando todos los compañeros lo consiguen.

Fuente: Elaboración propia a partir de PUJOLÁS (2009). Aprendizaje cooperativo y educación inclusiva. Una forma práctica de aprender juntos alumnos diferentes. Barcelona, Maset, Universidad de Vic (Barcelona). (p.10-11)

### 1.3.3. Ventajas e inconvenientes para el docente y los estudiantes del aprendizaje cooperativo

En el aprendizaje cooperativo encontramos no solo ventajas sino también desventajas tanto para los alumnos como para los maestros. Vamos a basarnos en las ideas que se recogen en Martín San Juan (2017):

**Tabla 4**

Ventajas y desventajas del aprendizaje cooperativo para el estudiante y el docente

VENTAJAS PARA EL ESTUDIANTE	VENTAJAS PARA EL DOCENTE
Aumento de la motivación y del rendimiento escolar.	El maestro planifica objetivos individuales y grupales.
Fomento de la creatividad.	Es tolerante con sus alumnos.
Se aprende del resto de compañeros y se fomentan un pensamiento crítico.	La función del maestro es controlar y observar.
Se crea un lenguaje más elaborado.	
Aprenden a escucharse entre compañeros, comunicarse y respetar los turnos de palabra entre ellos	
Progresan el autoconcepto y la autoestima.	
Se fomentan las relaciones sociales entre compañeros.	
Se aprende mejor los contenidos teóricos.	
Se fomentan diversos valores como: la igualdad, el respeto, la ayuda y la aceptación.	
DESVENTAJAS	
Desigualdad en los repartos de las tareas.	
Pueden existir puntos de vista erróneos tanto por parte de los alumnos, como de los maestros al emplear esta metodología.	
Debe existir un equilibrio entre los diferentes grupos de trabajo, para que ninguno se frustre y todas puedan llegar a alcanzar el objetivo.	
Para obtener el objetivo grupal, primero cada componente del grupo debe conseguir su objetivo individual	
Pueden existir jefes en los grupos.	

Fuente: Elaboración propia a partir de Martín San Juan, E. (2017). Propuesta de intervención educativa en la etapa de educación infantil a través de estrategias de aprendizaje cooperativo. (P.17-18)

### 1.3.4. Beneficio del trabajo cooperativo en la educación inicial

Existen diferentes estudios que ponen de manifiesto los muchos beneficios que tiene el aprendizaje cooperativo en los más pequeños. Algunas de las competencias que los alumnos desarrollan cuando se aplican los métodos de aprendizaje basados en la cooperación son;

1. Aumenta el compromiso con los demás compañeros. Todos los alumnos deben de trabajar colaborando unos con otros para conseguir el mismo objetivo. Los esfuerzos de cada niño benefician también a los demás y todos juntos triunfarán o fracasarán.
2. Promueve responsabilidad individual y grupal. Todos los componentes del grupo deben completar su tarea para que el grupo logre el objetivo marcado además de animar, preocuparse y ayudar a los otros en sus dificultades.
3. Fomenta la igualdad y la participación. Unos aprenden de los otros, favoreciendo, de esta manera que compartan conocimientos, recursos, ayuda, apoyo, además de generar sentimientos positivos hacia los compañeros, y mayor aceptación a la diversidad.
4. Mejora de las habilidades sociales. Esta manera de trabajar ayuda a que aprendan a expresar acuerdos y desacuerdos, a respetar el turno de palabra, a escuchar a los compañeros, pedir y ofrecer ayuda, trabajar en equipos, etc.
5. Desarrolla una actitud crítica. Pues junto con el profesor deben analizar las conductas a mejorar, cómo se ha implicado cada compañero en el trabajo, si han llegado a los objetivos marcados y algunas propuestas de mejora.

#### **1.4.LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COOPERATIVO**

Luego del análisis realizado de las dos variables, se concluye que las estrategias lúdicas son muy importantes dentro del trabajo cooperativo, los niños y niñas de nivel inicial aprenden más en el hacer que en el ver, mientras más estrategias se apliquen para que el estudiante interiorice las vivencias de forma didáctica y entretenida mejor será el desarrollo integral del mismo.

El trabajo cooperativo forma parte muy importante en el desarrollo social, puesto que le enseña desde muy temprana edad a los niños y niñas a relacionarse de forma correcta y así aprovechen de manera más eficaz su entorno.

Uno de los propósitos de los juegos cooperativos consiste en ayudar a que las personas se relacionen, al recuperar en el grupo actitudes de confianza, colaboración y solidaridad alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten. Por ello, podemos decir que son importantes para que las personas aprendan a desenvolverse y ayudar a sus iguales.

Están orientados a conseguir un nuevo tipo de cultura en la que no primen tanto las vencedoras sobre las vencidas, en la que todas las personas se preocupen de las demás en beneficio de todo el grupo.

Los juegos cooperativos, también tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio recíproco, donde no se mira a la otra como competidora, sino como una compañera de juego.

En consecuencia, promueven la no discriminación de las personas y permiten que niños y niñas de culturas y hábitos diferentes se unan para aprender y disfrutar

Para Cruz, D. y Lucena M. (2010) "El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia". Por

sus partes Orlick, T. (1997), dice que, "Las actividades cooperativas nos liberan de competir - para poder crear-, de la exclusión -para poder elegir- y de la agresión."

Por su parte Ruiz y Omeñaca (2009), apuntan sobre juegos cooperativos del siguiente modo que "En este tipo de actividades lúdicas existe una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de las distintas personas, de tal modo que cada uno sólo alcanza la meta del juego si ésta es también alcanzada por el resto de los participantes"

Por otro lado, los juegos cooperativos no requieren materiales de alto costo, todo lo contrario, de hecho, se pueden realizar infinidad de juegos cooperativos, que sólo requieren un profesional formado e imaginativo y un grupo de jugadoras y jugadores dispuestos a participar.

También son juegos sencillos que dejan a un lado las prácticas individualistas y competitivas profundamente arraigadas en los esquemas educativos, estableciendo una profunda crítica y diferencia con modelos en los que priman la competencia, la exclusión, el castigo, la recompensa, el consumo.

Además, los juegos cooperativos están asociados a temas como la educación para la paz, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, la solidaridad, la participación, la identidad, la interculturalidad, la no-violencia.

Según Bedoya, C. A. (s.f.) los valores más importantes que se enfatizan mediante los juegos cooperativos son:

La construcción de una relación social positiva: generan comportamientos pro sociales, basados en unas relaciones solidarias, afectivas y positivas.

a) La empatía: capacidad para situarse en la posición de otra persona para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad.

b) La cooperación: necesaria para resolver tareas y problemas de forma conjunta a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control.

c) La comunicación: desarrollando la capacidad para expresar deliberadamente y auténticamente estados de ánimo, percepciones, conocimientos, emociones, perspectivas.

d) La participación: en una cultura selectiva y discriminatoria, los juegos cooperativos persiguen como valor y como destreza la participación de todos sus miembros.

e) El aprecio y el auto concepto positivo: desarrollando una imagen positiva de sí misma y reconociendo, apreciando y expresando la importancia de las otras personas.

f) La alegría: es un objetivo que no se puede soslayar en tanto que una finalidad de todo proyecto educativo en cualquier edad es el de formar personas felices. En los juegos cooperativos, al desaparecer el miedo al fracaso y al rechazo, generalmente asociado con los juegos competitivos, la finalidad última, la alegría se devela con toda nitidez.

Según Carranza, M (1996), los juegos cooperativos han tomado importancia en el mundo educativo ante la necesidad de incidir, durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, como prioridad, en los contenidos referidos a las actitudes, valores y normas. La expansión desmesurada de los juegos y deportes competitivos ha demostrado el papel compensatorio, que,

en muchas ocasiones, se les otorga a los juegos cooperativos. Se trata de demostrar que no es necesario ganar para disfrutar jugando. Los recursos específicos para trabajar contenidos de actitudes, valores, y normas en el medio educativo son muy escasos, hecho que conlleva el que los juegos cooperativos, idóneos para este tipo de contenidos, asuman un papel indiscutible.

De igual modo, los juegos cooperativos sirven para que los niños logren:

- Poseer más confianza en sus capacidades y en los demás.
- Gestionar conflictos entre ellos y superar miedos.
- Mejorar la comunicación con los demás.
- Comprender tanto a sí mismo como a los demás.
- Permiten a los más débiles tener su espacio y sentirse valorados al igual que el resto.

Los juegos cooperativos, pretende que las personas implicadas aprendan a comunicarse, preocuparse por los demás, potenciar situaciones que fomenten la distensión, buscar la confianza mutua, la estima, el contacto, el cariño hacia los demás.

Por otro lado, un elemento esencial para que estos juegos sean realmente educativos es la reflexión. Es importante fomentar el uso de preguntas, que harán que las niñas y niños se expresen y escuchen, desarrollando a su vez, su capacidad de comprensión. La posibilidad de expresarse tras una experiencia permite a las niñas y niños aliviar sus miedos, aprender a comunicarse y a sentirse parte de un grupo.

Así podemos decir que los juegos cooperativos que pretendan ser educativos deben seguir el método socio-afectivo, que conlleva tres fases:

- a) Sentir a través de experiencias conseguidas tras participar activamente en un juego o cualquier situación de la vida real
- b) Reflexionar sobre algo que hemos vivido. Después de cada juego, en el ámbito escolar, dedicaremos un tiempo a reflexionar sobre la actividad realizada y su posible vinculación con nuestra vida real
- c) Actuar el proceso educativo puede acabar con éxito, si los participantes llevan a la vida práctica su nuevo aprendizaje.

El juego, además de ser valioso en sí mismo, es un recurso metodológico más para conseguir los objetivos educativos que nos proponemos. Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

## **1.5. METODOLOGÍA**

La metodología de investigación compone el medio indispensable para orientar las herramientas de trabajo que orientan el problema de investigación y de esta manera evitar que los resultados estén afectados por factores circunstanciales. Se presentan el diseño y tipo de investigación y las técnicas e instrumentos, seleccionados para lograr el cumplimiento de los objetivos específicos presentados en este trabajo investigativo.

### **1.5.1. Investigación cuantitativa**

La investigación cuantitativa contribuye valores numéricos de encuestas, experimentos, entrevistas con respuestas concretas para ejecutar estudios estadísticos y ver cómo se comportan sus variables. Su método de razonamiento es deductivo, para lo cual trabaja con base en una muestra representativa del universo estudiado.

La investigación cuantitativa se empleó en este caso de estudio con la finalidad que la misma nos permita realizar encuesta y entrevistas con preguntas concretas con relación a la influencia de las estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara, de igual forma se realizó pequeños experimentos en las jornadas de clase virtuales sobre el trabajo cooperativo para poder observar sus reacciones

### **1.5.2. Investigación Cualitativa**

La metodología cualitativa es aquella empleada para abordar una investigación dentro de la observación de comportamiento naturales, discursos, respuestas abiertas para la posterior interpretación de significados.

El uso de la investigación cualitativa en el presente caso de estudio nos permitió describir las cualidades del fenómeno de estudio, es decir que se buscó un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad, para mejorar las estrategias lúdicas y de esta manera el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara. Como tal, se enfocó en todos aquellos aspectos que no pueden ser

cuantificados, es decir, sus resultados, de modo que se trata de una táctica más bien interpretativa, subjetiva, en contraposición con la metodología cuantitativa.

### **1.5.3. Método Descriptivo**

La investigación descriptiva se encarga de detallar las características de la población que está estudiando. Con el método descriptivo lo que se busca es centrarse más en el “¿Qué?”, en lugar del “¿por qué?” del tema de estudio, gracias a la recolección de datos obtenidos de la investigación mediante la observación en la Unidad Educativa “María Esther Enderica Endara” facilitó la verificación de la hipótesis plantada, en donde se indica que a través de la guía de estrategias lúdicas se fomentará el trabajo cooperativo en las niñas y niños de 4 a 5 años de Inicial II.

### **1.5.4. Método Inductivo**

El método inductivo utiliza el raciocinio para obtener conclusiones que parte de hechos aceptados como válidos, para llegar a conclusiones, cuya aplicación sea de carácter general, se inicia con un estudio particular de los hechos y se formulan conclusiones universales que se postulan como leyes, principios o fundamentos de una teoría.

La utilización del método inductivo en el presente caso de estudio radica en conocer la opinión de las autoridades y docentes del nivel INICIAL II de la Unidad Educativa “María Esther Enderica Endara”, la misma que comenzará con información específica para luego emitir opiniones sobre la problemática proyectada para llevar soluciones al tema de investigación.

### **1.5.5. Método Deductivo**

El método deductivo consiste en tomar conclusiones generales para explicaciones particulares, se inicia con análisis de las proposiciones, leyes, postulados y principios de aplicación universal y de comprobación válidas, para aplicarlos a soluciones o hechos particulares. La aplicación del método deductivo en la presente investigación se centra en analizar la falta de estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo de las niñas y niños de 4 a 5 años del grupo de Inicial II de la Unidad Educativa “María Esther Enderica Endara”

### **1.5.6. Método bibliográfico**

El método de investigación bibliográfico es el conjunto de técnicas y estrategias que se emplean para localizar, identificar y acceder a aquellos documentos que contienen la información oportuna para la investigación. Esta investigación está basada en información bibliográfica apoyada en la tecnología como internet y libros para la preparación y sustentación del marco teórico del proyecto.

