



ITS Japón
INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO JAPÓN
AMOR AL CONOCIMIENTO

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR:

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN JUEGOS

INFANTILES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-

APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE LAS NIÑAS Y

NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL

ACOSTA MERO”

AUTORA:

VIVIANA CAROLINA ORTIZ VERGARA

Director de Tesis

Msc. Johana Lizbeth Loor Giler

Santo Domingo - Ecuador 2022



ITS Japón
INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO JAPÓN
AMOR AL CONOCIMIENTO

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutora del trabajo integrador curricular sobre el tema: PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL ACOSTA MERO” de la señorita VIVIANA CAROLINA ORTIZVERGARA estudiante de la carrera de Parvularia.

Como requisito para obtener el título de Tecnóloga en Educación Parvularia en el año 2022, me permito afirmar que el trabajo de investigación reúne los requisitos necesarios desarrollados en el tiempo asignado y que, mediante mi revisión, está en condiciones de que, pueda ser sometido a la evaluación correspondiente por parte del tribunal calificador nombrado por la coordinación de la carrera de Educación Parvularia.

En la ciudad de Santo Domingo,

Atentamente,

.....

Msc. Johana Lizbeth Loor Giler



ITS Japon
INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO JAPÓN
AMOR AL CONOCIMIENTO

TUTORA DEL PROYECTO DE GRADO

DERECHO DE AUTOR

Yo, **VIVIANA CAROLINA ORTIZ VERGARA** con cédula de ciudadanía C.I. **1312586272** autora del presente proyecto de titulación, libre y voluntariamente **DECLARO**, que el trabajo académico titulado:

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL ACOSTA MERO”

Las opiniones, resultados y conclusiones expuestos en el presente trabajo son de total y exclusiva responsabilidad de la autora, original y no forma parte de plagio o copia alguna, constituyéndose 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

.....
VIVIANA CAROLINA ORTIZVERGARA
C.I. 1312586272

DEDICATORIA

A DIOS, por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mi esposo, Por haberme apoyado en todo momento, siempre estuvo apoyándome y dándome ánimo para seguir adelante a pesar de las adversidades que se presentaban para lograr culminar la carrera por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

A mis hijos. Ethan y Adhara que son la razón de mi vida, porque cada mañana agradezco tenerles conmigo y por esperarme en los días que estuve ausente, por apoyarme y recibirme con una sonrisa para renovar mis fuerzas ya que había días duros, pero eso no me detuvo de terminar este sueño conmigo este logro se lo dedico a ellos.

A mi suegra y demás familiares en general por el apoyo que siempre me brindaron día a día en el transcurso de cada año de mi Carrera Universitaria.

A mi docente tutora Lic. Johana Lizbeth Loor Giler Ms. por haber compartido este tiempo de aprendizaje, por ayudarme y guiarme a cumplir mi meta, por ser una amiga, y una profesional responsable, es una bendición haberla conocido mis sinceros agradecimientos.

A mi amiga incondicional Johana Triviño, por apoyarme cuando más la necesite, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad mil gracias, siempre la llevo en mi corazón.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco al “Instituto Superior Tecnológico Japón” por haberme aceptado ser parte de ella y abierto las puertas de su seno científico para poder estudiar mi carrera, así como también a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día.

Mi agradecimiento también va dirigido al Rector de la Unidad Educativa “Manuel Acosta Mero”, el Lic. Jose Euriodito Zambrano por abrirme tan gentilmente las puertas de la Institución y con confianza permitirme realizar mi Proyecto de Investigación.

También agradezco a todos los que fueron mis compañeros de clase durante todos los niveles de Universidad ya que gracias al compañerismo, amistad y apoyo moral han aportado en un alto porcentaje a mis ganas de seguir adelante en mi carrera profesional.

Gracias a las Docentes, en especial a la Lic. Andrea Solórzano, Padres y madres de familia y como no agradecer a las niñas y niños, quienes fueron los principales protagonistas de esta investigación.

Para finalizar a mis profesores en especial a la Ms. Lorena Cusme, Ms. Jorge Molina, Ms. Susana Cobeña, Ms. Mayelyn Madrigal y Lic. Jessica Chinchuña quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada una de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

TEMA: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL ACOSTA MERO”

AUTORA: VIVIANA CAROLINA ORTIZ VERGARA.

TUTOR: MSC. JOHANA LIZBETH LOOR GILER

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal determinar como el uso de estrategias didácticas basadas en juegos mejora el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Manuel Acosta Merodurante el año lectivo 2022-2023. La investigación es de tipo aplicada descriptiva y de campo, se usó como instrumentos para la recolección de la información una guía de observación a los niños y niñas y una entrevista de preguntas abiertas a la docente cuyos datos fueron presentados en tablas y gráficos con sus respectivas interpretaciones y análisis de los resultados. La metodología utilizada es de tipo descriptiva, deductiva e inductivo. La recolección de datos fue con una población y muestra de 8 niños y niñas dado que es finita y numéricamente reducida y 1 docente donde se pudo conocer que los maestros no aplican estrategias lúdicas que estimulen y mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje, ante este hallazgo se deja como alternativa de solución una Guía Didáctica con actividades de juego que permitan dotar a la docente de herramientas recreativas, novedosas para enseñar de

forma diferente a sus estudiantes y que estos se sientan motivados a aprender divirtiéndose, y adquiriendo nuevas destrezas y habilidades, que faciliten la apropiación de los contenidos pedagógicos y por ende el aprendizaje significativo en el inicial I

Palabras Claves: Estrategias lúdicas, recreación, aprendizaje, guía didáctica.



JAPAN HIGHER INSTITUTE OF TECHNOLOGY

TOPIC: DIDACTIC STRATEGIES BASED ON CHILDREN'S GAMES TO IMPROVE THE TEACHING-LEARNING PROCESS IN THE INITIAL EDUCATION OF GIRLS AND BOYS AGED 3 AND 4 YEARS OF THE "MANUEL ACOSTA MERO" EDUCATIONAL UNIT

AUTHOR: VIVIANA CAROLINA ORTIZ VERGARA.

TUTOR: MSc. JOHANA LIZBETH LOOR GILER

ABSTRACT

The main objective of this research work was to determine how the use of game-based didactic strategies improves the teaching-learning process of children from 3 to 4 years of the Manuel Acosta Mero Educational Unit during the 2022-2023 school year. The research is of an applied descriptive and field type, an observation guide for the boys and girls and an interview with open questions to the teacher were used as instruments for the collection of information, whose data were presented in tables and graphs with their respective interpretations and analysis of the results. The methodology used is descriptive, deductive and inductive. The data collection was with a population and sample of 8 boys and girls given that it is finite and numerically reduced and 1 teacher where it was known that teachers do not apply playful strategies that stimulate and improve the teaching-learning process, given this finding As an alternative solution, a Didactic Guide with game activities is left that allows the teacher to be provided with recreational tools, innovative to teach their students in a different way and that they feel

motivated to learn while having fun, and acquiring new skills and abilities, which facilitate the appropriation of pedagogical content and therefore significant learning in initial I.

Keywords: Playful strategies, recreation, learning, didactic guide

INDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
DERECHO DE AUTOR	iii
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT	VII
INTRODUCCIÓN.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
OBJETIVOS	5
Objetivo general	5
Objetivos específicos	5
JUSTIFICACIÓN	6
VARIABLES.....	8
HIPÓTESIS	8
CAPÍTULO I.....	9
Antecedes de investigación.....	9
Estrategias didácticas.....	11
Importancia de aplicar estrategias didácticas oportunas en educación inicial.....	13
Tipos de estrategias.....	14
Rol de las educadoras de párvulos en la implementación de las estrategias didácticas.....	17
El juego.....	19
Tipos de juegos	21
Teorías sobre el juego	23

Importancia del juego en la educación infantil	24
Metodología del juego	26
MARCO LEGAL	28
METODOLOGÍA.....	30
Tipo de investigación.....	30
Población y Muestra	32
Población.....	32
Muestra	32
Instrumentos de investigación.....	33
Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	35
Procedimientos de la Investigación	35
ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	37
1. Tema	54
1.1 Beneficiarios:	54
2. Introducción	54
2.1 El proceso de enseñanza aprendizaje	54
3. Objetivos de la Propuesta.....	55
3.1. Objetivo General.....	55
3.2. Objetivos específicos.....	55
4. Descripción de la guía.....	55
5. Conclusión	55
6.1 Recomendaciones	56
7. Actividades	57
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	77
CAPITULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	93
Bibliografía.....	95
ANEXOS	97

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estrategias lúdicas para el lenguaje	16
Tabla 2 Población	32
Tabla 3 Técnicas e Instrumentos a Utilizar en la Investigación	33
Tabla 4 Resultados de la entrevista a la docente	37
Tabla 5 Actividad lúdica planificada.....	41
Tabla 6 Intervención en los juegos pedagógicos	42
Tabla 7 Expresa sus sentimientos y pensamientos a través del juego	43
Tabla 8 Participa en juegos a través de sus experiencias previas	44
Tabla 9 Comenta lo aprendido.....	45
Tabla 10 Juegos con reglas sencillas	46
Tabla 11 Usa un vocabulario amplio para nombrar acciones conocidas.....	47
Tabla 12 Descripción oral de imágenes y gráficos	48
Tabla 13 Asume roles en el juego simbólico.....	49
Tabla 14 juego estructurado y pedagógico	50
Tabla 15 Actividad lúdica planificada.....	77
Tabla 16 Intervención en los juegos pedagógicos	78
Tabla 17 Expresa sus sentimientos y pensamientos a través del juego	79
Tabla 18 Participa en juegos a través de sus experiencias previas	80
Tabla 19 Comenta lo aprendido.....	81
Tabla 20 Juegos con reglas sencillas	82
Tabla 21 Usa un vocabulario amplio para nombrar acciones conocidas.....	83
Tabla 22 Descripción oral de imágenes y gráficos	84
Tabla 23 Asume roles en el juego simbólico.....	85
Tabla 24 juego estructurado y pedagógico	86

INDICE DE GRAFICOS

Grafico 1 <i>Integración a actividades lúdicas</i>	41
Grafico 2 Intervención en los juegos pedagógicos.....	42
Grafico 3 Expresa sus sentimientos y pensamientos a través del juego.....	43
Grafico 4 Participa en juegos a través de sus experiencias previas.....	44
Grafico 5 Comenta lo aprendido.....	45
Grafico 6 Juegos con reglas sencillas.....	46
Grafico 7 Usa un vocabulario amplio para nombrar acciones conocidas.....	47
Grafico 8: Descripción oral de imágenes y gráficos.....	48
Grafico 9 Asume roles en el juego simbólico.....	49
Grafico 10 juego estructurado y pedagógico.....	50
Grafico 11 Integración a actividades lúdicas.....	77
Grafico 12 Intervención en los juegos pedagógicos.....	78
Grafico 13 Expresa sus sentimientos y pensamientos a través del juego.....	79
Grafico 14 Participa en juegos a través de sus experiencias previas.....	80
Grafico 15 Comenta lo aprendido.....	81
Grafico 16 Juegos con reglas sencillas.....	82
Grafico 17 Usa un vocabulario amplio para nombrar acciones conocidas.....	83
Grafico 18: Descripción oral de imágenes y gráficos.....	84
Grafico 19 Asume roles en el juego simbólico.....	85
Grafico 20 juego estructurado y pedagógico.....	86

INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 tipos de estrategias.....	14
Ilustración 2 Tipos de juegos.....	21
Ilustración 3 áreas curriculares	25

INTRODUCCIÓN

La educación concierne a un conjunto de métodos y aprendizajes que han ayudado al hombre a su desarrollo y formación a través del tiempo, posee una variedad de herramientas, recursos pedagógicos e informáticos que se ha desarrollado a gran a velocidad en los últimos años, varias ciudades del mundo contribuyen con técnicas que simplifican el tiempo donde los conocimientos son adquiridos, aumentando el alcance, fácil adquisición de aprender que como resultado genera a su vez nuevas técnicas y estrategias de enseñanza- aprendizaje (Bustamante, 2021).

El juego es una necesidad vital, que contribuye al equilibrio humano. Es a la vez actividad exploradora, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida (Castillo, 2021). El juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, mental, emocional y social del niño. Para los niños y niñas, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, y forma ideal de explorar el mundo que le rodea.

A través del juego los niños aprenden a ajustarse ellas ya que todo juego establece unas reglas necesarias para su desenvolvimiento. Es indispensable que el maestro planee de manera consciente los juegos a utilizar de tal manera que éstos puedan potenciar el alcance de sus objetivos. Durante su planeación debe tener en cuenta que diferentes tipos de juego favorecen diferentes áreas del desarrollo.

Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, consciente o inconscientemente, su utilidad y sus cualidades. El presente trabajo de investigación trata sobre la Aplicación del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los diferentes componentes curriculares en el proceso aprendizaje de los niños de 3 y 4 años del nivel inicial de la Unidad Educativa “Manuel Acosta Mero”

Este trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo ya que su propósito es recabar información acerca del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de los componentes curriculares diferentes en el proceso aprendizaje, basada en la observación de comportamientos naturales de las niñas y niños.

Para efecto, se implementan técnicas de observación al proceso de aprendizaje, entrevista a los niños y docente. Para recoger la información, se parte de la matriz de descriptores y se diseñan y aplican los instrumentos los que posteriormente serán analizados .

Con esta investigación y análisis se puede percibir que la importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socioemocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto, los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en la educación infantil, pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria. Sin embargo, aún durante estos años el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos.

Los estudios sobre el juego reconocen su valor en el desarrollo socioemocional de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece. Tomando esto en consideración el presente estudio, está estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo I, se detallará la base teórica y legal que respalda esta investigación, el sistema de variables y la definición de términos básicos, así mismo la metodología la cual

está constituido por el diseño de la investigación, se especifica la población y muestra que se va a estudiar, la operacionalización de variables, las técnicas e instrumentos de la investigación, el procesamiento y análisis de datos iniciales.

En el capítulo II investigación antes de la aplicación de la propuesta, se presentan los primeros resultados obtenidos en el levantamiento de información con su respectivo análisis de interpretación, que permita plantear las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

En el capítulo III se presenta la propuesta, la cual estará mediada por una guía didáctica para la aplicación de estrategias didácticas basadas en el juego como herramienta para la enseñanza-aprendizaje en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Manuel Acosta Mero”

El capítulo IV, se lleva a cabo el desarrollo de los resultados obtenidos luego de ser aplicada la propuesta.

Capítulo V, corresponde a las conclusiones y recomendaciones

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La infancia es considerada la etapa de desarrollo más importante en todo el ciclo vital de un individuo, por ello debe desarrollarse saludable en lo físico, socioemocional y lingüístico-cognitivo es fundamental para alcanzar el éxito y la felicidad no sólo durante la infancia sino a lo largo de toda la vida.

Muchos pedagogos han planteado la importancia del juego como el medio ideal para el aprendizaje, ya que mediante de este, los niños aprenden y se desarrollan de forma armónica en sus diferentes dimensiones, a través el juego expresan sus sentimientos y preocupaciones.

El juego se convierte en la mejor herramienta didáctica para estimular el logro de aprendizajes por parte del niño, sin embargo, el docente no incluye en su planificación al juego como una área necesaria y fundamental para la adquisición del aprendizaje de los estudiantes, sino que es visto como un momento de descanso, desaprovechando todos los beneficios que tiene esta excelente estrategia para el desarrollo de conocimiento.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿En qué medida el juego como estrategia didáctica contribuye a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños de 3 Y 4 años de la Unidad Educativa “Manuel Acosta Mero”?

OBJETIVOS

Objetivo general

Determinar estrategias didácticas basadas en los juegos infantiles mediante una investigación de campo para mejorar el proceso de enseñanza en la educación inicial de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "Manuel Acosta Mero".

