



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA SEMIPRESENCIAL

LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO Y EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL II, MACHALA,
2024

JORDAN COBOS KATERINE FAVIOLA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2024



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA SEMIPRESENCIAL

LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO Y EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL II,
MACHALA, 2024

JORDAN COBOS KATERINE FAVIOLA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MACHALA
2024



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA SEMIPRESENCIAL

TRABAJO TITULACIÓN
PROYECTO INTEGRADOR

LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN
LOS NIÑOS DE SUBNIVEL INICIAL II, MACHALA, 2024

JORDAN COBOS KATERINE FAVIOLA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TENEZACA ROMERO ROSA HERMELINDA

MACHALA, 01 DE ABRIL DE 2024

MACHALA
2024

Metodología Juego Trabajo

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

< 1%

★ Submitted to unasam

Trabajo del estudiante

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

La que suscribe, JORDAN COBOS KATERINE FAVIOLA, en calidad de autora del siguiente trabajo escrito titulado LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE SUBNIVEL II, MACHALA, 2024, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

La autora declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

La autora como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 01 de abril de 2024



JORDAN COBOS KATERINE FAVIOLA
0705194314

DEDICATORIA

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios quien un día me puso un obstáculo y al cual el me ayudo a superarlo, a no desmayar y que nunca nos debemos dar por vencidos enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad.

A mis padres, por inspirarme a ser mejor cada día, por siempre estar presente, pese a mis errores, en apoyarme en mis estudios a mi hermana que me ha enseñado como realizar una tesis, a mi esposo que se unió en la culminación de mis estudios, apoyándome siempre en lo que quiero, y, por último, a mis tres hijos que me hicieron seguir en pie de lucha, la mayor motivación que me ha dado la vida que este triunfo se los dedico a ustedes.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar al único ser que siempre está contigo en las buenas y en las malas que es Dios quien brinda la sabiduría durante la elaboración de mi trabajo de investigación. A la Universidad Técnica de Machala por darme la posibilidad de formarnos en ella.

De manera especial a mi tutora de tesis, Lic. Rosita Tenezaca, Mgs, por aceptar el reto de dirigir mi trabajo en poco tiempo, para ella nunca hay palabras negativas solo hay palabras positivas, le doy gracias a Dios por haberla puesto en mi camino, por ser un ejemplo de responsabilidad, empatía sabiduría, por la dedicación paciencia y predisposición con la que siempre está para guiar con cada una de sus enseñanzas, mismas que han sido fundamentales para cumplir con éxito el proceso de titulación.

Al Dr. Rubén Lema por cada una de sus orientaciones y conocimientos impartidos durante las clases, a todos los docentes de la carrera de Ciencias de la Educación mención Educación inicial y parvularia, por ser guías en todo el camino universitario, brindando herramientas útiles para cumplir nuestro objetivo a nivel académico y profesional.

INDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
RESUMEN	XV
SUMMARY	XVII
INTRODUCCIÓN	18
1. CAPÍTULO I: PROBLEMA	20
1.1 Contexto del objeto de estudio	20
1.2 Delimitación del problema	20
1.2.1 Formulación del Problema	20
1.2.2 Problema General	21
1.2.3 Problema Especifico	21
1.3 Objetivos de investigación	21
1.3.1 Objetivo General	21
1.3.2 Objetivos específicos	21
1.4 Hipótesis	22
1.4.1 Hipótesis general	22
1.4.2 Hipótesis específica	22
1.5 Justificación del problema	22
2 CAPITULO II: DIAGNÓSTICO DEL OBJETIVO DE ESTUDIO	23
2.2 Antecedentes nacionales	23

2.3	Antecedentes internacionales	24
2.4	Análisis del problema matrices de consistencia y matriz de operacionalización de variables.....	26
2.4.1	Matriz de consistencia	26
2.4.2	Operacionalización de variables.....	29
2.5	Bases teóricas.....	33
2.6	Importancia de la metodología de trabajo	33
2.6.1	Definición	33
2.6.2	Importancia	33
2.7	Momentos de la metodología juego trabajo	34
2.7.1	Momentos de planificación.....	34
2.7.2	Momentos de desarrollo	34
2.7.3	Momentos de orden.....	34
2.7.4	Momentos de socialización	35
2.8	Ambiente de aprendizaje.....	35
2.8.1	Definición	35
2.8.2	Importancia	35
2.8.3	Características	35
2.9	Rol de docente.....	36
2.10	Experiencia de aprendizaje.....	36
2.10.1	Definición	36
2.10.2	Momento de inicio	36

2.10.3	Momento de desarrollo	37
2.10.4	Momento de cierre	37
2.11	Experiencia de aprendizaje	37
2.11.1	Definición	37
2.11.2	Momento de inicio	37
2.11.3	Momento de desarrollo	38
2.11.4	Momento de cierre	38
2.12	Orientación para la organización de ambientes de aprendizaje	38
2.12.1	Definición	38
2.12.2	Dimensión funcional	39
2.12.3	Dimensión física	39
2.12.4	Dimensión relacional	39
2.12.5	Dimensión temporal	39
2.13	Desarrollo de destrezas	40
2.13.1	Definición	40
2.14	Ámbitos	40
2.14.1	Identidad y autonomía	40
2.14.2	Convivencia	40
2.14.3	Relaciones con el medio natural y cultural	41
2.14.4	Relaciones lógico-matemáticas	41
2.14.5	Expresión corporal y motricidad	41
2.15	Definición del aprendizaje significativo	41

2.15.1	Definición	41
2.15.2	Importancia	42
2.15.3	Tipo de rincones	42
2.16	Definición del aprendizaje significativo según varios autores:	43
2.16.1	Ausubel 1962	43
2.16.2	Según Ausubel Novak y Hanesian 1978	43
2.16.3	Según Novak Goin Y Ottero 1988	44
2.16.4	Según Ferreiro 2004	44
2.16.5	Según Calzadilla 2002	44
2.17.1	Aprendizaje Básico	45
2.17.2	Aprendizaje Imprescindible	45
2.17.3	Aprendizaje Deseable	45
2.18	Modelo Pedagógico Constructivista	45
2.18.1	Definición	45
2.18.2	Método Constructivista	46
2.18.3	Método Pedagógico Constructivista	46
2.18.4	Características	46
2.18.5	Rol del docente constructivista	46
2.19	Descripción del proceso diagnóstico	47
2.19.1	Nivel de investigación	47
2.20	Técnicas e instrumentos de investigación	49
2.21	Procesamiento y análisis de Datos	50

2.21.1	Análisis de la entrevista aplicada al docente de subnivel inicial II, de 4 a 5 años.	50
2.21.2	Análisis de la guía de observación con respecto a la metodología juego trabajo y aprendizaje significativo.	53
2.21.3	Análisis de la Guía de observación a estudiantes de subnivel inicial, subnivel II.	62
3	CAPITULO III: PROPUESTA INTEGRADORA	73
3.1	Introducción	73
3.2	Descripción de la Propuesta	73
3.3	Objetivo de la Propuesta	74
3.3.1	Objetivos Especifico.	74
3.4	Fase de Implementación	82
3.4.1	Fase de Construcción	82
3.4.1.1	Planificación.	82
3.4.1.2	Ejecución.	83
3.4.2	Fase de Socialización	83
3.5	Recursos Lógicos	84
4	CAPITULO IV: VALORIZACIÓN DE LA FACTIBILIDAD	86
4.1	Análisis de la dimensión técnica.	86
4.2	Análisis de la dimensión económica.	86
4.3	Análisis de la dimensión social	87
4.4	Análisis de la dimensión ambiental	88

5	CAPITULO V	89
5.1	Conclusión	89
5.2	Recomendación	90
	BIBLIOGRAFIA	91
	ANEXOS	99
	ANEXOS 1. Referencias Bibliográficas	99
	ANEXOS 2. Instrumento de Investigación “GuíaS no participativa”	120
	ANEXO 3: Instrumento de Investigación “Guía de Observación”	122

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de Consistencia	26
Tabla 2. Matriz de operacionalización de las variables	29
Tabla 3. Población y muestra.....	48
Tabla 4. Capacitación 1: Primera capacitación “Enseñando y aprendiendo con Juego Trabajo”	76
Tabla 5. Capacitación 2: Segunda capacitación “Metodología Juego Trabajo”	78
Tabla 6. Enseñando y Aprendiendo “Aprendizaje Significativo”	80
Tabla 7. Lista de cotejo para evaluar el taller de capacitación	84
Tabla 8. Análisis económico de la propuesta.....	87

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Resultados consolidados de la guía de observación a los docentes de subnivel inicial II, en el ámbito metodología juego trabajo.....	53
Ilustración 2. Resultado de la pregunta ¿Aplica la Metodología juego-trabajo en la jornada de clase?.....	54
Ilustración 3. Resultado de ¿Durante la jornada de clases evidencia los momentos de la metodología de juego trabajo?	55
Ilustración 4. Resultados de ¿Utiliza la experiencia de aprendizaje y sus momentos con los niños?.....	55
Ilustración 5. Resultados de ¿Aplica las orientaciones para la organización de los ambientes de trabajo?	56
Ilustración 6. Resultados de ¿Demuestra durante las clases las características de desarrollo de destrezas?.....	57
Ilustración 7. Resultados consolidados de la guía de observación a los docentes de inicial subnivel II, en el ámbito aprendizaje significativo.	58
Ilustración 8. Resultados de ¿Evidencia en sus actividades los tipos de aprendizaje?	58
Ilustración 9.Resultados de la forma Aprendizaje Significativo pregunta ¿Aplica el modelo constructivista en el aula?.....	59
Ilustración 10. Resultados de la forma Aprendizaje Significativo pregunta ¿Cumple con su Rol del Docente según el Modelo Constructivista en su jornada de trabajo?	60
Ilustración 11. Resultados de la forma Aprendizaje Significativo de la pregunta ¿Utiliza estrategias del Modelo Tradicionalista?	60

Ilustración 12. Resultados de la forma Aprendizaje Significativo de la pregunta ¿Planifica experiencia de aprendizaje?.....	61
Ilustración 13. Resultados de la forma Aprendizaje Significativo de la pregunta ¿Utiliza los rincones de aprendizaje en sus jornadas diarias?.....	62
Ilustración 14. Resultados consolidados de la guía de observación a los estudiantes de inicial subnivel II, en el ámbito metodología juego trabajo.....	63
Ilustración 15. Resultados de la pregunta ¿El niño juega durante la jornada de trabajo?.....	63
Ilustración 16. Resultados de la pregunta ¿El niño participa en las actividades durante la jornada?	64
Ilustración 17. Resultados de la pregunta ¿El niño reconoce el momento de orden al finalizar la jornada?	65
Ilustración 18. Resultados de la pregunta ¿El niño interactúa en la socialización de la jornada de trabajo?	65
Ilustración 19. Resultados de la pregunta ¿El niño demuestra confianza y empatía con maestra?.....	66
Ilustración 20. Resultados de la pregunta ¿Utiliza los recursos y materiales según su funcionalidad?	67
Ilustración 21. Resultados de la pregunta ¿Recuerda a la maestra en el tiempo de la actividad?.....	68
Ilustración 22. Resultados consolidados de la guía de observación a los estudiantes de inicial subnivel II, en el ámbito aprendizaje significativo.....	68
Ilustración 23. Resultados de la pregunta ¿Interactúa en los rincones de aprendizaje?	69

Ilustración 24. Resultados de la pregunta ¿El niño es independiente al realizar sus necesidades biológicas?.....	69
Ilustración 25. Resultados de la pregunta ¿Se siente independiente al realizar tareas biológicas?.....	70
Ilustración 26. Resultados de la pregunta ¿Presta atención a las órdenes para ejecutar las tareas?	71
Ilustración 27. Resultados de la pregunta ¿Preguntas y responde mientras trabajo en la jornada?	71

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “La Metodología Juego Trabajo y el Aprendizaje Significativo del subnivel II, Machala, 2023”, surge la necesidad de aplicar nuevos aprendizajes que motiven a los niños a aprender desde jugando, aquello consiste en organizar diferentes espacios o ambiente de aprendizaje denominados rincones, es una metodología que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar habilidades del niño, en el proceso investigativo se ejecutó mediante una investigación bibliográfica responde a una paradigma socio-crítico con un método de investigación siendo las cuatro fases el juego y las oportunidades de participar activamente en el desarrollo del aprendizaje, reforzando las capacidades creativas del alumno y permitir que los niños de educación inicial se relacionen activamente con diversos materiales y temas que favorece la capacidad de indagación y de resolución de problemas, esto permite que los niños aprendan a trabajar en equipo, a respetar las normas de convivencia ser autónomos e independientes, socializar entre ellos, el objetivo general es determinar la importancia de la metodología juego trabajo para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños de educación inicial. Para alcanzar dicho fin, se recurrió a la investigación de tipo cuantitativo, con alcance correlacional y diseño no experimental, es decir, sin manipulación de variables, recopilando los datos estadísticos mediante las técnicas de observación y entrevista, utilizando como instrumentos: un cuestionario de preguntas abiertas y dos guías de observación no participativas, las cuales fueron aplicadas en una muestra de 2 docentes y 40 niños de subnivel inicial II, del Centro Educativo “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”. Tras la aplicación de los instrumentos se obtuvo como principal hallazgo la falta de actualización sobre la metodología de juego-trabajo en el ámbito educativo durante el desarrollo de las clases, por ende, al plantear el aprendizaje fundamentado principalmente en la neurociencia, constituye una innovación curricular trascendental para fortalecer el aprendizaje significativo en los infantes. Y que mejor si lo realizan a través del juego, ya que esta metodología está en el currículo y la sustentan pedagogos de renombre como Piaget, Vygotsky, Ausubel, entre otros; logrando a través de este un desarrollo del aprendizaje significativo, que además se considera los siguientes factores: motivación, los ambientes o rincones, el juego, y la docente, al unir estos componentes considerando los conocimientos previos de los niños se lograra un aprendizaje significativo. Concluyendo que aplicar estrategias pedagógicas basadas en aplicación de la metodología más óptima para el proceso de aprendizaje en los estudiantes

del subnivel inicial II. En tal sentido, se propuso un taller de capacitación sobre la Metodología Juego Trabajo para fortalecer el área socio afectiva, dirigido a las docentes del subnivel inicial II, en el desarrollo de esta investigación se pudo confirmar la importancia de emplear aquella metodología en educación subnivel inicial II dado que, desempeña un papel fundamental para el desarrollo del aprendizaje basado en diferentes actividades a realizar con los niños, además se debe mencionar la importancia de los espacios de los rincones y recursos para que puedan tener un aprendizaje significativo que sin duda alguna le servirán a lo largo de su vida.

Palabras Claves: Metodología, aprendizaje significativo, innovación curricular.

SUMMARY

The present research work entitled “The Game Work Methodology and Meaningful Learning of sublevel II, Machala, 2023”, arises from the need to apply new learning that motivates children to learn through playing, which consists of organizing different spaces or learning environments. learning called corners, is a methodology that allows us to better address the diversity of the classroom and enhance the child's skills. In the investigative process, it was carried out through bibliographic research and responds to a socio-critical paradigm with a research method, the four phases being the play and the opportunities to actively participate in the development of learning, reinforcing the creative abilities of the student and allowing early education children to actively relate with various materials and topics that favors the capacity for inquiry and problem solving, this allows Children learn to work as a team, to respect the rules of coexistence, to be autonomous and independent, to socialize with each other. The general objective is to determine the importance of the game-work methodology to develop meaningful learning in children in early education. To achieve this goal, quantitative research was used, with a correlational scope and non-experimental design, that is, without manipulation of variables, collecting statistical data through observation and interview techniques, using as instruments: a questionnaire of questions. open and two non-participatory observation guides, which were applied in a sample of 2 teachers and 40 children of initial sublevel II, from the Educational Center ”Dr. “Camilo Gallegos Domínguez”. After the application of the instruments, the main finding was the lack of updating on the play-work methodology in the educational field during the development of the classes, therefore, by proposing learning based mainly on neuroscience, it constitutes a curricular innovation. transcendental to strengthen meaningful learning in infants. And it is better if they do it through play, since this methodology is in the curriculum and is supported by renowned pedagogues such as Piaget, Vygotsky, Ausubel, among others; achieving through this a development of significant learning, which also considers the following factors: motivation, the environments or corners, the game, and the teacher, by uniting these components considering the children's prior knowledge, significant learning will be achieved. Concluding that applying pedagogical strategies based on the application of the most optimal methodology for the learning process in students of the initial sublevel II. In this sense, a training workshop on the Game Work Methodology was proposed to strengthen the socio-affective area, aimed at teachers of the initial sublevel II. In the

development of this research, it was possible to confirm the importance of using that methodology in initial sublevel education. II since it plays a fundamental role in the development of learning based on different activities to be carried out with children, in addition the importance of corner spaces and resources must be mentioned so that they can have meaningful learning that will undoubtedly be useful to them. throughout his life.

Keywords: Methodology, meaningful learning, curricular innovation

INTRODUCCIÓN

A medida que el tiempo avanza, la educación va mejorando y cambiando constantemente, se presentan nuevas teorías que favorecen a la enseñanza. De acuerdo con Mineduc (2014) la técnica juego trabajo dentro del contexto educativo permite incentivar la motivación en los niños, en tal sentido, que no puede ser aplicada como un simple rutina, por el contrario, debe tener un propósito direccionado a despertar el interés y curiosidad de los niños en el aprendizaje basado en la alegría y optimismo, incluyendo diversidad de materiales lúdicos con la finalidad de reforzar los conocimientos mediante la aplicación de esta, lo que permitirá generar un ambiente positivo, enriquecedor y placentero para los niños.

La Metodología Juego Trabajo es una herramienta que brinda un gran aporte en la educación permitiendo mejorar la enseñanza y habilidades de los docentes, perfeccionando el desarrollo de diversas áreas de conocimiento, teniendo en cuenta la actitud que se brinda en el salón de clases. Además, tiene un gran impacto durante el aprendizaje, debido a que, las técnicas que en la actualidad se aplican en la educación se encuentran relacionadas con la vida cotidiana. Además, de beneficiar al estudiante, pues también ayuda a que los maestros tengan una guía para mejorar su labor y fomentar el método juego trabajo en el desarrollo de las clases.

El presente proyecto de titulación tiene enfoque cuantitativo, utilizando la técnica de observación directa y entrevista a docentes de Educación subnivel inicial II, en donde se obtuvo como resultados que los docentes no conocían toda la información necesaria sobre la Metodología Juego Trabajo. Para determinar el desarrollo de habilidades sociales en los niños se utilizó la técnica de la observación directa.

Para iniciar esta investigación se planteó como objetivo general “determinar la importancia de la Metodología Juego Trabajo para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños de subnivel inicial II del Centro Educativo Dr. Camilo Gallegos Domínguez de la ciudad de Machala”, por ello, se expone tres objetivos específicos: Primero, fundamentar el aprendizaje significativo que permite el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños de subnivel inicial II, la cual se respalda en los artículos científicos obtenidos desde bases de datos como: Dialnet, Scopus, Redalyc, Scielo, entre otros. Segundo describir la Metodología Juego Trabajo en el desarrollo de las habilidades

sociales de los niños a través de datos estadísticos de los instrumentos aplicados. Y, por último, proponer una capacitación a los docentes sobre la Metodología Juego Trabajo en el desarrollo del aprendizaje significativo de los niños.