La utilización del método bibliográfico en el presente caso de estudio permitió realizar comparaciones entre otras investigaciones sobre el trabajo cooperativo en niños de 4 a 5 años, lo que nos permitió conocer los efectos positivos y negativos de estas investigaciones, además de estrategias que deben ser consideradas, ya que aportan en gran medida a la elaboración de una guía lúdica que permita el uso correcto de estrategias que fomente el trabajo cooperativo.

### **1.5.7. Técnica de la observación**

La técnica de observación es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, cosas, objetos, acciones, situaciones. etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación. Consiste en observar analíticamente el hecho o caso, para tomar información y registrarla para su posterior análisis, ya que es un elemento fundamental de todo proceso investigativo.

La aplicación de la técnica de observación en la presente investigación permitió observar a los estudiantes en su jornada habitual de clases mediante video de WhatsApp, debido a la pandemia por el Covid-19, brindando la oportunidad de conocer sus formas de reacción ante el trabajo cooperativo, causas y consecuencias del mismo de una forma real, además de poder observar el uso de las estrategias que los docentes aplican en sus jornadas pedagógicas para fomentar el trabajo cooperativo.

### **1.5.8. Técnica de la encuesta**

La encuesta, es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz, la producción de un cuestionario y de esta manera recolectar datos e interpretar los resultados, adquisición de información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se puede conocer la opinión o valoración del sujeto seleccionado en una muestra sobre asunto dado.

La aplicación de la técnica de la encuesta permitió poder realizar preguntas concretas a los docentes de Inicial II y Autoridades de la Unidad Educativa “María Esther Enderica

Endara” sobre el trabajo cooperativo y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de las niñas y niños de 4 a 5 años de edad del grupo de Inicial II.

### **1.5.9. Cuestionario**

El cuestionario es un instrumento básico de la observación en la encuesta y en la entrevista. En el cuestionario se formula una serie de preguntas que permiten medir una o más variables. Posibilita observar los hechos a través de la evaluación que hace de los mismos el encuestado o entrevistado, limitándose la investigación a las valoraciones subjetivas de éste, es un instrumento de recogida de datos rigurosamente estandarizados que operacionaliza las variables objeto de observación e investigación.

El cuestionario que se aplicó en la presente investigación estuvo estructurado de 10 preguntas cerradas, relacionada a la problemática del trabajo cooperativo en niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa “María Esther Enderica Endara”, con la finalidad de obtener datos concretos sobre el caso de estudio, y de esta manera poder obtener conclusiones generales del mismo.

### **1.5.10. Lista de cotejo**

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación, es un material o un conjunto de acciones que permiten obtener información relevante sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es necesario mencionar que este instrumento se ejecutó en dos tiempos con la misma destreza, pero con diferentes actividades, la primera aplicación se la realizo para evidenciar las falencias de desarrollo de cada una de las destrezas mediante la aplicación de

actividades usuales y la segunda aplicación fue ejecutada con actividades de la Guía didáctica de estrategias lúdicas para el trabajo cooperativo en casa.

El (MINEDUC, 2014) en su instrumento curricular propone como instrumento de evaluación en el tiempo presente de las actividades al instrumento lista de cotejo misma que ha considerado para hacer la toma de datos para esta investigación, argumentando que esta herramienta sirve para registrar la presencia o ausencia de actitudes, características y destrezas en relación al ámbito que se quiera evaluar contemplando como parámetros o valores cualitativos a ; ADQUIRIDOS (A), EN PROCESO (EP), e INICIADO (I)

#### **1.5.11. Población y muestra**

El tipo de investigación es un estudio correlacional que consiste en ver la relación entre la variable independiente y dependiente. La población utilizada en la investigación es finita porque se enfoca específicamente en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa “María Esther Enderica Endara” y como muestra se tomará al total de 17 elementos que conforman la población.

## CAPITULO II

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

#### ENCUESTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA ESTHER ENDERICA ENDARA”

Fecha: 05/05/2021

Entrevistado (a): Lcda. Marjorie Rojas

Entrevistador (a): Karla Patricia Solórzano Pacheco

#### Introducción

La presente encuesta tiene como objetivo evaluar a la docente encargada a través de una serie de preguntas cerradas para conocer el nivel de conocimientos que tienen sobre la temática denominada “Estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II, en la Unidad Educativa “María Esther Enderica Endara”, ubicada en la comunidad “La Medianía”, del cantón El Carmen.

Se le agradece su colaboración al contestar la siguiente encuesta, la cual será clave fundamental para la investigación realizada.

Nº	Peguntas	Si	A veces	No
1	¿Considera que mediante estrategias lúdicas se puede fomentar el trabajo cooperativo de los niños y niñas?	X		
2	¿Usted aplica estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza a los niños y niñas durante sus jornadas educativas?	X		
3	¿Aplica las estrategias lúdicas para potenciar la imaginación, creatividad, seguridad y confianza en los niños a través del trabajo cooperativo?	X		
4	¿Cree usted que el trabajo cooperativo ayuda a representar situaciones de la vida cotidiana o lo que puede ocurrir en el entorno que lo rodea?	X		
5	¿Evalúa las habilidades sociales en los niños y niñas dentro de la jornada académica?	X		

6	¿Utiliza el trabajo cooperativo para perfeccionar las habilidades sociales y de convivencia en los niños y niñas?	X		
7	¿El trabajo cooperativo desarrolla las habilidades propias para el desarrollo integral en los niños y niñas?	X		
8	¿Está de acuerdo que por medio de la aplicación de estrategias lúdicas los niños y niñas pueden aprender de manera cooperativa los contenidos enseñados?	X		
9	¿Cree usted que mediante la aplicación de estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, a través del trabajo cooperativo se puede obtener un mejor rendimiento de los niños y niñas?	X		
10	¿Piensa usted que una guía didáctica como metodología de enseñanza aprendizaje puede ayudar al desarrollo las actividades lúdicas adecuadas para potenciar el trabajo cooperativo?	X		

## INTERPRETACIÓN DE DATOS

La docente afirma que la mayoría de trabajos que se hacen en el aula con estudiantes de inicial se basan en el trabajo cooperativo, de una u otra forma siempre se trata de trabajar en pequeños grupos para simplificar la tarea de todos los involucrados, y por lo general en el nivel de educación inicial se aprende mediante el juego.

Debido a la situación de pandemia los niños y niñas han trabajado desde casa mediante el desarrollo de proyectos interdisciplinario basados en estrategias que potencian las habilidades y destrezas del estudiante, y en la mayoría de estas actividades se involucra a más de una persona para que el aprendizaje tenga sentido, si los niños estuvieran en el aula de clase se trabajaría en pequeños equipos, por lo tanto en casa se trabaja con la ayuda de los familiares de esta forma se fomenta el trabajo cooperativo desde el hogar como parte fundamental de su desarrollo integral.

## ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

### 1 ¿Su representado Actúa con autonomía, independencia y seguridad en actividades de la vida diaria?

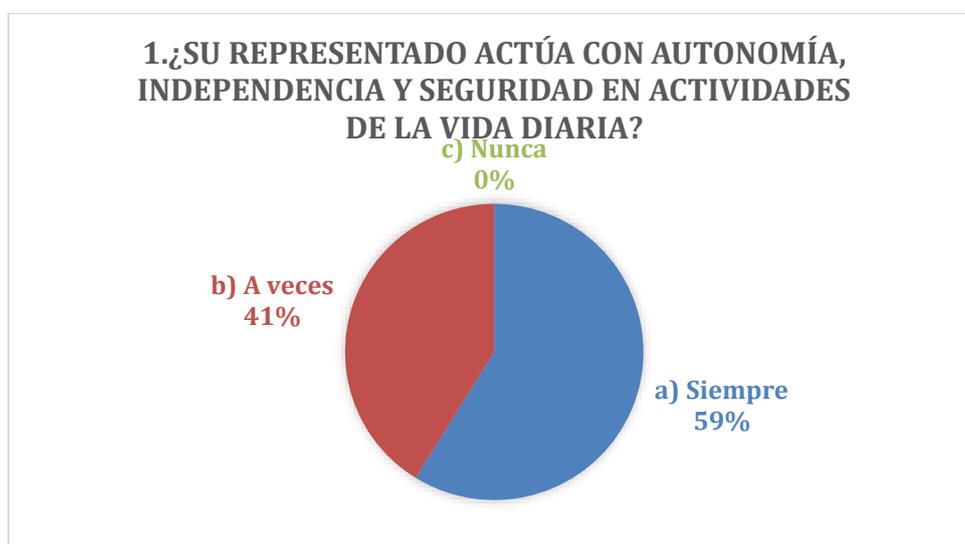
Tabla No 1

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Siempre	10	58.82%
b) A veces	7	41.18%
c) Nunca	0	0%
Total	17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE.

Grafico No. 1



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

### Análisis e interpretación de datos

De acuerdo al cuadro N° 1, relacionada a la pregunta ¿Su representado Actúa con autonomía, independencia y seguridad en actividades de la vida diaria?, un 58,82 % afirman que siempre, el 41.18 % que a veces; y la opción Nunca no obtuvo resultados, es decir, un poco más de la mitad de los estudiantes muestran tener autonomía, independencia y seguridad.

## 2 ¿Interactúa con la familia y personas cercanas de manera espontánea en reuniones?

*Tabla No 2*

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Siempre	9	52.94%
b) A veces	8	47.06%
c) Nunca	0	0%
Total	17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 2*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

### **Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro N° 2, relacionada a la pregunta ¿Interactúa con la familia y personas cercanas de manera espontánea en reuniones?, un 52,94 % afirman que siempre, el 47.06 % que a veces; y la opción Nunca no obtuvo resultados, es decir, la mayoría de los padres opinan que sus hijos pueden relacionarse espontáneamente con otras personas en las reuniones.

### 3 Juega con otros amigos.

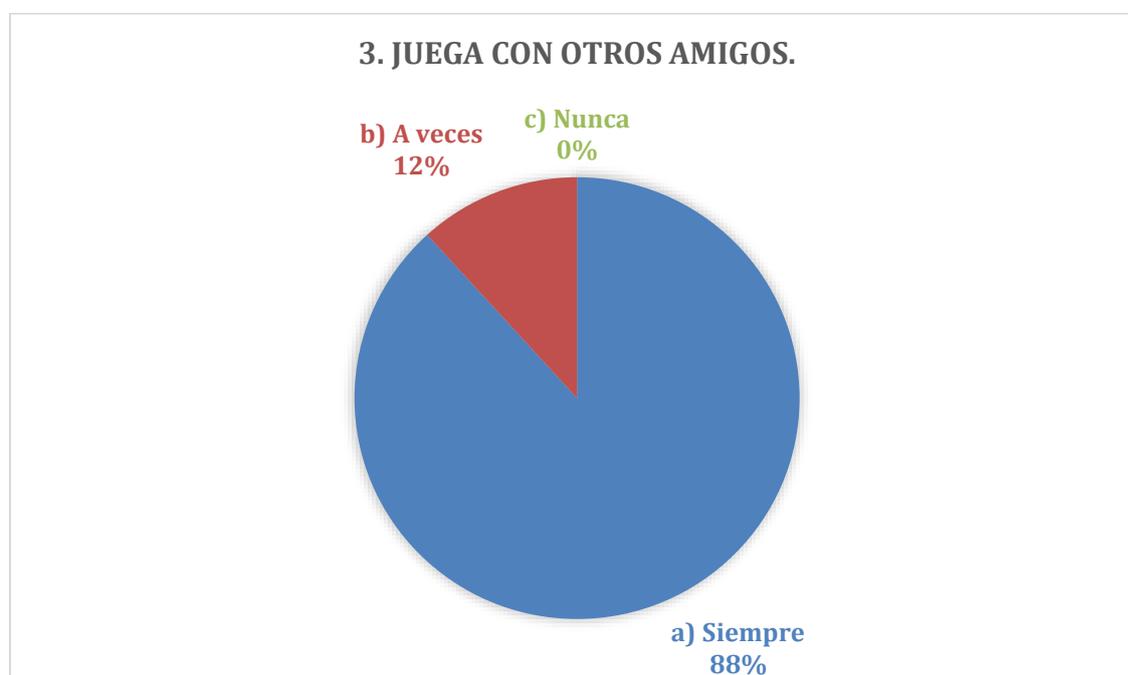
Tabla No 3

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Siempre	15	88.24%
b) A veces	2	11.76%
c) Nunca	0	0%
Total	17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

Grafico No. 3



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

#### Análisis e interpretación de datos

De acuerdo al cuadro N° 3, relacionada a la pregunta ¿Juega con otros amigos?, un 88,24 % afirman que siempre, el 11,76 % que a veces; y la opción Nunca no obtuvo resultados, es decir, la mayoría de los padres opinan que sus hijos si se relacionan para el juego con niños de su propia edad.