Objetivos específicos

- Reconocer la importancia del juego mediante una investigación de campo en el desarrollo integral de los niños y niñas de educación inicial.
- Valorar el proceso de enseñanza - aprendizaje mediante una investigación de campo para la educación inicial.
- Diseñar y aplicar una guía para la implementación de estrategias didáctica en los espacios educativos para fomentar el aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial mediante una investigación de campo.

JUSTIFICACIÓN

El juego ha sido por excelencia la herramienta didáctica para el desarrollo de los procesos de aprendizaje en la educación infantil, sin embargo, algunos docentes ignoran la importancia de éste. Muchos de los momentos de juego, son considerados como espacios donde la niña o niño disfruta junto a sus compañeros y afirma el vínculo afectivo con sus padres y favorece la socialización.

Estos momentos solo son dados, en espacios abiertos, fuera del aula cuando los estudiantes dejan de realizar tareas planificadas por el docente, pero, al considerar al juego como una estrategia didáctica que fortalece el proyecto de aprendizaje educativo, es importante comprender, que “se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza)”. Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza convirtiendo el aprendizaje en significativo e interesante para los niños. (Marcano, 2020).

Dentro de las estrategias de aprendizaje que determinan principios básicos relacionados con el proceso natural de los individuos, el juego prevalece, dado que permite desplegar el complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social, espiritual, ético, estético y de la comunicación; por lo cual el juego contribuye a reconocer y aceptar el mundo, facilitando los medios para que el niño vaya ajustándose a los entornos desde los cuales interactúa (Bruner, 1995).

Con este trabajo de investigación, se pretende analizar la aplicación del juego como estrategia didáctica para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de las niñas y niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Manuel Acosta Mero”. Conocer esta

realidad nos permitirá valorarla y hacer propuestas de mejora en pro de la calidad educativa. Lo antes mencionado es la razón que llevó a realizar esta investigación, así como, motivar a todos los que trabajamos en el área de educación y que lean nuestro trabajo a implementar acciones que permitan cambiar la rutina de las actividades dentro del aula.

El estudio constituye la experiencia en el proceso aprendizaje como maestras; y la situación existente en la educación inicial actual, en la que se refleja el interés por dar aportes a la educación de los niños y niñas de la primera infancia, mediante los aportes que este estudio les pueda brindar a las docentes, retomando la importancia que tiene el juego en el aprendizaje infantil.

Este trabajo ofrece aportes que ayudarán a cambiar la práctica pedagógica docente en la educación inicial, también servirá de apoyo a otros estudios que se realicen acerca de esta misma e importante temática. Con los resultados de este estudio, los principales beneficiados son las niñas y los niños, porque gozarán de mejoras situaciones de aprendizajes más lúdicas y organizadas que les permitirán construir verdaderos aprendizajes, las maestras podrán contar con este documento que les ayudará a valorar la importancia del juego e información valiosa para la mejora de sus prácticas pedagógicas y nosotras nos llevamos una experiencia de aprendizaje única para seguir mejorando e innovando en la educación de nuestra patria.

VARIABLES

V.I.: Juegos infantiles

V.D.: Proceso de enseñanza - aprendizaje

HIPÓTESIS

Si se aplica Estrategias Didácticas basadas en los Juegos Infantiles mejora la Educación Inicial en las niñas y niños de 3 y 4 años.

CAPÍTULO I

Antecedes de investigación

En el desarrollo de la presente investigación, se realizó una revisión de otros trabajos de investigación que aportaran insumos para el estudio y servirá de referencia para desarrollar el tema con argumentos sólidos.

A nivel mundial el juego es considerado como el primer acto creativo del ser humano, que comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien" (Caicedo, 2020).

Un estudio realizado en Perú, la autora comprobó la hipótesis que el juego es una estrategia eficaz que debe ser incluida en el diseño curricular de la educación inicial como asignatura obligatoria para desarrollar aprendizajes integrales e inclusivos adaptados a la necesidad de cada niña y niño.

En Latinoamérica existen un gran porcentaje de instituciones educativas que no hacen uso del juego como una estrategia didáctica para mejorar la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes, puesto que consideran que el juego solo es una actividad recreativa que debe ser empleada solo en momentos de descanso o esparció, en base a esto Larrea (2021), en su estudio descubrió que el juego es un método por excelencia para enseñar a los niños y niñas del preescolar a ser más autónomos e independientes.

Otro estudio en Bogotá Colombia demuestra que las prácticas docentes en educación inicial, las características del juego y que características debe tener para ser considerado una estrategia didáctica, así mismo el cómo debe ser utilizada por la maestra para obtener

aprendizajes significativos en los niños. En los resultados muestra que existe una carencia de la aplicación del juego como estrategia didáctica en los salones de clase y que con sus actividades y técnicas de implementación del juego proporcionadas al centro durante su investigación lograron observar un gran cambio en la actitud y aprendizaje de los niños.

De igual manera en Ecuador estudios realizados en la Universidad de Guayaquil se consideró que el juego es un elemento integrador en todas las actividades que se realizan,

en educación inicial ya que es el medio mágico para que la niña y el niño, explore el entorno, exprese sus sentimientos y emociones del mundo que lo rodea, se confirma que el juego como herramienta pedagógica para el desarrollo de las áreas del aprendizaje es una excelente estrategia para lograr aprendizajes significativos y duraderos.

A nivel local en la Unidad Educativa “Manuel Acosta Mero”, los niños de inicial I, que comprende la edad de 3 a 4 años, requieren contar con estrategias didácticas que les motive a aprender, de forma significativa por medio de la exploración, la creatividad y el placer que solo puede brindar las actividades de juego

Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere como señala Ortiz (2021), que los profesores comprendan la gramática mental de sus estudiantes derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.

En el nivel inicial la responsabilidad educativa del educador es compartida con los niños que atienden, así como la familia y persona de la comunidad que se involucran en la experiencia educativa. Las estrategias requieren un control y ejecución, donde se relacionen los recursos y técnicas educativas para definir las actividades y actuaciones que se organizan con el claro propósito de alcanzar objetivos que se han propuesto.

Se puede afirmar que las estrategias son técnicas o procedimientos utilizados en la enseñanza para promover y generar aprendizajes (Marcano, 2020). Los profesores utilizan estrategias para planificar actividades, generar aprendizajes en los estudiantes,

explorar conocimientos previos, cumplir con los objetivos de competencia, evaluar los aprendizajes, además le permiten la evaluación, hatero evaluación, a estas se les pueden llamar estrategias de enseñanza, en cambio, las estrategias de aprendizaje son procedimientos, conjunto de pasos que el estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente.

Para Rodríguez (2021) las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”, por ello, en el campo pedagógico específica que se trata de un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes” (p.4)

Las estrategias didácticas como elemento de reflexión para la propia actividad docente ofrecen grandes posibilidades y expectativas de mejorar la práctica educativa. El docente para comunicar conocimientos utiliza estrategias encaminadas a promover la adquisición, elaboración y comprensión de los mismos.

Importancia de aplicar estrategias didácticas oportunas en educación inicial

En educación inicial es relevante aplicar estrategias didácticas oportunas, pues Castillo (2021), explica que estas estrategias se utilizan también para el conocimiento del niño/a, de su naturaleza, su contexto sociocultural que lo rodea, sus niveles de desarrollo e intereses. Además, el docente al llevar a cabo las estrategias didácticas oportunas podrá a través de la planificación lograr un desarrollo completo del niño. Es por esto, que se hace relevante que las estrategias sean de calidad y que, de la misma forma a través de esta, la educadora de párvulos sea capaz de poner al alcance de los niños y niñas un ambiente donde ellos tengan la oportunidad de participar selectivamente, interactuar con sus compañeros e incorporarse en la estrategia desde una actividad natural que le permita ponerse en contacto con el mundo que los rodea.

Actualmente, pese a las diversas adecuaciones que ha ido sufriendo la educación, el sistema educativo tiene un papel fundamental dentro del desarrollo de los niños/as que asisten a una educación formal. Es por esto, que Quintero (2020), plantea que el educador es uno de los autores responsables de la calidad de la educación, por lo tanto, es muy importante su formación académica para aplicar nuevos métodos, técnicas y estrategias que ayuden a incrementar el nivel de competencia de sus estudiantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

En base a esto se puede decir que es relevante desarrollar estrategias didácticas en el aula pues estas tienen una gran importancia en la educación moderna para lograr transmitir los diversos contenidos pedagógicos de diversas maneras. Además de poder desarrollar una acción directa con los estudiantes dentro del proceso de aprendizaje.

Tipos de estrategias

Las estrategias didácticas son herramientas útiles que ayudan al docente a comunicar los contenidos y hacerlos más asequibles a la comprensión del estudiante. Una estrategia didáctica no es valiosa en sí misma; su valor está en facilitar el aprendizaje de los estudiantes y en generar ambientes más gratos y propicios para la formación.

González (2020) plantea que existen 4 tipos de estrategias:

Ilustración 1 tipos de estrategias



Nota: La ilustración hace alusión a los tipos de estrategias de enseñanza aprendizaje.

Fuente: González (2020). Elaboración: Ortiz (2022).

✓ Estrategia de enseñanza

La estrategia de enseñanza hace referencia al encuentro pedagógico que se realiza de manera presencial entre docente y estudiante, donde dentro de este contexto se establece un diálogo didáctico real pertinente a las necesidades de los estudiantes, donde el docente tiene el rol de orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus estudiantes (González, 2020).

✓ Estrategia de aprendizaje

La estrategia de aprendizaje hace referencia a todos los procedimientos que realiza el estudiante de manera consciente y deliberada para poder aprender. Es decir que el alumnado emplea técnicas de estudios y reconoce el uso de sus propias habilidades cognitivas para potenciar de esta misma manera sus destrezas ante las tareas escolares.

Dentro de esta estrategia didáctica los procedimientos son realizados exclusivamente por los estudiantes según sus experiencias, ya que se entiende que cada persona posee experiencias de vida distinta (González, 2020).

✓ Estrategias Instruccionales

Esta estrategia es la interrelación presencial entre el docente y estudiante, donde es indispensable que el estudiante tome conciencia de los procedimientos escolares para aprender y el maestro siga el rol de orientador y facilitador de los aprendizajes (González, 2020)

✓ Estrategias de Evaluación

Las estrategias de evaluación son todos los procedimientos acordados y generados desde la reflexión en función a la valoración y descripción de los logros alcanzados por parte de los estudiantes y docentes de la meta de aprendizaje y enseñanza (González, 2020)

Los juegos infantiles son la base del aprendizaje, ya que a través de ellos aprenden a desarrollar sus habilidades sociales y su autoestima, a manejar las emociones y los sentimientos y, sobre todo, a emplear el lenguaje. Entre estas actividades, Landín (2020) propone las siguientes.

Tabla 1 Estrategias lúdicas para el lenguaje

Actividad	Objetivo	Materiales	indicaciones
Juegos de Adivinanzas para Colorear	Que todos los niños adivinen una adivinanza y coloreen. Este juego está pensado para incentivar a los niños a participar y jugar a las adivinanzas de forma grupal, logrando mejorar la autoestima, la atención concentración y el	-Adivinanzas y sus Dibujos para colorear -Mesa -Material para colorear o: Marcadores, crayones, pinturas o lápices	El juego consiste en que el docente lea las adivinanzas, y los niños deberán adivinar, el niño ganador colorea el animal que adivina. Repetir hasta que todos las niñas y niños tengan un dibujo
Trabalenguas	Aprendizaje El objetivo es fortalecer el desarrollo del lenguaje, ya que es una herramienta vital para el vínculo del niño o niña con su entorno. Ayudan a tener una correcta pronunciación y son muy favorables para obtener rapidez y precisión en el habla sin confundirse	Hojas con lo trabalenguas	El niño deberá repetir la palabra que la docente le indique con rapidez y claridad, subiendo un poco la velocidad sin pasar por alto ninguna palabra y, lo más difícil, sin cometer errores.

Deletreopalabras	El objetivo es que el niño o niña podrá ampliar su vocabulario a la vez que aprenderá a diferenciar las sílabas de las distintas palabras. este juego es muy indicado para trabajar el lenguaje entre los 3 y 6 años	Hojas con palabras	La docente indicará una palabra y cada niño deberá deletrear la palabra escuchada.
------------------	--	--------------------	--

Rol de las educadoras de párvulos en la implementación de las estrategias didácticas

Dentro del rol que tiene la educadora de párvulos Ortiz, (2021) señala que las estrategias didácticas son procedimientos organizados con diversas etapas y se orientan al logro de los aprendizajes que se quieren obtener. Y es por esto por lo que la educadora de párvulos

debe ser capaz de orientar los contenidos pedagógicos que deben seguir los niños para la construcción de su aprendizaje, cumpliendo el rol de responder a los varios estilos de aprendizaje que tienen los párvulos para ir potenciando sus estudios.

Por otro lado, dentro del rol, Flores (2021), expresa que las estrategias didácticas deben ser elegidas por la educadora de párvulo y que esta debe considerar las más pertinentes de acuerdo con el contexto educativo en el cual se encuentran insertos sus estudiantes para dar seguridad que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean efectivos y significativos.

Las estrategias didácticas constituyen una herramienta esencial en el quehacer docente y en el aula enriqueciendo los aprendizajes, además ayudan en el ejercicio del diseño o planificación de una clase integrando elementos dinámicos que ayudan a mantener el interés de los niños.

De la misma forma Bustamante (2021) señala que en el aula la educadora de párvulos debe implementar estrategias didácticas o educativas significativas, para poder conseguir un buen resultado de aprendizaje integral de los niños, así como también tener conocimientos y dominio de las estrategias didácticas, las cuales se entiende por aquellos procedimientos educativos que facilitan la educadora y a los párvulos en los procesos de transmisión y adquisición de los contenidos.

Las estrategias están estrechamente relacionadas con la calidad de aprendizaje que reciben los párvulos debido a que gracias a ellas se puede identificar el rendimiento de aquellos y mejorar la adquisición de nuevos contenidos, sin embargo, tener el conocimiento de esto va permitir que la educadora de párvulos dentro de su rol como profesional sea capaz de cambiar o modificar las estrategias menos factibles por aquellas que sí sean eficaces, para que así los aprendizajes de los párvulos sean de calidad y significativos.

Finalmente, el rol del docente de educación inicial se refiere a valorar la relevancia y el sentido de su labor pedagógica y asumir en forma autónoma y responsable (a través de un código ético específico), la toma de decisiones para el diseño, implementación y evaluación de un proceso educativo sistemático. Asimismo, requiere disponer de un saber profesional especializado con el que fundamentar las decisiones tomadas, saber que incluye la reflexión individual y colectiva sobre la propia práctica, construyendo así el conocimiento pedagógico para hacer su tarea cada vez mejor.

El juego

Etimológicamente, la palabra juego procede de los vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica (Alcedo, 2021)

El juego, entonces, hace parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio. En las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, la niña y el niño descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas (Tejada, 2020)

El juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos. Se encuentra también la capacidad de planear y organizar el juego por medio del lenguaje en expresiones como "digamos que yo era un caballo y me daban de comer" o "aquí era el mercado y vendíamos" (Gavidia, 2021)

El juego en la interpretación psicogenética de Piaget, que viene dada por la estructura del pensamiento del niño. Como se puede observar, son muchos los puntos de vista desde los que se analiza el acto de jugar y muchos los autores que han aportado sus ideas para la evolución y transformación del concepto de juego, pero sin embargo sigue sin haber una interpretación única del fenómeno lúdico (Fallela, 2020)

Carranzas, (2019), comenta que el juego para el niño y la niña es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas. Para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan

adaptarse fuera.