La investigación se encuentra estructurada por cuatro capítulos: El primer capítulo puntualiza la problemática, teniendo en cuenta el contexto del objeto de estudio y las características de la institución, profesores y estudiantes que son parte de la muestra del proyecto, del mismo modo se menciona la delimitación del problema detallando la desactualización de la aplicación de la Metodología Juego Trabajo a nivel mundial, en América Latina y Ecuador, también se menciona el objetivo general que ayudara a definir el propósito de la investigación, por último se manifiesta una justificación al tema planteado para darle realce a la investigación.

En el capítulo II, se describe el enfoque de diagnóstico del trabajo exponiendo el objeto de estudio, permitiendo definir los antecedentes internacionales y nacionales de los diferentes trabajos de investigaciones publicados en los últimos 5 años; seguido de la matriz de consistencia y la tabla de operacionalización de variables. Asimismo, se aleja la revisión de la literatura científica de antecedentes teóricos; seguidamente se encuentra la descripción del proceso de diagnóstico, dando paso a la redacción de las técnicas e instrumentos para la recopilación de datos. Y, se expone los análisis de los instrumentos aplicados

Dentro del capítulo III, se da a conocer la propuesta de investigación la cual, consiste en “Diseñar un taller de capacitación sobre la Metodología Juego Trabajo en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños del subnivel inicial II”, la cual está dirigida hacia los profesores del subnivel inicial II. Se detalla el cronograma y el temario de esta, en donde se describen las fases de implementación y los recursos logísticos que se utilizaron durante la investigación.

Por último, el capítulo IV corresponde a valorar la factibilidad, en donde se ratifica la propuesta de las cuatro dimensiones: técnica, económica, social y ambiental. Por otro lado, se redactan las conclusiones a las que se ha llegado y sus respectivas recomendaciones, con base en los objetivos planteados durante el trabajo realizado. Así mismo, se adjuntan los artículos científicos y anexos que respaldan esta investigación.

1. CAPÍTULO I: PROBLEMA

1.1 Contexto del objeto de estudio

En el cantón Machala, en la ciudadela “La Roldós” se encuentra localizado el Centro Educativo Fiscal “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”, que fue creada en mayo el día 8 en el año 1989. Durante las prácticas preprofesionales se evidenció la siguiente problemática: la falta de aplicación de metodología de aprendizaje juego-trabajo en los niños de subnivel II, esto se debe a que los docentes en las actividades diarias que realizan han dejado de lado la práctica pedagógica que identifica el proceso de enseñanza aprendizaje para los niños de esta edad, a esto se suma la falta de recursos didácticos y de ambientes adecuados que no permiten el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños, las situaciones que limitan al profesor en aplicar las actividades necesarias para los infantes.

1.2 Delimitación del problema

En las prácticas preprofesionales se presencié el problema en los niños de subnivel II, debido a la desactualización de la metodología juego trabajo y, con ello, el implemento de estrategias didácticas para que los niños aprenda jugando y de forma significativa, permitiendo desarrollar habilidades y destrezas, además de adaptarse satisfactoriamente al aula de clases por medio del juego.

Para el docente la metodología juego trabajo es una herramienta que le permite alcanzar su objetivo, pero para ello debe proporcionar los materiales y recursos didácticos que motiven a los niños a despertar el interés de aprender jugando, siendo esto el punto de partida para que ellos socialicen e interactúen.

1.2.1 Formulación del Problema

¿Cuál es la relación entre la aplicación de la Metodología juego-trabajo en el desarrollo del aprendizaje significativo?

1.2.2 Problema General

Cómo implementar la Metodología juego-trabajo para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños del subnivel II del Centro Educativo Dr. Camilo Gallegos Domínguez de la ciudad de Machala.

1.2.3 Problema Especifico

¿Cuál es la importancia del aprendizaje significativo en el desarrollo integral de los niños de subnivel II?

¿Cuál es el proceso de la metodología juego trabajo para su aplicación en los niños del subnivel II y propiciar un aprendizaje significativo?

¿Cuál es la actitud y aceptación de la capacitación a los docentes sobre la metodología juego trabajo para desarrollar en los niños del subnivel II un aprendizaje significativo?

1.3 Objetivos de investigación

1.3.1 Objetivo General

Determinar la importancia de la Metodología juego-trabajo para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños del subnivel II del Centro Educativo Dr. Camilo Gallegos Domínguez de la ciudad de Machala.

1.3.2 Objetivos específicos

Fundamentar el aprendizaje significativo que permite el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños de Subnivel inicial II.

Describir la Metodología juego trabajo a través de la aplicación de sus momentos para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños del subnivel inicial II.

Proponer una capacitación a los docentes sobre la Metodología juego trabajo para el desarrollo del aprendizaje significativo de los niños de Subnivel inicial II.

1.4 Hipótesis

1.4.1 Hipótesis general

La implementación de la metodología juego de trabajo en el proceso educativo favorece el aprendizaje significativo al fomentar la participación, la colaboración y el desarrollo de las habilidades prácticas, generando un entorno que estimula la motivación de los niños de subnivel inicial II y facilitando la construcción de conocimientos en diversas áreas del aprendizaje.

1.4.2 Hipótesis específica

Demuestra la fundamentación del aprendizaje significativo y la importancia de las habilidades y destrezas en los infantes.

Se evidencia la relación entre metodología juego trabajo y aprendizaje significativo mediante datos estadísticos en los niños.

El diseño de un taller de capacitación sobre la aplicación de actividades contribuye a la implementación de la metodología juego trabajo.

1.5 Justificación del problema

La justificación para la implementación de la metodología juego de trabajo en el contexto del aprendizaje significativo se basa en diversos fundamentos pedagógicos y psicológicos que respaldan los beneficios de esta aproximación como los elementos lúdicos en el proceso educativo que permite despertar el interés de sí mismo ya que el juego se percibe como una actividad placentera y atractiva.

Fomenta la participación de los niños de subnivel inicial II, además de las actividades prácticas y colaborativas que involucran directamente a los niños en el proceso de aprendizaje al fomentar la atención sostenida.

En resumen, la metodología juego de trabajo no solo promueve un aprendizaje más significativo, sino que también contribuye al bienestar emocional de los estudiantes y al desarrollo de habilidades clave para su participación efectiva en la sociedad.

2 CAPITULO II: DIAGNÓSTICO DEL OBJETIVO DE ESTUDIO

2.1 Enfoques diagnósticos

En este capítulo, mediante el diagnóstico, se podrán conocer los motivos de la investigación, determinando la naturaleza del problema y los antecedentes del objetivo de estudio, sustentando en el trabajo de investigación de tesis nacionales e internacionales.

2.2 Antecedentes nacionales

Según (Arroba & Camacho, 2023), en el proyecto de investigación denominado| “La metodología juego-trabajo en el fortalecimiento de la expresión corporal en educación inicial” mencionan que mediante un plan de capacitación a los docentes de este nivel se logra generar una mayor aplicación de la metodología juego. El proyecto de investigación en mención es de forma cualitativa en donde se tiene como estrategia enriquecedora permitir al estudiante aprender jugando, además expresa cómo manejar las actividades planteadas según la metodología juego-trabajo, en el currículo se encontrará actividades lúdicas que ayudan a generar imaginación, movimientos y permitir un desarrollo activo de las habilidades en todas las áreas de estudio.

Por su parte (Altamirano, 2022) en su trabajo de titulación, determina la importancia de utilizar rincones de aprendizaje y la aplicación de juegos para desarrollar el Buen Vivir en niños de 4 a 5 años del subnivel inicial de la Unidad Educativa “Dr. Gabriel García Moreno”, este proyecto fue la investigación de tipo cuantitativo y cualitativo lo que permite concluir que para enseñar la metodología de rincones juego trabajo se debe tener conocimientos necesarios para poder transmitir la didáctica, ya que es muy importante la formación educativa en el nivel inicial.

(Vintimilla, 2023) en su trabajo de titulación de posgrado menciona acerca de facilitar un aprendizaje significativo a través de actividades, métodos y técnicas para su buena aplicación dentro y fuera del aula. Este proyecto es de tipo cualitativo donde indica que con la investigación de la metodología juego trabajo ayuda a acentuar verdaderos aprendizajes en los niños de educación inicial, ya que la metodología se encuentra en el

currículo, además de mejorar las habilidades de los niños en todas las áreas de desarrollo, especialmente en la motricidad fina, personal-social, comunicativa y cognitiva.

2.3 Antecedentes internacionales

Como primer antecedente internacional, (Perez & Castro , 2023) menciona el uso del método juego – trabajo en el aprendizaje de niños de educación inicial, en donde planteó este estudio con el propósito de perfeccionar el aprendizaje de los estudiantes. Empezó por optimizar el trabajo de los estudiantes, para describir el uso de la metodología juego - trabajo para ser aplicados en la enseñanza de los niños de Educación Inicial. La investigación de este trabajo surge mediante el contacto diario establecido con estudiantes y a través de la observación diaria en el espacio escolar. La autora concluyo que el juego – trabajo constituye una de las metodologías activas que llevan al niño a buscar preferencias por el trabajo que le permita realizar y mejorar las habilidades sociales entre los estudiantes, mediante un clima favorable en el aula.

Seguidamente, como segundo antecedente a nivel internacional, se cuenta con el proyecto de investigación de (Alvear et al., 2023), El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial, los autores en su tesis mencionan que el juego es importante para la educación de los niños, por que promueve el desarrollo integral y les permite conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea. Para ello, se investiga sobre el juego y las potencialidades que este puede aportar a los niños en la etapa Educación subnivel inicial II de cara al desarrollo integral del niño, así como acerca de sus características. Para el estudio, en la investigación utilizaron dos técnicas de recogida de información: la observación participante y la entrevista en profundidad, para verificar la importancia del juego en el aula. Los autores llegaron a la conclusión de que el tema se considera importante puesto que es una metodología que, aunque parece que se utiliza mucho en las diferentes aulas, y sobre todo en las aulas de Educación subnivel inicial II, aún no tiene a nuestro juicio.

Otro aporte internacional es de (Bartra, 2021), en donde menciona que el desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Gotitas de Amor. La autora de este proyecto menciona que, la aplicación del juego trabajo como estrategia didáctica, es una alternativa que debe integrarse en el trabajo docente,

esto con el propósito de lograr la autonomía en el nivel inicial, lo que amerita la búsqueda de opciones didácticas, para alcanzar un trabajo más autónomo en las actividades. Por lo tanto, planteó el siguiente objetivo: diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla, Piura. Por otra parte, la metodología que implementó, en la investigación pertenece al enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva, de acuerdo con su nivel de profundidad. Lo cual, le permitió llegar a la conclusión, de que, la ejecución del juego trabajo a través de la aplicación del sector de ciencias durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo de la autonomía en niños de 4 años, lo que significa que no solo el brindar conocimientos científicos acorde a su edad permite conocer su realidad, sino que también generan capacidades.

2.4 Análisis del problema matrices de consistencia y matriz de operacionalización de variables.

2.4.1 Matriz de consistencia

Tabla 1. Matriz de Consistencia

TEMA	La metodología juego trabajo y el aprendizaje significativo.		
TITULO:	Metodología juego trabajo en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de subnivel inicial II.		
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable Independiente
Cómo implementar la Metodología juego-trabajo para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños del subnivel II del Centro Educativo Dr. Camilo Gallegos Domínguez de la ciudad de Machala.	Determinar la importancia de la Metodología juego-trabajo para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños del subnivel inicial II del Centro Educativo Dr. Camilo Gallegos Domínguez de la ciudad de Machala.	La implementación de la metodología juego de trabajo en el proceso educativo favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de subnivel inicial II.	Metodología Juego Trabajo Consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades (Mineduc, 2014).

Problema Especifico	Objetivo Especifico	Hipótesis Especifica	Variable Dependiente
<p>¿Cuál es la importancia del aprendizaje significativo en el desarrollo integral de los niños de subnivel inicial II?</p> <p>¿Cuál es el proceso de la aplicación de la metodología juego trabajo para su aplicación en los niños del subnivel inicial II y propiciar un aprendizaje significativo?</p> <p>¿Cuál es la actitud y aceptación de la capacitación a los docentes sobre la metodología juego trabajo para desarrollar en los niños del subnivel</p>	<p>Fundamentar el aprendizaje significativo que permite el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños de Subnivel II.</p> <p>Describir la Metodología juego trabajo a través de la aplicación de sus momentos para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños del subnivel II.</p> <p>Proponer una capacitación a los docentes sobre la Metodología juego trabajo para el desarrollo del aprendizaje significativo de los niños de Subnivel inicial II.</p>	<p>Demuestra la fundamentación del aprendizaje significativo y la importancia de las habilidades y destrezas en los infantes.</p> <p>Descripción de la relación entre metodología juego trabajo y aprendizaje significativo mediante datos estadísticos en los niños.</p> <p>El diseño de un taller de capacitación sobre la aplicación de actividades contribuye a la implementación de la metodología juego trabajo.</p>	<p>Aprendizaje Significativo</p> <p>El aprendizaje significativo reconoce una actitud del estudiante para relacionar, no arbitraria, sino principalmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, teniendo en cuenta que el material que aprende es potencialmente significativo para él (Gómez et al., 2018).</p>

inicial II un aprendizaje significativo?			
--	--	--	--

2.4.2 Operacionalización de variables.

Tabla 2. Matriz de operacionalización de las variables

Tema:	La metodología juego trabajo y el aprendizaje significativo.				
Definición Conceptual	Definición Operacionalización	Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnicas
Metodología Juego Trabajo Consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar	A través de esta investigación se dará a conocer la definición conceptos características y el sentido de la metodología del juego trabajo ya que estos contribuyen el desarrollo de la segunda variable sobre el aprendizaje significativo.	Metodología Juego Trabajo	Importancia de la Metodología Juego Trabajo	-Definición - Importancia	Entrevista estructurada: Cuestionario de preguntas abiertas a docentes Observación directa no participativa: Guía de observación a docentes.
			Momentos de la metodología Juego- Trabajo	-Momento de Planificación -Momento de Desarrollo -Momento de Orden - Momento de Socialización	
			Ambiente de aprendizaje	-Definición -Importancia -Característica -Rol del Docente	

<p>las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades (Ministerio de Educacion, 2014).</p>			Experiencia de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> -Definición -Momento de Inicio -Momento de Desarrollo -Momento de Cierre 	<p>Guía de observación de niños.</p>
			Orientación para la Organización de Ambientes de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> -Dimensión Funcional -Dimensión Física -Dimensión Relacional -Dimensión Temporal 	
			Desarrollo de Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> -Ámbitos -Identidad y autonomía -Convivencia -Relaciones con el medio natural y cultural -Relaciones lógico/matemáticas -Comprensión y Expresión del lenguaje -Expresión corporal y motricidad. 	

			Rincones de Aprendizaje	-Definición -Importancia -Tipos de rincones	
Aprendizaje Significativo El aprendizaje significativo reconoce una actitud del estudiante para relacionar, no arbitraria, sino principalmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, teniendo en cuenta que el material que aprende es potencialmente	Tomando en cuenta variables del aprendizaje significativo, se abordan las etapas, tipos, características, ejes y paradigmas que intervienen dentro del mismo.	Aprendizaje Significativo	Definición del aprendizaje significativo	-Según Ausubel (1962) -Según Ausubel Novak y Hanesian (1978) -Según Novak Gowin y Otero (1988) -Según Ferreiro (2004) -Según Calzadilla (2002)	
			Tipos	-Aprendizaje de básico -Aprendizaje imprescindible -Aprendizaje deciable	
			Modelo pedagógico constructivista	-Definición -Método Constructivista -Método Pedagógico Constructivista -Característica	

significativo para él (Gómez et al., 2018).				-Rol del Docente Constructivista	
--	--	--	--	-------------------------------------	--

2.5 Bases teóricas

Según (Pillajo et al., 2021) El juego trabajo es una actividad propia y exclusiva del jardín de los niños. Este autor da conceptos exactos, menciona que los juegos son indispensables para los niños y ayuda a la relación del niño consigo mismo, y con los objetos del mundo que lo rodea, el juego como objetivo único en aprendizaje, y el trabajo es la actividad que pretende cumplir las dificultades por vencer.

Del mismo modo (Albornoz, 2019), menciona que el juego establece un lenguaje natural y abierto en la vida del estudiante, además de crear vínculos de amistad con los que lo rodean.

Afirma Piaget, citado por (Albornoz, 2019), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. Según este autor, el juego es fundamental ya que permite visualizar al estudiante según sus comportamientos de manera cómo va creciendo, según sus aprendizajes adquiridos.

2.6 Importancia de la metodología de trabajo

2.6.1 Definición

La metodología de trabajo es un conjunto de principios y procedimientos estructurados sistemáticamente para lograr objetivos particulares. Su objetivo es crear una estructura para planificar, ejecutar y evaluar tareas, ya sea en la escuela, la laboral o en otros lugares (Cruz, 2021). En la educación inicial se enfoca en el desarrollo integral de los niños, pero también es importante para su capacidad de aprender y participar, impulsando el aprendizaje cognitivo y las aptitudes sociales y emocionales.

2.6.2 Importancia

La metodología de trabajo es muy importante para la educación inicial porque ayuda a los niños a desarrollarse de manera completa, se enfoca en aspectos físicos, emocionales, sociales y cognitivos que permiten aprender cosas importantes. Se desarrolla las habilidades motoras, cognitivas y lingüísticas, fomentando la interacción social, el juego cooperativo y la resolución de conflictos (Santi-León, 2019). Este enfoque ayuda a

aprender cosas importantes, a desarrollar habilidades tempranas y a tener bases sólidas para el éxito futuro en la educación formal.

2.7 Momentos de la metodología juego trabajo

2.7.1 Momentos de planificación

Este proceso requiere diseñar con cuidado actividades que se relacionen con dichos objetivos, organizar una secuencia temporal que examine la evolución de habilidades y estableciendo evaluaciones continuas para garantizar un aprendizaje personalizado y significativo para cada niño (Mineduc, 2014). La planificación es fundamental, puesto que establece metas, estructura actividades secuenciales y adapta la metodología a las necesidades individuales, asegurando un aprendizaje efectivo (Lomos et al., 2023).

2.7.2 Momentos de desarrollo

El momento de desarrollo dentro de las etapas y aspectos fundamentales para el progreso y aprendizaje de los estudiantes, comprenden la adquisición de habilidades cognitivas, emociones, sociales y motoras durante el largo período. Asimismo, se acerca de objetivos específicos, tales como la resolución de dificultades, la autonomía emocional, la interacción social efectiva y el progreso académico (Gutierrez y León, 2018). Los momentos de aprendizaje son importantes para que los estudiantes crezcan y desarrollen su crecimiento integral, a través de sus necesidades cognitivas, emociones y sociales.