#### 4 Respetar las normas de convivencia familiar.

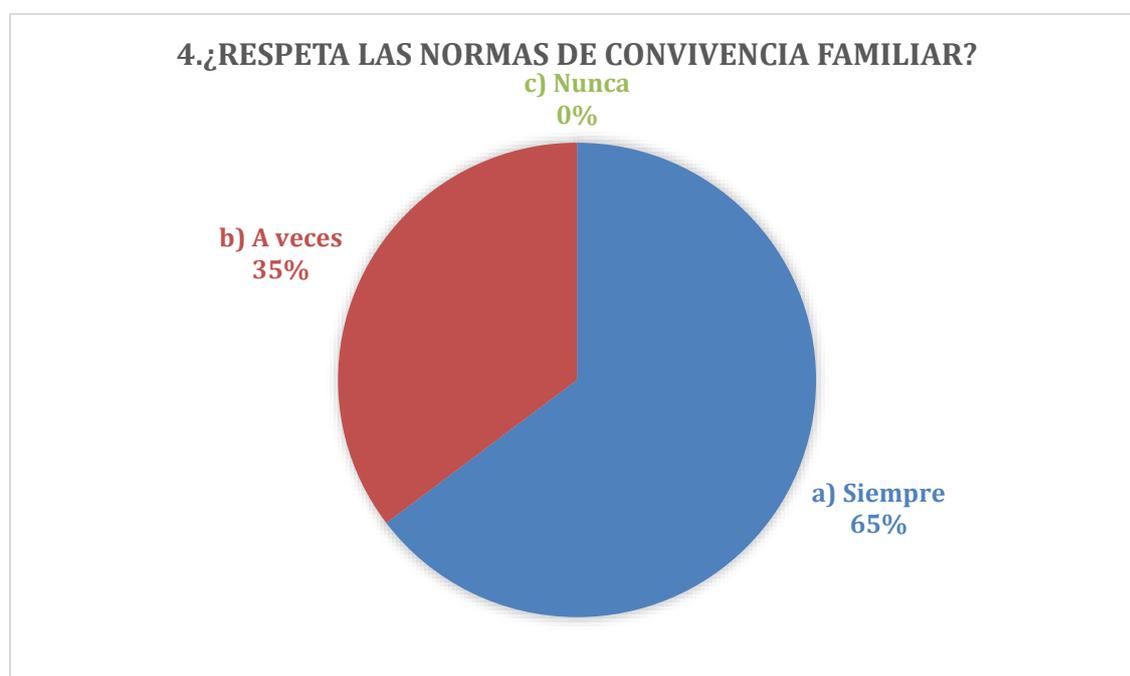
Tabla No 4

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Siempre	11	64.70%
b) A veces	6	35.30%
c) Nunca	0	0%
Total	17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

Grafico No. 4



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

#### Análisis e interpretación de datos

De acuerdo al cuadro N° 4, relacionada a la pregunta ¿Respetar las normas de convivencia familiar?, un 64,70 % afirman que siempre, el 35.30 % que a veces; y la opción Nunca no obtuvo resultados, se puede observar a través del resultado que en su mayoría los niños respetan las normas de convivencia familiar, pero a veces no las reconocen.

**5 ¿Cree usted que las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje le han ayudado al trabajo cooperativo de su representado?**

*Tabla No 5*

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Siempre	17	100%
b) A veces	0	0%
c) Nunca	0	0%
Total	17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 5*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro N° 5, relacionada a la pregunta ¿Cree usted que las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje le han ayudado al trabajo cooperativo de su representado?, un 100 % afirman que siempre, la opción a veces y Nunca no obtuvieron resultados, se puede observar a través del resultado que en su mayoría de los representantes aprueban las actividades lúdicas como parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

**6 ¿Cree usted que es necesario realizar talleres para entender las estrategias lúdicas y el trabajo cooperativo?**

*Tabla No 6*

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Siempre	15	88.24%
b) A veces	2	11.76%
c) Nunca	0	0%
Total	17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 6*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro N° 6, relacionada a la pregunta ¿Cree usted que las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje le han ayudado al trabajo cooperativo de su representado?, un 88.24 % afirman que siempre, el 11,76 % que a veces; y la opción Nunca no obtuvo resultados, la mayoría de padres de familia comprenden que es necesario aprender más sobre las estrategias lúdicas y su necesidad de ser aplicadas.

**7 ¿Considera usted que es importante el trabajo cooperativo en el proceso de aprendizaje y el comportamiento de su representado?**

*Tabla No 7*

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Si	14	82.35%
b) A veces	3	17.65%
c) No	0	0%
Total	17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 7*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro N° 7, relacionada a la pregunta ¿Considera usted que es importante el trabajo cooperativo en el proceso de aprendizaje y el comportamiento de su representado?, un 82.35 % afirman que sí, el 17,65 % que a veces; y la opción No obtuvo resultados, la mayoría de padres de familia afirman que es importante el trabajo cooperativo en el proceso de aprendizaje.

**8. ¿Considera usted necesario la aplicación de las estrategias lúdicas en clase y en casa para el mejor desarrollo integral de los estudiantes?**

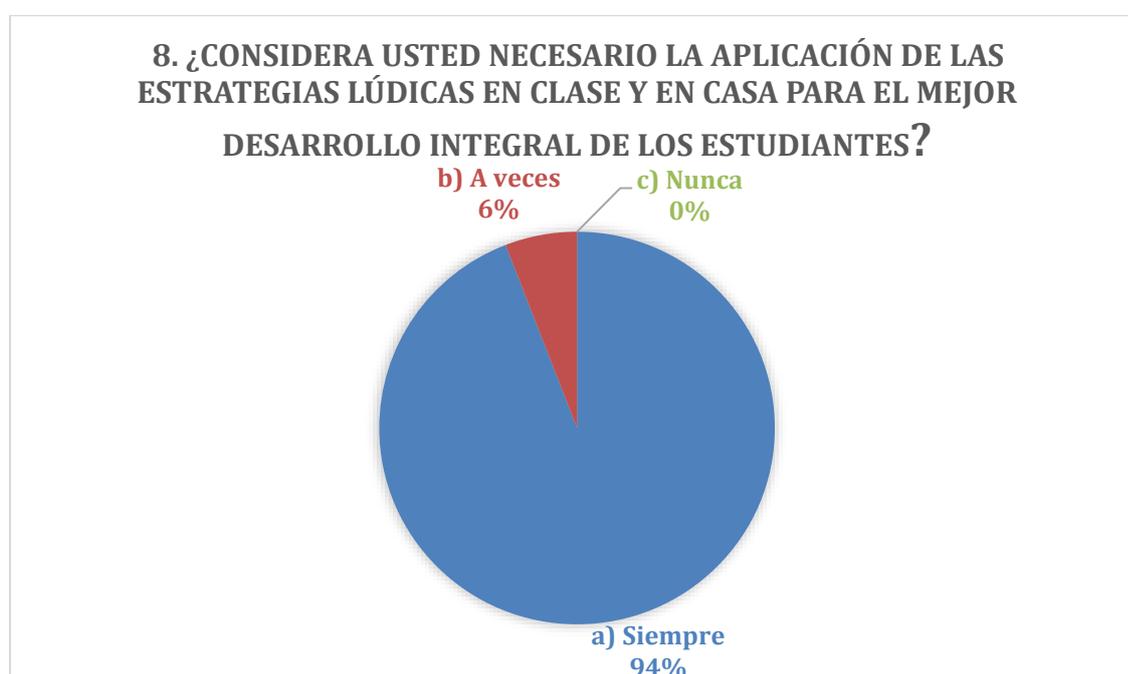
*Tabla No 8*

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Siempre	16	94.12%
b) A veces	1	5.88%
c) Nunca	0	0%
Total	17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 8*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro N° 8, relacionada a la pregunta ¿Considera usted necesario la aplicación de las estrategias lúdicas en clase y en casa para el mejor desarrollo integral de los estudiantes?, un 94.12 % afirman que siempre, el 5.88 % que a veces; y la opción Nunca obtuvo resultados, la mayoría de padres de familia consideran necesario la aplicación de las estrategias lúdicas en clase y en casa para el mejor desarrollo integral de los estudiantes

**9 ¿Cree usted que es necesario una guía para establecer las estrategias idóneas para potenciar el trabajo cooperativo de los estudiantes?**

*Tabla No 9*

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Si	17	100%
b) A veces	0	0%
c) No	0	0%
Total	17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 9*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro N° 9, relacionada a la pregunta ¿Cree usted que es necesario una guía para establecer las estrategias idóneas para potenciar el trabajo cooperativo de los estudiantes?, un 100 % afirman que sí, la opción a veces y No, no obtuvieron resultados, se puede observar a través del resultado que en su mayoría los representantes aprueban una guía para establecer las estrategias idóneas para potenciar el trabajo cooperativo de los estudiantes.

**10 ¿Le gustaría participar conjuntamente con su niña y niño a la aplicación de una Guía Didáctica con estrategias lúdicas que refuercen el trabajo cooperativo?**

*Tabla No 10*

VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Si	17	100%
b) A veces	0	0%
c) No	0	0%
Total	17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 10*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Padres de familia del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro N° 10, relacionada a la pregunta ¿Le gustaría participar conjuntamente con su niña y niño a la aplicación de una Guía Didáctica con estrategias lúdicas que refuercen el trabajo cooperativo?, un 100 % afirman que sí, la opción a veces y No, no obtuvieron resultados, se puede observar a través del resultado que en su mayoría los representantes aprueban participar de una Guía Didáctica con estrategias lúdicas que refuercen el trabajo cooperativo.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### CONCLUSIONES

- Al poner en marcha la investigación sobre las estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara, se tomaron en cuenta las variables ocurridas durante el presente año lectivo por el COVID-19 y la pandemia, y a pesar de aplicar las estrategias en casa se pudieron observar excelentes resultados al aplicar la propuesta con la ayuda de la docente tutora y los padres de familia.
- Las estrategias lúdicas son la base fundamental de la educación inicial, debido a que mediante ellas se incentiva al niño o niña a una participación activa y efectiva, al llamar la atención del estudiante el docente logra que se adquiera de mejor manera el conocimiento, afirmando que el docente es el guía para la apropiación de conocimiento por parte del niño o la niña.
- La sociedad está basada en el cooperativismo, es decir la interacción necesaria entre los individuos crea una sociedad, por lo tanto, la mejor manera de explotar este rasgo es guiarlo hacia el camino de la adquisición de conocimiento y la puesta en práctica del mismo, cuando un estudiante aprende a trabajar de forma cooperativa es poseedor de innumerables formas de aprender, puesto que el abanico de oportunidades se expande más.

## RECOMENDACIONES

- No toda estrategia lúdica se puede aplicar al trabajo cooperativo. Durante el proceso de investigación se encontró un sinnúmero de estrategias interesantes en su mayoría para ser aplicadas de manera competitiva, mas no cooperativa, hay que entender la diferencia entre estos dos términos para poder establecer las mejores opciones, se recomienda que antes de aplicar cualquier estrategia lúdica en el campo de la educación inicial se observen bien los resultados que se quieren obtener, el trabajo cooperativo no siempre es competencia.
- El proceso educativo de los niños y niñas de inicia no avanza al mismo ritmo para cada uno de ellos, es indispensable conocer la realidad socioemocional des estudiante y sus familiar para poder adaptar estrategias adecuadas, por lo que se recomienda en primer lugar conocer el ambiente del estudiante y sus necesidades para poder tomar las mejores decisiones, es cierto que es difícil establecer una situación generalizada dentro de un grupo diverso de estudiantes, pero es responsabilidad del docente buscar el punto medio para fortaleces las actitudes y superar los límites de los niños y niñas.
- La sociedad cada día crece más en tecnología, en invenciones y demás, es necesario que el docente también vaya al paso con las necesidades de la situación actual, por lo que la investigación continua y el autoaprendizaje deben ser la base de un buen docente



**CAPITUL III**

**PROPUESTA**



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"**

**GUÍA DIDÁCTICA:**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FOMENTAR EL TRABAJO COOPERATIVO EN  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS**



**AUTORA:**

**KARLA PATRICIA SOLÓRZANO PACHECO**

El Carmen, abril del 2021



## TEMA

GUÍA DIDÁCTICA: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FOMENTAR EL TRABAJO COOPERATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS

## INTRODUCCIÓN

El trabajo cooperativo es una de las herramientas educativas en auge en nuestras clases por diversas razones: es apto para cualquier área o materia, resulta útil para los distintos niveles educativos y es adecuado para todos los estudiantes. Así, permite trabajar con los que presentan mayores cualidades o capacidades y con los que tienen necesidades educativas especiales o, simplemente, un ritmo de aprendizaje más lento en comparación con el resto de la clase.

Esto, sumado a que fomenta que los estudiantes aprendan los unos de los otros haciendo valer sus puntos fuertes y colaborando para obtener un resultado final óptimo, fue motivo para proponer y llevar a cabo la presente guía didáctica. Esta experiencia tiene un enfoque multinivel en el que se llevaron a cabo distintos talleres, para el alumnado de 4 y de 5 años de la Unidad Educativa.