Por tanto, podemos decir, que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar.

Las situaciones de juego, nos va a posibilitar construir conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problemática sentir toda una gama de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar nuestras capacidades.

Debemos entender, por tanto, que el juego es un momento placentero, donde no existe peligro a equivocarse, ni la presión coercitiva de los adultos, y donde los únicos límites y reglas se encuentran en la propia situación lúdica, o en las normas sociales que solicitan los compañeros de juego, en el caso de que este sea compartido.

Los juegos han de ser situaciones que se buscan para salir de la rutina, vividas siempre como si estas fueran nuevas

En la atención integral a la primera infancia entendemos el juego como un derecho que debe ser garantizado en todos los entornos en el hogar, en el educativo, de salud y en los espacios públicos.

Como derecho garantizado, invita a comprender que la niña y el niño viven en el juego y para el juego, y en esta medida se genera una actitud crítica y reflexiva frente a los espacios en los que crecen y sus condiciones;

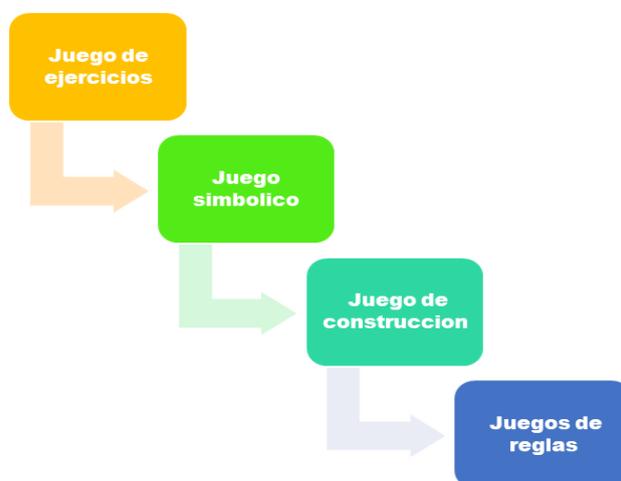
hace pensar también en el papel de los medios de comunicación y la industria del juego y el juguete, qué tipo de acciones lúdicas proponen y qué valores transmiten. Todos los

elementos señalados anteriormente dan una idea del porqué el juego merece un lugar privilegiado en la educación inicial (Farraz, 2019).

Tipos de juegos

Piaget (1896) investigando sobre el desarrollo de la plantea cuatro tipos de juegos infantiles que se van sucediendo:

Ilustración 2 Tipos de juegos



Nota: La ilustración representa los tipos de juegos en la evolución del desarrollo infantil.

Fuente: Piaget (1896). **Elaboración:** Ortiz (2022).

- ✓ Juegos de ejercicios: Aparece entre 0 y 1 año de edad, es el periodo llamado sensorio-motriz y será parte integrante de la estructura de los juegos siguientes. Es la primera forma de juegos del ser humano.
- ✓ Juego simbólico: Aparece aproximadamente entre 1 y 7 años de edad. Es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras.

El desarrollo del lenguaje también es experimentado, por eso es importante que el

profesor estimule el uso de vocabulario cuando los niños y niñas juegan. El juego simbólico auxilia a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente. Por todo esto es que la Escuela debe ofrecer a los niños la posibilidad de jugar, de fantasear, ofreciéndoles los espacios, oportunidades y una variada cantidad de elementos.

- ✓ Juegos de construcción: Aparece entre los 4 y 7 aproximadamente. Es de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social.

En este tipo de juego los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive. Los materiales que utilice son de suma importancia por eso hay que ofrecerles materiales variados, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones, invenciones, y todo esto lo llevara a establecer un conocimiento significativo.

Trabajando en grupos los niños comenzarán a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación. Debemos estimular la verbalización cuestionando sobre las construcciones, siempre dejando que cada vez las realicen libremente.

- ✓ Juego de reglas: Sucede entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a disociar entre juego y competición, creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando el turno, respetando al otro).

Hasta los 7 años las reglas son inflexibles y sagradas, después comienza a ser producto de acuerdos y modificadas por consenso (Piaget, 1896) El juego de reglas va a ser parte de la vida también de adulto, ya que es una actividad lúdica de un ser

socializado. Un juego es considerado de regla cuando se establece:

- Un objetivo claro a ser alcanzado
- Existencia de reglas
- Intenciones opuestas
- Posibilidades de realizar estrategias.

Teorías sobre el juego

- Teoría psicogenética

Para Jean Piaget (1896), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

- Teoría compensatoria

El juego posibilita a los niños la satisfacción de deseos y la resolución de situaciones conflictivas. Es desarrollada por Freud a partir de 1920 que concibe al juego como la manifestación de tendencias y deseos ocultos. El juego sería según puede interpretarse (ya no como una teoría perfectamente definida, sino como una especie de definición derivada) como el resultado del intentar satisfacer los impulsos eróticos y/o agresivos, algo que se conjugaría con la necesidad innata al hombre de expresar y comunicar. El que desarrolló e impulsó esta teoría a través del psicoanálisis no podía ser otro que Freud (Fallela, 2020)

- Teoría Funcional

El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. Esta teoría del juego consiste en una preparación para la vida, ya que el niño desarrolla las funciones vitales, entendiendo que el adulto es un ejemplo a imitar por los menores (Tejada, 2020).

Importancia del juego en la educación infantil

En el desarrollo normal del niño el juego es de vital importancia, a través del juego aprende mucho más que por medio de cualquier otra vía, puesto que el infante se compromete personalmente; así mismo el conocimiento que adquiere es muy valioso toda vez que se obtiene de su propia experiencia. El niño aprende a ser más creativo, constructivo e independiente (Velasco, 2020)

El juego es un medio de autoexpresión para el niño, le permite descargar tensión y dar salida a su destructividad de modo aceptable. Por medio del juego los niños pueden experimentar y probar ideas. Cuando un niño juega, aprende acerca de la gente y como vivir con ellas; cuanto más se compromete un niño con actividades estimulantes mayor será su desarrollo mental y físico.

Bruner (1995), expresa que el juego en el ámbito escolar expande el pensamiento, la acción creativa. Los niños que juegan desarrollan:

- Aumento de la motivación. Creatividad impulsada.
- Habilidades de resolución de problemas mejorada. Un mayor sentido de la responsabilidad personal.
- La alegría de la autonomía y la independencia.
- Una habilidad creciente en manipulación, lectura y números.

La actividad lúdica es un recurso en el proceso de enseñanza y aprendizaje, permite la libre expresión en los niños, al mismo tiempo que se considera útil y efectiva para el

aprendizaje que, por otra parte; la actividad lúdica no solo constituye en un tiempo libre, sino que se considera importante para el desarrollo integral del niño (Noriega, 2020)

El niño juega espontáneamente de acuerdo a sus deseos y motivaciones propias y podemos aprovechar el juego como una oportunidad de aprendizaje que no olvidará, el juego al niño le produce placer, por lo tanto, estará dispuesto a aprender si es por medio del juego.

El aspecto importante que educadores deben tener en cuenta es la planificación de las actividades lúdicas, conectadas con el aspecto del desarrollo infantil, ya sea motor, físico, cognitivo, creativo, social, y por medio de estos poder promover la autonomía en el niño para resolver situaciones; de esta manera, el aprendizaje se convertirá en una experiencia significativa. (Luna, 2020)

Para la planificación existen varios métodos; uno de ellos es el método lúdico que es el centro de interés que parte de sus necesidades e inquietudes, así mismo existen diversos modos de programar partiendo de un centro de interés.

Luna (2020), indica que el juego favorece el aprendizaje de contenidos de las distintas áreas curriculares:

Ilustración 3 áreas curriculares



Nota: La ilustración representa las áreas curriculares estimuladas por el juego.

Fuente: Luna (2020). **Elaboración:** Ortiz (2022)

Dadas estas razones, no se puede, de ninguna manera, dejar de lado el juego en la educación inicial. Su presencia no se puede limitar a los momentos de “descanso”, a ser

una simple motivación para una actividad, a servir de pasatiempo.

Metodología del juego

La metodología del juego debe estar basada en la planificación de unas actividades con sentido y significado, con una intencionalidad que promueva un desarrollo integral en los niños y niñas del preescolar. Debido a que el juego es la actividad esencial del niño desde sus etapas iniciales, se hace necesario implementar actividades basadas en las necesidades e intereses de los niños, se debe también trabajar de una manera lúdica e innovadora integrando las áreas del conocimiento de una manera globalizada (Farraz, 2019)

El niño a través del juego experimenta, explora, aprende, descubre y se adapta a su mundo exterior.

Bustamante, (2021) plantea que para implementar una adecuada metodología del juego debe existir en su proceso:

- Espacio seguro: que proporcione al niño las óptimas condiciones para su libre momento, exploración y experimentación.
- Seguridad psicológica: un ambiente relajante y alegre.
- Libertad e independencia: debe existir libre circulación del niño, y las zonas deben permitir su acceso fácilmente.
- El material debe estar ubicado al alcance de los niños.
- Orden: los niños deben reconocer el lugar de cada juguete, deben guardarse por colores, o etiquetas según su funcionalidad.

Las actividades deben girar en torno al juego, se deben tener en cuenta unos criterios; para la planificación y desarrollo de los procesos educativos.

- Fomentar la cooperación, el trabajo en equipo, la participación activa de los niños y se debe evitar la discriminación o aislamiento del grupo.
- Despertar la curiosidad del niño, ser atractivas e interesantes además de estar adaptadas a las necesidades e intereses de cada niño y cada grupo.
- Tener una finalidad educativa integral y global que resulta vital para favorecer el desarrollo de habilidades y potencialidades en los niños.
- Se debe procurar establecer una temporalidad para la implementación de cada juego.
- La metodología es la forma en que se imparte y planifica la experiencia educativa, es el momento en el cuál serán seleccionados las maneras de trabajar y los contenidos.

La metodología del juego deberá trabajar los procesos de aprendizaje de una manera global, las actividades deberán ser variadas y que además motivar la curiosidad por descubrir su entorno y aprender de una manera directa y activa.

MARCO LEGAL

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL TÍTULO I DE LOS PRINCIPIOS GENERALES CAPÍTULO ÚNICO DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES.

Art. 2.- Principios.

La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo: Motivación.

Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación;

TITULO II DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES CAPITULO SEGUNDO DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art. 6.- Obligaciones.

- La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley.
- Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos;

CAPITULO TERCERO DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

Art. 7.- Derechos.

Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos: a. Ser actores fundamentales en el proceso educativo; f. Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades.

CAPITULO CUARTO DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LAS Y LOS DOCENTES

Art. 11.- Obligaciones. - Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones: h. Atender y evaluar a las y los estudiantes de acuerdo con su diversidad cultural y lingüística y las diferencias individuales y comunicacionales oportunamente, presentando argumentos pedagógicos sobre el resultado de las evaluaciones;

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA LIBRO PRIMERO LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS

Art. 37.- Derechos de la Educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

3.- Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

4.- Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso afectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. oportunamente, presentando argumentos pedagógicos sobre el resultado de las

evaluaciones;

METODOLOGÍA

El método de investigación que se utilizó en este estudio fue de tipo mixta, descriptiva y de campo, porque permitió en sí relacionar las dos variables de estudio.

La investigación mixta es una metodología de investigación que consiste en recopilar, analizar e integrar tanto investigación cuantitativa como cualitativa. Este enfoque se utiliza cuando se requiere una mejor comprensión del problema de investigación, y que no se podría dar cada uno de estos métodos por separado. Los datos cuantitativos incluyen información cerrada como la que se utiliza para medir actitudes.

Tipo de investigación

EL estudio está apoyado en los siguientes tipos:

Investigación descriptiva

Es un tipo de investigación que se encarga de describir la población, situación o fenómeno alrededor del cual se centra el estudio. Procura brindar información acerca del qué, cómo, cuándo y dónde, relativo al problema de investigación, sin darle prioridad a responder al “por qué” ocurre dicho problema (Acosta, 2021)

Esta indagación explica la importancia de aplicar estrategias didácticas basadas en el juego para la enseñanza- aprendizaje de las niñas y niños de educación inicial como un recurso valioso para la educación infantil.

Investigación de Campo

Es el proceso que permite obtener datos de la realidad y estudiarlos tal y como se presentan, sin manipular las variables. En la investigación a desarrollar, se lleva a cabo

mediante la confrontación de la realidad objeto de estudio tal cuál como se presenta, sin alterar sus componentes

Métodos de Investigación

Los métodos que se utilizaron para desarrollar el trabajo investigativo fueron:

Método inductivo-deductivo

Según Bustamante (2017) este método: Es aquel procedimiento lógico formal que parte de principios universales (método deductivo) y que luego aplica a hechos o casos concretos, o que procede a la inversa (método inductivo), esto es, que parte de hechos y datos concretos para de allí inferir lógicamente conclusiones o generalizaciones de carácter más universal (p.21).

Con el método deductivo se partirá de hechos generales, realizando un estudio de teorías establecidos sobre el problema analizado los cuales dirigirán a características particulares del mismo, para proponer la aplicación de una guía con herramientas didácticas basadas en el juego, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

De tal manera el método inductivo valdrá para iniciar con el estudio debidamente como un hecho de carácter particular, que ocurre en la realidad ecuatoriana y que se lo puede evidenciar, para poder realizar un análisis de la relación que tiene las estrategias didácticas como el juego en la potenciación del proceso de enseñanza aprendizaje de las niñas y niños de 3 y 4 años de edad.

Método descriptivo:

Este método, se utilizó en el desarrollo de todo el proceso de investigación, además para poder realizar una descripción real y oportuna de los hechos que se dan en la institución educativa donde se analizó la problemática al momento de realizar la

observación a las niñas y niños de 3 a 4 años y la encuesta a la docente.

Para Augusto (2019) “describe, analiza, registra e interpreta las condiciones que se dan en una situación y momento determinado. Generalmente se suele contrastar situaciones o hechos, pretendiendo encontrar relaciones causa-efecto entre las variables existentes, aunque no manipuladas” (p.91)

Población y Muestra

Población

La población materia de la investigación, estuvo conformada por 4 niñas y 4 niños, un total de 8 párvulos, 1 educadora de Inicial I, de la Unidad Educativa “Manuel Acosta Mero”, en el periodo lectivo 2022-2023. Según lo manifestado por Valarezo, (2017) “población en una investigación, es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado” (p. 52).

Tabla 2 Población

<i>No.</i>	<i>Población</i>	<i>Cantidad</i>
1	Educadora	1
2	Niños	4
3	Niñas	4
	<i>Total</i>	9

Nota: Distribución de la población Unidad Educativa Manuel Acosta Mero

Elaboración: Ortiz (2022)

Muestra

La población es totalmente manejable y no supera las 100 personas entonces no se necesita ninguna fórmula estadística para determinarla, por lo tanto no es necesario tomar muestra, en esta investigación, está conformada de la siguiente manera, 1 educadora, 8 niñas y 9 niños por lo tanto se decide trabajar con toda la población considerada y

detallada en el cuadro anterior, considerando lo indicado por Jurado (2019) “la muestra es un subconjunto fielmente representativo de la población, el tipo de muestra que se seleccione dependerá de la calidad y cuán representativo se quiera sea el estudio de la población” (p. 22).

Tabla 3 Técnicas e Instrumentos a Utilizar en la Investigación

<i>Técnica</i>	<i>Instrumentos</i>	<i>Sujeto de investigación</i>
<i>Encuesta</i>	Cuestionario	<i>Docente de Inicial I de la Unidad Educativa Manuel Acosta Mero</i>
<i>Observación</i>	<i>Ficha de Observación</i>	<i>Niños/as</i>

Nota: La tabla hace referencia a las técnicas e instrumentos a emplear en la investigación. Elaboración: Ortiz (2022)

Para recopilar la información que permita respaldar la factibilidad del presente trabajo de graduación, se ha empleado la encuesta y la ficha de observación, con el propósito de obtener la mayor objetividad en el conocimiento de la realidad. Encuesta.