2.7.3 Momentos de orden

Esta organización permite que la educación sea más eficiente y sea más fácil de aprender porque tiene una estructura clara y coherente para los estudiantes y los educadores. Es importante prestar atención a estos momentos para ahorrar tiempo, recursos y entender mejor los contenidos (Carriazo, et al., 2020). La organización es importante ya que los estudiantes y los educadores aprendan de manera eficiente y clara. Su influencia va al corazón del desarrollo de los estudiantes, modelando tanto el pensamiento crítico como habilidades vitales para la vida.

2.7.4 Momentos de socialización

En el desarrollo de las actividades que se cumplen dentro del aula son lugares donde los estudiantes pueden interactuar y aprender. Estos momentos, como las actividades grupales en el aula hasta los eventos sociales más amplios, son fundamentales para la adquisición de aptitudes sociales, la construcción de relaciones y la creación de un entorno inclusivo que fomente el aprendizaje colaborativo (Mineduc, 2014). Los momentos de socialización en educación son como pausas necesarias donde los estudiantes construyen relaciones, mejoran habilidades sociales y hacen que el aprendizaje sea más humano y divertido (Cedeño & Calle, 2020).

2.8 Ambiente de aprendizaje

2.8.1 Definición

El ambiente de aprendizaje abarca tanto el entorno físico como los aspectos emocionales y sociales que influyen en la experiencia educativa. Un entorno positivo promueve la participación y el bienestar de los estudiantes, facilitando un proceso de aprendizaje más efectivo y enriquecedor (Castro & Morales, 2015). El ambiente de aprendizaje es como el telón de fondo de nuestra experiencia educativa. Cuando es positivo y motivador, no solo absorbes el conocimiento, sino que también te inspira a participar y ser creativo.

Principio del formulario

2.8.2 Importancia

El ambiente de aprendizaje es importante debido a su capacidad para influir directamente en la experiencia educativa un lugar positivo, acogedor y estimulante puede motivar a participar, hacer creatividad y mejorar el bienestar emocional. Un ambiente bien diseñado ayuda a que el conocimiento sea fácil de absorber y retener, lo que crea las condiciones ideales para un aprendizaje efectivo y significativo (Castro & Morales, 2015). Un lugar positivo y estimulante ayuda a que la gente participe activamente y se conecte con el aprendizaje, lo que ayuda a que el aprendizaje sea más memorable y significativo.

2.8.3 Características

Un entorno educativo eficiente se distingue por su capacidad de motivación, adaptación a diversos estilos de aprendizaje y aportar recursos adecuados. Debería simplificar las

relaciones significativas entre estudiantes y educadores, fomentar la creatividad, fomentar el bienestar emocional y asegurar un espacio estructurado para reducir las distracciones (Aragundi y Game, 2021). Un entorno agradable de aprendizaje es como el escenario de una vivencia emocionante, radiante de positividad y adaptabilidad.

2.9 Rol de docente

El papel del docente es esencial en la educación, ya que va más allá de la mera transmisión de conocimientos. El educador desempeña roles de facilitador, motivador y modelo a seguir. Además de impartir contenidos, crea un ambiente estimulante, se adapta a las necesidades individuales, promueve el pensamiento crítico y fomenta habilidades sociales y emocionales (Gómez, et al., 2019). El profesor es importante para enseñar y desarrollar habilidades más allá de lo académico. Su influencia está ligada al desarrollo estudiantil, modelando el pensamiento crítico y las habilidades vitales para la vida.

2.10 Experiencia de aprendizaje

2.10.1 Definición

La experiencia de aprendizaje se refiere al conjunto de interacciones, actividades y situaciones que un estudiante vive durante su proceso educativo. Este concepto se enfoca en aspectos emocionales, sociales y prácticos que ayudan al desarrollo completo para que los estudiantes aprendan bien y puedan retener la información, así como para formar habilidades y actitudes que duran mucho tiempo (Martínez, et al., 2019). EL aprendizaje constituye un trayecto integral que va más allá de la simple adquisición de información es la interconexión de aspectos emocionales, sociales y prácticos, los cuales influyen en la retención del conocimiento y en la formación duradera de habilidades.

2.10.2 Momento de inicio

Pretende atraer la atención de los estudiantes de manera intrigante, sino que también define de manera evidente los objetivos, creando un contexto emocional y cognitivo favorable para el inicio del proceso educativo (Valdiviezo, 2011). En mi visión personal, el momento de inicio en la educación es como el preludio que establece el tono para una experiencia de aprendizaje. Es el arte de intrigar y motivar, creando un terreno fértil para la participación y la absorción del conocimiento.

2.10.3 Momento de desarrollo

La fase de desarrollo se erige como la columna vertebral de la actividad o lección. Aquí, se despliegan los conceptos principales, se fomenta la participación activa de los estudiantes y se les guía hacia una comprensión más profunda del tema (Flores y Durán, 2022). La fase de desarrollo es el núcleo dinámico de la enseñanza. Aquí, la interacción activa y la exploración profunda no solo fomentan el entendimiento, sino que también cultivan el pensamiento crítico y la conexión personal con el tema.

2.10.4 Momento de cierre

El cierre, por su parte, no solo marca el fin de la actividad, sino que también cumple un papel crucial en la consolidación de la experiencia de aprendizaje. Al resumir los puntos clave, proporcionar conclusiones y facilitar la reflexión (Canabal y Margalef, 2017). En mi apreciación personal, el momento de cierre no solo pone fin a la actividad, sino que también funge como el epílogo que sella la experiencia de aprendizaje.

2.11 Experiencia de aprendizaje

2.11.1 Definición

La experiencia de aprendizaje es el conjunto integral de interacciones, actividades y situaciones que un estudiante vive durante su proceso educativo. Este concepto abarca aspectos emocionales, sociales y prácticos, contribuyendo al desarrollo holístico y a la retención duradera del conocimiento (Fernández, et al., 2021). La experiencia de aprendizaje es como un viaje especial, donde descubrimientos, emociones y conocimientos se entrelazan, creando una travesía más allá de la simple absorción de información.

2.11.2 Momento de inicio

El momento de inicio en una experiencia de aprendizaje marca el comienzo de la actividad o lección. Su propósito es captar la atención de los estudiantes, establecer objetivos y crear un ambiente propicio para el aprendizaje (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014). El momento de inicio, desde mi perspectiva personal, es como el primer capítulo de un libro fascinante, despierta la curiosidad y se enciende la llama del interés. Puede ser una pregunta intrigante, una actividad sorprendente o simplemente una

introducción emotiva que captura la atención y establece el tono para la experiencia educativa que está a punto de desarrollarse.

2.11.3 Momento de desarrollo

La fase de desarrollo constituye la parte principal de la experiencia, donde se imparten los conceptos, se fomenta la participación y se facilita la comprensión profunda del tema. Aquí, los estudiantes se sumergen en la interacción y la exploración activa. En mi visión personal, el momento de inicio es la chispa que enciende la curiosidad, marcando el comienzo de un viaje educativo intrigante y motivador (Santi-León, 2019). En mi experiencia, la fase de desarrollo es la travesía donde la participación y la exploración dan vida a los conceptos, conectando puntos clave de manera significativa.

2.11.4 Momento de cierre

El momento de cierre concluye la experiencia de aprendizaje. Se centra en consolidar la vivencia, resumir puntos clave y permitir a los estudiantes reflexionar sobre lo aprendido. Este momento es crucial para cerrar la experiencia de manera significativa y facilitar la retención de la información (Palaguachi et al., 2020). El cierre no solo pone fin a la experiencia, sino que es la culminación que deja una huella duradera, consolidando y reflexionando sobre la riqueza de lo aprendido en este viaje educativo personal. Principio del formulario

2.12 Orientación para la organización de ambientes de aprendizaje

2.12.1 Definición

La orientación para la organización de ambientes de aprendizaje se refiere a la planificación y estructuración deliberada de los entornos educativos para maximizar las oportunidades de aprendizaje. Incluye consideraciones cuidadosas sobre aspectos funcionales, físicos, relacionales y temporales que afectan la experiencia de aprendizaje (Mineduc, 2014). Es como un marco que abarca todas las dimensiones esenciales, desde lo funcional y físico hasta lo relacional y temporal. En mi análisis, esta orientación representa la planificación cuidadosa de cada aspecto

2.12.2 Dimensión funcional

La dimensión funcional engloba la estructuración de actividades, métodos y recursos que mejoran la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje. Incluye la planificación de estrategias pedagógicas, la elección de métodos evaluativos y la administración de recursos didácticos para asegurar un entorno dinámico y centrado en el estudiante (Díaz et al., 2020). La dimensión funcional es el plan maestro que guía la efectividad del proceso educativo, integrando estrategias pedagógicas para experiencias significativas.

2.12.3 Dimensión física

La dimensión física se refiere al diseño y disposición del espacio educativo. Incluye la distribución de mobiliario, la iluminación, la decoración y la utilización inteligente de tecnología. Una atención cuidadosa a la dimensión física contribuye a un ambiente que facilita la concentración, la interacción y la comodidad, creando un entorno propicio para el aprendizaje (Gutiérrez y León, 2018). La dimensión física, según mi visión, es el lienzo que determina la estética y utilidad del espacio educativo, facilitando un entorno propicio para la concentración y la interacción.

2.12.4 Dimensión relacional

La dimensión relacional se centra en las interacciones humanas dentro del entorno educativo. Esto implica la creación de relaciones positivas entre estudiantes y docentes, fomentando la colaboración y el respeto mutuo. Una dimensión relacional sólida promueve un sentido de comunidad y apoyo emocional, elementos esenciales para el bienestar y el aprendizaje efectivo (Martínez et al., 2019). La dimensión relacional es el tejido social que conecta a estudiantes y educadores, fomentando relaciones positivas y apoyo emocional fundamental.

2.12.5 Dimensión temporal

La dimensión temporal aborda la gestión del tiempo en el proceso educativo. Incluye la planificación de horarios, la duración de las actividades y la secuencia temporal de eventos. Una organización temporal efectiva permite un flujo coherente de las experiencias de aprendizaje, facilitando la absorción de conocimientos y la participación activa de los estudiantes (Gutiérrez y León, 2018). La dimensión temporal es el ritmo que

dirige el flujo educativo, planificando el tiempo para optimizar la absorción de conocimientos.

2.13 Desarrollo de destrezas

2.13.1 Definición

El desarrollo de destrezas es un proceso sistemático mediante el cual los individuos adquieren, perfeccionan y aplican habilidades específicas en diferentes áreas de su vida. Este concepto abarca el crecimiento tanto a nivel cognitivo como físico, fomentando la adquisición de capacidades prácticas y el fortalecimiento de habilidades esenciales (Márquez y Grace, 2022). Es como un camino de crecimiento que va más allá de la mera adquisición de habilidades, abarcando aspectos cognitivos, emocionales y prácticos.

2.14 Ámbitos

2.14.1 Identidad y autonomía

El ámbito de identidad y autonomía, fomenta las destrezas implicando fortalecer la autoconciencia, la autoestima y la habilidad para tomar decisiones de forma independiente. Esto abarca competencias relacionadas con la gestión emocional, la autorregulación y la construcción de una identidad individual (Rosero, et al., 2020). Desarrollar habilidades en identidad y autonomía es como emprender un camino hacia conocernos mejor y tomar decisiones por nosotros mismos. Esto nos ayuda a construir una identidad fuerte y a enfrentar la vida de manera independiente. Es como aprender a ser nosotros mismos y manejar las cosas por nuestra cuenta.

2.14.2 Convivencia

En el ámbito de convivencia, se desarrollan destrezas sociales que promueven la comunicación efectiva, la empatía, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Estas habilidades contribuyen a la construcción de relaciones positivas y a la participación activa en entornos sociales (Ramírez et al., 2014). En el ámbito de convivencia, el desarrollo de destrezas sociales fortalece la capacidad de interactuar positivamente y contribuir a entornos sociales armoniosos.

2.14.3 Relaciones con el medio natural y cultural

Dentro de este ámbito, el desarrollo de destrezas se enfoca en la comprensión y apreciación del entorno natural y cultural. Incluye habilidades para la sostenibilidad, la apreciación cultural y el respeto por el medio ambiente (Martins de Souza y Ramallo, 2015). Por ende, el desarrollo de destrezas en este ámbito implica la comprensión y apreciación del entorno natural y cultural, fomentando una conexión más profunda y responsable con el mundo.

2.14.4 Relaciones lógico-matemáticas

En el ámbito de relaciones lógico-matemáticas, se cultivan destrezas relacionadas con el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la comprensión de conceptos matemáticos. Estas habilidades son fundamentales para el razonamiento crítico y el desarrollo de competencias en el ámbito STEM (Castro et al., 2023). Dentro de las relaciones lógico-matemáticas, el desarrollo de destrezas fortalece el pensamiento lógico y la resolución de problemas, esenciales para el razonamiento crítico y la competencia.

2.14.5 Expresión corporal y motricidad

El desarrollo de destrezas en expresión corporal y motricidad se centra en el fortalecimiento de habilidades físicas y artísticas. Incluye la coordinación motora, la expresión creativa y el desarrollo de aptitudes en actividades físicas y artísticas (Herranz y López, 2014). En expresión corporal y motricidad, cada destreza, desde la coordinación motora hasta la expresión creativa, contribuye a un repertorio enriquecido de habilidades físicas y artísticas.

2.15 Definición del aprendizaje significativo

2.15.1 Definición

El aprendizaje significativo ocurre cuando incorporamos de manera activa y relevante nuevos conocimientos y experiencias a lo que ya sabemos. Esto implica conectar la nueva información con lo que ya conocemos, logrando así una comprensión más profunda y duradera. Es como construir sobre lo que ya sabemos para entender mejor lo nuevo (Baque & Portilla, 2021). El aprendizaje significativo es como tejer una red de conocimientos, donde cada nueva información se entrelaza con experiencias previas,

cultivando una comprensión profunda y arraigada. Es como construir una trama sólida que une lo que aprendemos con lo que ya sabemos, creando un tejido duradero de conocimiento.

Además, indica que el aprendizaje significativo nos ayuda a promover conocimientos en el cual los estudiantes parte de la selección y el análisis de la información obtenida mediante el estudio del contenido, relacionando la información analizada con los conocimientos previos y las experiencias vividas en la vida diaria (Carneros, 2018). Como conclusión el aprendizaje significativo nos aporta que es una estrategia que promueve la enseñanza con sentido, relacionado con el contexto socioeducativo de quien aprende, dando a conocer que la formación se convierte en conocimiento.

2.15.2 Importancia

El aprendizaje significativo es esencial en la educación, ya que trasciende la memorización superficial. Al vincular nueva información con conocimientos previos, los estudiantes pueden dar significado y relevancia a lo que están aprendiendo. Esto no solo facilita la retención a largo plazo, sino que también estimula la aplicación práctica de los conceptos en situaciones reales (Contreras, 2016). En la educación, la relevancia del aprendizaje significativo radica en su capacidad no solo para transmitir hechos, sino también para fomentar la comprensión y la capacidad de aplicar el conocimiento de manera efectiva en diversas situaciones.

Es importante el aprendizaje significativo debido a la enseñanza tiene éxito cuando ocurre una enseñanza que logre aportes e impulse las bases permitirán seguir aprendiendo durante toda la vida (Solano, 2011). La importancia es que los estudiantes adquieren conocimientos mediante una investigación del estudio y experiencias y motivaciones vividas diariamente a través del tiempo.

2.15.3 Tipo de rincones

Según (Baque & Portilla, 2021) mencionan que los rincones de aprendizaje son áreas específicas diseñadas para actividades autónomas y experiencias educativas diversificadas. Algunos tipos comunes de rincones en entornos educativos pueden incluir:

- Rincón de lectura: Un espacio dedicado a la lectura, equipado con libros apropiados para diferentes niveles de habilidad y preferencias.

- Rincón de matemáticas: Un área diseñada para actividades y juegos que refuercen conceptos matemáticos, fomentando la exploración y práctica activa.
- Rincón de ciencias: Un espacio destinado a experimentos y actividades científicas que permiten a los estudiantes explorar y descubrir principios científicos.
- Rincón de arte: Un área dedicada a actividades artísticas y creativas, donde los estudiantes pueden expresar su imaginación y desarrollar habilidades artísticas.
- Rincón de juegos de construcción: Un espacio equipado con materiales para construcción y juego creativo, fomentando el desarrollo de habilidades motoras finas y la creatividad.
- Rincón de tecnología: Un área que integra dispositivos tecnológicos y actividades digitales, promoviendo la alfabetización tecnológica y el uso responsable de la tecnología.

Los rincones de aprendizaje son como espacios educativos, ofreciendo lugares autónomos y diversificados que fomentan la exploración activa y la conexión emocional con el conocimiento. Ambos elementos convergen para cultivar una educación que va más allá de la acumulación de datos, nutriendo la comprensión profunda y la pasión por aprender.

2.16 Definición del aprendizaje significativo según varios autores:

2.16.1 Ausubel 1962

Ausubel postula que el aprendizaje significativo implica la incorporación activa de nueva información en la estructura cognitiva existente del individuo, estableciendo conexiones lógicas y significativas con los conceptos ya presentes en su conocimiento. La relevancia y la conexión con experiencias previas son esenciales para este proceso (Viera, 2003). Ausubel nos dice que aprender algo nuevo tiene más sentido cuando lo conectamos con lo que ya sabemos. Es como construir sobre lo que ya conocemos para entender profundamente.

2.16.2 Según Ausubel Novak y Hanesian 1978

Desde la perspectiva de Ausubel, Novak y Hanesian, el aprendizaje significativo se logra cuando la nueva información se ancla sustantivamente en la estructura cognitiva del estudiante, asimilándola a conceptos ya existentes y diferenciándola de otros similares. La claridad conceptual y la relevancia son fundamentales en este proceso (Viera, 2003).

Los tres sugieren que no es suficiente aprender algo de manera superficial; necesitamos entenderlo profundamente y relacionarlo con lo que ya sabemos. Imagina que estás construyendo algo y necesitas saber cómo encaja cada parte.

2.16.3 Según Novak Goin Y Ottero 1988

Novak, Gowin y Ottero amplían la definición de Ausubel al destacar la construcción activa de significados por parte del estudiante. Según ellos, el aprendizaje significativo involucra la elaboración activa de significados a través de la interacción constante entre el individuo y su entorno educativo (Diez, 2009). El aprendizaje no es solo recibir información; también es construir nuestro propio significado al interactuar con lo que estamos aprendiendo. Es como convertir la información en algo que tenga sentido para nosotros.

2.16.4 Según Ferreiro 2004

Para Ferreiro, el aprendizaje significativo va más allá de la asimilación pasiva de información. Se centra en la construcción activa de significados por parte del estudiante, quien contribuye al proceso mediante su participación activa (Rodríguez, 2011). Ferreiro piensa que no solo absorber información, sino contribuir activamente a entenderla. El aprendizaje es como una conversación donde no solo escuchamos, sino que también hablamos y contribuimos.