El proyecto inicial comenzó estableciendo un calendario de diez sesiones en total, repartidas en distintos días a lo largo del primer parcial del año lectivo, con una duración de cuarenta y cinco minutos cada una, buscando, a través de las actividades el desarrollo integral de los estudiantes.

## **JUSTIFICACIÓN**

Durante la aplicación de las encuestas y la lista de cotejo se pudo evidenciar que la mayoría de estudiantes de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara manejan estrategias de trabajo grupal gracias al trabajo activo de la docente que es conocedora de las técnicas del trabajo cooperativo y sus beneficios, así mismo se evidencia que la ayuda de los padres de familia en los hogares es una base importante para este proceso debido a la realidad de la situación actual con la pandemia por el COVID-19, por lo tanto las estrategias presentadas a continuación tienen un enfoque dedicado a fortalecer el vínculo ya obtenido con el trabajo cooperativo y el trabajo en el hogar y en las clases virtuales.

## **OBJETIVOS**

### **General**

● Diseñar una guía didáctica para el desarrollo de estrategias lúdicas que fomenten el trabajo cooperativo de los niños y niñas de 4 a 5

### **Específico**

- ✓ Distinguir las diferentes estrategias lúdicas mediante el método documental e investigación de campo
- ✓ Aplicar las planificaciones propuestas para mejorar la relación entre estrategia lúdica y trabajo cooperativo
- ✓ Determinar el nivel de trabajo cooperativo y sus dificultades dentro del aula de los niños y niñas de 4 a 5 años a través del método de observación.

*Fertilizantes*



PLANIFICACIÓN

Experiencia de Aprendizaje: PUZLES COOPERATIVO

Grupo de Edad: 4 a 5 años

Tiempo Estimado/Fecha: Nombre de la Institución: UE María Esther Enderica Endara

Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje: formar equipos de trabajo para armar rompecabezas en un juego de velocidad

Elemento Integrador: rompecabezas

Ámbitos	Destrezas	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
<b>DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL.</b>	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares	<p>Desarrollo: La docente forma los equipos de trabajo</p> <p>La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego</p> <p>Demuestra a las niñas y niños el juego a realizarse.</p> <p>Cada equipo de niño tiene un rompecabezas con el mismo número de piezas de igual tamaño y dificultad.</p> <p>Los participantes deben armar el rompecabezas en el menor tiempo posible y luego describir la imagen lograda</p> <p>Si se equivocan en mencionar la imagen representada pierden el turno.</p> <p>Cierre: en este juego se incentiva la velocidad y el trabajo en equipo gana aquel que lo complete y pueda explicar correctamente la imagen.</p>	<p>Rompecabezas</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li> <li>Se concentra para no equivocarse al ordenar las piezas, ya que de hacerlo pierde el juego.</li> </ul>

## LISTA DE COTEJO

### ACTIVIDAD No 1: PUZLES COOPERATIVO

Grupo de edad: 4 a 5 años

Ámbito de aprendizaje: CONVIVENCIA.

Nombres de niñas y niños

**Destreza:** Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares

#### EVALUACION DE LOGRO

- + Participa de forma activa en el grupo de trabajo
- + Se concentra para no equivocarse al ordenar las piezas, ya que de hacerlo pierde el juego.
- + Memoriza las piezas del rompecabezas
- + Sigue órdenes

N°

INICIADO

EN PROCESO

ADQUIRIDO

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "María Esther Enderica Endara"

**Elaborado por:** Karla Patricia Solórzano Pacheco

**Experiencia de Aprendizaje: EL TELÉFONO DESCOMPUESTO**

**Grupo de Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo Estimado/Fecha:** **Nombre de la Institución:** UE María Esther Enderica Endara

**Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje:** formar equipos de trabajo para la actividad del teléfono descompuesto

**Elemento Integrador:** frases

Ámbitos	Destrezas	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
<b>DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL.</b>	Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros	<p>Desarrollo: La docente forma los equipos de trabajo</p> <p>La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego, pero da libertad a cualquiera de los niños proponer una norma o recompensa del juego.</p> <p>La docente invita a tres estudiantes para realizar una demostración del teléfono descompuesto.</p> <p>Cada equipo se coloca en línea de forma horizontal sentados uno junto al otro.</p> <p>El primer participante escucha de la maestra la frase guía de manera muy baja para que de igual modo se la pase al compañero de al lado.</p> <p>Cierre: Gana el equipo que pueda reproducir de manera más exacta que se le dio al inicio</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li><li>• Se concentra para no equivocarse al escuchar lo que le diga el compañero.</li></ul>

## LISTA DE COTEJO

### ACTIVIDAD No 2: EL TELÉFONO DESCOMPUESTO

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: CONVIVENCIA.		
N°	Nombres de niñas y niños	<b>Destreza:</b> Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros <b>EVALUACION DE LOGRO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li> <li>✚ Se concentra para no equivocarse al escuchar lo que le diga el compañero.</li> <li>✚ Recuerda con facilidad las palabras que se le indicaron</li> <li>✚ Sigue órdenes y propone nuevas</li> </ul>		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "María Esther Enderica Endara"  
 Elaborado por: Karla Patricia Solórzano Pacheco

## PLANIFICACIÓN

**Experiencia de Aprendizaje: TAC TAC**

**Grupo de Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo Estimado/Fecha:**

**Nombre de la Institución:** UE María Esther Enderica Endara

**Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje: formar equipos de trabajo para la actividad del TAC TAC**

**Elemento Integrador:** pintura, pliego de cartulina, pinceles

Ámbitos	Destrezas	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
<b>DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL. CONVIVENCIA</b>	Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad	<p>Desarrollo: La docente forma los equipos de trabajo</p> <p>2 La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego, indicando que cada equipo tiene que completar el cuadro que está pegado en la pared, se les indica que el dibujo tiene que hacerse por turno, es decir cada uno tendrá su turno para agregar algo más a la pintura, el equipo que termine primero debe indicar a que se refiere su cuadro.</p> <p>Cierre: Cada equipo se coloca en línea frente a su cartulina y comienza la actividad.</p>	<p>Pintura, pliego de cartulina, pinceles</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li> <li>Demuestra creatividad al momento de pintar en la cartulina.</li> </ul>

## LISTA DE COTEJO

### ACTIVIDAD No 3: TAC TAC

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: CONVIVENCIA.		
	Nombres de niñas y niños	<p><b>Destreza:</b> Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.</p> <p><b>EVALUACION DE LOGRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li> <li>+ Demuestra creatividad al momento de pintar en la cartulina.</li> <li>+ Recuerda con facilidad las reglas de la actividad</li> <li>+ Sigue órdenes</li> </ul>		
N°		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
<p><b>Fuente:</b> Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "María Esther Enderica Endara"</p> <p><b>Elaborado por:</b> Karla Patricia Solórzano Pacheco</p>				

**PLANIFICACIÓN**

**Experiencia de Aprendizaje: LA HORMIGA Y LA CIGARRA**

**Grupo de Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo Estimado/Fecha:** **Nombre de la Institución:** UE María Esther Enderica Endara

**Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje: formar equipos de trabajo para la actividad del LA HORMIGA Y LA CIGARRA**

**Elemento Integrador:** pelota

Ámbitos	Destrezas	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
<p><b>DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL. CONVIVENCIA</b></p>	<p>Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.</p>	<p>Desarrollo: La docente forma los equipos de trabajo, en esta ocasión nombrará a un pequeño grupo como cigarras y al grupo más grande como hormigas</p> <p>La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, Todos los estudiantes se colocarán de pie y en círculo, y las cigarras se situará en el centro. Les explicaremos que ahora son hormigas obreras que transportan semillas y que tienen la importante misión de proteger una (la pelota) que ha de servirles de alimento durante el invierno. Las cigarras, intentarán robar por todos los medios esa semilla: harán cosquillas a las hormigas para que se les caiga de las manos, saltarán alto o los distraerá, por ejemplo. Podrán moverse allá donde quieran, mientras que las hormigas no podrán dar más de dos pasos. Así, estas últimas lucharán juntas para proteger el alimento como sea. A los 15 minutos se dará por terminada la participación y se cambiará el rol de las cigarras para que todos puedan experimentar las dos caras de la moneda.</p> <p>Cierre: pasare una imagen para que pinten.</p>	<p>Pelota</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li> <li>• Demuestra respeto por sus compañeros.</li> </ul>

## LISTA DE COTEJO

### ACTIVIDAD 4: LA HORMIGA Y LA CIGARRA

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: CONVIVENCIA.		
	Nombres de niñas y niños	<p><b>Destreza:</b> Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.</p> <p><b>EVALUACION DE LOGRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: blue;">+</span> Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li> <li><span style="color: blue;">+</span> Demuestra respeto por sus compañeros.</li> <li><span style="color: blue;">+</span> Recuerda con facilidad las reglas de la actividad</li> <li><span style="color: blue;">+</span> Sigue órdenes</li> </ul>		
N°		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "María Esther Enderica Endara"

**Elaborado por:** Karla Patricia Solórzano Pacheco

## PLANIFICACIÓN

**Experiencia de Aprendizaje: CASTILLO DE NAIPES**

**Grupo de Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo Estimado/Fecha:**

**Nombre de la Institución:** UE María Esther Enderica Endara

**Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje:** formar equipos de trabajo para la actividad del CASTILLO DE NAIPES

**Elemento Integrador:** naipes especiales hechos por la docente del tamaño A6

Ámbitos	Destrezas	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
<b>DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL. CONVIVENCIA</b>	Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables	<p><b>Desarrollo:</b> La docente da la indicación de que se formen equipos de trabajo esta ocasión cada uno puede elegir con quien trabajar (4 integrantes)</p> <p>La docente conversa con las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, entrega el material (las cartas de juego) para que cada equipo comience con la construcción del castillo de naipes, indicando el número de naipes que debe tener cada piso.</p> <p>Los estudiantes se sientan en círculo y comienzan la actividad contando cuantas cartas necesitan para la base.</p> <p><b>Cierre:</b> El equipo que termine su castillo sin que se derrumbe gana</p>	<p>naipes especiales hechos por la docente del tamaño A6</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li> <li>Selecciona a los compañeros con los que siente más afinidad.</li> </ul>

## LISTA DE COTEJO

### ACTIVIDAD No 5: CASTILLO DE NAIPES

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: CONVIVENCIA.		
	Nombres de niñas y niños	<p><b>Destreza:</b> Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables.</p> <p><b>EVALUACION DE LOGRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li> <li>+ Selecciona a los compañeros con los que siente más afinidad.</li> <li>+ Recuerda con facilidad las reglas de la actividad</li> <li>+ Sigue órdenes</li> </ul>		
N°		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
<p><b>Fuente:</b> Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “María Esther Enderica Endara”</p> <p><b>Elaborado por:</b> Karla Patricia Solórzano Pacheco</p>				

## PLANIFICACIÓN

**Experiencia de Aprendizaje: LAS ESTATUAS**

**Grupo de Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo Estimado/Fecha:**

**Nombre de la Institución:** UE María  
Esther Enderica Endara

**Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje:** formar equipos de trabajo para la actividad de las estatuas

**Elemento Integrador:** elementos sin vida

Ámbitos	Destrezas	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
<b>RELACIONES CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL</b>	Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural	<p><b>Desarrollo:</b> La docente forma los equipos de trabajo</p> <p>La docente explica a las niñas y niños respecto al juego que van a realizar, dejando clara las reglas de juego, indicando que cada grupo tendrá un jugador que tomara el rol del gato y los otros serán los ratones, cuando el gato atrape al ratón este tendrá que quedarse inmóvil hasta que otro ratón lo rescate nombrando un ser no vivo que se encuentre cerca y tocándole el hombro, e juego durará 15 minutos, gana el juego aquel grupo que tenga más ratones capturados y liberados. Luego se nombrarán todos los objetos si vida que se usaron para liberar a los ratones.</p> <p><b>Cierre:</b> La docente invita a tres estudiantes para realizar una demostración del juego de las estatuas.</p> <p>Cada equipo se coloca en al lado contrario de la cancha.</p> <p>La docente da inicio al juego.</p>	<p>Objetos sin vida</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li> <li>• Se concentra para no equivocarse al nombrar los objetos sin vida y poder rescatar a sus compañeros.</li> <li>• Recuerda con facilidad las indicaciones del juego y reconoce los objetos a su alrededor</li> <li>• Sigue órdenes</li> </ul>

## LISTA DE COTEJO

### ACTIVIDAD No 6: LAS ESTATUAS

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: relaciones con el medio natural y cultural		
N°	Nombres de niñas y niños	<p><b>Destreza:</b> Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural.</p> <p><b>EVALUACION DE LOGRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li> <li>✚ Se concentra para no equivocarse al nombrar los objetos sin vida y poder rescatar a sus compañeros.</li> <li>✚ Recuerda con facilidad las indicaciones del juego y reconoce los objetos a su alrededor</li> <li>✚ Sigue órdenes</li> </ul>		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
1				
1				
1				
1				
1				
1				
1				
1				
1				
1				
<p><b>Fuente:</b> Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "María Esther Enderica Endara"</p> <p><b>Elaborado por:</b> Karla Patricia Solórzano Pacheco</p>				