Es una técnica que se sirve de un cuestionario debidamente estructurado, mediante el cual se recopilan datos provenientes de la población frente a una problemática determinada. Básicamente la encuesta tiene tres características importantes:

- No interviene el encuestador,
- Las preguntas del cuestionario son contestadas a voluntad del investigado,
- Por el anonimato la información puede ser más confiable.

Instrumentos de investigación

Cuestionario

Es un instrumento de investigación, que consta de un formulario de preguntas que llena el encuestado sin ningún tipo de presión o intervención por parte del encuestador.

En la presente investigación se aplicó la técnica de la encuesta a 1 docente de la Unidad Educativa “Manuel Acosta Mero”, que conforman la muestra, la misma que consta de un cuestionario de 10 preguntas, redactadas de forma sistemática y coherente para lo cual se ha tomado en cuenta las preguntas directrices, los objetivos, la operacionalización de variables y el marco teórico de la investigación, con el fin de que se pueda recolectar toda la información que se precisa recoger, la cual permitirá analizar la problemática presentada en la presente investigación y confirmar si la propuesta implementada aportará con los resultados esperados.

Observación

La observación es una técnica que significa abstraer activamente la realidad exterior, llevándonos a la recolección de datos previamente establecidos, lo que implica ir más allá de la realidad observada para captar cualidades de las cosas, entender ver y escuchar el lenguaje de los fenómenos que se estudian, esta técnica fue aplicada a los/as niños/as de tres y cuatro años en Inicial I de la Unidad Educativa “Manuel Acosta Mero”

El estudio observacional tiene la finalidad de observar intencionalmente la realidad social y educativa de forma rigurosa y sistemática sin intervenir sobre ella, con el objetivo de analizar, describir y comprender los fenómenos en situaciones naturales.

Ficha de Observación

Las fichas de observación son instrumentos de la investigación de campo. Se usan cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática. Son el complemento del diario de campo, de la entrevista y son el primer acercamiento del investigador a su universo de trabajo. Estos instrumentos son muy importantes, evitan olvidar datos,

personas o situaciones, por ello el investigador debe tener siempre a la mano sus fichas para completar el registro anecdótico que realiza cuando su investigación requiere trabajar.

Directamente con ambientes o realidades, que aporta datos relevantes en el campo de Educación Parvulario, como afirma Romero (2017):

En esta ficha se anotan únicamente los datos relevantes que observamos, pero sin hacer juicios. En otros momentos, los datos de estas fichas se usarán, con el grupo de educadoras y su familia, para reflexionar acerca del niño, de su desarrollo, de sus actitudes, de sus logros y dificultades. (p. 152)

Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

Procedimientos de la Investigación

Los procedimientos que se seguirán para el desarrollo y aplicación de la encuesta y la ficha de observación presentados en esta investigación de campo se pueden expresar de la siguiente manera:

- Diseño y construcción de los instrumentos de investigación.
- Aplicación de los instrumentos en la muestra determinada y obtención de los datos.

Los datos recolectados serán tabulados en tablas de doble entrada en los que se detalla las opciones, la frecuencia y los porcentajes.

El cálculo de los porcentajes se lo realizó aplicando las frecuencias absolutas y relativas, transformando así los resultados en porcentajes. Consecuentemente estos datos fueron enunciados utilizando cuadros gráficos, mediante diagramas de barras, los cuales permiten mostrar con claridad los resultados de cada pregunta presentada en la encuesta,

así como de los ítems observados en la ficha de observación.

Los resultados obtenidos serán analizados y estudiados dándoles su respectiva interpretación, para posteriormente se proceder a elaborar y establecer las conclusiones y recomendaciones del trabajo.

Procesamiento y Análisis

El procesamiento y análisis de datos implicó dos procesos, la organización y la descripción de la información obtenida, dando como resultado una investigación cuali-cuantitativa.

El análisis cuantitativo: Este tipo de análisis de datos es estadístico y basado en modelos de lógica y cantidad.

El análisis cualitativo: Este tipo de análisis contribuye a la descripción detallada de las situaciones, hechos, relaciones, comportamientos, que han sido observados de los sujetos que comprenden la muestra y poder entender los datos que se procesaron. La información almacenada a través de la encuesta realizada a los/as docentes y la ficha de observación aplicada a los/as niños/as de 3 y 4 años se encuentra claramente detallada y expresada a través de tablas y gráficos estadísticos que permitirá la comprensión y facilitará su respectivo análisis, en Microsoft Word y Excel.

Los resultados obtenidos se presentan en gráficos y tablas estadísticas con su respectivo análisis e interpretación luego de la observación aplicada a las niñas y niños de 3 y 4 años de edad, de la Unidad Educativa analizada, para proceder en la parte final a dejar algunas recomendaciones para solucionar el problema que se analiza.

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Primer resultado:

Tabla 4 Resultados de la entrevista a la docente

Preguntas	Respuestas
1. ¿Qué entiende por juego?	El juego es la metodología donde, los niños y niñas van aprendiendo a interactuar con sus compañeros de clases y con su maestra
2. ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación inicial?	Juegos de ensacados Juegos de roles
3. ¿Cuál cree usted que son los beneficios que el juego aporta a las niñas y niños de 3 y 4 años?	La socialización entre los niñosLa interrelación La empatía
4. ¿Considera usted que el juego es una herramienta que permite la apropiación de los aprendizajes en las niñas y niños?	Si, porque mediante el juego los niños y niñas aprenden
5. ¿Programa usted actividades basadas en juegos para la enseñanza de los contenidos pedagógicos?	Si
6. ¿Qué características según su opinión debe tener el juego para ser utilizado como herramienta para la enseñanza-aprendizaje?	Debe ser un juego muy significativo para que el niño no pierda el interés de aprender y así logre desarrollarse
7. ¿Considera que el juego es una herramienta ideal para que los niños aprendan de forma significativa y divertida por qué?	Si, es la mejor metodología que se haya podido implementar en la educación inicial

8. ¿Planifica usted diariamente estrategias que tenga como base el juego para que las niñas y niños les sea más agradable el aprendizaje? Si
9. ¿Cree que los niños pueden expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos de forma espontánea en una actividad de juego? Si, porque a través del juego los niños y niñas expresan sus emociones y desarrollo integral
10. ¿Estaría dispuesta a aplicar un programa de actividades basadas en el juego para estimular el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes? Si
-

ANÁLISIS DE RESPUESTAS

De acuerdo a la respuesta de la pregunta numero 1 proporcionada por la docente, se puede evidenciar que ella define el juego como una metodología que permite al niño aprender e interactuar con el medio donde se desenvuelve.

Con respecto a la respuesta de la pregunta 2 la entrevistada considera que juegos como ensacados y de roles son mayormente aplicados en la educación inicial para lograr el aprendizaje de los niños y niñas

Por consiguiente, en la respuesta a la pregunta 3 se evidencia que la docente considera que el juego aplicado al aula tiene entre muchos otros beneficios la socialización entre los niños, la interrelación y la empatía que lleva a un aprendizaje mas significativo.

De igual manera en la respuesta 4 la entrevistada considera que el juego es una herramienta que permite a los niños y niñas aprender

Seguidamente en respuesta a la pregunta 5 la docente refiere, que si aplica en su planificación diaria actividades lúdicas.

En consonancia con la respuesta a la pregunta 6 se puede constatar que la docente opina que el juego debe ser muy significativo para que el niño no pierda el interés de aprender y así logre desarrollarse

En este orden de ideas en respuesta a la pregunta 7, se determina que la entrevistada considera que el juego es la mejor metodología que se haya podido implementar en la educación inicial para permitir a los niños y niñas a aprender de forma divertida y significativa

Así mismo en respuesta a la pregunta 8 la docente refiere que ella planifica diariamente

estrategias en base el juego para que las niñas y niños les sea más agradable el aprendizaje

No obstante, la respuesta de la pregunta 9 puntualiza que a través del juego los niños y niñas expresan sus emociones y desarrollo integral

Finalmente, la respuesta a la pregunta 10, constata que los docentes están dispuestos a cambiar ciertas estrategias de su planificación diaria para estimular el proceso de enseñanza aprendizaje.

Ficha de observación

En este segundo resultado se da a conocer los aspectos de la ficha de observación aplicada con los estudiantes de 3 y 4 años pertenecientes a la Unidad Educativa Manuel Acota Mero.

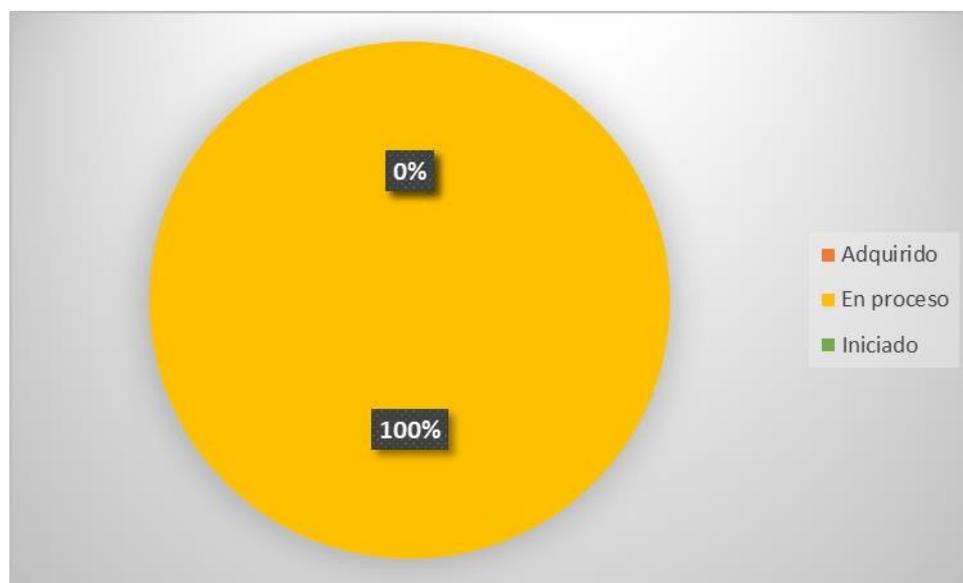
1.- Se integra satisfactoriamente a una actividad lúdica planificada integración a actividades lúdicas.

Tabla 5 Actividad lúdica planificada

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	8	100%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 1 *Integración a actividades lúdicas*



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis: Se puede observar en el gráfico 1, que el 100% de los estudiantes están en proceso de integrarse a las actividades lúdicas planificadas por la docente dentro de su programa de enseñanza aprendizaje

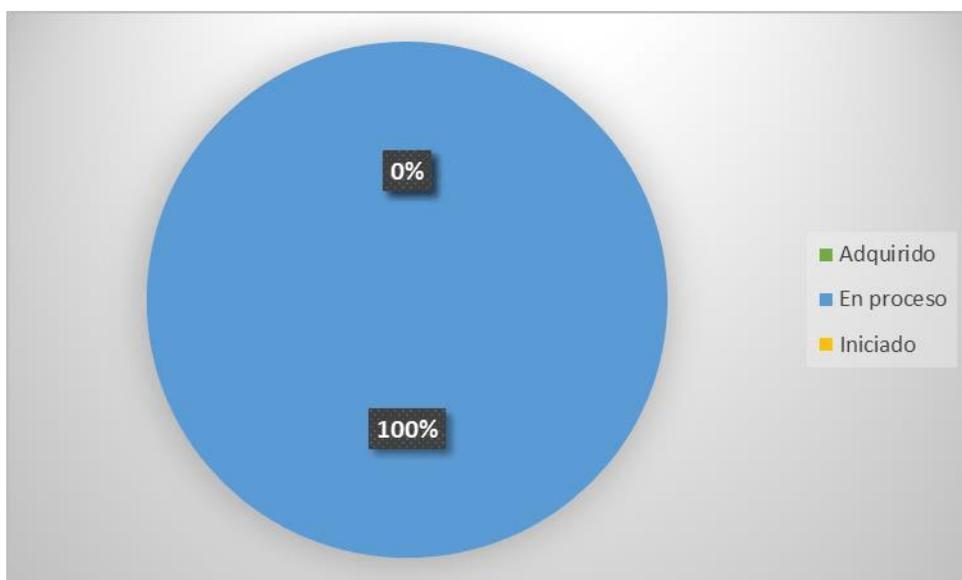
2.- Interviene en el juego desarrollado con intención pedagógica

Tabla 6 Intervención en los juegos pedagógicos

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	8	100%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 2 Intervención en los juegos pedagógicos



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis: Se puede observar en el gráfico, que el 100% de los estudiantes están en proceso de participar en la ejecución de juegos que tengan una intención pedagógica de aprendizaje.

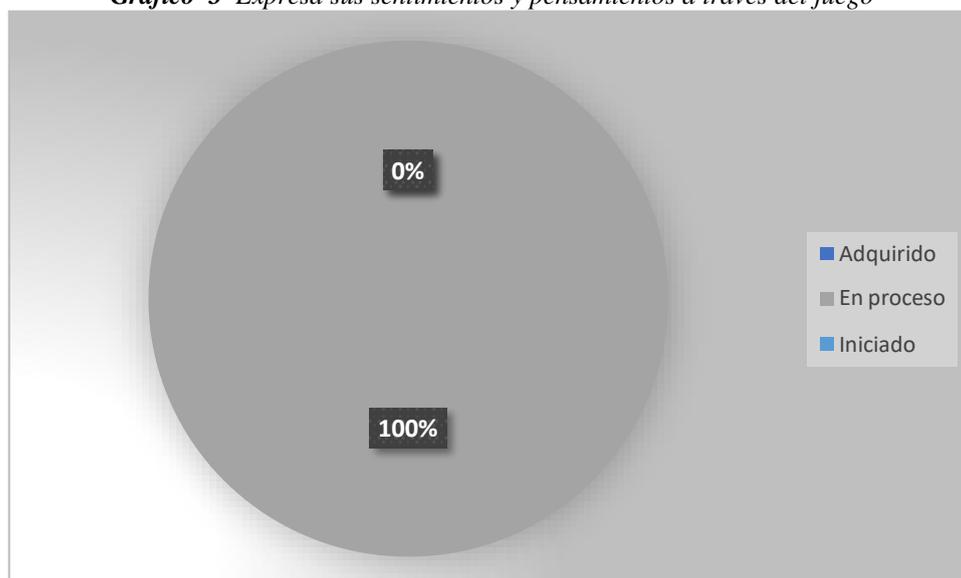
3.- Expresa sus ideas, pensamientos y sentimientos de forma espontánea en una actividad de juego.