2.16.5 Según Calzadilla 2002

Calzadilla destaca que el aprendizaje significativo implica la conexión de la nueva información con los conocimientos previos del estudiante, generando una comprensión profunda y duradera. Este enfoque busca ir más allá de la memorización superficial, enfocándose en la construcción de una comprensión que pueda aplicarse en diversos contextos (Gómez, et al., 2019). Calzadilla nos recuerda que aprender no es solo recordar cosas, sino entenderlas realmente. Es como conectar los puntos entre lo nuevo y lo que ya sabemos para tener una comprensión que sirva en diferentes situaciones.

2.17 Tipos de Aprendizaje

2.17.1 Aprendizaje Básico

El aprendizaje de representación descifra un lenguaje visual o simbólico. Es la habilidad de traducir información en formas que podamos entender y utilizar. Al desarrollar esta capacidad, podemos interpretar gráficos, símbolos o cualquier forma de representación, lo que facilita la comprensión de datos complejos en diversas áreas (Baque y Portilla, 2021). Es como aprender a interpretar información visual o simbólica para entenderla mejor, como leer gráficos o símbolos.

2.17.2 Aprendizaje Imprescindible

El aprendizaje de concepto involucra la comprensión y categorización de ideas u objetos basándose en características compartidas. Se trata de identificar patrones y conexiones para formar un entendimiento coherente de un conjunto particular de elementos, permitiendo la aplicación de ese conocimiento en diferentes contextos. Es organizar nuestras ideas en carpetas mentales, clasificando y entendiendo cosas en base a lo que tienen en común.

2.17.3 Aprendizaje Deseable

El aprendizaje de proposiciones se centra en la comprensión de declaraciones o afirmaciones que expresan relaciones entre conceptos. Implica la capacidad de analizar y entender la estructura lógica de las proposiciones, facilitando la asimilación de información compleja y la construcción de conocimiento más avanzado (Castro y Morales, 2015). Es construir bloques de conocimiento conectados, entendiendo declaraciones y relaciones entre conceptos, lo que nos ayuda a razonar sobre información compleja y tomar decisiones informadas

2.18 Modelo Pedagógico Constructivista

2.18.1 Definición

En la educación, el constructivismo afirma que los estudiantes no son simples receptores pasivos de información, sino participantes activos en la construcción de su propio conocimiento. La comprensión se forja mediante experiencias interactivas y la creación de conexiones significativas entre los conceptos. Este enfoque pone énfasis en el papel activo del estudiante en el proceso de aprendizaje (Mineduc, 2014). En este modelo, los

estudiantes son vistos como constructores activos de su conocimiento. El aprendizaje se centra en experiencias activas y colaborativas, adaptándose a diferentes formas de aprender.

2.18.2 Método Constructivista

El método constructivista implica estrategias que fomentan la participación de los estudiantes en la construcción de su conocimiento. Se promueve el aprendizaje colaborativo, la resolución de problemas, la exploración autónoma y el uso de herramientas educativas que faciliten la construcción de significado (Castro, et al., 2023). En este método, no solo se les enseña a los estudiantes, sino que se les anima a construir su propio conocimiento. Se busca que trabajen juntos, resuelvan problemas y exploren por sí mismos, todo con el objetivo de fomentar su capacidad de pensar críticamente.

2.18.3 Método Pedagógico Constructivista

El método pedagógico constructivista se basa en la facilitación en lugar de la instrucción directa. Los docentes actúan como guías y facilitadores, creando entornos de aprendizaje estimulantes y proporcionando oportunidades para la exploración y la reflexión (Ramírez, et al., 2014). En este enfoque, los docentes guían y facilitan en lugar de solo enseñar. Crean entornos para el descubrimiento, celebrando la diversidad de formas de aprender.

2.18.4 Características

El modelo pedagógico constructivista se caracteriza por fomentar un aprendizaje activo y participativo, donde los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de experiencias interactivas y la conexión significativa de conceptos. Este enfoque privilegia la exploración autónoma, el aprendizaje colaborativo y la evaluación centrada en la comprensión y aplicación (Castro, et al., 2023). El constructivismo se caracteriza por un aprendizaje activo y colaborativo, evaluación centrada en la comprensión, y flexibilidad para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. La exploración y la reflexión son esenciales.

2.18.5 Rol del docente constructivista

El docente constructivista asume el papel de guía y facilitador. Su enfoque se centra en diseñar experiencias de aprendizaje desafiantes, estimulantes y significativas. Fomenta la

participación, orienta la reflexión y apoya el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas en los estudiantes (Castro y Morales, 2015). El docente es un guía y facilitador, creando un entorno donde los estudiantes construyen activamente su conocimiento. Se valora la autonomía, la reflexión y el pensamiento crítico, preparando a los estudiantes para aprender más allá del aula.

2.19 Descripción del proceso diagnóstico

2.19.1 Nivel de investigación

Este estudio se basa en el enfoque cuantitativo, que pretende determinar la asociación entre las variables de estudio mediante la medición o análisis en una población seleccionada (Cadena et al., 2017). Es decir, en la investigación cuantitativa es necesario recurrir el análisis estadístico de la información, mediante la recopilación y tabulación de los datos obtenido luego de aplicar diversos instrumentos en función de las variables y sus correspondientes dimensiones e indicadores, para la posterior interpretación de manera objetiva.

Este trabajo es relacional, que consiste en determinar la relación existente entre las variables de estudio sin causa-efecto, por lo que se requiere solo un análisis estadístico de tipo descriptivo, ya que solo se busca conocer cómo se comporta una variable a través del comportamiento de otra (Supo, 2022). Así que en la presente se busca establecer el grado de asociación entre la metodología juego trabajo y el aprendizaje significativo en niños mediante la tabulación y análisis de la información recopilada, según ambas variables.

Diseño de investigación. Respecto al diseño de investigación, (Alzamora & Calderón, 2019) mencionan que en el diseño no experimental “el investigador observa los fenómenos tal y como ocurren naturalmente, sin intervenir en su desarrollo”. En esta investigación se utilizará el diseño no experimental porque no se aplicará ningún experimento para controlar el fenómeno estudiado, por el contrario, solo se observará el problema objeto de estudio sin ser partícipe del mismo y sin alterare o modificar ninguna de las variables.

Cabe mencionar que, será una investigación de tipo descriptiva, misma que, según (Guevara et al., 2020) tienen por fin conocer las características exactas de los objetos, personas o lugares, que se investigará. En tal sentido, la investigación en curso se apoyará

de documentos bibliográficos de diversas bases de datos, tales como: Redalyc, Scielo, Dialnet. para la fundamentación teórica de ambas variables, con sus respectivas dimensiones e indicadores, propuestos en la tabla de operacionalización de las variables.

Población y muestra. La conceptualización de población se refiere al conjunto de individuos presentes en el ámbito estudiado, y que presentan características similares a las que se requiere investigar (Ventura, 2017). Es decir, la población corresponde a todas las personas que integran la comunidad o entorno donde se aplicará la investigación. La población objeto de estudio para el presente trabajo serán todos los estudiantes y docentes del subnivel inicial II de la Escuela Dr. Camilo Gallegos Domínguez de la ciudad de Machala, provincia de El Oro, correspondiente de 20 niños y 2 docentes.

Cuando la población es grande para abordarla en su totalidad según el estudio a realizar, se puede trabajar con una parte de la población, con una muestra, que corresponde a selección de una parte representativa la población, es decir, un subgrupo de la población sobre el que se aplicará el estudio pertinente (Gamboa, 2018). Por tanto, en esta investigación se ha decidido tomar como muestra a los estudiantes y docentes de subnivel inicial II, 4 a 5 años correspondiente al 50 % de la población; se aplicarán los instrumentos a 40 infantes y 2 educadoras.

Tabla 3. Población y muestra

Unidades de Observación	Muestra	Porcentaje	Instrumentos
Estudiantes de subnivel inicial II	40	95%	Guía de observación no participativa
Docentes	2	5%	Cuestionario con preguntas abiertas. Guía de observación no participativa.
Total	42	100%	

Fuente: Jordán (2024)

2.20 Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas: Las técnicas de investigación permiten la recolección de datos pertinentes para el análisis de la información y el desarrollo del proceso investigativo. Por tanto, el presente trabajo se hará uso de dos técnicas puntuales: La entrevista de carácter estructurado y la observación directa no participativa. La entrevista estructura consiste en usar un guion predeterminado de preguntas, es decir, que el entrevistador no expresa su opinión o punto de vista durante su desarrollo (González, et al., 2021).

La observación directa implica que el investigador se encuentre dentro del contexto objeto d estudio, puede observarse como se desenvuelven los sujetos dentro del contexto, pero, a más de ser una observación directa, en este trabajo se realizará una observación de carácter no participativa, lo que significa que, aunque se encuentre dentro del contexto, no será parte de este, así que no tenga relación con los sujetos del campo, solo se limite a registrar los hechos observados.

Instrumentos: Por su parte, los instrumentos son medios que apoyan a las técnicas de investigación, por tanto, en la presenta investigación se aplicara un cuestionario de entrevista con preguntas estructuradas, como apoyo para la técnica de la entrevista. Este cuestionario tendrá preguntas sobre la conceptualización, fundamentos, características, definición, de la metodología como pedagogía educativa, para determinar el conocimiento de los docentes respecto a la variable: Metodología Juego Trabajo.

También se aplicará una guía de observación, como apoyo a la técnica de la observación, destacando que sea un instrumento fundamental para la investigación debido a que permite que el observador pueda delimitar y sistematizar aquello que realmente desea estudiar y que será de suma importancia para la investigación (Tamayo, 2012).

De este modo, la guía observación será aplicada a los docentes del subnivel Inicial II, de 4 a 5 años, conteniendo ítems sobre las variables 1 y 2 con sus respectivas dimensiones e indicadores planteados en la tabla de operacionalización, con la finalidad de observar si los educadores desarrollan actividades que promuevan la integración de la metodología Juego Trabajo en el aula y fortalecimiento del Aprendizaje Significativo en los infantes.

Se aplicará una guía de observación referente a los infantes, pero, a diferencia de la anterior, contendrá indicadores relacionados con el desarrollo de habilidades sociales,

verificando el buen desarrollo en torno al área social de los niños, para lo que se plantearán 15 ítems sobre la interacción de los infantes con la maestra y sus padres. Para la elaboración del instrumento, se tomó como referente a los indicadores de dos documentos estandarizados, cabe mencionar que la guía de observación se aplicará en tres momentos diferentes, tanto para niños como para docentes.

2.21 Procesamiento y análisis de Datos

Análisis de la entrevista abierta aplicada al docente de educación subnivel inicial II. En esta investigación se recabo el criterio de cada docente en su actividad diaria sobre la aplicación de la metodología juego trabajo como enseñanza aprendizaje; en ese sentido se aplicó una guía de observación estructurada como preguntas abiertas; el instrumento consta de 10 preguntas, estructuradas de un ítem y de varias alternativas. Obteniendo los siguientes resultados:

2.21.1 Análisis de la entrevista aplicada al docente de subnivel inicial II, de 4 a 5 años.

De manera general las docentes tienen nociones sobre la conceptualización de la Metodología Juego Trabajo, puesto que respondieron acertadamente las preguntas relacionadas con características generales sobre esta metodología, asimismo, en las preguntas abiertas donde tuvieron distintos conceptos sobre el Juego Trabajo y no genera efectos positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se puede evidenciar que no conocen a profundidad sobre la Metodología Juego Trabajo.

Pregunta 1.- Existen un criterio diferente en las docentes y solo una de ellas coincide con la conceptualización acerca de la Metodología Juego Trabajo planteado por el Mineduc (2014), la metodología es aquella que está encargada en organizar los diferentes espacios o ambientes que son para el aprendizaje, conocidos también como rincones lúdicos, es el lugar donde los niños podrán jugar en grupos o de manera individual realizando diferentes actividades de acorde al área del conocimiento. Por lo tanto, esta metodología es una herramienta flexible que permite desarrollar habilidades y potenciar las capacidades e intereses de los niños. Estos rincones permiten a los niños aprender espontáneamente según sus necesidades, por lo que la principal característica de aplicar juego en los rincones es que promueve el juego como herramienta de aprendizaje significativo, por

ende, es la actividad más importante en la infancia temprana, además de promover el bienestar emocional, social, físico y cognitivo (Córdova, 2022).

Pregunta 2.- ¿Usted conoce y aplica los momentos de la metodología juego trabajo? Las dos docentes en la entrevista trabajan con rincones lúdicos en el aula, Según Mineduc (2014) Para que el tiempo en rincones sea rico en experiencias y en aprendizajes, es fundamental tomar en cuenta los cuatro momentos que lo comprenden durante el cual los niños y el docente se reúnen para anticipar las acciones que van a realizar y decidir qué rincón escoger, mediante un diálogo, donde todos tienen su tiempo. A través de una inspección u observación el docente debe alentar al niño a elegir y decidir el rincón en el cual el elija trabajar e interactuar. Para distribuir a los niños en los rincones es mediante tarjetas de color específico para cada rincón y según la cantidad de niños que pueden estar en ellos, los niños se encuentran en el rincón elegido o rotan si es el caso. La intervención del docente es indispensable para que los niños interactúen con los diferentes grupos según la necesidad de los niños o su intencionalidad.

Pregunta 3.- ¿Define a la experiencia de aprendizaje y sus momentos? Cada docente tuvo un criterio diferente. Ninguna de las dos respuestas coincidió con el literal correspondiente según la literatura científica, evidenciando así, el desconocimiento por parte de los docentes respecto a las experiencias de aprendizaje que sustentan la Metodología Juego Trabajo. La teoría de Ausubel indica que el aprendizaje en cuando el alumno tiene la habilidad de relacionar lo que ya sabe con los nuevos conocimientos, lo cual involucra modificación y evolución de la información nueva, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje, aprender significativamente “consiste en la comprensión, elaboración, asimilación e integración a uno mismo de lo que se aprende”. El aprendizaje significativo es un conjunto de aspectos cognoscitivos junto con los afectivos y de esta manera es como se personaliza el aprendizaje (Sarmiento, 2007).

Pregunta 4.- ¿Escriba las orientaciones para la organización de los ambientes de aprendizaje? Las respuestas de las dos docentes sobre las orientaciones son para ellas deben estar de acuerdo con la necesidad del infante, su mobiliario acorde a sus estaturas y nos comentas que deben ser espacio confortable seguros y amplios. Según (Hernández y Cote, 2017) indica que en investigaciones anteriores se refuerza la idea de considerar que el ambiente del aula de clases sea acogedor para lograr el favorecimiento del

desarrollo físico, social y cognitivo de los niños, además que resalta a su vez la importancia del desarrollo integral de las personas inmersas en el proceso educativo.

Pregunta 5.- Características de desarrollo de destrezas? Las respuestas de las dos docentes coinciden con las respuestas en decir que se desarrollan las habilidades que le permiten desenvolverse acertadamente en su diario vivir a lo largo de su vida. Para (Juárez, 2022), plantea que el desarrollo de destrezas dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, tiene el objetivo de que el estudiante se vuelva investigador, sino que adquiera y refuerzas esas competencias de búsqueda de información.

Pregunta 6.- ¿Cree importante trabajar con la metodología de rincones de aprendizaje?, en correspondencia con este ítem, las dos docentes con respuestas cortas respondieron con el sí. Según (Montessori, 1870) crea su método sobre las observaciones que realiza en diferentes etapas de desarrollo del infante y la interacción con los mismos; la autora observó que los niños necesitan aprender, pero resalta que los niños nacen para un ambiente creado para el adulto.

Pregunta 7.- ¿Cuáles son los tipos de aprendizaje significativos? Las dos docentes hablan sobre los tipos de aprendizaje Relaciona los aprendizajes previos con los nuevos, desarrollo la memoria a largo plazo, etc. Según (Baque & Portilla, 2021) plantean los diferentes tipos de aprendizaje significativo, que pueden desarrollar etapas y características propias para desarrollar las habilidades y destrezas de aprendizaje, los tipos de Aprendizaje de representaciones, Aprendizaje de conceptos, Aprendizaje de proposiciones.

Pregunta 8.- ¿Conoce la definición y las características del modelo pedagógico constructivista? En criterio de las docentes opinaron con respuestas cortas que si conocen el modelo pedagógico constructivista. Para (Ordoñez et al., 2020), mencionan que el constructivismo es la metodología que indica que todo conocimiento adquirido se obtiene un conocimiento nuevo, es decir que un tema determinado da resultados y que a partir de ellos obtenemos una nueva información, que además sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona al adquirir nuevos conocimientos lo hace a partir de experiencias previas según las estructurales mentales de manera individualizada. Cuando se asimila nueva información se la deposita en una red de conocimientos y experiencias que se tendrá como resultado, por lo que el aprendizaje es activo, ya que se mantiene

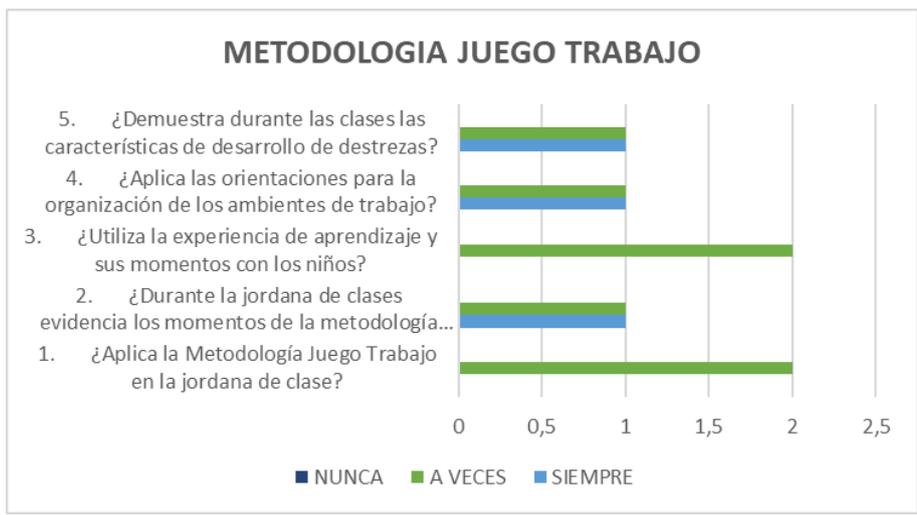
actualizado, ya sea de información por las investigaciones científicas dadas o por las experiencias propias que dan como resultado conocimientos en base a experiencias.

Pregunta 9.- ¿Cuál es el Rol de Docente según en el Modelo de Constructivista? Para las dos docentes ellas lo toman como que el modelo constructivista era encargado de que el conocimiento se relacione a la realidad del contexto en que se encuentre el infante. Mediante la investigación de (Espinoza & Campuzano, 2019), afirman que “El rol se refiere al comportamiento esperado por parte de quien ocupa cierto estatus”, es decir que al hablar de rol detallamos y hacemos referencia a las conductas adecuadas que un profesional debe presentar, por lo tanto, cada persona debe aprender a mostrar las conductas apropiadas según el rol que este desempeñando de acuerdo al medio donde se va a desenvolver. También menciona que “El concepto de rol implica una serie de expectativas tanto del propio comportamiento como del comportamiento recíproco de otros individuos”.