**Experiencia de Aprendizaje: HOLA LOCURA**

**Grupo de Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo Estimado/Fecha:**

**Nombre de la Institución:** UE María Esther Enderica Endara

**Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje:** formar equipos de trabajo para la actividad de hola locura

**Elemento Integrador:** elementos sin vida

Ámbitos	Destrezas	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
<b>RELACIONES CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL</b>	Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación	<p>Desarrollo: La docente forma los equipos de trabajo</p> <p>Los niños y niñas se desplazan libremente en un espacio delimitado previamente. A la señal de la docente, van al encuentro unos de otros miembros del mismo grupo, saludándose de la forma más excéntrica y original posible, además de nombrar un elemento del entorno que los rodea y para qué sirve, (por ejemplo; arco, sirve para hacer goles). Pueden hablar, hacer muecas, mímicas, etc. A la segunda señal, se separan y deambulan de nuevo por el espacio, buscando una nueva idea, gana el grupo que haya terminado de saludarse entre todos los miembros en el menor tiempo posible.</p> <p>Cierre: La docente invita a dos estudiantes para realizar una demostración del juego.</p> <p>Cada equipo se coloca en al lado contrario de la cancha.</p>	Ninguno 	<ul style="list-style-type: none"><li>Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li><li>Expresa ideas y emociones a través de la actividad del saludo</li></ul>

## LISTA DE COTEJO

### ACTIVIDAD No 7: HOLA LOCURA

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: relaciones con el medio natural y cultural		
N°	Nombres de niñas y niños	<b>Destreza:</b> Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación <b>EVALUACION DE LOGRO</b> + Participa de forma activa en el grupo de trabajo + Expresa ideas y emociones a través de la actividad del saludo + Recuerda con facilidad las indicaciones del juego y reconoce los objetos a su alrededor + Sigue órdenes		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "María Esther Enderica Endara"  
**Elaborado por:** Karla Patricia Solórzano Pacheco

PLANIFICACIÓN

Experiencia de Aprendizaje: LAS MANOS EN LA MASA

Grupo de Edad: 4 a 5 años

Tiempo Estimado/Fecha:

Nombre de la Institución: UE María Esther Enderica Endara

Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje: formar equipos de trabajo para la actividad de las manos en la masa

Elemento Integrador: plastilina

Ámbitos	Destrezas	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
RELACIONES CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial	<p>Desarrollo: La docente forma los equipos de trabajo</p> <p>Los niños y niñas se sientan según la organización de sus equipos, la docente entrega el material de trabajo a cada equipo y se les indica que tiene que construir un pequeño pueblo con plastilina, pide a los estudiaditas que elijan entre ellos un alcalde y les da la lista de lo que tiene que tener el pueblo, (casas, árboles, calles, carros, personas y animales), el alcalde indica a cada miembro que le corresponde hacer.</p> <p>Cierre: .La docente da inicio al juego aclarando que lo más importante es cómo está organizado el pequeño pueblo y señalando nuevamente lo que debe tener.</p>	<p>Plastilina</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li> <li>Expresa ideas y creatividad a través de la creación de objetos con plastilina</li> </ul>

## LISTA DE COTEJO

### ACTIVIDAD No 8: LAS MANOS EN LA MASA

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: relaciones con el medio natural y cultural		
N°	Nombres de niñas y niños	<p><b>Destreza:</b> Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial</p> <p><b>EVALUACION DE LOGRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li> <li>✚ Expresa ideas y creatividad a través de la creación de objetos con plastilina</li> <li>✚ Recuerda con facilidad las indicaciones del juego y reconoce los objetos a su alrededor</li> <li>✚ Sigue órdenes</li> </ul>		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
<p><b>Fuente:</b> Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “María Esther Enderica Endara”</p> <p><b>Elaborado por:</b> Karla Patricia Solórzano Pacheco</p>				

**Experiencia de Aprendizaje: LA ESCENA**

**Grupo de Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo Estimado/Fecha:**

**Nombre de la Institución:** UE María Esther Enderica Endara

**Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje:** formar equipos de trabajo para la actividad de las manos en la masa

**Elemento Integrador:** escena

Ámbitos	Destrezas	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
<b>RELACIONES CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL</b>	Identificar las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos	<p>Desarrollo: La docente forma los equipos de trabajo y le da un nombre de animal a cada estudiante sea este doméstico o silvestre.</p> <p>Indica de forma general que los equipos deben crear una escena en donde se muestre el valor de la amistad.</p> <p>Los niños y niñas ya en su grupo escuchan con atención las indicaciones de la docente para que puedan formar una escena según los animales que se les dio anteriormente, luego presentarán esta escena frente a sus demás compañeros</p> <p>Cierre: La docente da inicio a la actividad indicando que lo importante es el mensaje de la escena sobre la amistad</p>	Ninguno	<ul style="list-style-type: none"><li>• Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li><li>• Expresa ideas y creatividad a través de la creación de la escena</li></ul>

## LISTA DE COTEJO

### ACTIVIDAD No 9: LA ESCENA

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: relaciones con el medio natural y cultural		
	Nombres de niñas y niños	<p><b>Destreza:</b> Identificar las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos</p> <p><b>EVALUACION DE LOGRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li> <li>✚ Expresa ideas y creatividad a través de la creación de la escena</li> <li>✚ Recuerda con facilidad las indicaciones del juego y reconoce las características del animal que se le asignó</li> <li>✚ Sigue órdenes</li> </ul>		
N°		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
<p><b>Fuente:</b> Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. “María Esther Enderica Endara”</p> <p><b>Elaborado por:</b> Karla Patricia Solórzano Pacheco</p>				

**Experiencia de Aprendizaje: COLLAGE**

**Grupo de Edad:**

4 a 5 años

**Tiempo Estimado/Fecha:**

**Nombre de la Institución:** UE María Esther Enderica Endara

**Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje:** formar equipos de trabajo para la actividad de las manos en la masa

**Elemento Integrador:** COLLAGE

Ámbitos	Destrezas	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
<b>RELACIONES CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL</b>	Identificar características de las plantas por su utilidad, estableciendo diferencias entre ellas.	<p>Desarrollo: La docente forma los equipos de trabajo</p> <p>Indica de forma general que los equipos deben crear un collage con las imágenes de las plantas que se les ha dado, en la derecha las plantas que dan madera y en la izquierda las que sirven como alimentos.</p> <p>Los niños y niñas ya en su grupo reciben el pliego de cartulina, imágenes de diferentes plantas y gomo, comienza el trabajo con la canción "mis amigas las plantas"</p> <p>Cierre: Al terminar cada equipo debe explicar el significado de su collage</p>	Pliego de cartulina, recortes de diferentes plantas, goma	<ul style="list-style-type: none"><li>• Participa de forma activa en el grupo de trabajo</li><li>• Diferencia plantas por su utilidad</li></ul>

## LISTA DE COTEJO

### ACTIVIDAD No 10: COLLAGE

Grupo de edad: 4 a 5 años		Ámbito de aprendizaje: relaciones con el medio natural y cultural		
N°	Nombres de niñas y niños	<b>Destreza:</b> Identificar características de las plantas por su utilidad, estableciendo diferencias entre ellas.  <b>EVALUACION DE LOGRO</b> + Participa de forma activa en el grupo de trabajo + Diferencia plantas por su utilidad + Recuerda con facilidad las indicaciones de la docente + Sigue órdenes		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDOS
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				
23.				
24.				
25.				
26.				
27.				
28.				
29.				
30.				
31.				
32.				
33.				
34.				

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada a niñas y niños de la U.E. "María Esther Enderica Endara"  
**Elaborado por:** Karla Patricia Solórzano Pacheco

## CAPITULO IV

### ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS OBTENIDOS LUEGO DE APLICAR LA PROPUESTA.

Una vez aplicada La Propuesta y la lista de cotejo a las niñas y niños se ha obtenido los siguientes resultados.

*Tabla No 11*

#### ACTIVIDAD No 1: PUZLES COOPERATIVO

Destreza: Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares

CÓDIGO	N.º	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>ACTIVIDAD No 1</b>	1	INICIAL	0	0%
	2	EN PROCESO	0	0%
	3	ADQUIRIDO	17	100%
	Totales		17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 11*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

## Análisis e interpretación de datos

De acuerdo al cuadro No 13, relacionada a destreza: Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares un 100 % a adquirido dicha destreza.

*Tabla No 12*

### ACTIVIDAD No 2: EL TELÉFONO DESCOMPUESTO

Destreza: Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros

CÓDIGO	N.º	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>ACTIVIDAD No 2</b>	1	INICIAL	0	0%
	2	EN PROCESO	0	0%
	3	ADQUIRIDO	17	100%
	Totales		17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 12*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

## Análisis e interpretación de datos

De acuerdo al cuadro No 14, relacionada a destreza: Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros un 100 % a adquirido dicha destreza.

*Tabla No 13*

**ACTIVIDAD No 3: TAC TAC**

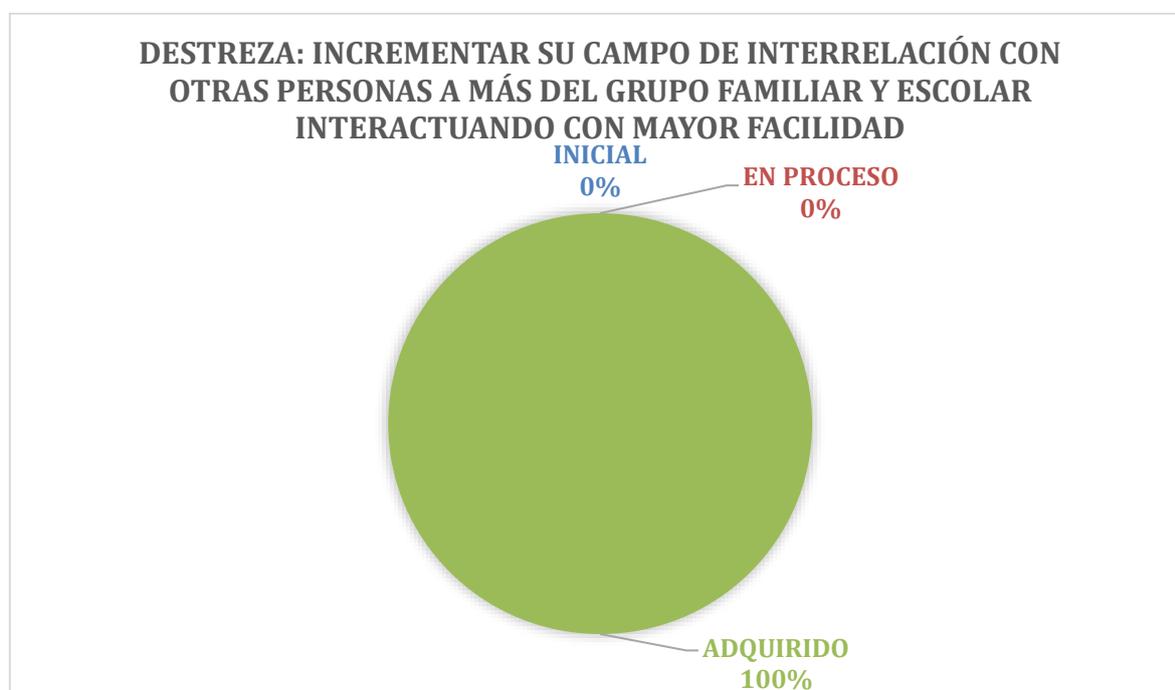
Destreza: Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad

CÓDIGO	N.º	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>ACTIVIDAD No 3</b>	1	INICIAL	0	0%
	2	EN PROCESO	0	0%
	3	ADQUIRIDO	17	100%
	Totales		17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 13*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro No 15, relacionada a destreza: Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad un 100 % a adquirido dicha destreza.

*Tabla No 14*

**ACTIVIDAD No 4: LA HORMIGA Y LA CIGARRA**

Destreza: Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.

CÓDIGO	N.º	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>ACTIVIDAD No 4</b>	1	INICIAL	0	0%
	2	EN PROCESO	0	0%
	3	ADQUIRIDO	17	100%
	Totales		17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 14*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro No 16, relacionada a destreza: Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros un 100 % a adquirido dicha destreza.