Tabla 7 Expresa sus sentimientos y pensamientos a través del juego

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	8	100%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 3 Expresa sus sentimientos y pensamientos a través del juego



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis: Se puede observar en el gráfico 3, que el 100% de los estudiantes están en proceso de aprender a expresar sus sentimientos, pensamientos y emociones a través de una actividad de juego dentro del aula y con sus compañeros

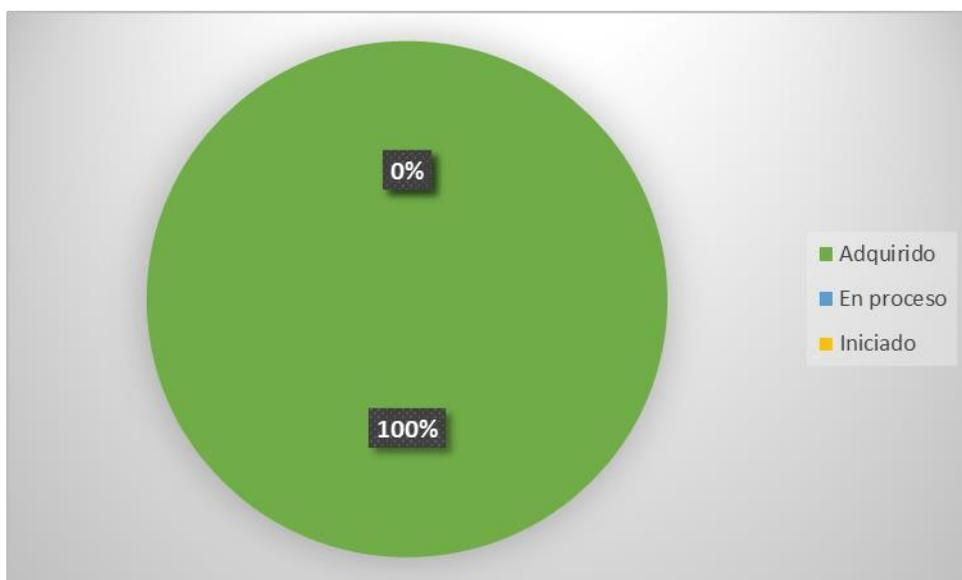
4.- Se interesa en participar en el juego a través de su experiencia previa con el objeto o situación

Tabla 8 Participa en juegos a través de sus experiencias previas

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	8	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Grafico 4 Participa en juegos a través de sus experiencias previas



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis: El gráfico 4 demuestra que el 100% de los niños y niñas tiene adquirido la habilidad de participar en el juego a través de su experiencia previa con el objeto o situación que le permite aprender de forma vivencial y significativa

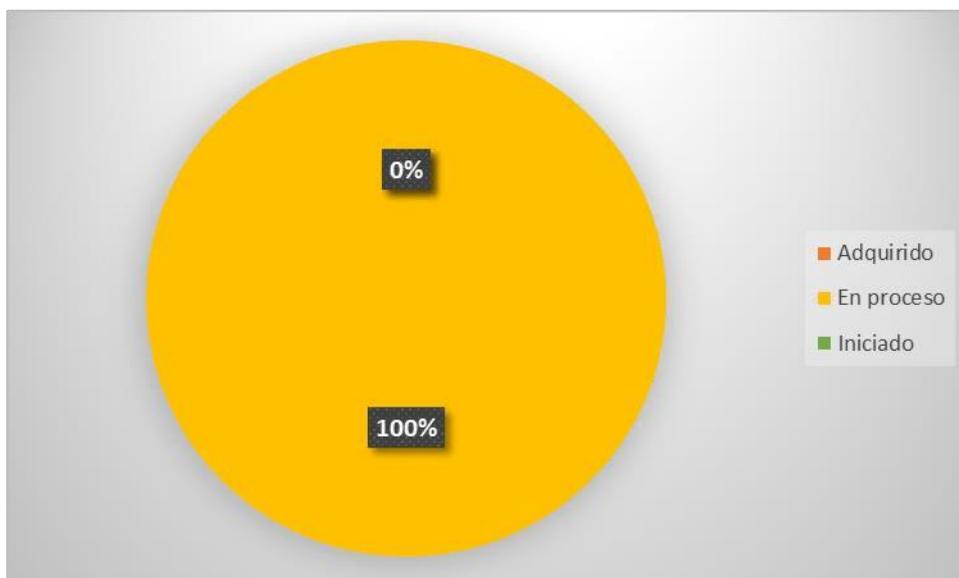
5.- Emite comentarios de lo aprendido en la actividad lúdico-didáctica una vez culminada.

Tabla 9 Comenta lo aprendido

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	8	100%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 5 Comenta lo aprendido



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis: Como se puede observar el 100% de los estudiantes están en proceso de emitir comentarios de los conocimientos que pudieron adquirir una vez terminada la actividad

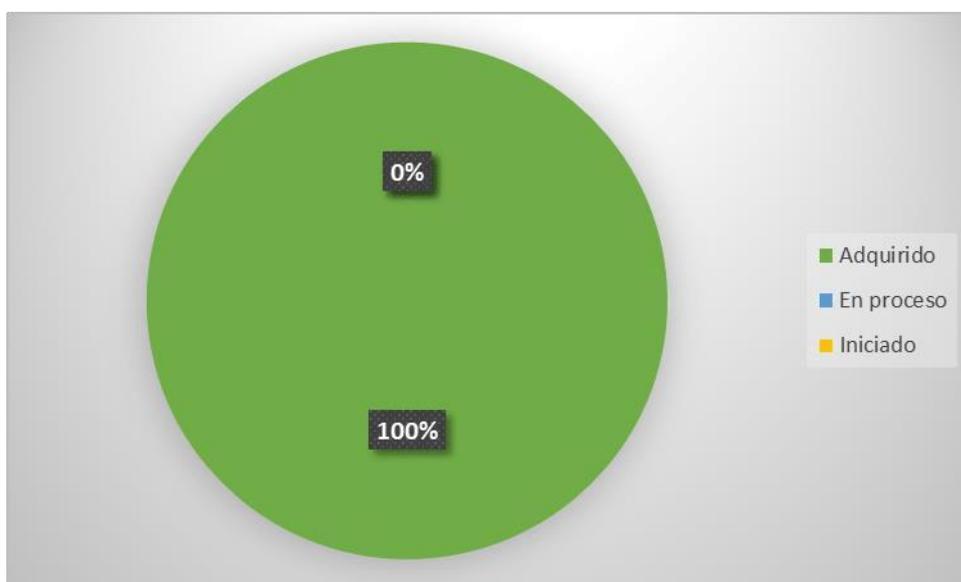
6.- Se Integra progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas

Tabla 10 Juegos con reglas sencillas

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	8	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 6 Juegos con reglas sencillas



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis: El gráfico demuestra que el 100% de los estudiantes se integra fácilmente a los juegos que se desarrollan bajo reglas sencillas de seguir para su ejecución.

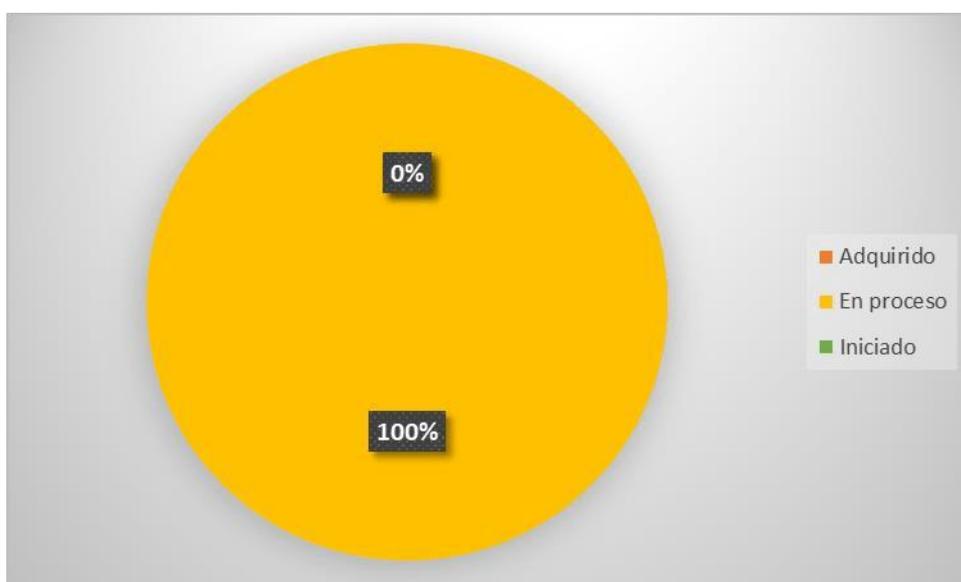
7.- Comunica utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.

Tabla 11 Usa un vocabulario amplio para nombrar acciones conocidas

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	8	100%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 7 Usa un vocabulario amplio para nombrar acciones conocidas



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.
Elaboración Propia

Análisis: La tabla 11 demuestra que el 100% de los niños y niñas se encuentran en proceso de poseer un lenguaje amplio que le permita nombrar personas, animales, objetos y acciones conocidas, en base a su experiencia y conocimientos previos.

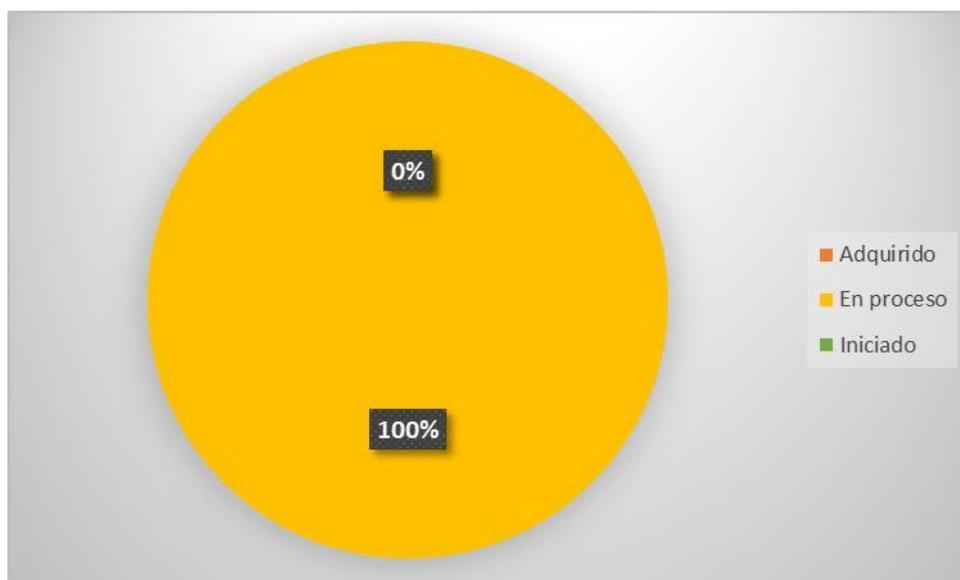
8.- Describe oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.

Tabla 12 Descripción oral de imágenes y gráficos

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	8	100%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 8: Descripción oral de imágenes y gráficos



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Análisis: El 100% de los estudiantes de inicial I, están en proceso de realizar descripciones de imágenes o gráficos empleando oraciones más complejas y estructuradas.

9.- Representa a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.

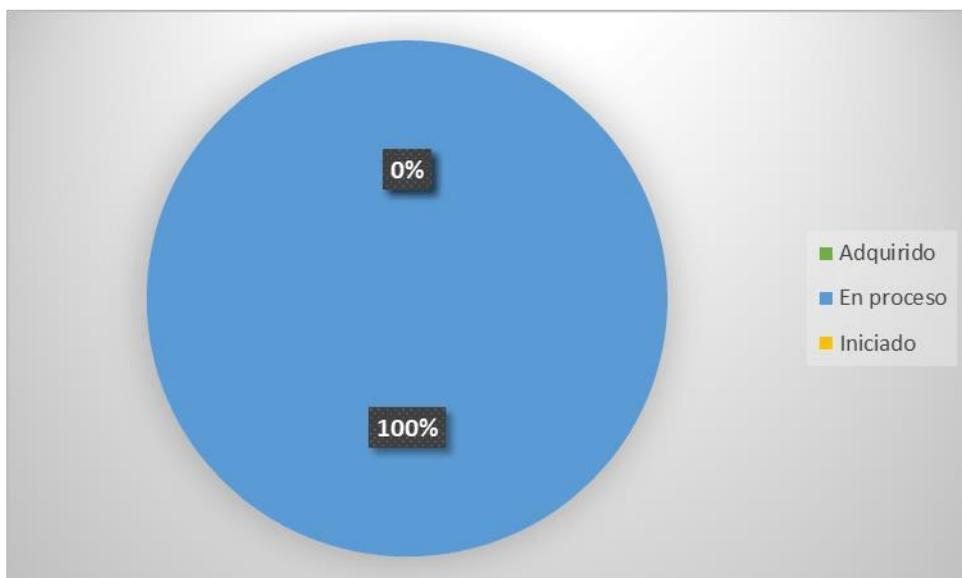
Tabla 13 Asume roles en el juego simbólico

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	8	100%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Gráfico 9 Asume roles en el juego simbólico



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Análisis: Como se puede observar el 100% de los estudiantes están en proceso de realizar el juego simbólico de representación e imitación de roles de las personas significativas de su entorno

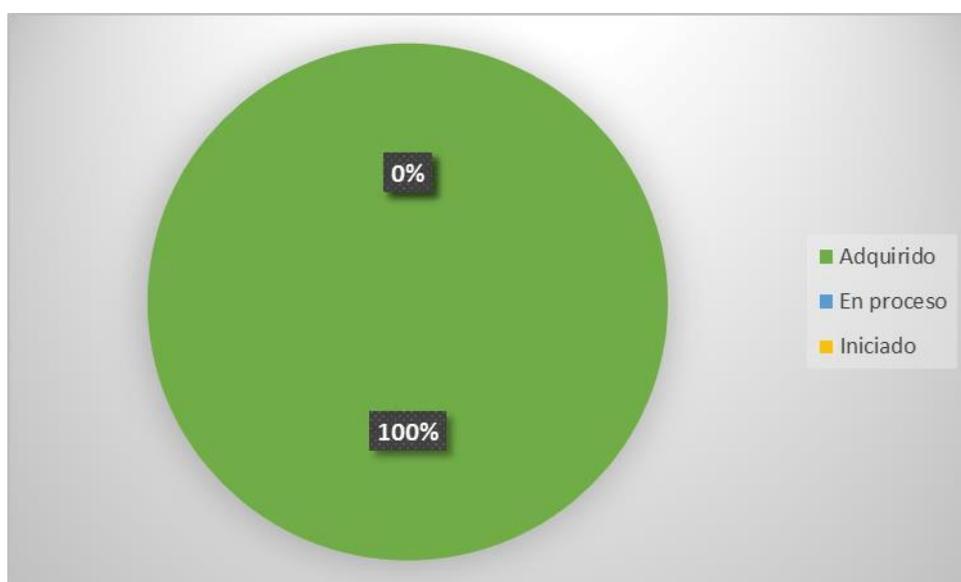
10.- Disfruta aprender a través del juego estructurado y pedagógico

Tabla 14 juego estructurado y pedagógico

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	8	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 10 juego estructurado y pedagógico



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Análisis: Como se puede observar el 100% de los niños y niñas tienen adquirido la habilidad de disfrutar y aprender a través del juego estructurado con intención pedagógica



ITS Japón
INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO JAPÓN
AMOR AL CONOCIMIENTO

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

TEMA DE LA PROPUESTA

GUÍA DIDÁCTICA BASADAS EN JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR EL
PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE
LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL
ACOSTA MERO

AUTORA:

VIVIANA CAROLINA ORTIZ VERGARA

Santo Domingo - Ecuador

2022

Índice

- 1. Tema..... 54
- 1.1 Beneficiarios:54
- 2. Introducción 54
- 2.1 El proceso de enseñanza aprendizaje54
- 3. Objetivos de la Propuesta..... 55
- 3.1. Objetivo General.....55
- 3.2. Objetivos específicos55
- 4. Descripción de la guía..... 55
- 5. Conclusión 55
- 6.1 Recomendaciones56
- 7. Actividades 57

1. Tema

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL ACOSTA MERO

1.1 Beneficiarios:

Niñas y niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Manuel Acosta Mero

1.1.1 Provincia:

Santo Domingo de los Tsáchilas.