Pregunta 10.- ¿Cuál es la diferencia entre el Modelo Constructivista y el Modelo Tradicionalista? Para las docentes lo diferencia en el constructivista es quien busca al infante a crear el conocimiento brindándole herramientas necesarias, en cambio el modelo tradicionalista se centra en el infante aprende repetitivamente sin desarrollar habilidades para la vida. En cambio, la otra docente nos dice que el constructivismo los favorece en el aprendizaje y el tradicional realizan actividades de carácter práctico para el alumno. Según Jean Piaget y Lev Vygotski (2013), el constructivista quienes se interesaron por la construcción del conocimiento a partir de la interacción con el medio ambiente, y en la construcción interna del conocimiento gracias al medio

2.21.2 Análisis de la guía de observación con respecto a la metodología juego trabajo y aprendizaje significativo.

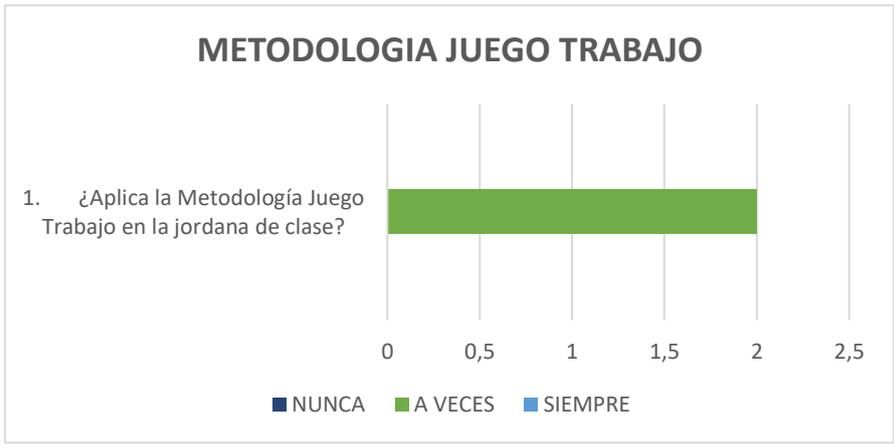
Ilustración 1. Resultados consolidados de la guía de observación a los docentes de subnivel inicial II, en el ámbito metodología juego trabajo.



Fuente: Jordán (2024)

En la ilustración 1 se evidencia los datos obtenidos de la guía de observación en el ámbito metodología juego trabajo en la cual fue aplicada a los docentes de subnivel inicial II.

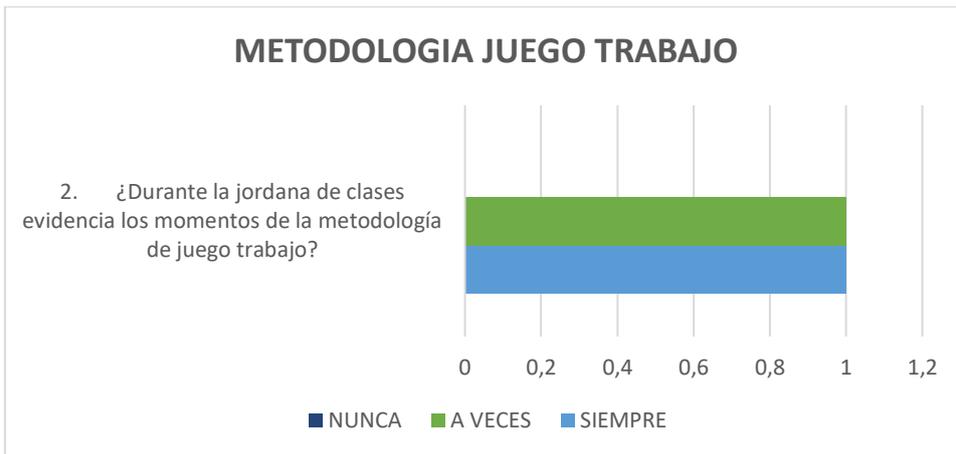
Ilustración 2. Resultado de la pregunta ¿Aplica la Metodología juego-trabajo en la jornada de clase?



Fuente: Jordán (2024)

En la primera pregunta de las 2 docentes observadas se obtuvo que en un 20% siempre, un 80% a veces y 0% nunca ellas aplicaban en clase la Metodología Juego Trabajo, Azofeifa & Cordero (2015) concuerdan que el juego, es importante para desarrollo integral del estudiantado, que, a su vez, se vincula con las dimensiones básicas del desarrollo infantil (social, psicomotor, intelectual, y afectivo-emocional). Esto quiere decir que las docentes dentro del aula de clases deben saber manejarla aplicando juegos ya que esto ayuda a que el niño no pierda el interés en aprender.

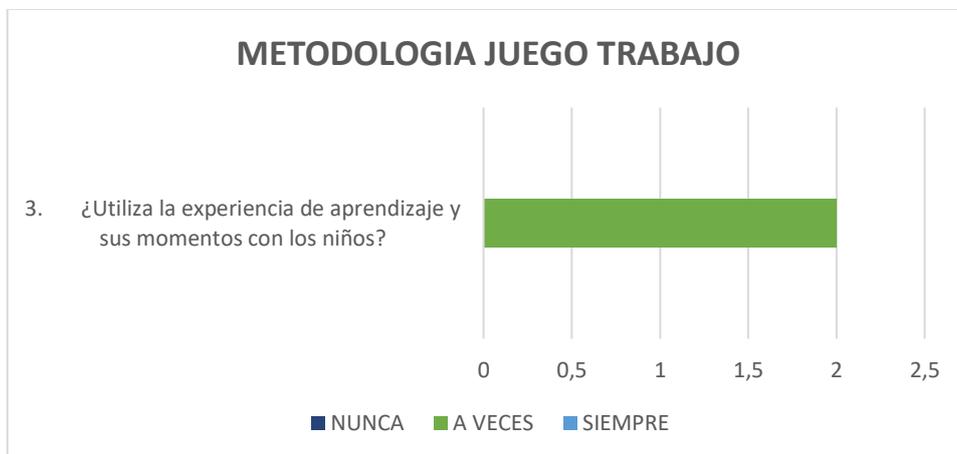
Ilustración 3. Resultado de ¿Durante la jornada de clases evidencia los momentos de la metodología de juego trabajo?



Fuente: Jordán (2024)

En la segunda pregunta, un 50% de las docentes respondieron que, según el MINEDUC (2014), evidencia los momentos y el otro 50% a veces y un 0% nunca, es necesario plasmar cuáles son los momentos de la experiencia de aprendizaje, momento de inicio, desarrollo y cierre, esto significa que el docente debe conocer a cada uno para impartir conocimientos en el aula y obtener resultados efectivos con el aprendizaje del niño.

Ilustración 4. Resultados de ¿Utiliza la experiencia de aprendizaje y sus momentos con los niños?

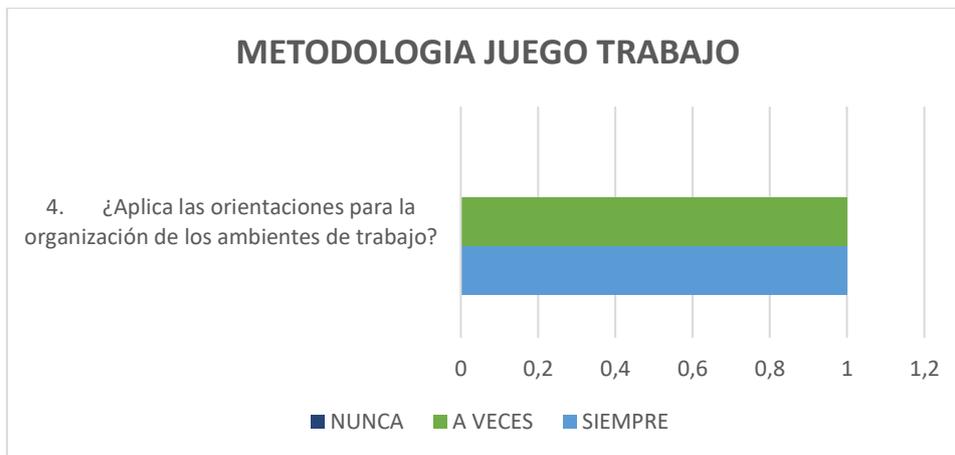


Fuente: Jordán (2024)

En la tercera pregunta los docentes un 100 % siempre y un 0% a veces y un 0% nunca, utiliza la experiencia de aprendizaje y sus momentos, Ponce (2013) El aprendizaje en los

niños del Centro investigado, se encuentra limitado en muchas áreas de su educación, llegando a ser un aprendizaje mecánico todavía. Lo indica la dificultad que presentan para reconocer colores básicos. Para los docentes adquirir conocimientos mediante la investigación es útil porque aprenden nuevas técnicas que puedan aplicarse en cada infante para lograr un aprendizaje eficaz.

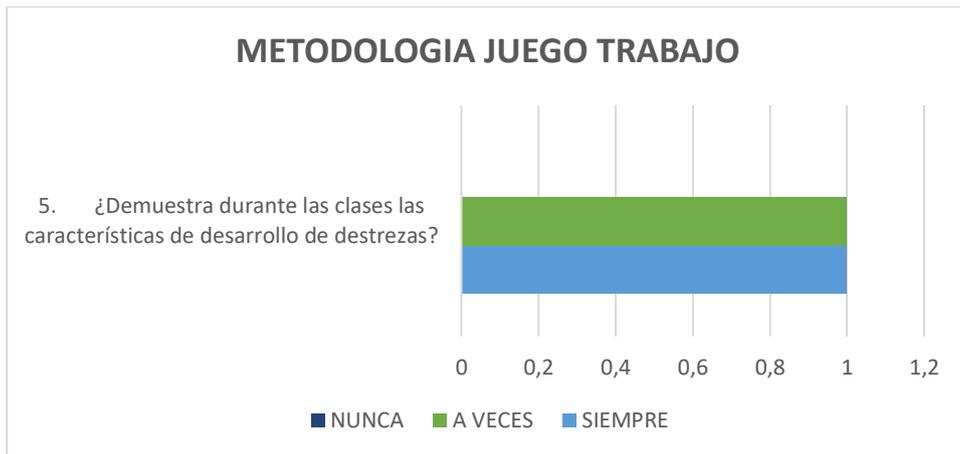
Ilustración 5. Resultados de ¿Aplica las orientaciones para la organización de los ambientes de trabajo?



Fuente: Jordán (2024)

En la cuarta un 50% siempre hay orientaciones para la organización de los ambientes de trabajo y un 50% a veces, y un 0% nunca, (Herrera, 2006) afirma que "un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos", lo que evidencia la necesidad de contar con un ambiente educativo que promueva el aprendizaje, por ende, el desarrollo integral de los niños. Las docentes ayudan al estudiante a que tengan un lugar preciso en torno al aprendizaje, y que trabajen en conjunto para fomentar la potencia en los niños y a su vez permita fortalecer el conocimiento.

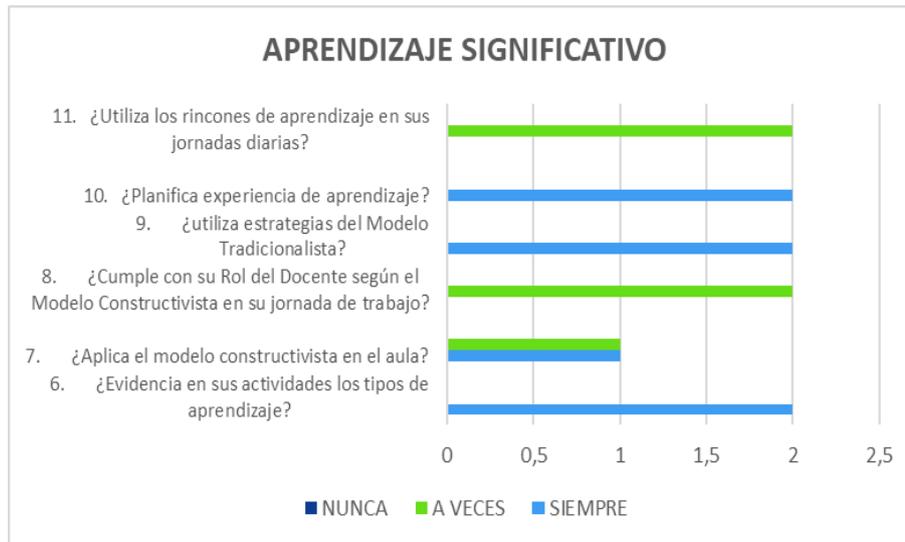
Ilustración 6. Resultados de ¿Demuestra durante las clases las características de desarrollo de destrezas?



Fuente: (2024)

En la quinta el 50% siempre, el 50% a veces, 0% Nunca. (Avalos, 2017) manifiesta que una destreza es la “Habilidad con que se hace una cosa”, que al no contar con destreza “para hacer cosas”, sino destrezas para habilidades específicas. Por lo anterior se puede deducir que una destreza con éxito diferentes tareas, por eso dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y a través de estas se puede valorar el progreso de los estudiantes en su aprendizaje. Las docentes tienen la capacidad de demostrar y dominar a la perfección durante las clases las destrezas dentro del proceso, además deben tener conocimientos sólidos de pedagogía y nociones de psicología y así ver el progreso del estudiante.

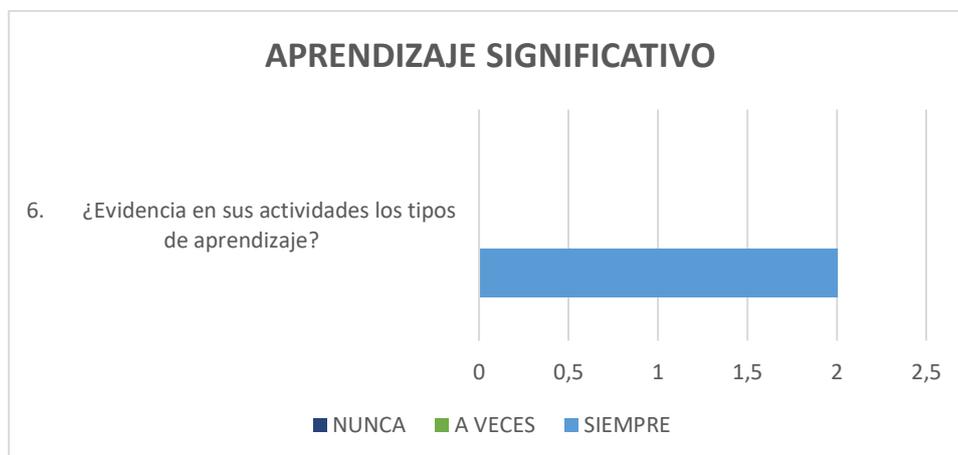
Ilustración 7. Resultados consolidados de la guía de observación a los docentes de inicial subnivel II, en el ámbito aprendizaje significativo.



Fuente: Jordán (2024)

En la ilustración 7 se evidencian los datos de la guía de observación en aprendizaje significativo aplicada a los docentes de inicial subnivel II.

Ilustración 8. Resultados de ¿Evidencia en sus actividades los tipos de aprendizaje?

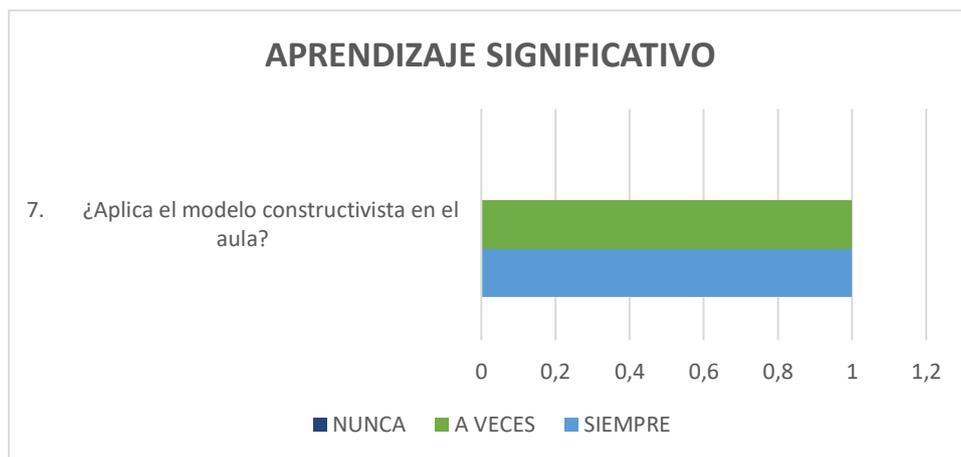


Fuente: Jordán (2024)

En la sexta pregunta un 50% Siempre, 0% a veces y un 0% nunca los docentes evidencian sus actividades los tipos de aprendizaje, Según Kolb (1984) las principales evidencias del aprendizaje directas son las observaciones de conductas, evaluaciones de ejecución,

registros de archivo, simulacros de examen, informes y otras actividades que el estudiante presente. Las docentes deben promover ejercicios prácticos que permitan a los alumnos aplicar lo aprendido, lo más apropiado es plantear problemas que el infante tenga que buscar, investigar el tema para tratar la información adecuada.

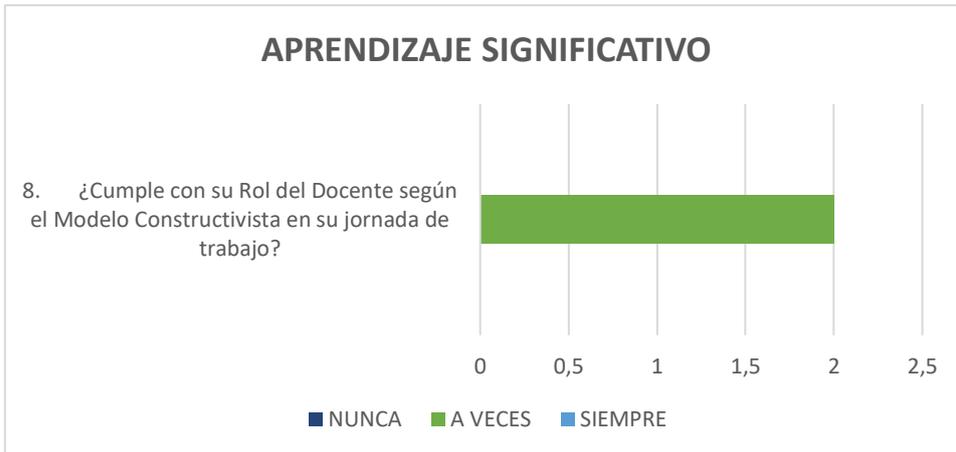
Ilustración 9. Resultados de la forma Aprendizaje Significativo pregunta ¿Aplica el modelo constructivista en el aula?