*Tabla No 15*

**ACTIVIDAD No 5: CASTILLO DE NAIPES**

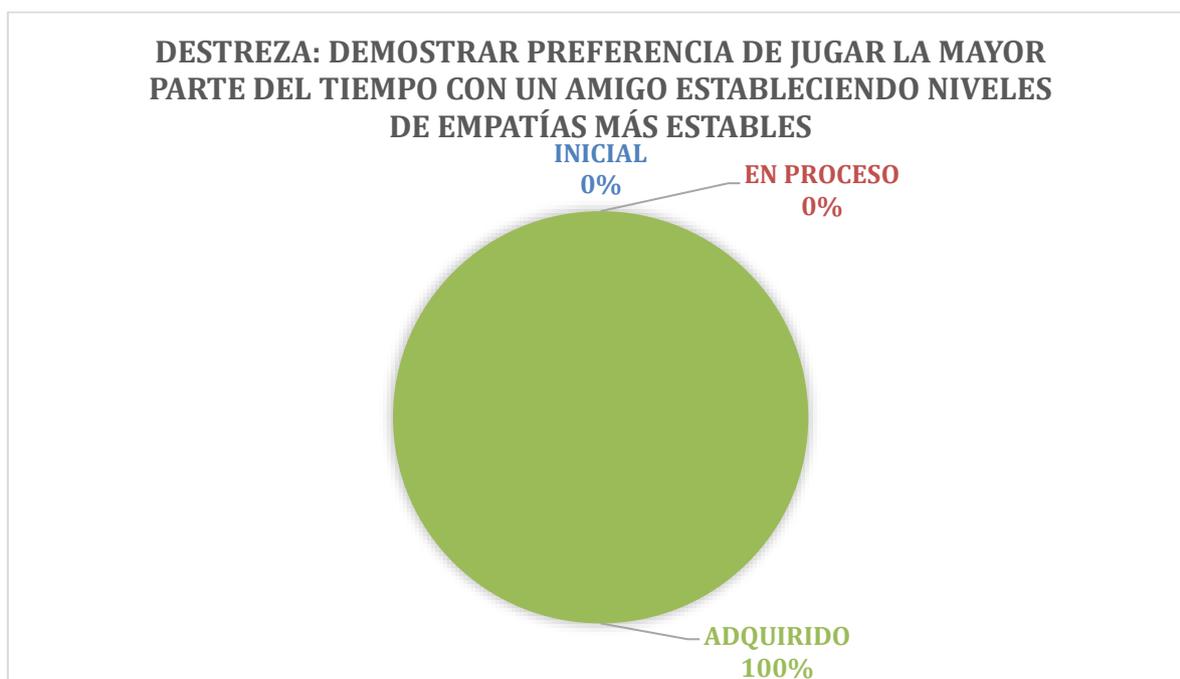
Destreza: Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables

CÓDIGO	N.º	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>ACTIVIDAD No 5</b>	1	INICIAL	0	0%
	2	EN PROCESO	0	0%
	3	ADQUIRIDO	17	100%
	Totales		17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 15*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro No 17, relacionada a destreza: Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables un 100 % a adquirido dicha destreza.

*Tabla No 16*

**ACTIVIDAD No 6: LAS ESTATUAS**

Destreza: Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural.

CÓDIGO	N.º	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>ACTIVIDAD No 6</b>	1	INICIAL	0	0%
	2	EN PROCESO	0	0%
	3	ADQUIRIDO	17	100%
	Totales		17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 16*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro No 18, relacionada a destreza: Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural, un 100 % a adquirido dicha destreza.

*Tabla No 17*

**ACTIVIDAD No 7: HOLA LOCURA**

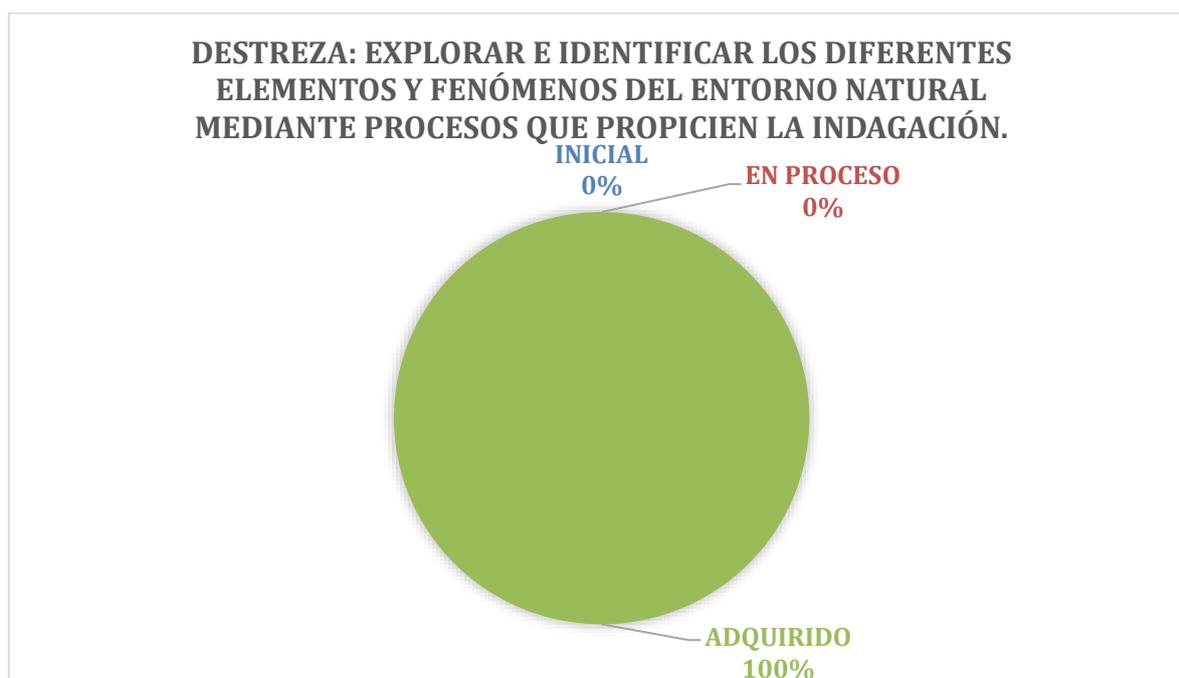
Destreza: Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación

CÓDIGO	N.º	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>ACTIVIDAD No 7</b>	1	INICIAL	0	0%
	2	EN PROCESO	0	0%
	3	ADQUIRIDO	17	100%
	Totales		17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 17*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro No 19, relacionada a destreza: Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación, un 100 % a adquirido dicha destreza.

*Tabla No 18*

**ACTIVIDAD No 8: LAS MANOS EN LA MASA**

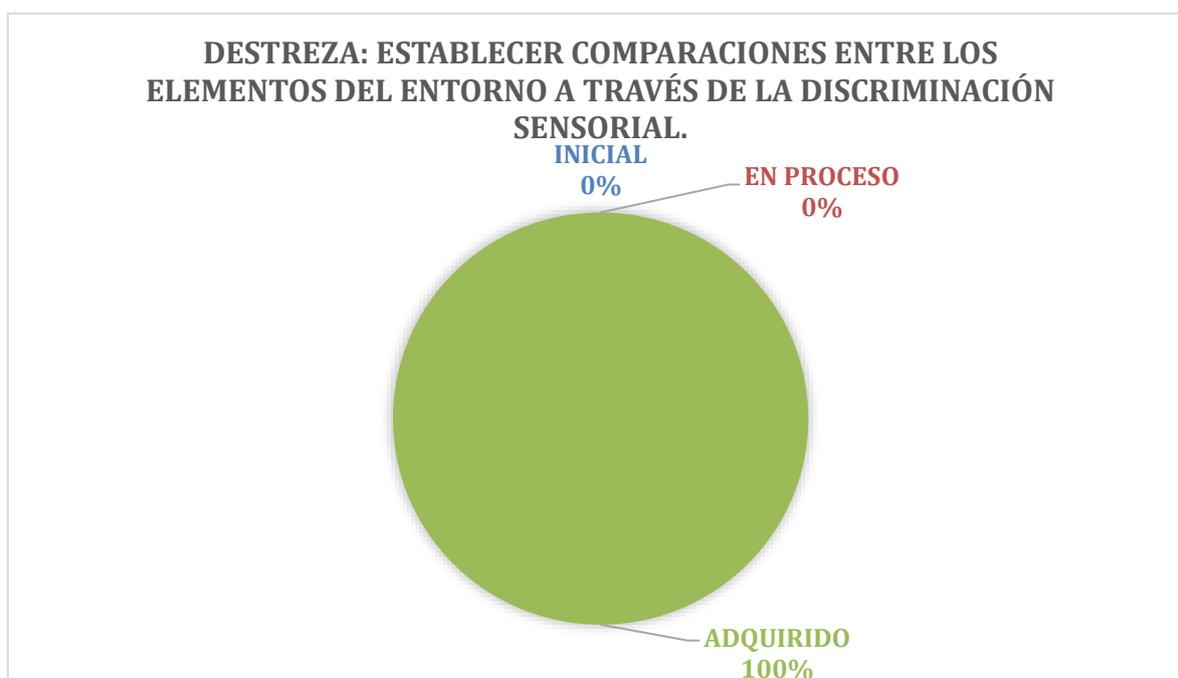
Destreza: Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial

CÓDIGO	N.º	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>ACTIVIDAD No 8</b>	1	INICIAL	0	0%
	2	EN PROCESO	0	0%
	3	ADQUIRIDO	17	100%
	Totales		17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 18*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro No 20, relacionada a destreza: Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial, un 100 % a adquirido dicha destreza.

*Tabla No 19*

**ACTIVIDAD No 9: LA ESCENA**

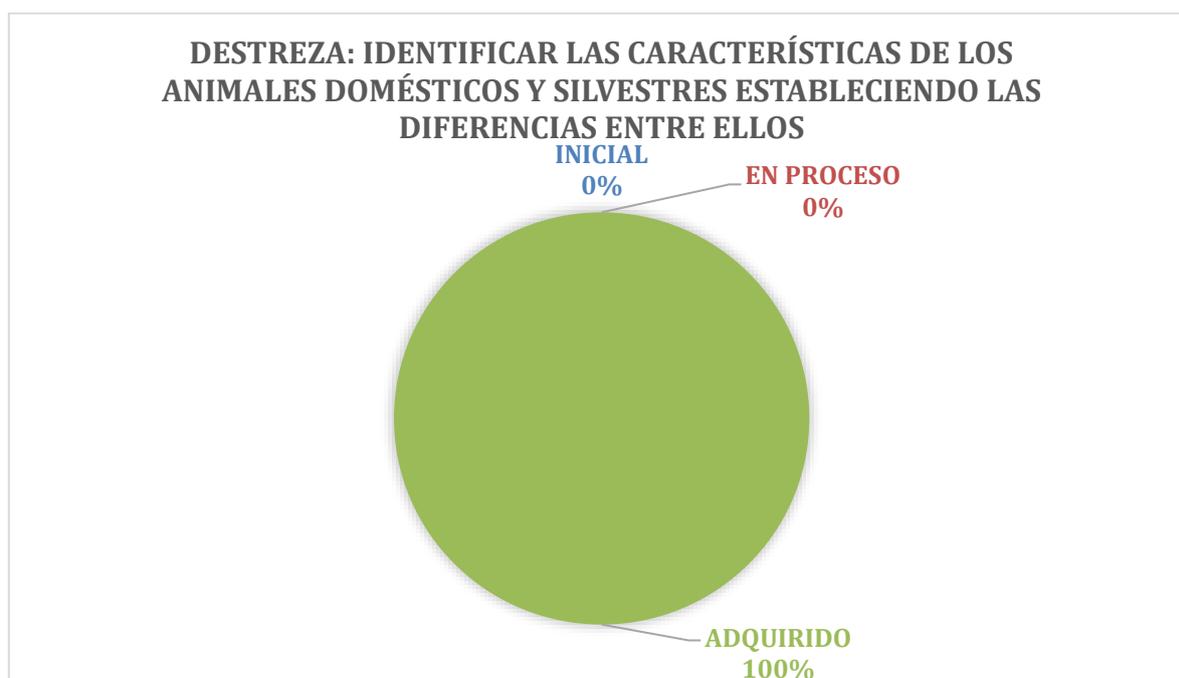
Destreza: Identificar las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos

CÓDIGO	N.º	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>ACTIVIDAD No 9</b>	1	INICIAL	0	0%
	2	EN PROCESO	0	0%
	3	ADQUIRIDO	17	100%
	Totales		17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 19*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro No 21, relacionada a destreza: Identificar las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos, un 100 % a adquirido dicha destreza.