1.1.2 Cantón:

Santo Domingo de los Tsáchilas

2. Introducción

2.1 *El proceso de enseñanza aprendizaje*

Luego de realizar la entrevista a la docente de Inicial I, y aplicar una guía de observación a los párvulos de 3 y 4 años de la Unidad Educativa, Manuel Acosta Mero, se pudo precisar que la docente no aplica estrategias como el juego, que permitan a los estudiantes fortalecer desarrollar satisfactoriamente sus destrezas psicomotrices, en los párvulos se puede observar algunos desfases en las destrezas motrices tanto gruesas como finas, que impiden que estos realicen algunas actividades manuales como recortar o el correcto agarre del lápiz color a la hora de plasmar sus trabajos, por otro lado, se les dificulta la discriminación derecha- izquierda en relación a sí mismo y al otro. En base a esto Castro (2020) comenta que la mente del niño no sería lo que es si no existiese una interacción entre el cuerpo y el cerebro durante el proceso evolutivo, el desarrollo individual y la interacción con el ambiente.

3. Objetivos de la Propuesta

3.1. Objetivo General

Socializar con la docente una guía didáctica basadas en juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial de las niñas y niños de 3 y 4 años

3.2. Objetivos específicos

1. Aplicar actividades lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las niñas y niños de 3 y 4 años
2. Motivar la participación de las niñas y niños en las actividades lúdicas
3. Facilitar a la docente estrategias basadas en juegos que permitan estimular y mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en sus estudiantes.

4. Descripción de la guía

La presente propuesta fue creada con el objetivo de guiar a las educadoras en adquirir conocimientos sobre la importancia de plantear actividades con metodologías lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, en las niñas y niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa Manuel Acosta Mero., tomando en cuenta que las actividades realizadas en la guía didáctica con enfoque metodológico tienen la finalidad de potenciar un aprendizaje significativo. La educadora deberá tomar en cuenta el ámbito, objetivo de aprendizaje tiempo para actividades, metodología y destreza, siendo una guía adaptada a la realidad y necesidades de las niñas y niños.

5. Conclusión

La aplicación de la guía didáctica dentro del área de inicial es una herramienta valiosa para alcanzar aprendizajes significativos en las niñas y niños ya que les permite aprender

mientras se divierten y ponen en práctica su imaginación y creatividad, así mismo para la docente es de gran apoyo para la enseñanza de los diferentes contenidos propios del nivel, a través de juegos que motivan a sus estudiantes

6.1 Recomendaciones

1. La docente debe tomar un espacio de 20 a 30 minutos diarios para poner en práctica la guía lúdica
2. Las actividades planteadas de forma orientativa, la docente debe sentir la libertad de proponer otras que les sea de su agrada y que se adapte a los contenidos que desea enseñar
3. Se debe tomar en cuenta que cada niña y niño es un ser único y aprende a su propio ritmo, no hacer comparaciones ni juicios a priori, el objetivo de la guía es enseñar y aprender a través del juego sin tomar en consideración la rapidez de la adquisición de los contenidos

7. Actividades

Actividad N.1

Sillas musicales

Ámbito	Ámbito de convivencia	
Destreza:	Se Integra progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.	
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.	
Recursos	Sillas, música	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego es sencillo de preparar: se colocan sillas puestas en círculo, mirando hacia fuera. La cantidad de sillas que debe haber debe ser menor a la cantidad de participantes. Por ejemplo, si son 8 los niños quienes juegan, deben haber como máximo 7 sillas. - Se pone a sonar música y, mientras, los niños tienen que dar vueltas alrededor de las sillas. Una vez la música deja de sonar, todos los niños deben intentar conseguir sentarse. - El niño o niña que se haya quedado sin silla quedará descartado y, tras ello, se quita otra silla. Esto se hace hasta que solo quede una silla y dos participantes. Quien sea el último en lograr tener un sitio, gana el juego 	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido () En proceso () Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 1

ACTIVIDAD: Sillas Mágicas

ÁMBITO: Convivencia

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

Estudiantes parvularios	INDICADOR DE LOGRO: Se Integra progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas		
	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Actividad N.2

Mundo de colores

Ámbito	Comprensión y expresión del lenguaje	
Destreza:	Se comunica utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.	
Objetivo de aprendizaje	Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo de adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los otros.	
Recursos	Juguetes, pelotas y otros objetos varios, cartulinas, cestas y lápices de colores.	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	DESARROLLO DEL JUEGO: - Se colocan las cartulinas sobre la mesa y los objetos varios desperdigados por el aula. -El maestro dice ‘¿qué es de color verde?’ y los niños tienen que buscar y pintar el objeto que sea de ese color y se encuentre en el espacio -Además, deberán coger el objeto del color en cuestión y ponerlo en una de las cestas que se encontrarán en la mesa, cada una de las cuales tendrá pegada una cartulina de un color diferente.	INDICADORES DE LOGRO Adquirido () En proceso () Iniciado ()

LISTA DE COTEJO 2

ACTIVIDAD: Mundo de Colores

ÁMBITO: Comprensión y expresión del lenguaje

Objetivo de aprendizaje: Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo de adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los otros

Estudiantes parvularios	INDICADOR DE LOGRO: Se comunica utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas		
	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Actividad N.3

Veo veo

Ámbito	Expresión artística	
Destreza:	Se interesa en participar en el juego a través de su experiencia previa con el objeto o situación	
Objetivo de aprendizaje	Desarrollar habilidades sensorio-perceptivas y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico	
Recursos		
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	DESARROLLO DEL JUEGO: <ul style="list-style-type: none"> - El profesor piensa en un objeto que hay en clase y dice el clásico "veo veo", a lo que los pequeños responden '¿qué ves? A partir de aquí el maestro irá dando pistas para que los niños puedan resolver el misterio - El niño que logre conseguir más objetos será el ganador. Se puede hacer variantes con los diferentes colores, figuras geométricas entre otro 	INDICADORES DE LOGRO <ul style="list-style-type: none"> Adquirido () En proceso () Iniciado ()

LISTA DE COTEJO 3

ACTIVIDAD: Veo veo

ÁMBITO: Expresión artísticas

Objetivos de aprendizaje: Desarrollar habilidades senso perceptivas y viso motrices para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico

Estudiantes parvularios	INDICADOR DE LOGRO: Se interesa en participar en el juego a través de su experiencia previa con el objeto o situación		
	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

ACTIVIDAD:4

Actividad N.4 Dibujo colectivo

Actividad N.4 Dibujo colectivo		
Ámbito	Expresión artística	
Destreza:	Expresa sus ideas, pensamientos y sentimientos de forma espontánea en una actividad de juego	
Objetivos de aprendizaje	Desarrollar habilidades sensorio-perceptivas y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.	
Recursos	Hojas, colores, pintura, pincel	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	DESARROLLO DEL JUEGO:	INDICADORES DE
	<p>- El docente propone un tema, como "dibujar una ciudad", uno de los niños comienza a pintar y, cuando el maestro señale, deberá dejar su obra para que la continúe otro pequeño, el objetivo es que cada niño o niña exprese libremente su sentir, a la vez que aprende técnicas de agarre y presión pinza</p>	<p>LOGRO</p> <p>Adquirido ()</p> <p>En proceso ()</p> <p>Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 4

ACTIVIDAD:**Dibujo colectivo****ÁMBITO: Expresión artística**

Objetivos de aprendizaje: Desarrollar habilidades sensorio-perceptivas y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico

Estudiantes parvularios	INDICADOR DE LOGRO: Expresa sus ideas, pensamientos y sentimientos de forma espontánea en una actividad de juego		
	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Actividad N.5

Me divierto creando arte

Ámbito	Expresión artística	
Destreza:	Disfruta aprender a través del juego estructurado y pedagógico	
Objetivo de aprendizaje	Desarrollar habilidades sensorio-perceptivas y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico	
Recursos	Canción, Papel crepe, Grafico, Goma	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	DESARROLLO DEL JUEGO: <ul style="list-style-type: none"> Realizar las actividades iniciales. Canción: “La hormiga” Invito a conocer el material que vamos a utilizar (figura, papel crepe de color celeste y goma.) Rasgado papel crepe y arrugamos solo con una mano y con los dedos índice y pulgar Pegar con una sola mano el papel arrugado dentro de la figura nube. Llenando así todo el grafico 	INDICADORES DE LOGRO Adquirido () En proceso () Iniciado ()

LISTA DE COTEJO 5

ACTIVIDAD:**Me divierto creando arte****ÁMBITO:** Ámbito de Expresión Corporal y Motricidad**Objetivo de aprendizaje:** Desarrollar habilidades sensoriales y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.

Estudiantes parvularios	INDICADOR DE LOGRO: Disfruta aprender a través del juego estructurado y pedagógico		
	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Actividad N.6

Jugando a la decoración

Ámbito	Comprensión y expresión del lenguaje	
Destreza:	Emite comentarios de lo aprendido en la actividad lúdico-didáctica una vez culminada	
Objetivo de aprendizaje	Utilizar el lenguaje oral a través de oraciones que tienen coherencia sintáctica para expresar y comunicar con claridad sus ideas, emociones, vivencias y necesidades.	
Recursos	Canción, Papel crepe, Grafico, Goma	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Invito a las niñas y niños al rincón de motricidad fina. -Invito a conocer el material que vamos a utilizar (figura, papel de revista y goma.) -Trozar papel pequeño de revista con los dedos índice y pulgar -Pegar con las niñas y niños el papel trozado dentro de la figura del pantalón. -Llenando así todo el gráfico terminando el trabajo. -A través del desarrollo de esta actividad, los niños manipularán, conocerán y diferenciarán los colores 	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido ()</p> <p>En proceso ()</p> <p>Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 6

Jugando a la decoración

ÁMBITO: Comprensión y expresión del lenguaje

Objetivo de aprendizaje: Utilizar el lenguaje oral a través de oraciones que tienen coherencia sintáctica para expresar y comunicar con claridad sus ideas, emociones, vivencias y necesidades.

Estudiantes parvularios	INDICADOR DE LOGRO: Emite comentarios de lo aprendido en la actividad lúdico-didáctica una vez culminada		
	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Actividad N.7

Me identifico como niña o niño

Ámbito	Convivencia	
Destreza:	Representa a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego Simbólico	
Objetivos de aprendizaje	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación	
Recursos	Ropa, cordeles, pinzas, piola	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Invito a conocer el material que vamos a utilizar (pinzas, ropa, cordeles.) -Colgamos la ropa con pinzas -Identificando cual es de niña o niño -Llenando así todo el cordel de la ropa 	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <ul style="list-style-type: none"> Adquirido () En proceso () Iniciado ()

LISTA DE COTEJO 7

ACTIVIDAD:

Me identifico como niña o niño

ÁMBITO: Convivencia

Objetivo de aprendizaje: Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendoroles con creatividad e imaginación.

Estudiantes parvularios	INDICADOR DE LOGRO: Representa a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico		
	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

ACTIVIDAD: 8

Actividad N.8 Caja de sorpresa

Actividad N.8 Caja de sorpresa		
Ámbito	Comprensión y expresión del lenguaje	
Destreza:	Describe oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones	
Objetivo de aprendizaje	Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo de adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los otros.	
Recursos	Caja de cartón, objetos de diferentes texturas	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> -La docente debe preparar el lugar de trabajo acorde a las necesidades de los educandos. -Se prepara una caja, con una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, bailar, silbar, bostezar, etc.) - Los participantes en círculo. La caja circulara de mano en mano hasta determinada señal (puede ser suena una música, que se detiene súbitamente) - La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal. o se haya detenido la música, deberá sacar de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada 	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido ()</p> <p>En proceso ()</p> <p>Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 8

ACTIVIDAD:

Caja de Sorpresa

ÁMBITO: Comprensión y lenguaje

Objetivo de aprendizaje: Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo de adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los otros.

Estudiantes
parvularios

INDICADOR DE LOGRO: Describe oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones

INICIANDO

EN PROCESO

ADQUIRIDO

1

2

3

4

5

6

7

8

ACTIVIDAD: 9

Actividad N.9

Leones durmientes

Ámbito	Comprensión y expresión del lenguaje	
Destreza:	Interviene en el juego desarrollado con intención pedagógica	
Objetivo de aprendizaje	Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo de adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los otros.	
Recursos	Canción, colchonetas, maracas	
Tiempo y participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <p>Los niños deben estar tumbados y pretender hacer como que duermen. Entonces, una persona va caminando entre ellos, sea niño o adulto. Esta persona, sin tocar a los leones durmientes, debe intentar convencerlos de que abran los ojos. Así, los niños que se vayan creyendo lo que se les está diciendo y se despierten perderán, siendo el ganador el último que todavía esté dormido.</p> <p>Este juego fomenta, por un lado, a que el niño que trate de despertar a los leones a ser original, imaginando cosas tan sorprendentes que obligue a sus compañeros dormidos a despertarse.</p> <p>Por otro lado, los niños que actúan de leones durmientes deben hacer un gran esfuerzo por no abrir los ojos, por muy brevemente que abran y cierren los mismos.</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido ()</p> <p>En proceso ()</p> <p>Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 9

ACTIVIDAD:**Leones durmientes****ÁMBITO: Comprensión y lenguaje**

Objetivo de aprendizaje Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo de decuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los otros.

Estudiantes parvularios

INDICADOR DE LOGRO: Interviene en el juego desarrollado con intención pedagógica

INICIANDO

EN PROCESO

ADQUIRIDO

1

2

3

4

5

6

7

8

Actividad N.10

Atrapar la pelota

Ámbito	Convivencia	
Destreza:	Se integra satisfactoriamente a una actividad lúdica planificada	
Objetivo 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.	
Recursos	Canción, pelotas diferentes tamaños	
Tiempo participación	20 min	
JUEGO INFANTIL	<p>DESARROLLO DEL JUEGO:</p> <p>-El maestro deberá gritar '¡pelotas!' y decir de que tipo, si son grandes o si son pequeñas. Los niños tendrán que ir a por aquellas del tamaño que se haya ordenado. El niño que no consiga la pelota del tamaño adecuado, queda eliminado.</p> <p>-Las pelotas estén bien desperdigadas por el lugar, y que haya menos que participantes, así alguno de los niños se quedará sin, y esa es la gracia del juego.</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Adquirido ()</p> <p>En proceso ()</p> <p>Iniciado ()</p>

LISTA DE COTEJO 10

ACTIVIDAD:

Atrapar pelotas

ÁMBITO: Convivencia

Objetivo de aprendizaje: Incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo deadecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los otros

Estudiantes parvularios	INDICADOR DE LOGRO: Interviene en el juego desarrollado con intención pedagógica		
	INICIANDO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Lista de cotejo valorada con la observación. Luego de aplicar la propuesta a los niños y niñas de Inicial I

1.- Se integra satisfactoriamente a una actividad lúdica planificada integración a actividades lúdicas

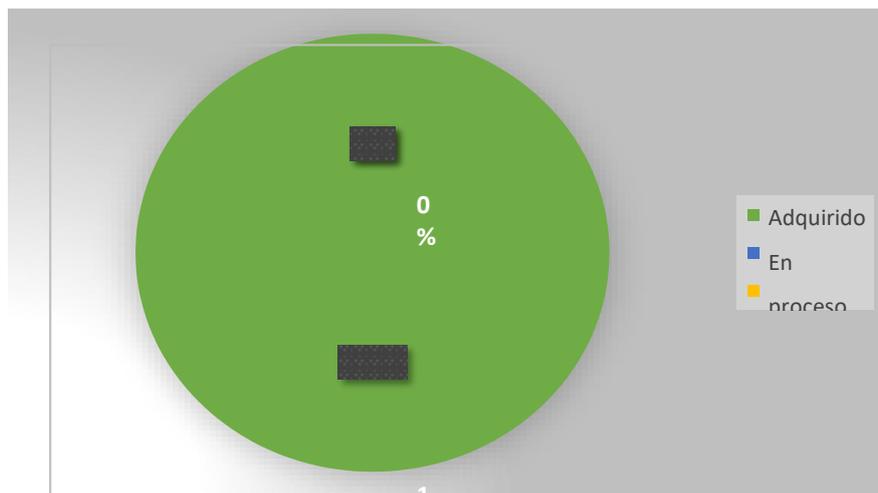
Tabla 15 Actividad lúdica planificada

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	8	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Gráfico 11 Integración a actividades lúdicas



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Análisis: Se puede observar en el gráfico 1, que el 100% de los estudiantes tienen adquirida la habilidad de integrarse a las actividades lúdicas planificadas por la docente dentro de su programa de enseñanza aprendizaje.