Fuente: Jordán (2024)

En la séptima pregunta un 50% a veces aplican el modelo constructivista y un 50% siempre, Según Méndez (2002) desde la perspectiva del constructivismo psicológico, el aprendizaje es fundamentalmente un asunto personal. Existe el individuo con su cerebro, generando hipótesis, usando procesos inductivos y deductivos para entender el mundo y poniendo estas hipótesis a prueba con su experiencia personal. La docente debe ayudar a los niños mediante conocimientos adquiridos puedan ejercer uno nuevo, ya que su cerebro puede generar diversos pensamientos, además crea las condiciones buenas y alguien que los oriente en forma progresiva durante el aprendizaje.

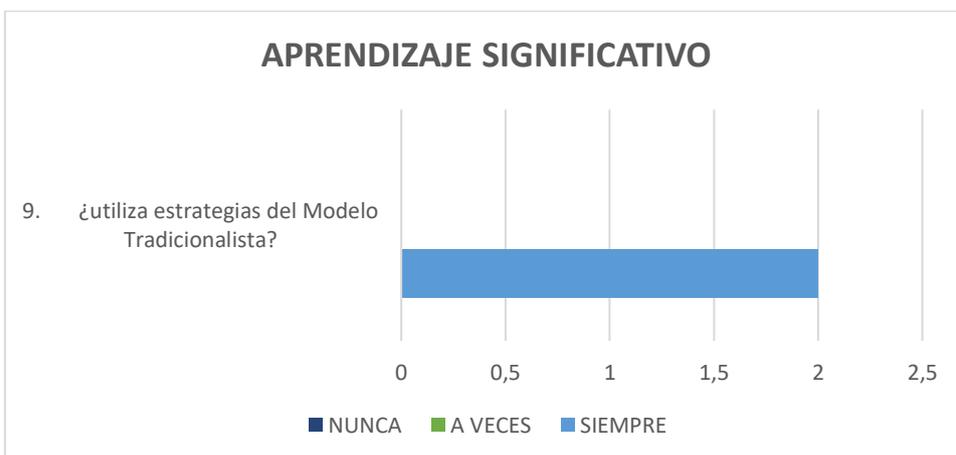
Ilustración 10. Resultados de la forma Aprendizaje Significativo pregunta ¿Cumple con su Rol del Docente según el Modelo Constructivista en su jornada de trabajo?



Fuente: Jordán (2024)

En la octava pregunta un 100% un 0% a veces y un 0% nunca, a veces cumple el rol del docente, según Ausubel (1973) señala en su modelo de aprendizaje significativo es aquel en el que la nueva información se relaciona con alguna idea de la estructura cognitiva del niño y los conceptos son aquellos conceptos relevantes de la estructura cognitiva de este. Las docentes deben orientar al niño para que aproveche a desarrollar los conocimientos y así poder que sus habilidades de pensamientos y razonamiento sean al máximo en sus clases.

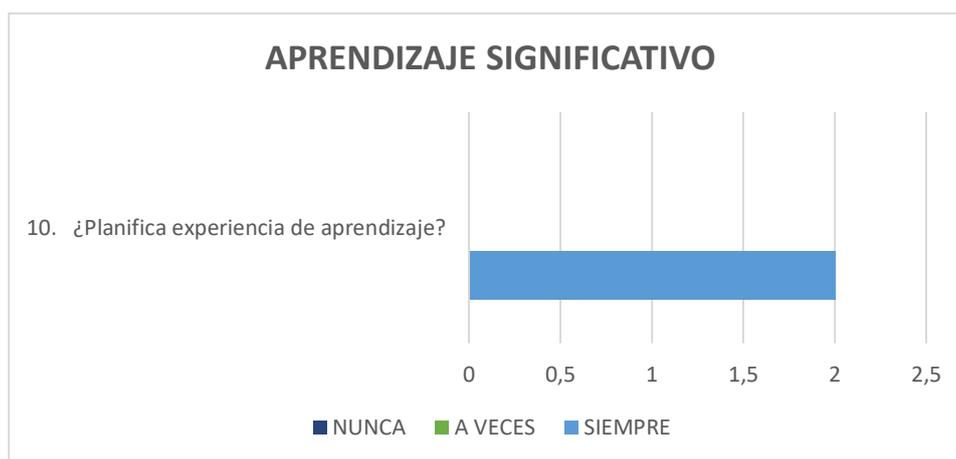
Ilustración 11. Resultados de la forma Aprendizaje Significativo de la pregunta ¿Utiliza estrategias del Modelo Tradicionalista?



Fuente: Jordán (2024)

En la novena pregunta un 100% siempre un 0% a veces y un 0% nunca, utiliza estrategias del modelo tradicionalista, según Zabalza (2007) expresa que el modelo tradicionalista se caracteriza por tener un currículo inflexible y centrado en el aula, por ende, esto limita al estudiante en su proceso de aprendizaje. Según el docente es un modelo que es tratado a lo largo de la historia, a su vez el trasmite conocimientos a los alumnos.

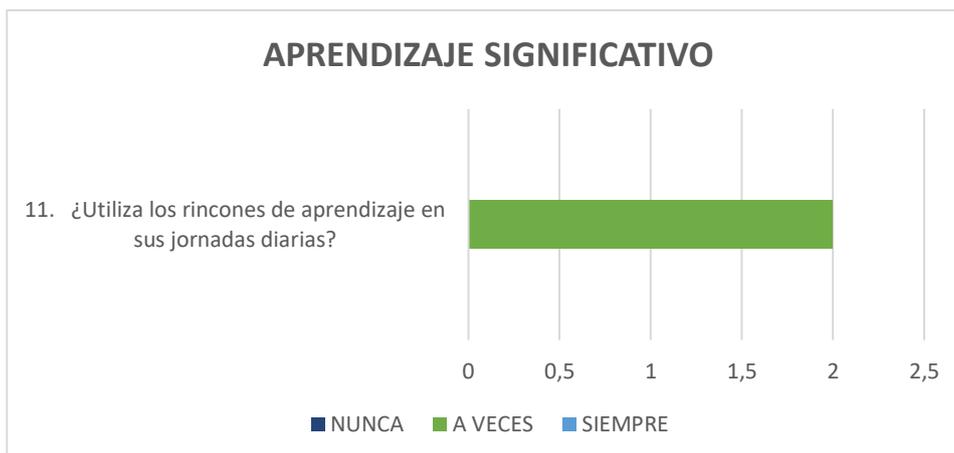
Ilustración 12. Resultados de la forma Aprendizaje Significativo de la pregunta ¿Planifica experiencia de aprendizaje?



Fuente: Jordán (2024)

En la décima pregunta 100% planifica la experiencia de aprendizaje, según Ramos (2000) Acción para satisfacer necesidades o resolver situaciones mediante estrategias para lograr objetivos, metas y/o finalidades, para el control y la toma de decisiones, según el tiempo y los recursos disponibles. Para el docente es muy importante la planificación porque nos ayuda a cómo interpretar la clase y poder estar preparados con el tiempo y espacio para la explicación de cada tema.

**Ilustración 13. Resultados de la forma Aprendizaje Significativo de la pregunta
¿Utiliza los rincones de aprendizaje en sus jornadas diarias?**



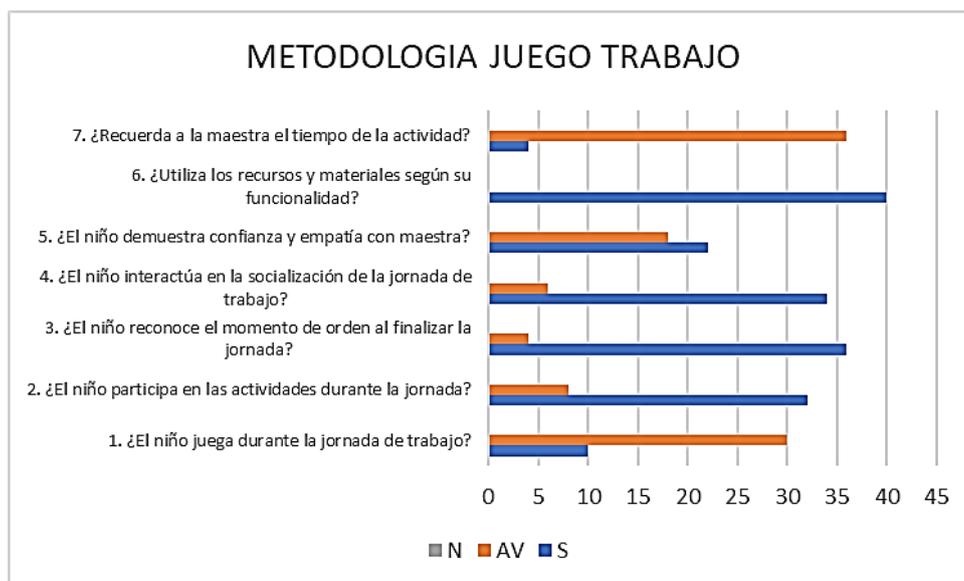
Fuente: Jordán (2024)

En la undécima pregunta se obtuvo un 0% Siempre, 100% A veces y un 0% Nunca, a veces utiliza los rincones de aprendizaje. Según el MINEDUC (2014) son espacios delimitados donde los niños desarrollan actividades lúdicas organizados en un espacio determinado dentro o fuera del aula para la ejecución de actividades pedagógicas previamente planificadas de manera que ayuden a los niños en la construcción de conocimientos significativos. Para el docente es muy importante contar con un espacio donde los niños pueden trabajar de manera individual o formando pequeños grupos para la realización de diversas actividades, esto ayuda al niño a despertar más interés en el aprendizaje.

2.21.3 Análisis de la Guía de observación a estudiantes de subnivel inicial, subnivel II.

Para recopilar información sobre el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años, se empleó una guía de observación a 40 niños, cuyos resultados se evidencian a continuación.

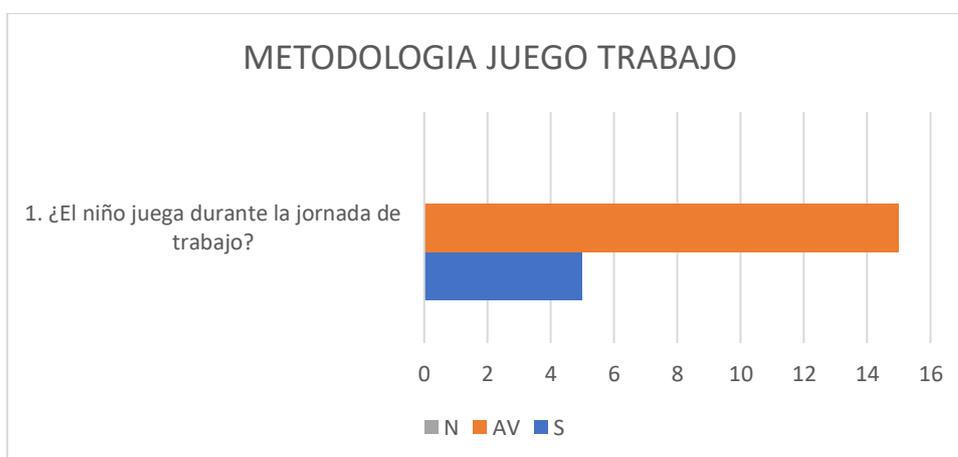
Ilustración 14. Resultados consolidados de la guía de observación a los estudiantes de inicial subnivel II, en el ámbito metodología juego trabajo.



Fuente: Jordán (2024)

En la ilustración 14 se evidencian los datos de la guía de observación en la metodología juego trabajo que se aplicó a los estudiantes de inicial subnivel II.

Ilustración 15. Resultados de la pregunta ¿El niño juega durante la jornada de trabajo?

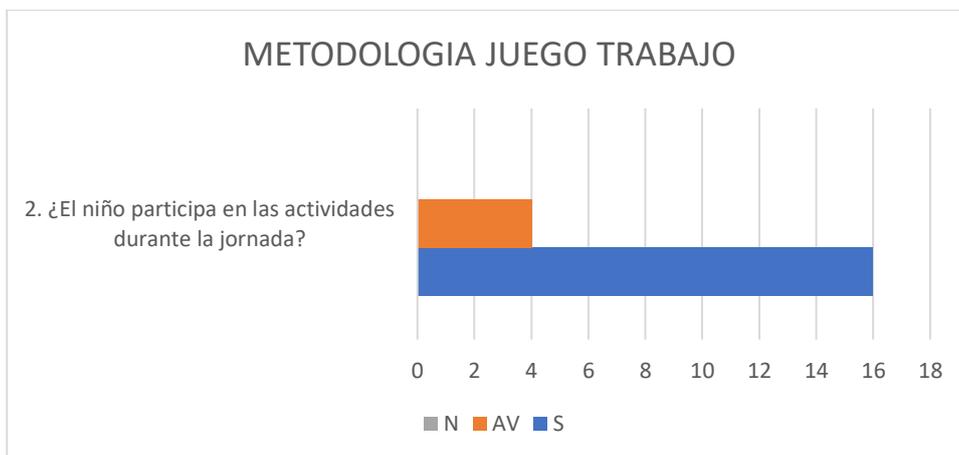


Fuente: Jordán (2024)

La falta de conocimiento de la metodología juego trabajo se refleja 75% en siempre, seguido con un 25% a veces y un 0% nunca. Según Friedrich Wilhelm Froebel, el juego

fomenta un ambiente de amor y libertad, donde el docente tiene un papel de guía y amigos, que diseñar experiencias y actividades para el desarrollo de los infantes. Las docentes deben generar en el aula un ambiente que invite a todos los niños a observar, investigar, aprender, jugar y no solo a seguir lo que la docente hace o dice.

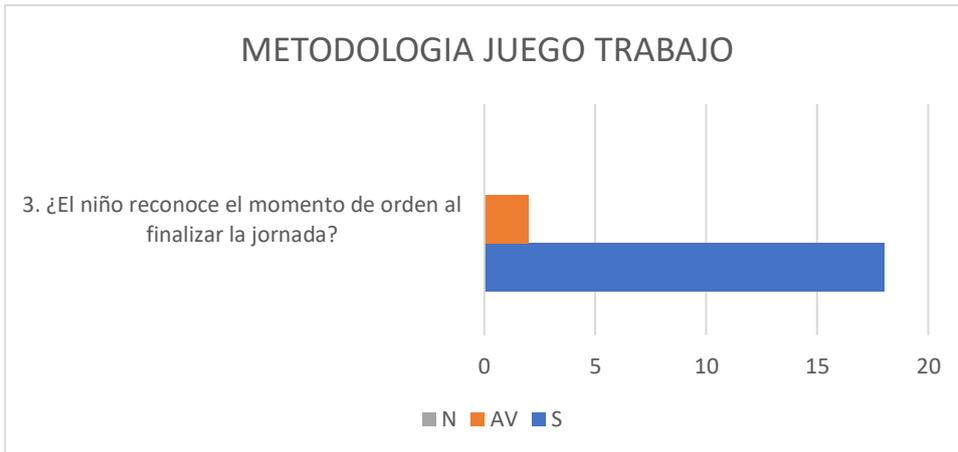
Ilustración 16. Resultados de la pregunta ¿El niño participa en las actividades durante la jornada?



Fuente: Jordán (2024)

En cuanto a los resultados de la segunda pregunta se puede observar que la opción con un 80% siempre, 20% a veces seguido por un 0% nunca. Hart (1993) nos habla de que para una buena participación el niño se puede abordar desde dos perspectivas la primera una visión social, es decir, que tenga derecho a considerar todo lo que aporte durante la clase y la segunda es ver cómo el niño se favorece la potencia de capacidades de establecer vínculos e interacciones consigo mismo. Al niño debemos motivarlo apoyándolo, diciéndole que todo lo que está haciendo está bien, intentar crear un espacio donde todos los niños puedan participar.

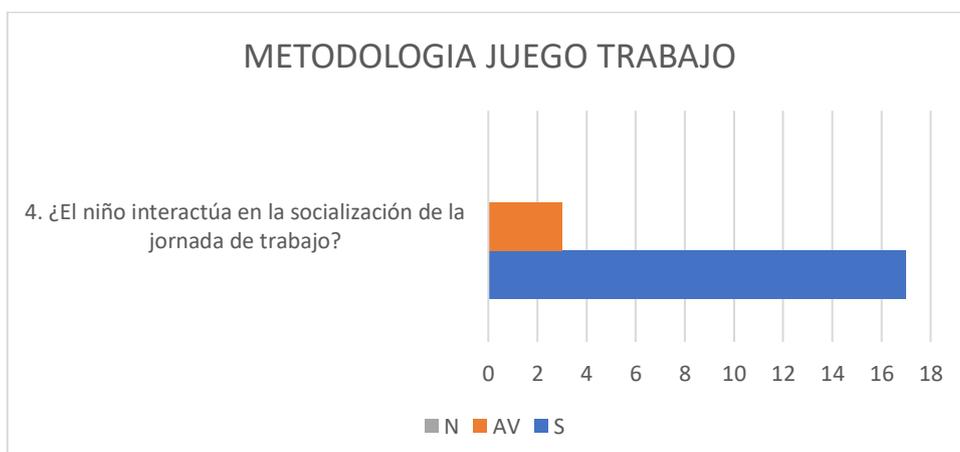
Ilustración 17. Resultados de la pregunta ¿El niño reconoce el momento de orden al finalizar la jornada?



Fuente: Jordán (2024)

En la tercera un 90% "siempre" y un 10% a veces seguido de un 0 % nunca, el niño reconoce al momento de dar la orden. Según Pulaski (1977) Piaget, nos habla que no todos los niños son iguales y cada uno de ellos van descubriendo y a su vez deben usar juegos que le permitan desarrollar la diferencia y sean capaz de hacer inmensidad de cosas. Los niños si reconocen al momento de dejar las cosas en su lugar, como docente debemos ayudar a vivir un ambiente ordenado por eso es importante estimular con tareas sencillas.

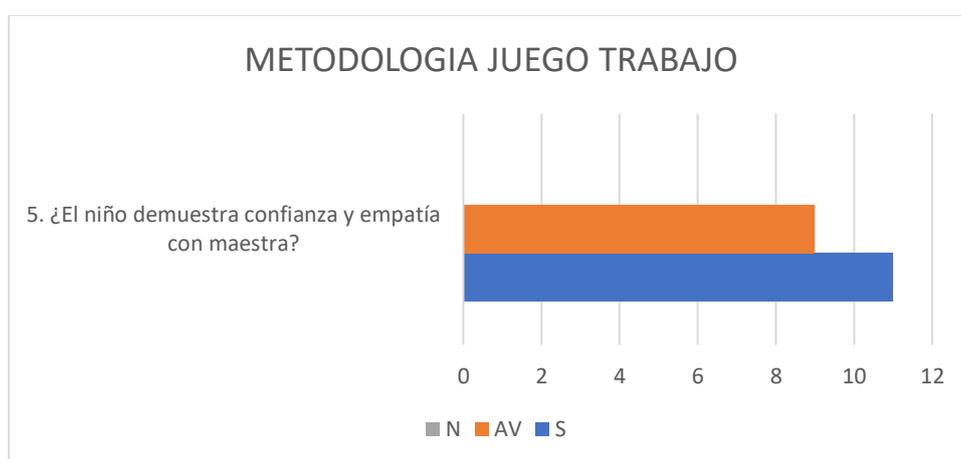
Ilustración 18. Resultados de la pregunta ¿El niño interactúa en la socialización de la jornada de trabajo?