*Tabla No 20*

**ACTIVIDAD No 10: COLLAGE**

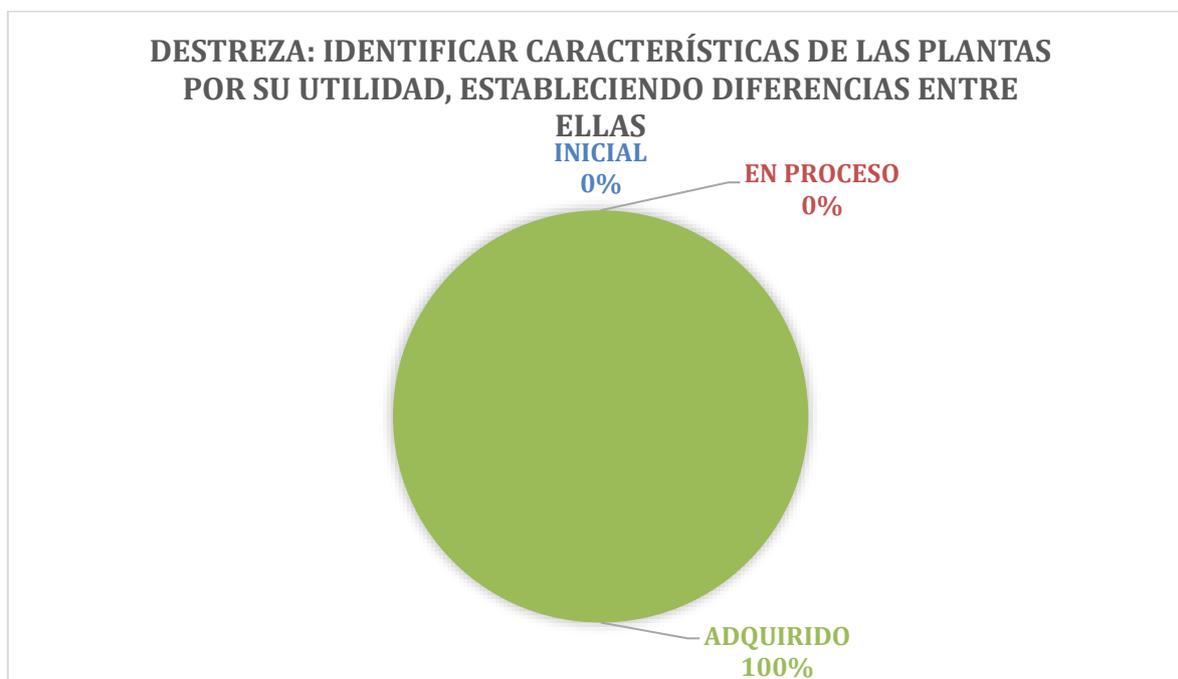
Destreza: Identificar características de las plantas por su utilidad, estableciendo diferencias entre ellas

CÓDIGO	N.º	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>ACTIVIDAD No 10</b>	1	INICIAL	0	0%
	2	EN PROCESO	0	0%
	3	ADQUIRIDO	17	100%
	Totales		17	100%

Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

*Grafico No. 20*



Elaborado por: SOLÓRZANO, Karla

Fuente: Estudiantes del nivel de INICIAL II de la UE MEEE

**Análisis e interpretación de datos**

De acuerdo al cuadro No 21, relacionada a destreza: Identificar características de las plantas por su utilidad, estableciendo diferencias entre ellas, un 100 % adquirido dicha destreza.

## CUADRO COMPARATIVO

ACTIVIDAD	DESTREZA	RESULTADO INICIAL			RESULTADO DESPUES DE LA PROPUESTA		
		I	EP	A	I	EP	A
<b>PUZLES COOPERATIVO</b>	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares		X				X
<b>EL TELÉFONO DESCOMPUESTO</b>	Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros		X				X
<b>TAC TAC</b>	Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad		X			X	
<b>LA HORMIGA Y LA CIGARRA</b>	Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.		X				X
<b>CASTILLO DE NAIPES</b>	Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables		X				X
<b>LAS ESTATUAS</b>	Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural	X					X
<b>HOLA LOCURA</b>	Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación		X			X	
<b>LAS MANOS EN LA MASA</b>	Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial						X
<b>LA ESCENA</b>	Identificar las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos		X				X
<b>COLLAGE</b>	Identificar características de las plantas por su utilidad, estableciendo diferencias entre ellas.		X				X

## **CAPITULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **CONCLUSIONES**

- ✚ Luego de realizar un breve diagnóstico de las niñas y niños, se concluye que con la aplicación de la guía de actividades lúdicas de forma grupal para que aprendan más fácil y divertido, y pueden generar cualidades como al desarrollo de su personalidad, la creatividad, el interés por participar, el respeto, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad, autonomía e independencia, ayudándolos a aflorar sus destrezas innatas.
- ✚ Se concluye en la importancia de elaborar una Guia Didáctica con distintas actividades lúdicas, es una estrategia pedagógica muy útil sobre todo en la etapa inicial, a más de ser un recurso didáctico que motiva, incentiva y propicia espacios de tiempo y amistad con sus pares y adultos, fortalece la autonomía, independencia, de las niñas y niños de 4 a 5 años, como es la población donde se analizó el problema.

### **RECOMENDACIONES**

- La aplicación de la guía de actividades lúdicas, la misma que estará fundamentado por la información disponible de la investigación realizada y comprobada, para brindar mayor oportunidad y variedad en las actividades diarias para el desarrollo de aprendizaje.
- Se recomienda que el docente aplique constantemente las actividades lúdicas propuestas para mantenerlos motivados a las niñas y niños y fortalecer la autonomía los docentes deben fomentar un vínculo de apego en los niños, fortalecer el lazo afectivo que los une, ello será una base para el futuro desarrollo de diferentes habilidades.

## BIBLIOGRÁFICA

1. ATXURRA, CRISTINA, LOURDES VILLARDÓN Y ESTHER CALVETE (2015), “Diseño y validación de la escala de aplicación del aprendizaje cooperativo (CLAS)”, Revista de Psicodidáctica, vol. 20, núm. 2, pp. 339-357 (<https://www.redalyc.org/pdf/175/17541412008.pdf>)
2. CALDERÓN, L., MARIN, S., & Vargas, N. (2015). La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué. <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1409>
3. CAMILLI, CELIA, ERNESTO LÓPEZ Y M<sup>a</sup> LUISA BARCELÓ (2012), “Eficacia del aprendizaje cooperativo en comparación con situaciones competitivas o individuales. Su aplicación en la tecnología. Una revisión sistemática”, Enseñanza & Teaching, vol. 30, núm. 2, pp. 81-103. ([https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/129497/Eficacia\\_del\\_aprendizaje\\_cooperativo\\_en\\_.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/129497/Eficacia_del_aprendizaje_cooperativo_en_.pdf?sequence=1&isAllowed=y))
4. DAVID W. JOHNSON, ROGER T. JOHNSON, EDYTHE J. HOLUBEC (1999) El aprendizaje cooperativo en el aula. Editorial Paidós, Buenos Aires. (<http://conexiones.dgire.unam.mx/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-cooperativo-en-el-aula-Johnsons-and-Johnson.pdf>)
5. FUNDACIÓN MAPFRE (2019) El Trabajo Cooperativo como Metodología para la Escuela Inclusiva, Libro del profesor Editorial Educatumundo, España ([https://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es\\_es/images/trabajo-cooperativo-escuela-inclusiva-libro-profesor\\_tcm1069-421437.pdf](https://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es_es/images/trabajo-cooperativo-escuela-inclusiva-libro-profesor_tcm1069-421437.pdf))
6. GONZÁLEZ ORNELAS VIRGINIA(2003) Estrategias de enseñanza y aprendizaje, Volumen 10, editorial PAX MEXICO primera reimpresión, México ([https://books.google.com.ec/books?id=ECy7zk19Ij8C&printsec=frontcover&dq=estrategias+ludicas+libro+en+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjGwbC\\_257uAhWjct8KHVjzAXkQ6AEwAHoECAAQAg#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=ECy7zk19Ij8C&printsec=frontcover&dq=estrategias+ludicas+libro+en+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjGwbC_257uAhWjct8KHVjzAXkQ6AEwAHoECAAQAg#v=onepage&q&f=false))
7. HERNANDO CALVO ALFREDO (2015) Viaje a la escuela del siglo XXI: Así trabajan los colegios más innovadores, Editorial Fundación Telefónica, Madrid ([https://books.google.com.ec/books?id=gBtqCwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=estrategias+ludicas+libro+en+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjGwbC\\_257uAhWjct8KHVjzAXkQ6AEwCXoECACQAg#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=gBtqCwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=estrategias+ludicas+libro+en+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjGwbC_257uAhWjct8KHVjzAXkQ6AEwCXoECACQAg#v=onepage&q&f=false))
8. MANSO BAEZA, O., Y ZARIQUIEY BIONDI, F. (s.f). El aprendizaje cooperativo en Educación Infantil. La jornada cooperativa. Colectivo Cinética

[\(https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/el-aprendizaje-cooperativo-en-educacion-infantil/\)](https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/el-aprendizaje-cooperativo-en-educacion-infantil/)

9. MEGIAS TORTOSA ANA & LOZANO SERRANO LLANOS, (2019) El juego infantil y su metodología -Editorial Editex, Madrid ([https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&pg=PA5&dq=estrategias+ludicas+libro+en+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjGwbC\\_257uAhWjct8KHVjzAXkQ6AEwBnoECAkQAg#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&pg=PA5&dq=estrategias+ludicas+libro+en+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjGwbC_257uAhWjct8KHVjzAXkQ6AEwBnoECAkQAg#v=onepage&q&f=false))
10. MONTOYA CABRERA, C. (2010). Cómo juegan los niños. Recuperado el 15 de Mayo de 2016, <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0550/587.ASP>
11. MOREN, G., & YULIA SOLOVIEVA, L. Q. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. UAEM redaly. org.
12. MORENO GARCÍA CONCHA (2011), Materiales, estrategias y recursos en la enseñanza del español como 2/L, Editorial Arco, Madrid ([https://books.google.com.ec/books?id=vz26PqtptyAC&pg=PA523&dq=estrategias+ludicas+libro+en+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjGwbC\\_257uAhWjct8KHVjzAXkQ6AEwAnoECAQQAg#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=vz26PqtptyAC&pg=PA523&dq=estrategias+ludicas+libro+en+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjGwbC_257uAhWjct8KHVjzAXkQ6AEwAnoECAQQAg#v=onepage&q&f=false))
13. PEDRO MIRALLES MARTÍNEZ, M.<sup>a</sup> BEGOÑA ALFAGEME GONZÁLEZ Y RAIMUNDO A. RODRÍGUEZ PÉREZ (2014), Investigación E Innovación En Educación Infantil, Universidad de Murcia, España (<http://200.23.113.51/pdf/31051.pdf>)
14. SARTORI MARÍA LUISA & CASTILLA MÓNICA ELISABETH (2004) Educar en la Diversidad ¿Realidad o Utopía? Editorial Línea Grafica, Argentina ([https://books.google.com.ec/books?id=tVzMhRIHbpMC&pg=PA38&lpg=PA38&dq=castilla+educar+en+la+diversidad+realidad+y+utop%C3%ADa+pdf&source=bl&ots=Org0fc\\_Mus&sig=ACfU3U2\\_cdVhY3Ey\\_xc7SDDhcE4mzoCTyw&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiJnfiyip\\_uAhXlct8KHSagBLsQ6AEwBnoECAwQAg#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=tVzMhRIHbpMC&pg=PA38&lpg=PA38&dq=castilla+educar+en+la+diversidad+realidad+y+utop%C3%ADa+pdf&source=bl&ots=Org0fc_Mus&sig=ACfU3U2_cdVhY3Ey_xc7SDDhcE4mzoCTyw&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiJnfiyip_uAhXlct8KHSagBLsQ6AEwBnoECAwQAg#v=onepage&q&f=false))
15. Meneses, M. & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Educación, vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001, pp. 113-124 Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica

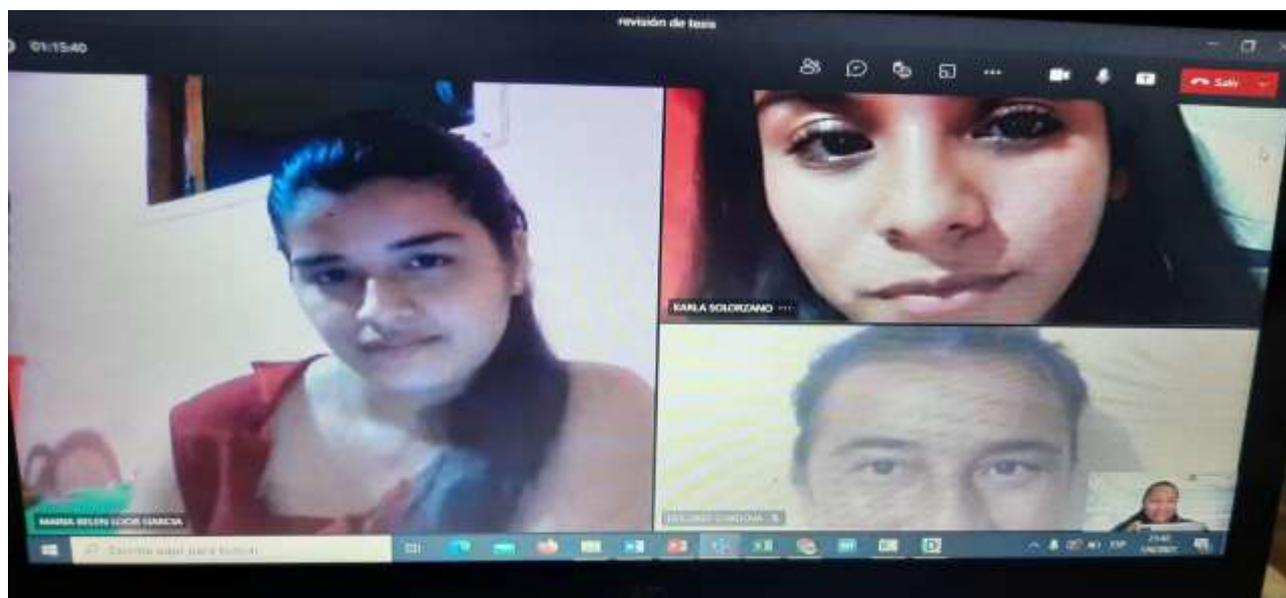
## ANEXOS

### TRABAJO CON LOS ESTUDIANTES





## Reuniones con la tutora



### Listas de cotejo

#### EJE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

COMPETENCIA	<b>Ámbito convivencia</b>										
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.										
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Participa juegos grupales siguiendo las reglas y sumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares	Propone juegos construyendo sus propias Reglas interactuando con otros.	Incrementa su campo de interacción con otras personas más allá del grupo familiar y escolar, interactuando con mayor	Respeto las diferencias individuales que existen entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar,	Demuestra preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables.	Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.	Demuestra actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y	Demuestra sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas	Identifica las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.	Identifica instituciones y profesiones, que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen	Asume y respeta normas de convivencia en el centro de Educación Inicial y en el hogar, acordadas con el adulto.
ESTUDIANTES											
Bone Cobeña José Gregorio											
Chica Cusme Jeremy Jahir											
Fariás Mendoza Diego Aldahir											
Loor Zambrano Yeremy Jaret											
Marquínez Bone Jostyn Mathias											
Marquínez Chica Kristel Sarahi											
Mendoza Vera Milan Josué											
Menéndez Zambrano Ariana Daynareth											
Ordoñez Bone Jean Carlos											
Pinargote Zambrano Katery Tatiana											
Romero Proaño Jayden Zahir											
Santanilla Soledispa Cristian Sebastian											
Velez Mendieta Mildred Liceth											
Vera Macías Luis Ángel											
Vinces Zambrano John Arturo											
Zambrano Aguirre Dylan Alexander											