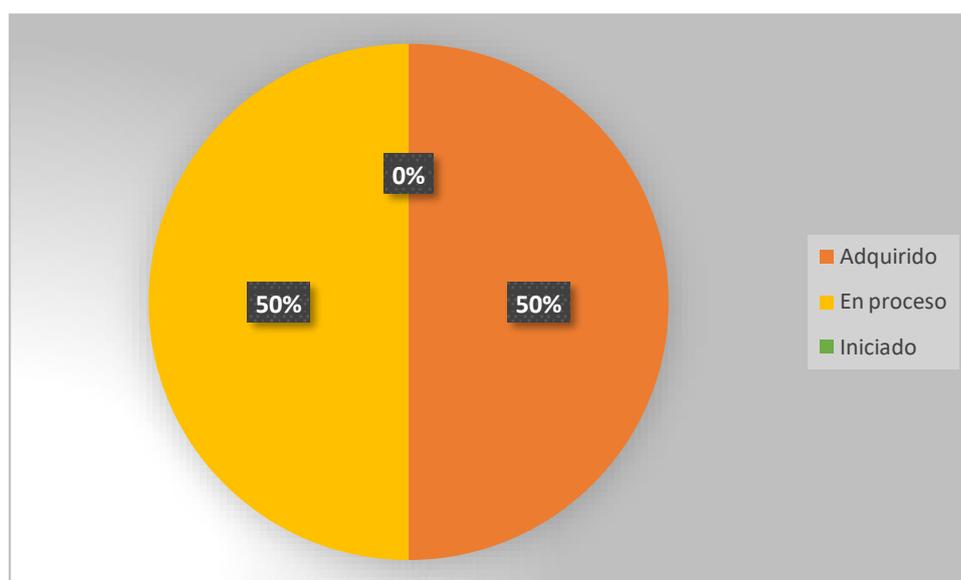
2.- Interviene en el juego desarrollado con intención pedagógica

Tabla 16 Intervención en los juegos pedagógicos

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	4	50%
En proceso	4	50%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 12 Intervención en los juegos pedagógicos



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.
Elaboración Propia

Análisis: Se puede observar en el gráfico, que el 50% de los estudiantes están en proceso de participar en la ejecución de juegos que tengan una intención pedagógica de aprendizaje, así como un 50% ya tiene adquirido esta habilidad.

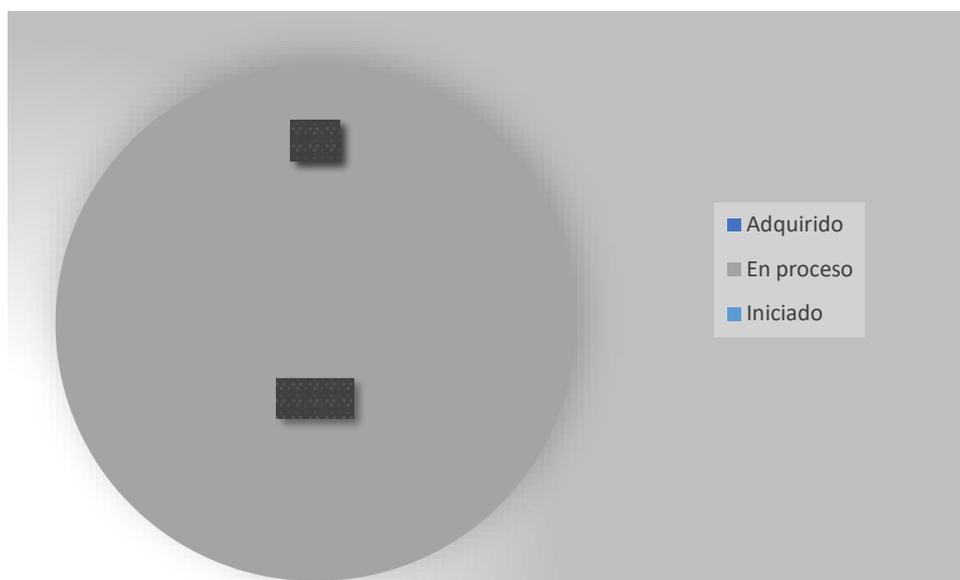
3.- Expresa sus ideas, pensamientos y sentimientos de forma espontánea en una actividad de juego

Tabla 17 Expresa sus sentimientos y pensamientos a través del juego

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	8	100%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 13 Expresa sus sentimientos y pensamientos a través del juego



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Análisis: Se puede observar en el gráfico 3, que el 100% de los estudiantes están en proceso de aprender a expresar sus sentimientos, pensamientos y emociones a través de una actividad de juego dentro del aula y con sus compañeros

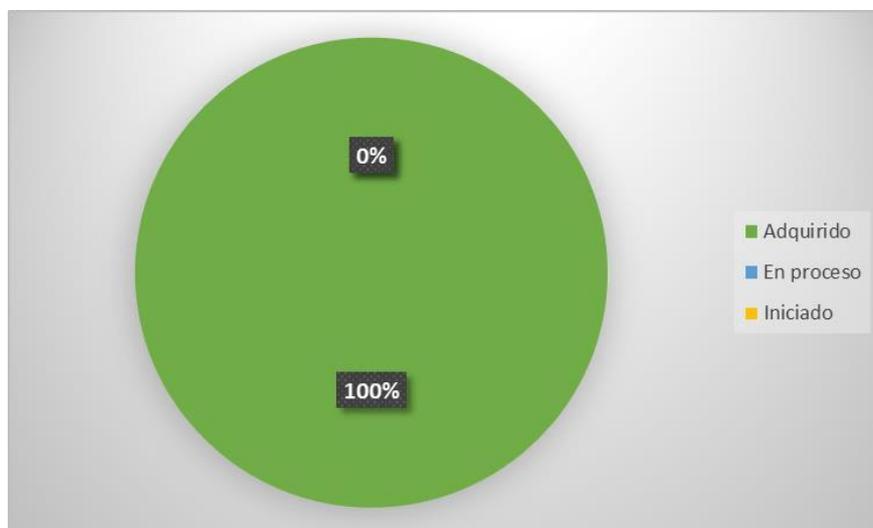
4.- Se interesa en participar en el juego a través de su experiencia previa con el objeto osituación.

Tabla 18 Participa en juegos a través de sus experiencias previas

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	8	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes. Elaboración Propia

Gráfico 14 Participa en juegos a través de sus experiencias previas



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Análisis: El grafico 4 demuestra que el 100% de los niños y niñas tiene adquirido la habilidad de participar en el juego a través de su experiencia previa con el objeto o situación que le permite aprender de forma vivencial y significativa

5.- Emite comentarios de lo aprendido en la actividad lúdico-didáctica una vez culminada

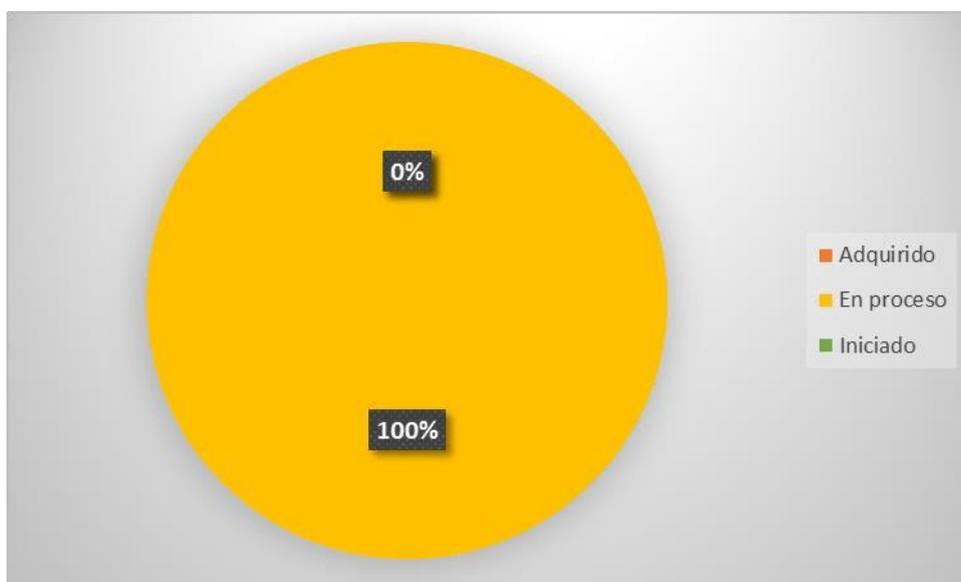
Tabla 19 Comenta lo aprendido

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	8	100%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Gráfico 15 Comenta lo aprendido



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Análisis: Como se puede observar el 100% de los estudiantes están en proceso de emitir comentarios de los conocimientos que pudieron adquirir una vez terminada la actividad.

6.- Se Integra progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas

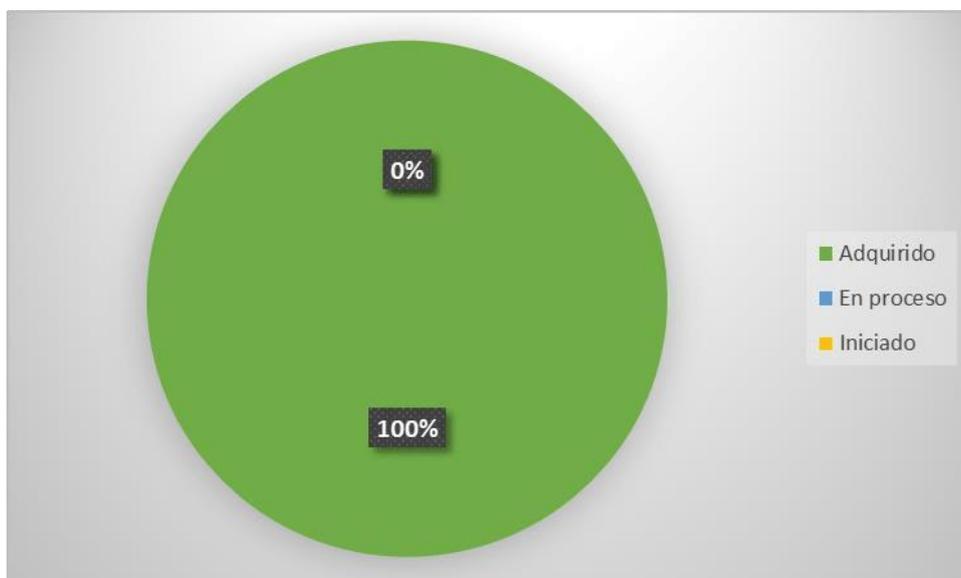
Tabla 20 Juegos con reglas sencillas

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	8	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Gráfico 16 Juegos con reglas sencillas



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Análisis: El gráfico demuestra que el 100% de los estudiantes se integra fácilmente a los juegos que se desarrollan bajo reglas sencillas de seguir para su ejecución.

7.- Comunica utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.

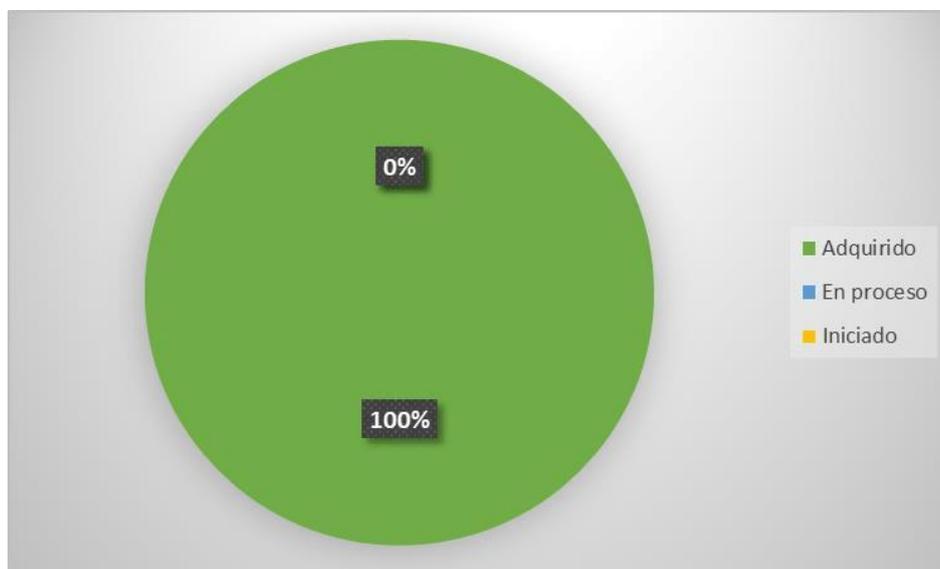
Tabla 21 Usa un vocabulario amplio para nombrar acciones conocidas

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	8	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Gráfico 17 Usa un vocabulario amplio para nombrar acciones conocidas



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Análisis: La tabla 11 demuestra que el 100% de los niños y niñas se encuentran tiene adquirido un lenguaje amplio que le permita nombrar personas, animales, objetos y acciones conocidas, en base a su experiencia y conocimientos previos.

8.- Describe oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.

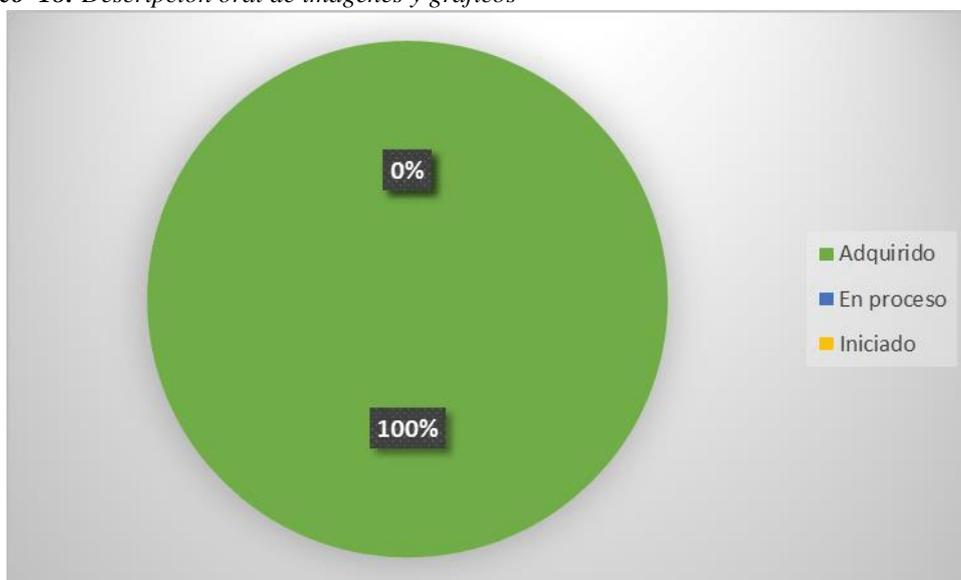
Tabla 22 Descripción oral de imágenes y gráficos

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	8	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Grafico 18: Descripción oral de imágenes y gráficos



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Análisis: El 100% de los estudiantes de inicial I, tienen adquirido la habilidad de realizar descripciones de imágenes o gráficos empleando oraciones más complejas y estructuradas.