Fuente: Jordán (2024)

En la cuarta pregunta el niño interactúa en la socialización un 75% siempre y un 25% a veces y un 0% nunca. Según (Bélgica & Mero, 2020) La socialización es un proceso interactivo, preciso para el desenvolvimiento, mediante el cual el infante satisface sus requerimientos y relaciona la cultura al mismo tiempo en el que, recíprocamente, la sociedad se eterniza y se desenvuelve. El método comienza en el nacimiento y continúa a lo largo del ciclo de vida. La respuesta dada se debe a cuanto el docente es cariñoso y responde a las necesidades del niño y si lo ayudas a sentirse seguro él va a desarrollar confianza en el aula.

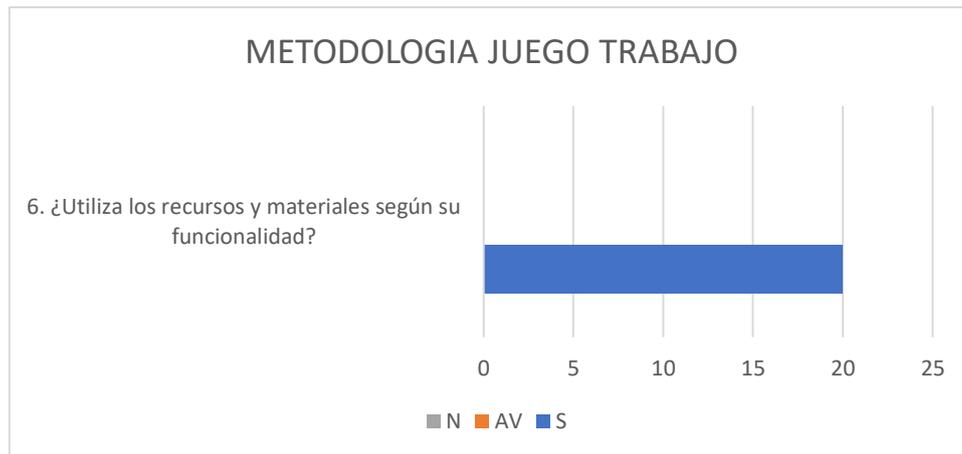
Ilustración 19. Resultados de la pregunta ¿El niño demuestra confianza y empatía con maestra?



Fuente: Jordán (2024)

En la quinta pregunta el niño tiene empatía con la maestra un 75% siempre un 25% a veces seguido de un 0% nunca. Según el Mineduc (2014), para dar cumplimiento a los momentos del juego trabajo el docente debe interactuar con los niños según sus necesidades o su intencionalidad. Además, a través de esta metodología se fomenta hábitos de orden y para que la actividad sea más atractiva el profesor puede valerse de canciones para motivar la participación y alentando a los infantes.

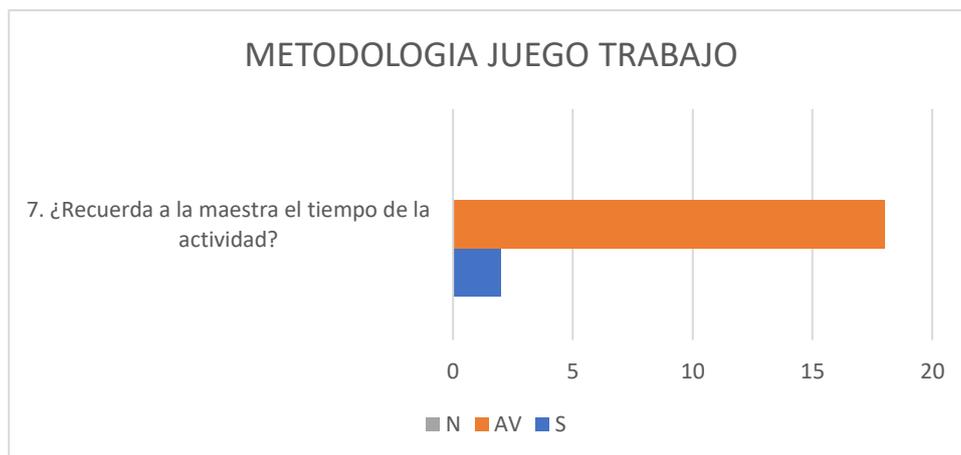
Ilustración 20. Resultados de la pregunta ¿Utiliza los recursos y materiales según su funcionalidad?



Fuente: Jordán (2024)

En la sexta pregunta un 100% siempre, un 0% a veces seguido de un 0% nunca. Según (Moreno, 2016) destaca que en la educación infantil los recursos utilizados en el aula determinan las funciones educativas, que además, son el eje principal, ya que mediante este proceso se evalúan las condiciones pedagógicas que se desean alcanzar, como los objetivos generales del curso, de esta manera, se debe de delimitar con precisión las funciones que se van a desarrollar con los diferentes materiales a utilizar, siempre adaptando a las características personales, habilidades y según el desarrollo de los alumnos. Un profesional siempre debe estar en modo construcción, e investigación de nuevos aprendizajes y utilizando recursos materiales, que posibiliten un mejor aprendizaje en los niños de manera armónica consigo mismo y según el medio en donde se desarrolle.

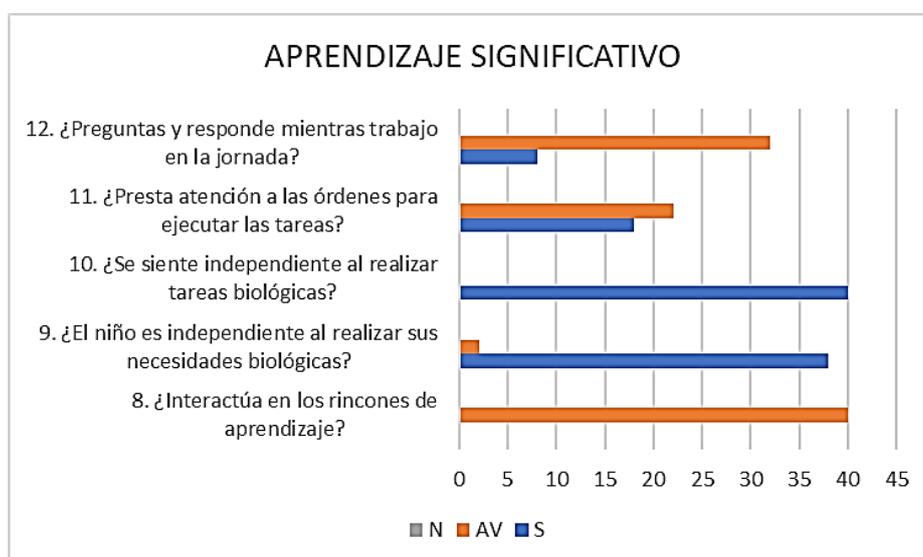
Ilustración 21. Resultados de la pregunta ¿Recuerda a la maestra en el tiempo de la actividad?



Fuente: Jordán (2024)

En la séptima pregunta los niños el 80% siempre, y un 20% a veces seguido de un 0% nunca. le recuerdan a la maestra el tiempo. Según (Quispe, 2017), el material didáctico apoya al niño emocional, físico, intelectual y social, es decir, auxilian en la búsqueda de su desarrollo integral. Además, son medios desarrollar habilidades, estimular el aprendizaje y el desarrollo de la capacidad creativa.

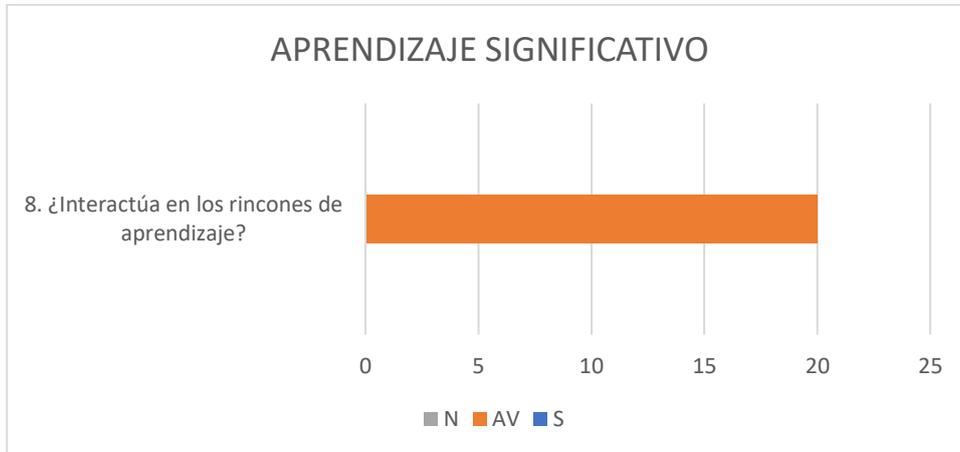
Ilustración 22. Resultados consolidados de la guía de observación a los estudiantes de inicial subnivel II, en el ámbito aprendizaje significativo.



Fuente: Jordán (2024)

En la ilustración 22 se evidencian los datos de la guía en aprendizaje significativo aplicada a los estudiantes de inicial subnivel II.

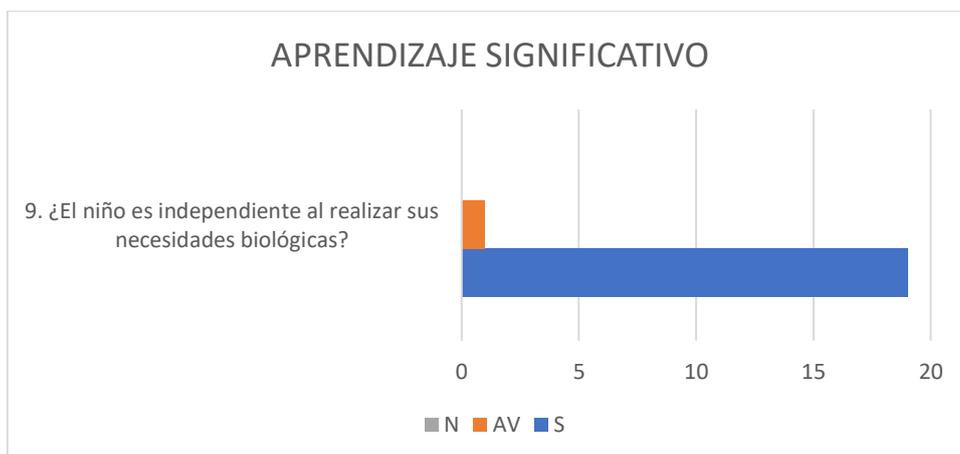
Ilustración 23. Resultados de la pregunta ¿Interactúa en los rincones de aprendizaje?



Fuente: Jordán (2024)

En la octava pregunta un 0% siempre y un 100% a veces y un 0% nunca. Según Rodríguez (2011) defiende que la organización del aula por rincones de trabajo y suma metodología para fomentar la participación a los niños y hacer que elabore su propio aprendizaje a partir de lo aprendido, del descubrimiento y la manipulación. Para ello, en cuanto a esta metodología, el aula y los niños se deben organizar de una manera exacta.

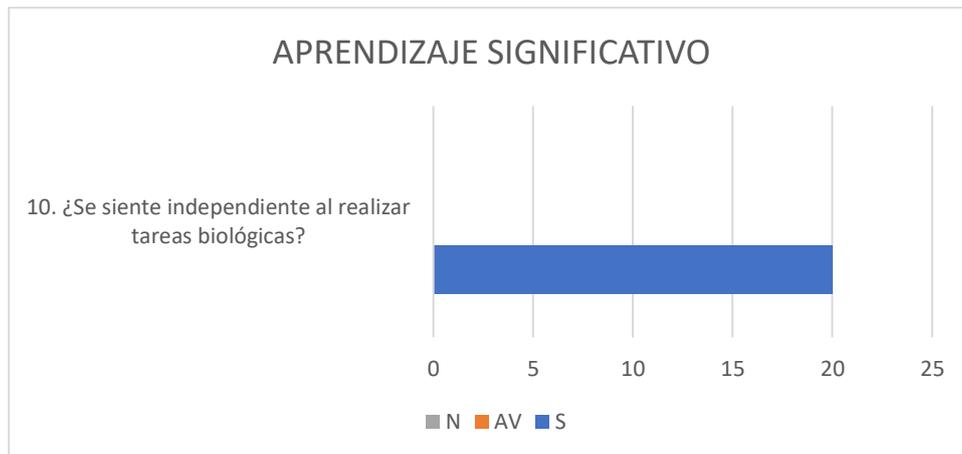
Ilustración 24. Resultados de la pregunta ¿El niño es independiente al realizar sus necesidades biológicas?



Fuente: Jordán (2024)

En la novena un 90% "siempre" y un 10% "a veces" seguido de un 0% nunca. los niños son independientes a las actividades biológicas. Según Piaget el conocimiento debe ser estudiado desde el punto de vista biológica, ya que el desarrollo se forma partiendo de la continuación de este y establece dos aspectos el de adaptación y acomodación.

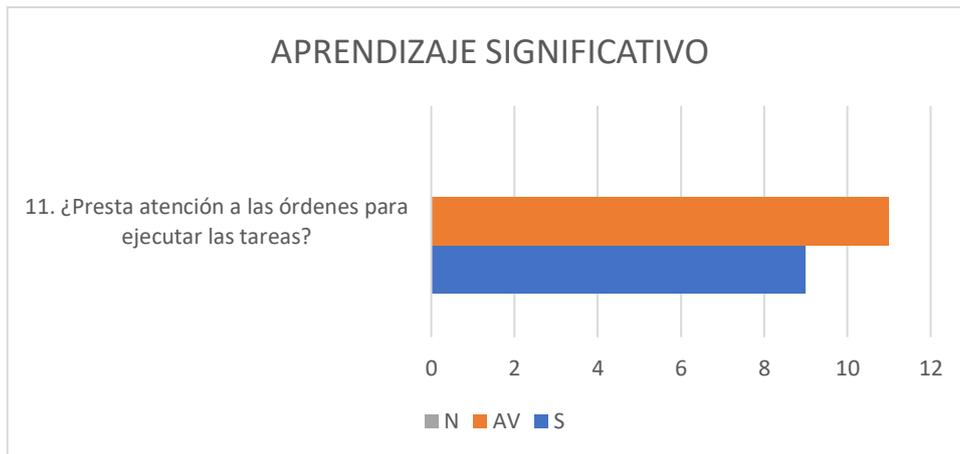
Ilustración 25. Resultados de la pregunta ¿Se siente independiente al realizar tareas biológicas?



Fuente: Jordán (2024)

En la décima pregunta nos dio como resultado que los niños realizan tareas biológicas un 100% "siempre" y un 0% "a veces" seguido de un 0% nunca. Según Vygotsky, los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje mediante la interacción y adquieren nuevas y mejores habilidades, así como el proceso lógico, los niños tienen aún por delante largo periodo de desarrollo cerebral.

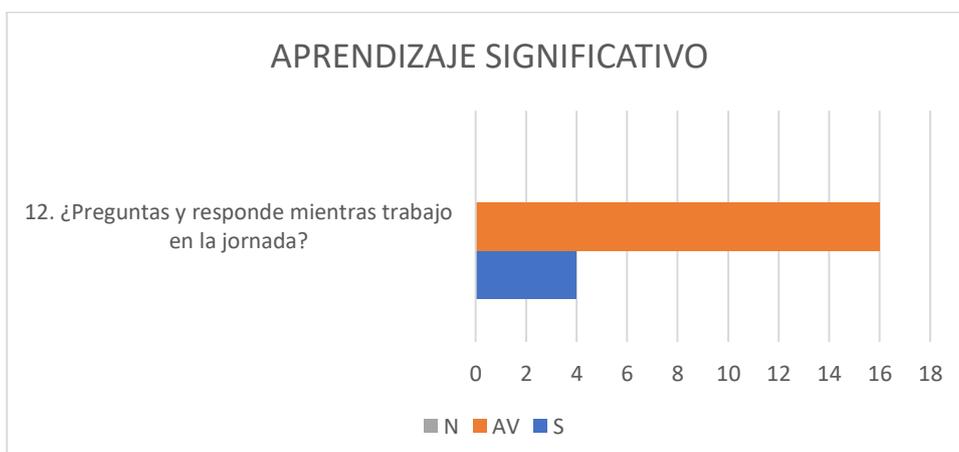
Ilustración 26. Resultados de la pregunta ¿Presta atención a las órdenes para ejecutar las tareas?



Fuente: Jordán (2024)

En la undécima los niños prestan atención un 40% "Siempre", y un 60% "a veces" seguido de un 0% "nunca". Según García Torres & Arranz Martín (2011), "la metodología no es una simple organización espacial y del aula donde los infantes acuden una vez terminada una tarea, como premio o entretenimiento, sino es una estrategia con contenidos específicos propios, los cuales brindan a los niños la posibilidad de desarrollar sus habilidades de atención, autonomía personal, toma de decisiones, relación y comunicación, etc.

Ilustración 27. Resultados de la pregunta ¿Preguntas y responde mientras trabajo en la jornada?



Fuente: Jordán (2024)

En la duodécima pregunta un 25% siempre y un 75 % a veces seguido de un 0% nunca, preguntan y responde durante la clase. Según (Díaz y Hernández, 2018) sostiene que los estudiantes que su participación es de manera activa durante la clase ya sea de manera individual o de manera grupal obtienen experiencias que les permiten aprender más, obteniendo como resultado el agradarles asistir a la escuela, establecer mejores relaciones con los demás, aumentar su autoestima y aprender tanto valores como habilidades sociales efectivas.

3 CAPÍTULO III: PROPUESTA INTEGRADORA

3.1 Introducción

La elaboración de la propuesta tiene como base los resultados obtenidos tras la aplicación de diversos instrumentos de investigación, tales como: un cuestionario al docente, y dos guías de observación, una dirigida a 40 niños de Educación Subnivel 2, de 4 a 5 años y otra destinada a las dos docentes de este subnivel, a quienes también se les realizó una guía de observación estructurada con preguntas cerradas. A partir de esto, se ha podido diagnosticar la falta de una metodología juego trabajo en las clases, por tanto, se precisa la necesidad de diseñar una capacitación, dirigido a los docentes para fortalecer sus competencias.

En tal sentido, la capacitación propuesta tiene como objetivo, dar a conocer a los docentes la importancia de la Metodología Juego Trabajo como metodología de enseñanza, y sus múltiples beneficios, destacando que permite el aprendizaje y socialización, con base en el aprendizaje. Además, se facilitarán pautas de varias actividades basadas en la Metodología Juego Trabajo, utilizando recursos asequibles, de modos que los educadores puedan enriquecer sus clases con estrategias que ayuden al infante a gestionar mejor sus emociones, reducir el nivel de estrés y desarrollar habilidades necesarias para relacionarse con su entorno inmediato.