**EJE DESCUBRIMIENTO NATURAL Y CULTURAL**

<b>COMPETENCIA</b>		<b>Relaciones con el medio natural y cultural</b>									
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>		Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.									
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	Diferencia los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural.	Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación.	Establece comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial	Identifica las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos.	Identifica características de las plantas por su utilidad, estableciendo diferencias entre ellas.	Observa el proceso del ciclo vital de las plantas mediante actividades de experimentación.	Diferencia los alimentos nutritivos de los no nutritivos, identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable.	Practica hábitos de cuidado y conservación del medio ambiente que eviten la contaminación del aire, suelo y agua.	Realiza acciones de cuidado y protección de plantas y animales de su entorno, erradicando actitudes de maltrato.	Identifica prácticas socioculturales de su localidad demostrando curiosidad ante sus...	Participa en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones culturales.
<b>ESTUDIANTES</b>											
Bone Cobeña Jose Gregorio											
Chica Cusme Jeremy Jahir											
Farias Mendoza Diego Aldahir											
Loor Zambrano Yeremy Jaret											
Marquínez Bone Jostyn Mathias											
Marquínez Chica Kristel Sarahi											
Mendoza Vera Milan Josue											
Menendez Zambrano Ariana											
Ordoñez Bone Jean Carlos											
Pinargote Zambrano Katerly Tatiana											
Romero Proaño Jayden Zahir											
Santanilla Soledispa Cristian											
Velez Mendieta Mildred Liceth											
Vera Macias Luis Angel											
Vinces Zambrano John Arturo											
Zambrano Aguirre Dylan Alexander											



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

### ENCUESTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA ESTHER ENDERICA ENDARA”

**Fecha: 05/05/2021**

**Encuestado (a): Lcda. Marjorie Rojas**

**Encuestador (a): Karla Patricia Solórzano Pacheco**

#### Introducción

La presente encuesta tiene como objetivo evaluar a la docente encargada a través de una serie de preguntas cerradas para conocer el nivel de conocimientos que tienen sobre la temática denominada “Estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II, en la Unidad Educativa “María Esther Enderica Endara”, ubicada en la comunidad “La Medianía”, del cantón El Carmen.

Se le agradece su colaboración al contestar la siguiente encuesta, la cual será clave fundamental para la investigación realizada.

Nº	Peguntas	Si	A vec es	No
1	¿Considera que mediante estrategias lúdicas se puede fomentar el trabajo cooperativo de los niños y niñas?			
2	¿Usted aplica estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza a los niños y niñas durante sus jornadas educativas?			
3	¿Aplica las estrategias lúdicas para potenciar la imaginación, creatividad, seguridad y confianza en los niños a través del trabajo cooperativo?			
4	¿Cree usted que el trabajo cooperativo ayuda a representar situaciones de la vida cotidiana o lo que puede ocurrir en el entorno que lo rodea?			
5	¿Evalúa las habilidades sociales en los niños y niñas dentro de la jornada académica?			
6	¿Utiliza el trabajo cooperativo para perfeccionar las habilidades sociales y de convivencia en los niños y niñas?			
7	¿el trabajo cooperativo desarrolla las habilidades propias para el desarrollo integral en los niños y niñas?			
8	¿Está de acuerdo que por medio de la aplicación de estrategias lúdicas los niños y niñas pueden aprender de manera cooperativa los contenidos enseñados?			
9	¿Cree usted que mediante la aplicación de estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, a través del trabajo cooperativo se puede obtener un mejor rendimiento de los niños y niñas?			
10	¿Piensa usted que una guía didáctica como metodología de enseñanza aprendizaje puede ayudar al desarrollo las actividades lúdicas adecuadas para potenciar el trabajo cooperativo?			



**Encuesta a los padres de familia**

- 1 ¿Su representado Actúa con autonomía, independencia y seguridad en actividades de la vida diaria?**
  - a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca
  
- 2 ¿Interactúa con la familia y personas cercanas de manera espontánea en reuniones?**
  - a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca
  
- 3 Juega con otros amigos.**
  - a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca
  
- 4 Respeta las normas de convivencia familiar.**
  - a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca
  
- 5 ¿Cree usted que las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje le han ayudado al trabajo cooperativo de su representado?**
  - a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca

- 6 ¿Cree usted que es necesario realizar talleres para entender las estrategias lúdicas y el trabajo cooperativo?**
- a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca
- 7 ¿Considera usted que es importante el trabajo cooperativo en el proceso de aprendizaje y el comportamiento de su representado?**
- a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca
- 8 ¿Considera usted necesario la aplicación de las estrategias lúdicas en clase y en casa para el mejor desarrollo integral de los estudiantes?**
- a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca
- 9 ¿Cree usted que es necesario una guía para establecer las estrategias idóneas para potenciar el trabajo cooperativo de los estudiantes?**
- a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca
- 10 ¿Le gustaría participar conjuntamente con su niña y niño a la aplicación de una Guía Didáctica con estrategias lúdicas que refuercen el trabajo cooperativo?**
- a) Siempre
  - b) A veces
  - c) Nunca



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON  
INFORME DEL ASESOR

Fecha: 16 junio del 2021

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: LICD. JESSICA MENDOZA	Programa Académico o Carrera: Parvularia
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FOMENTAR EL TRABAJO COOPERATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA ESTHER ENDERICA ENDARA EN LA COMUNIDAD LA MEDIANÍA, PARROQUIA 4 DE DICIEMBRE, CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ EN EL PERIODO MARZO-AGOSTO 2021	
Se realizó la asesoría durante el semestre Si ( X )    No (   )	Cuántas sesiones de asesoría se realizaron: 10
ACTIVIDADES REALIZADAS	
¿A cuál?, señala de que tipo:	Porcentaje de atención
Apoyo Académico	100%
Formación temprana en la investigación	100%
Asesoría en el trabajo práctico	100%
Asesoría en el formato y trabajo escrito	100%
Acompañamiento	100%
Observaciones	

Certifico que el /la estudiante **SOLÓRZANO PACHECO KARLA PATRICIA**, el trabajo escrito y práctico en su asesoría con un puntaje de **Diez (10)**

FIRMA ASESOR:

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA \_\_\_\_\_



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

Señalar el mes		Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				FIRMA ESTUDIANTE		
Marcar semana		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
Actividad	Indicaciones y revisión general del tema, cronograma.		X	X																			Karla Solórzano	
	Objetivos, Justificación, Hipótesis					X																		Karla Solórzano
	Planteamiento del Problema, Metodología					X	X	X																Karla Solórzano
	Revisión de la literatura o fundamentos teóricos							X	X															Karla Solórzano
	Resultados (obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis)								X	X														Karla Solórzano
	Propuesta (implementación de propuesta del proyecto) I parte									X	X	X												Karla Solórzano
	Propuesta (implementación de propuesta del proyecto) II parte										X	X	X											Karla Solórzano
	Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta										X	X	X	X	X									Karla Solórzano
	Conclusiones														X	X	X	X	X					Karla Solórzano
	Recomendaciones														X	X	X	X	X					Karla Solórzano
Revisión general para la aprobación del borrador final.										X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		Karla Solórzano	

APELLIDOS Y NOMBRE DEL ESTUDIANTE: SOLÓRZANO PACHECO KARLA PATRICIA

FIRMA DEL ESTUDIANTE: Karla Solórzano

FIRMA ASESOR: Jessica Hladzoza

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO: \_\_\_\_\_



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN**

**APROBACIÓN DE LECTORES**

Fecha: 16 de agosto del 2021

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: KARLA PATRICIA SOLORZANO PACHECO	Dirección Domicilio:
Carrera: Parvularia	
Correo electrónico: karlitasolorzano-961@hotmail.com	TELEFONO 098 030 2552

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: Lcda. Jessica Mendoza	Carrera: Parvularia
TEMA	
"Estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara en la comunidad la Medianía, parroquia 4 de diciembre, cantón el Carmen, provincia de Manabí en el periodo marzo-agosto 2021".	

APROBACIÓN DE LECTORES	
NOMBRE DE LOS LECTORES	FIRMA DE APROBACIÓN
MSc. Greta Rodríguez	
MSc. Fabiola Andrade	
LICD. Jessica Mendoza	

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO: \_\_\_\_\_



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPON

INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 16 de agosto del 2021

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: MSc. Greta Rodríguez	Carrera: PARVULARIA
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
"Estrategias lúdicas para fomentar el trabajo cooperativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de inicial II de la Unidad Educativa María Esther Enderica Endara en la comunidad la Medianía, parroquia 4 de diciembre, cantón el Carmen, provincia de Manabí en el período marzo-agosto 2021".	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
<b>TEMA</b> <b>OBJETIVOS</b> <b>INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA)</b> Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?	Cumple ( X ) No cumple ( ) Sugerencias
<b>MARCO TEORICO Y METODOLOGÍA</b> El marco teórico hace referencia al tema planteado así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.	Cumple ( X ) No cumple ( ) Sugerencias
<b>ANÁLISIS INICIAL</b> Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación	Cumple ( X ) No cumple ( ) Sugerencias
<b>PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN</b> La propuesta se ajusta a la temática planteada	Cumple ( X ) No cumple ( ) Sugerencias
<b>ANÁLISIS DE RESULTADOS</b> Existe un comparación del dato inicial con los resultados obtenidos	Cumple ( X ) No cumple ( ) Sugerencias
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso	Cumple ( X ) No cumple ( ) Sugerencias

Certifico que el /la estudiante **KARLA PATRICIA SOLÓRZANO PACHECO** CUMPLE ( X ) o NO CUMPLE ( ) el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de 9 (nueve), que le permite presentarse a la defensa pública

FIRMA LECTOR:



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPON"

INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 10/08/2021

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: MSc. Fabiola Andrade Cedeño.	Carrera: PARVULARIA
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACIÓN	
"ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FOMENTAR EL TRABAJO COOPERATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA ESTHER ENDERICA ENDARA EN LA COMUNIDAD LA MEDIANÍA, PARROQUIA 4 DE DICIEMBRE, CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ EN EL PERIODO MARZO-AGOSTO 2021".	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA ANTECEDENTES INTRODUCCIÓN OBJETIVOS JUSTIFICACIÓN PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA HIPÓTESIS VARIABLES	Cumple (✓) No cumple ( )  Sugerencias  Revisar la ortografía, uso de signos de puntuación y espacios entre palabras. Revisar sus variables hay confusión
CAPÍTULO I MARCO TEORICO Y METODOLOGÍA POBLACIÓN Y MUESTRA	Cumple (✓) No cumple ( )  Sugerencias: Falta información de las siguientes partes de este capítulo: Fundamentación Legal, pedagógica y metodológicas  Población y muestra no se observa
CAPÍTULO II ANÁLISIS INICIAL	Cumple (✓) No cumple ( )  Sugerencias: Revisar el tipo de técnica que aplicó. No está acorde con su investigación
CAPÍTULO III PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN	Cumple (✓) No cumple ( )  Sugerencias: Revisar el elemento integrador. Completar el desarrollo de las actividades están inconclusas no hay cierre de actividad
CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE RESULTADOS	Cumple (✓) No cumple ( )  Sugerencias: Revisar el análisis e interpretación de resultados con un cuadro comparativo.
CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	Cumple (✓) No cumple ( )  Sugerencias:

Certifico que el /la estudiante **SOLÓRZANO PACHECO KARLA PATRICIA**

SI CUMPLE (✓) o NO CUMPLE ( ) el trabajo escrito en su lectura con un puntaje 8.5 /10 (OCHO) que le permite presentarse a la defensa pública.

  
 Msc. Fabiola Andrade.  
 LECTOR