9.- Representa a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.

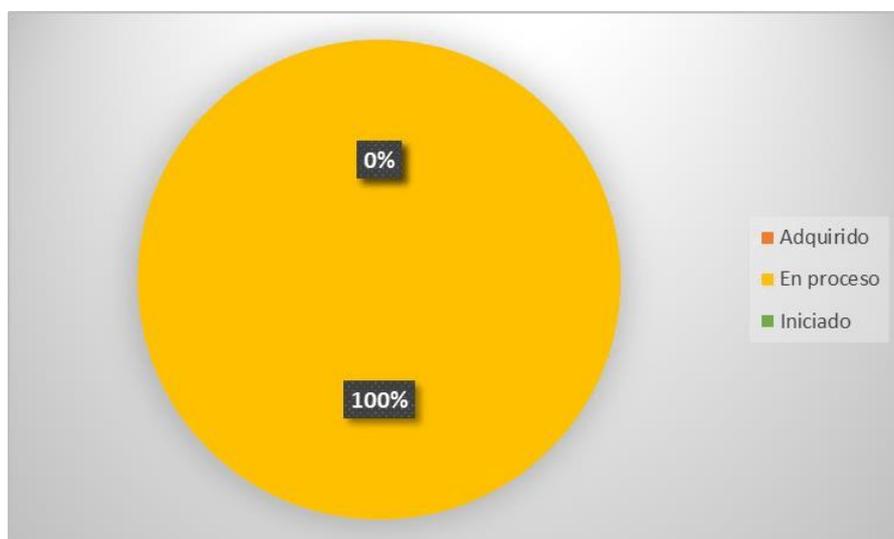
Tabla 23 Asume roles en el juego simbólico

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	0	0%
En proceso	8	100%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Gráfico 19 Asume roles en el juego simbólico



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Análisis: Como se puede observar el 100% de los estudiantes están en proceso de realizar el juego simbólico de representación e imitación de roles de las personas significativas de su entorno.

10.- Disfruta aprender a través del juego estructurado y pedagógico

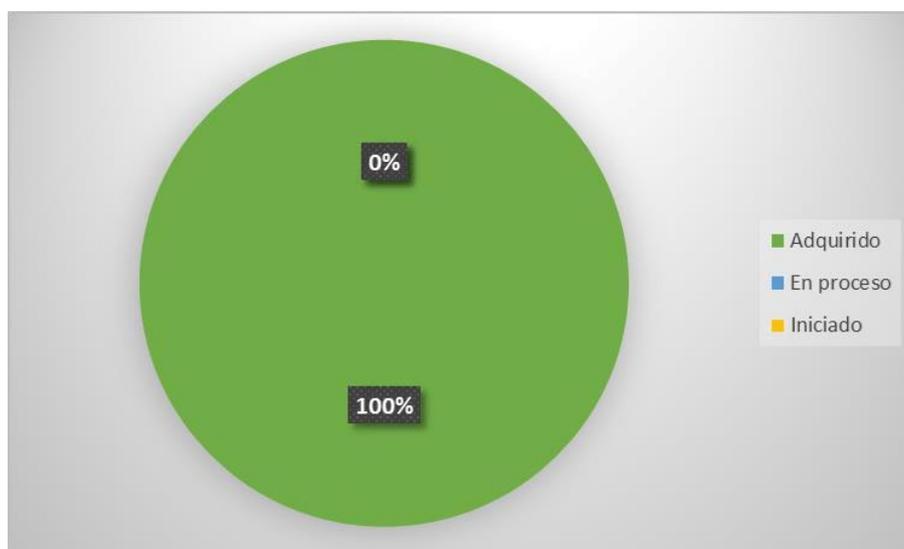
Tabla 24 juego estructurado y pedagógico

Alternativa	Frecuencia	%
Adquirido	8	100%
En proceso	0	0%
Iniciado	0	0%
Total	8	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Gráfico 20 juego estructurado y pedagógico



Nota: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.

Elaboración Propia

Análisis: Como se puede observar el 100% de los niños y niñas tienen adquirido la habilidad de disfrutar y aprender a través del juego estructurado con intención pedagógica

Tabla 25 comparativa entre los resultados del análisis inicial y el final

		ANTES DE LA PROPUESTA			DESPUES DE LA PROPUESTA		
	DESTREZAS	ADQRIDO	EN PROCESO	INICIADO	ADQRIDO	EN PROCESO	INICIADO
	Se integra satisfactoriamente una actividad lúdica Planificada	0%	100%	0%	100%	0%	0%
	Interviene en el juego desarrollado con intención Pedagógica	0%	100%	0%	50%	50%	0%

	Expresa sus ideas, pensamientos y sentimientos de forma espontánea en una actividad de Juego	0%	100%	0%	0%	100%	0%
	Se interesa en participar en el	100%	0%	0%	100%	0%	0%

	juego a través de su experiencia previa con el objeto o situación						
	Emite comentarios de lo aprendido en la actividad lúdico-didáctica una vez Culminada	0%	100%	0%	0%	100%	0%
	Se Integra progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas	100%	0%	0%	100%	0%	0%

	Se Comunica utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y	0%	100%	0%	100%	0%	0%
--	--	----	------	----	------	----	----

	acciones conocidas.						
	describe oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando operaciones	%	100%	%	100%	%	%
	representa a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.	%	100%	%	%	100%	0%

10	Disfruta aprender a través del juego estructurado y pedagógico	100%	0%	0%	100%	0%	0%
----	--	------	----	----	------	----	----

COMENTARIO:

Al iniciar este estudio los estudiantes de inicial I, presentaban dificultades para disfrutar del juego como herramienta pedagógica para su aprendizaje, no se integraban a las actividades lúdicas recreativas, luego de la aplicación de la propuesta se pudo comprobar la hipótesis que la aplicación de estrategias didácticas basadas en juegos ayuda a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 3 y 4 años.

CAPITULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- La aplicación de la entrevista a la docente permitió corroborar que, en el aula de Inicial I de la Unidad Educativa Manuel Acosta Mero, los maestros no aplican actividades basadas en el juego como una herramienta para desarrollar o fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en sus estudiantes, esto se debe a que el docente solo se limita a cumplir una planificación diaria exigida dentro de la institución educativa.
- Luego de diagnosticar el nivel de desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de la observación directa con las niñas y niños, se puede afirmar que los párvulos poco se integran a actividades lúdicas, solo se limitan a deambular por el espacio, requieren del estímulo para realizar actividades pedagógicas tradicionales, que los llevan a aburrirse y no querer colaborar al no sentirse motivados, por la falta de estimulación tanto en la escuela como en sus hogares.
- La aplicación de la guía didácticas permitió dotar al docente de técnicas y herramientas lúdicas para mejorar y fortalecer las destrezas psicomotrices de los párvulos, por medio del juego y la recreación los cuales ofrecen aprendizajes significativos y duraderos que disminuya el sedentarismo infantil que produce la falta de ejercicio físico y el uso de dispositivos móviles dentro del hogar

Recomendaciones

- El docente parvulario tiene que auto capacitarse para la utilización de estrategias novedosas que le permitan ayudar al niño a mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje y no solo seguir una planificación tradicionalista y monótona que no despierta el interés en sus estudiantes, sobre todo en esta etapa de se aprende por medio del juego.
- El juego es una herramienta fundamental para desarrollar funciones más ejecutivas en los estudiantes, por lo que en todos los niveles de la educación inicial deberá ser de carácter obligatorio que se ejecuten planificaciones diarias que incluyan a esta, como una herramienta lúdico- didáctica para el aprendizaje.
- Los padres deben trabajar en conjunto con el maestro y promover en su hogar actividades que les permitan jugar, aprender y recrearse y dejar a un lado el uso de dispositivos electrónicos que solo ocasiona sedentarismo, poco contacto social, y otras conductas emocionales y alimenticias

Bibliografía

- Acosta, L. (2021). *Metodología de la investigación*. México: Romor.
- Alcedo, M. (2021). *Juegos, niños y aprendizaje*. Chile: Universidad Católica de Chile.
- Bruner, J. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Bustamante, P. (2021). *El aprendizaje en la educación inicial*. Costa Rica: Plus.
- Caicedo, J. (2020). *UNIVERSIDAD PONTIFICIA JAVERIANAS EN DIDÁCTICA APLICADA A LOS JUEGOS INFANTILES COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA*. Bogotá: Universidad Pontificia Javerianas.
- Carranzas, B. (2019). *Descubrir jugando*. Barcelona: : Octaedro.
- Castillo, M. (2021). *Estrategias didácticas en la educación inicial y rol docente*. Chile: Linus.
- Fállela, M. (2020). *La educación infantil de 3 a 4 años*. España: Morata.
- Farraz, G. (2019). "El uso del juguete en los jardines infantiles". *Pedagogía y Saberes*, 2-5.
- Fernández, T. (2021). *EL JUEGO Y LAS HERRAMIENTAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL DISEÑO CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL – NIVEL PREESCOLAR EN MEXICO*. Lima.
- Flores, M. (2021). *Rol de los educadores en la implementación de estrategias de aprendizaje en educación inicial*. Colombia: Cachuzo.
- Gavidia, T. (2021). *El juego infantil y la nueva infancia modernista*. Caracas: Romor.
- González, B. (2020). *Estrategias didácticas en el aula*. Panamá: Cruz.
- Landín, M. (2020). *Actividades didácticas en el aula*. México: Cruces.
- Larrea, M. (2021). *GUÍA LUDICA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LAS NIÑAS Y NIÑOS PARVULARIOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANGELITOS A ESTUDIAR*. Guayaquil: Universidad Politécnica

Salesiana.

Luna, B. (2020). *La planificación de las actividades pedagógicas por medio del juego*. Costa Rica: Gals.

Marcano, M. (2020). *La intervención Educativa a partir del juego*. Perú: Renacer.

Noriega, M. (2020). *El juego del niño, avances y perspectivas*. México: Québec. Ortiz,

T. (2021). La trascendencia del juego en educación infantil. *Psicoeducativa*, 6-9. Piaget.

(1896). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid. Madrid: Alianza.

Quintero, B. (2020). *El docente y su importante rol como formador de saberes y haceres*. México: Working.

Rodríguez, M. (2021). *Formación integral y competencia, Pensamiento Complejo, diseñocurricular y didáctica*. Bogotá Colombia.: ECOE. .

Tejada, M. (2020). *El juego en la niñez*. Buenos Aires: Aique.

Velasco, Á. (2020). *El juego simbólico*. Barcelona: Grao.

ANEXOS



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: VIVIANA CAROLINA ORTIZ VERGARA	Nivel: 5to EGRESADO
Carrera: TECNOLOGÍA EN PARVULARIA	Dirección: Chone, Manabí Avenida Carlos Alberto Aray frente al Comercial Casa del Cacáo
Correo electrónico: vcortizv@itsjapon.edu.ec	TELÉFONO: 0991171534

Fecha: 17-01-2022

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: MSc. JOHANA LISBETH LOOR GILER	
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
<p>ESTRATEGIAS DIDACTICAS BASADAS EN JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MANUEL ACOSTA MERO" CHONE.</p> <p>V.I.: JUEGOS INFANTILES V.D.: Proceso de enseñanza - aprendizaje</p>	
OBJETIVO GENERAL	
<p>Determinar estrategias didácticas basadas en los juegos infantiles mediante una investigación una investigación de campo para mejorar el proceso de enseñanza en la educación inicial de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "Manuel Acosta Mero"</p>	
OBJETIVO ESPECIFICOS	



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

INFORME DEL ASESOR

Fecha: 08/06/2022

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: MSc. Johana Lizbeth Looz Giler	Programa Académico o Carrera: Parvularia
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MANUEL ACOSTA MERO"	
Se realizó la asesoría durante el semestre	Cuántas sesiones de asesoría se realizaron:
<input checked="" type="checkbox"/> Sí (X) <input type="checkbox"/> No ()	10
ACTIVIDADES REALIZADAS	
¿A cuál?, señale 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 la estudiante: **ORTIZ VERGARA VIVIANA CAROLINA**, APRUEBA el trabajo escrito y práctico en su asesoría con un puntaje de 10 puntos.

FIRMA ASESOR:

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

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

APELLIDOS Y NOMBRE DEL ESTUDIANTE: ORTIZ VERGARA VIVIANA CAROLINA FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____

FIRMA ASESOR:

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO:

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
COORDINACIÓN ACADÉMICA





Ministerio
de Educación

UNIDAD EDUCATIVA

"MANUEL ACOSTA MERO"

CREADA EL 1 DE MAYO DE 1980

DISTRITO: 13D07 AMIE: 13H01063

CORREO ELECTRONICO: ucmanuelacostamero@gmail.com

DIRECCIÓN: LA CAPILLA DE ÑAUSE - SANTA RITA - CHONE



Chone, 07 de Junio del 2022

CERTIFICACION

Licdo. Jose Euriodito Zambrano

Rector (e) Unidad Educativa "Manuel Acosta Mero"

Que la Srta. **Ortiz Vergara Viviana Carolina** con cedula de ciudadanía N. **131258627-2**, estudiante de la carrera de Parvularia del Instituto Superior Tecnológico Japón, Sede Santo Domingo, realizo el trabajo de Integración Curricular (Tesis) en este establecimiento con el tema **ESTRATEGIAS DIDACTICAS BASADAS EN JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MANUEL ACOSTA MERO"** ubicada en La Capilla de Ñause, Parroquia Santa Rita, canton Chone en el period diciembre 2021-julio 2022.

Es todo cuanto puedo certificar en honor, a la verdad, el/la interesado (a) puede hacer uso de la presente Certificación en lo que creyere conveniente, siempre enmarcado en la ley.

UNIDAD EDUCATIVA
"MANUEL ACOSTA MERO"
ÑAUSE - SANTA RITA - CHONE
Distrito: 13D07 - c06_a



ITS Japon
INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO JAPÓN
AMOR AL CONOCIMIENTO

Anexos

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN CARRERA DE TECNOLOGIA EN PARVULARIA

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE INICIAL I DELA UNIDAD EDUCATIVA "MANUEL ACOSTA MERO"

Nombre: Licda Soraya B. Zambrano Z.

Edad: 38 años

Profesión: Licenciada en Educación Inicial

INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente los aspectos de la presente encuesta y responda con la mayor veracidad posible. Sus criterios serán utilizados únicamente en los propósitos de esta investigación

1. ¿Qué entiende por juego?

2. ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación inicial?

8. ¿Planifica usted diariamente estrategias que tenga como base el juego para que las niñas y niños les sea más agradable el aprendizaje?
9. ¿Cree que los niños pueden expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos de forma espontánea en una actividad de juego?
10. ¿Estaría dispuesta a aplicar un programa de actividades basadas en el juego para estimular el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Licdo. Jose Zambrano Z

CI: 130473380-9

RECTOR(E)

Licda: Soraya Zambrano Z

CI: 131001068-9

Guía de observación UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL ACOSTA MERO”				
Grupo de edad: 3 a 4 años				
No.	INDICADORES	Adquirido	En proceso	Iniciado
1	Se integra satisfactoriamente a una actividad lúdica planificada			
2	Interviene en el juego desarrollado con intención pedagógica			
3	Expresa sus ideas, pensamientos y sentimientos de forma espontanea en una actividad de juego			

4	Se interesa en participar en el juego a través de su experiencia previa con el objeto o situación			
5	Emite comentarios de lo aprendido en la actividad ludico-didactica una vez culminada			
6	Se Integra progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas			
7	Comunica utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos			

	y acciones conocidas.			
8	Describe oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones			
9	Representa a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.			
10	Disfruta aprender a través del juego estructurado y pedagógico			

Imágenes de la observación y aplicación de la guía a los niños y niñas