Por tanto, este capítulo contiene la descripción de la propuesta, para ello se tomará como referencia la fundamentación teórica de tres autores que respaldan la importancia de la Metodología Juego Trabajo, como el Aprendizaje Significativo de los infantes. Después, se presentarán los objetivos de la propuesta, general y específicos, y las tres fases de su elaboración: fase de implementación, fase de construcción y fase de socialización. Y se plasmará las dos sesiones en las que dividirá la capacitación, donde las capacitaciones serán teóricas y prácticas.

3.2 Descripción de la Propuesta

Los instrumentos aplicados han dado como resultado la falta de ejecutar estrategias que permitan el fortalecimiento de habilidades en los niños, por tanto, se plantea la capacitación, a las educadoras de la Escuela “Dr. Camilo Gallegos Domínguez”, del subnivel II, de 4 a 5 años, con el objetivo de dar a conocer a los docentes acerca de la

Metodología Juego Trabajo y el Aprendizaje Significativo en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de este nivel. Para ello, se ha tomado como referente la fundamentación de los siguientes autores:

Aguilera (2013) menciona que la metodología es muy importante en el mundo de las ciencias y conocimientos además ayuda al docente a que permita alcanzar mayores objetivos en el ámbito laboral y más aún para mejorar la práctica educativa. Esto implica que el docente debe tener un vasto conocimiento sobre las metodologías que necesita aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel inicial.

Jinchas (2018) señala la metodología juego trabajo ayuda a fomentar el aprendizaje significativo en el salón de clases. Además, las actividades que realice la diseñen de acuerdo con un ambiente de confianza y libertad para generar cosas positivas en los niños. Según este autor la metodología juego trabajo ayuda a impulsar el aprendizaje en los niños, además requiere de trabajos según los valores ya que esto los ayuda a generar confianza en sí mismo y logre enfrentar al mundo.

Solano (2011), en importancia del aprendizaje significativo, recuperado se manifiesta que es importante debido a que “el proceso de la adquisición del conocimiento no concluye nunca y puede nutrirse de todo tipo de experiencias”. Puede considerarse que la enseñanza tiene éxito cuando un aprendizaje significativo logre aportes e impulse las bases que permitan seguir aprendiendo durante toda la vida.

3.3 Objetivo de la Propuesta

Objetivo general. Diseñar una capacitación dirigida a los docentes del subnivel II, de Educación Inicial, mediante actividades didácticas, para el conocimiento e implementación sobre la Metodología de Juego Trabajo, contribuyendo al fortalecimiento del Aprendizaje Significativo.

3.3.1 Objetivos Específico.

- Determinar la importancia de la Metodología de Juego Trabajo a través de su implementación como estrategia que permita el fortalecimiento del Aprendizaje Significativo.
- Describir la capacitación a los docentes de Educación Subnivel II para aplicar la Metodología de Juego Trabajo.

- Socializar la propuesta didáctica de la Metodología Juego Trabajo como estrategia para que los docentes puedan hacer uso de esta metodología dentro de su práctica educativa.

Tabla 4. Capacitación 1: Primera capacitación “Enseñando y aprendiendo con Juego Trabajo”

Primera Capacitación

Ponentes: Jordán Cobos Katerine Faviola

Correo: kjordan_est@utmachala.edu.ec

Modalidad: Presencial

Tema: Metodología Juego Trabajo

Objetivo: Definir a la Metodología Juego Trabajo y sus características a través de una capacitación a los docentes de educación inicial para su aplicación en la práctica educativa.

Contenidos:

- Definición de Metodología
 - Importancia de Metodología
 - Momentos de Metodología
-

Recursos: Laptop, Diapositivas, Proyectos, Parlantes, Imágenes, Infografía

Actividades

Tiempo

- Apertura de la Capacitación: saludo y presentación
 - Respectivas indicaciones de las capacitaciones.
 - Realización del juego “veo, veo” para detectar el conocimiento previos sobre la temática “El Juego Trabajo”
 - Explicación acerca del tema de investigación: la Metodología
 - Juego Trabajo en el desarrollo del Aprendizaje Significativo de los infantes. 1h 00 minutos
 - Presentación de diapositivas sobre la importancia y
 - Momentos de Metodología.
 - Dramatización por parte de los participantes, acerca de los
 - Momentos de Metodología
-

- Exposición sobre las teorías que fundamentan la metodología como herramienta pedagógica, mediante la proyección de infografías. 45 minutos
 - Realización de un esquema sobre las teorías de la Metodología Juego Trabajo.
-

Recursos académicos

Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *GUÍA METODOLÓGICA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL*.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf> (Definición de Metodología Juego Trabajo)

Fuente: Jordán (2024)

Tabla 5. Capacitación 2: Segunda capacitación “Metodología Juego Trabajo”

Segunda Capacitación

Ponentes: Jordán Cobos Katerine Faviola

Correo: kjordan_est@utmachala.edu.ec

Modalidad: Presencial

Tema: Metodología Juego Trabajo

Tiempo: 2h00

horas

Objetivo: Fundamentar la Metodología Juego Trabajo a través del análisis de sus definiciones que permitan identificar en el desarrollo de los niños.

Contenidos:

- Definición de metodología juego trabajo
- Momentos de Juego Trabajo
- Experiencias de Aprendizaje
- Rol del docente

Recursos: Laptop, diapositivas, proyector, parlante, imágenes

Actividades

Tiempo

- Saludo y bienvenida
- Respectivas indicaciones del taller

1h00 hora

- Realización de una “Lluvia de Ideas” con base en las preguntas

¿Qué es la metodología juego trabajo?

- Socialización de diapositivas sobre la definición y enfoques de la metodología juego de trabajo.
- Dinámica “Juego de palabras” sobre los momentos de metodología
- Presentación de organización gráficos respecto a las experiencias de aprendizaje y el rol del docente.

minutos

- Exposición sobre los momentos de la metodología juego trabajo mediante diapositivas.
- Dinámica grupal “defendiendo las experiencias” en donde cada 30 minutos
- Grupo tendrá que defender la importancia de las experiencias de Aprendizaje que le haya sido asignada.
- Descripción del rol del docente que influyen en la metodología Juego trabajo mediante un esquema mental.
- Realización de un resumen acerca de la importancia de la

15 minutos
Metodología Juego Trabajo, en un párrafo 8 líneas.

Recursos académicos

Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *GUÍA METODOLÓGICA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL*.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implementacion-del-curriculo.pdf> (Definición de Metodología Juego Trabajo)

Fuente: Jordán (2024)

Tabla 6. Enseñando y Aprendiendo “Aprendizaje Significativo”

Tercera Capacitación

Ponentes: Jordán Cobos Katerine Faviola

Correo: kjordan_est@utmachala.edu.ec

Modalidad: Presencial

Tema: Aprendizaje Significativo

Tiempo: 2h 00

minutos

Objetivo: Fundamentar el Aprendizaje Significativo a través del análisis de sus características que permitan identificar en el desarrollo de los niños.

Contenidos:

- Definición de Aprendizaje Significativo
- Tipos de Aprendizaje Significativo
- Modelos Constructivista

Recurso: Laptop, diapositivas, proyectores, parlantes, imágenes

Actividades	Tiempo
<ul style="list-style-type: none">• Saludo y bienvenida• Respectivas indicaciones de la capacitación• Realización de “Lluvia de ideas” con base en la pregunta ¿Qué es el aprendizaje significativo?	
<ul style="list-style-type: none">• Socialización de diapositivas sobre la definición y enfoques del Aprendizaje Significativo.• Presentación de organizadores gráficos respecto a los componentes del Aprendizaje Significativo.	
Receso	15 minutos
<ul style="list-style-type: none">• Exposición sobre los tipos de Aprendizaje Significativo.• Dinámica grupal “Debate Constructivos” en donde cada uno deberá defenderá el concepto del Aprendizaje Significativo.	

- Descripciones de los Modelos Constructivista
- Realización de un resumen acerca de la definición y tipos del Aprendizaje Significativo, un párrafo de 8 líneas. 15 minutos

Recursos académicos

<https://vinculando.org/educacion/rol-del-docente-frente-las-recientes-estrategias-de-ensenanza-aprendizaje.html> (Definición del Aprendizaje Significativo)

<https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf> (Tipos de Aprendizaje Significativo)

<https://revistas.um.es/red/article/view/25321> (Modelo Constructivista)

Fuente: Jordán (2024)

3.4 Fase de Implementación

La fase de implementación de un proyecto se define como un proceso se define como un proceso en donde se delimitan los pasos a seguir para la ejecución de un plan estratégicos, dependiendo de los objetivos que se hayan planteado. En esta se definen actividades concretas y estrategias necesarias para la puesta en práctica de lo planificado. Es decir, para llevar a la practica la propuesta del trabajo investigativo se debe partir de la fase de implementación, evidenciando de forma secuencial todo el proceso que se ha seguido hasta llegar a la elaboración de la propuesta y su posterior ejecución.

En este sentido, en el presente apartado se especificará las fases de construcción y socialización, misma que se desglosan de la fase de implementación. En la primera capacitación (elaboración) se describe como se realizó la primera planificación, de qué manera se procedió a la ejecución de la propuesta, y cuáles fueron los medios empleados para su valoración, utilizando, en este caso, una lista de cotejo. Por su parte, la segunda capacitación (socialización) consiste en dar a conocer a los docentes de educación inicial la trascendencia de la Metodología Juego Trabajo y el Aprendizaje Significativo en los infantes.

3.4.1 Fase de Construcción

Para la fase de construcción se inició considerando los datos recopilados de la institución educativa donde se desarrolló la investigación, aplicando guías de observación no participativas a docentes e infantes. Así mismo, se efectuó una entrevista a las maestras, en la que se pudo evidenciar información referente a la Metodología Juego Trabajo en el fortalecimiento del Aprendizaje Significativo en los niños del subnivel II. Puesto que el presente estudio se basó en dos variables. La Metodología Juego Trabajo en el Aprendizaje Significativo; a las cuales se les realizo un análisis teórico para determinar la relación entre las mismas; fundamentado en una revisión bibliográfica y artículos científicos que tratan de dichas temáticas.

3.4.1.1 Planificación.

La planificación de la propuesta preciso de la recopilación de información en diversas bases de datos y revistas certificación. Durante la exhaustiva investigación de los aportes

que respaldan de la Metodología Juego Trabajo se encontraron varios temas y autores que resaltan la importancia de implementar dicha pedagogía en los salones de clases.

- Etapa 1. Investigar la fundamentación de la Metodología Juego Trabajo.
- Etapa 2. Determinará la importancia del desarrollo del Aprendizaje Significativo.
- Etapa3. Buscar actividades didácticas que permitan la implementación de la Metodología Juego Trabajo.

3.4.1.2 Ejecución.

En la ejecución se planteó los pasos para la construcción de la capacitación, mismo que permitirá compartir con los docentes parvularios una metodología de aprendizaje dinámica, innovadora y de múltiples beneficios para la praxis educativa, tal como es la Metodología Juego Trabajo.

- Etapa 1. Definir la cantidad de sesiones en las que se dividirá la capacitación y el tiempo para cada una de ellas
- Etapa 2. Redactar los objetivos que se espera alcanzar en cada capacitación.
- Etapa 3. Plantear las actividades que se desarrolla en cada capacitación.
- Etapa 4. Determinar los recursos y materiales que se requiere.

3.4.2 Fase de Socialización

La propuesta será socializada en la institución educativa en donde se realizó la investigación, con los docentes de educación inicial, especialmente del subnivel II. En la capacitación se compartirá la fundamentación teórica tanto de la Metodología Juego Trabajo, así como el Aprendizaje Significativo en los niños; se compartirá actividad y ejemplo.

Finalmente, en las capacitaciones se desarrollará una clase demostrativa, por parte de los participantes, con base en la aplicación de la Metodología Juego Trabajo en el aula de clases. Cada capacitación tendrá una duración de 4 horas. De igual forma, se requiere evaluar el desarrollo de la capacitación para verificar su efectividad en relación con los fines propuestos en esta investigación. Por ende, se aplicará una lista de cotejo.

Tabla 7. Lista de cotejo para evaluar el taller de capacitación

Evaluación de la capacitación

No	Parámetros	Si
1.	Las temáticas desarrolladas estuvieron acordes con los objetivos presentados en cada sesión.	
2.	Se aborda todas las temáticas correspondientes a cada sesión.	
3.	Las explicaciones fueron claras y pertinentes	
4.	La organización del tiempo para el desarrollo de las actividades fueron adecuadas.	
5.	Se proporciono una amplia gama de ejemplos que permitirán una mejor comprensión de las temáticas.	
6.	Hubo una interacción permanente con el auditorio promoviendo la participación.	
7.	El material presentado mediante diapositiva e infografías fue novedoso y llamativo.	
8.	Se utilizo gran variedad de recursos materiales y didácticos.	
9.	Las temáticas abordadas en la capacitación contribuirán al mejoramiento de la praxis educativa.	

Fuente: Jordán (2024)

3.5 Recursos Lógicos

La capacitación dirigida a los docentes de subnivel II, para socializar la importancia de la Metodología Juego Trabajo con el que contribuye al desarrollo del Aprendizaje Significativo en los niños ejemplificando actividades que faciliten su comprensión y aplicación, preciso de múltiples recursos utilizados a lo largo de toda la capacitación, acorde a las necesidades específicas de cada sesión, mismo que se detallan a continuación:

- Recursos tecnológicos: computadora, parlantes, proyectos, internet.
- Recursos humanos: Docentes de educación Inicial.
- Recursos financieros: papelería.

- Materiales digitales: Diapositivas, infografías, videos, imágenes.

4 CAPITULO IV: VALORIZACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

La factibilidad, dentro de un proyecto de investigación, puede definirse como la posibilidad para alcanzar el objetivo propuesto, examinando que los recursos tangibles e intangibles, contribuyan al logro del desarrollo del proyecto de forma segura, eficiente y efectiva (Burdiles et al., 2019). Es decir, la importancia

4.1 Análisis de la dimensión técnica.

Dentro de la dimensión técnica se analizan la importancia de las Tics con sus diferentes softwares y hardware dentro de la elaboración y puesta en marcha de un proyecto. Las Tics han sido fundamentales porque se han usado diversos recursos técnicos y programas tecnológicos. En primera instancia se ha requerido de internet y computadora, elementos que han sido imprescindibles en todo el proceso de elaboración de la propuesta, desde las fases iniciales hasta su difusión en el auditorio seleccionado.

En segundo lugar, se recurrió a bases de datos tales como: Scielo, Dialnet, Scopus y Redalyc, para la búsqueda de artículos científicos que sustenten la fundamentación teórica y actividades que evidencien la aplicación de la Metodología Juego Trabajo en el Aprendizaje Educativo, del subnivel inicial II. Finalmente, en la creación del material visual; diapositivas, infografías y videos a presentar en el desarrollo del taller de capacitación se hizo uso de los programas: Genially, Slidesgo y Canva. De forma que, la propuesta resulte más interactiva y, por tanto, se pueda captar la atención del público.

4.2 Análisis de la dimensión económica.

La puesta en práctica de la propuesta implica gastos financieros. En este sentido, es imprescindible analizar la dimensión a nivel económico para determinar que la ejecución de la propuesta sea monetariamente accesible. Por ello, se ha enlistado los materiales necesarios para la realización de cada una de las sesiones de la capacitación y, en base a ello, se ha calculado una estimación del presupuesto requerido para la ejecución de la capacitación “Enseñando y Aprendiendo, Jugando y Trabajando”. Cabe mencionar que, el costo total de la misma será subvencionada por las autoras del proyecto.

A continuación, se desglosa los materiales e implementos utilizados, con su valor correspondiente, así como el costo total a invertir en la aplicación del taller de capacitación.

Tabla 8. Análisis económico de la propuesta

MATERIALES	VALOR
Laptop	Propiedad
Internet	\$20,00
Proyector	\$35,00
Parlantes	\$15,00
Recursos didácticos: cartulinas, goma, tijeras, hojas de papel bond	\$30,00
Extensión	Propiedad
Mouse	\$5,00
Refrigerio de Clausura	\$30,00
Total	\$135,00

Fuente: Jordán (2024)

En base a lo expuesto en la tabla, se puede afirmar que, la ejecución de la propuesta no genera costos excesivamente altos, puesto que, varios de los recursos son de reciclaje y de propiedad de la autora, por tanto, el taller de capacitación puede ser implemento sin inconvenientes. Incluso, es asequible para la comunidad con la que socialice la capacitación, si se reproduce, dando una mayor difusión de ella.

4.3 Análisis de la dimensión social

Para Gómez et al. (2018) cada proyecto implica un cambio, sea positivo o negativo, en el entorno social en donde se lleve a cabo. La dimensión social se relaciona con cómo la implementación de la propuesta de investigación afectará o influirá en las personas, procurando si es positiva. En este caso, la aplicación del taller de capacitación beneficiará a toda la comunidad educativa y, a largo plazo, contribuirá a la sociedad, ya que ayudará a mejorar la calidad educativa y, por ende, aportará al beneficio social.

En este sentido, la Metodología Juego Trabajo permite la creación de ambientes agradables y motivantes, beneficiando a los infantes puesto que, aprenden en base a un buen juego trabajando y a los docentes por que les permite enseñar de forma innovadora

y creativa, captando la mayor atención e interés de los niños, mismo que genera un mejor desarrollo de Aprendizaje Significativo en el contexto educativo social (Narváez & Fárez, 2022). Por tanto, se puede afirmar que, con la propuesta planteada en el presente proyecto se contribuye a enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, base para una mejor sociedad.

4.4 Análisis de la dimensión ambiental

Según Gómez et al. (2018) a través de la dimensión ambiental se pretende analizar los efectos ambientales, sean positivos o negativos, que podrían generar la puesta en marcha de un proyecto. En tal sentido, se ha determinado que el desarrollo de esta investigación no afectará al medioambiente, ya que se usarán medios digitales como laptop, proyector y parlantes. Este taller de capacitación usa materiales reciclables como papel, cartón y botellas de plástico, por lo que el trabajo no afectará al ecosistema, dando lugar a la factibilidad en esta sección.

5 CAPITULO V

5.1 Conclusión

Después de la búsqueda de teoría y de la aplicación de los instrumentos planteados, la investigación respecto a la importancia de la metodología juego trabajo en el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años, favoreciendo el conocimiento de las innovaciones curriculares actuales, se ha concluido lo subsecuente:

A partir del trabajo metodológico se concluye que es determinar la importancia en el aula para desarrollar un aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años subnivel II.

Durante el desarrollo de la presente indagación se pudo relacionar la Metodología Juego Trabajo con el fortalecimiento del Aprendizaje Significativo en los niños de Educación Inicial, a través del análisis comparativo de este currículo, mediante instrumentos tales como: guías de observación y entrevistas cuyos resultados han permitido evidenciar que las aplicaciones de la metodología son escasos para el proceso de aprendizaje en los niños de subnivel II.

En este trabajo de investigación se concluyó que el Aprendizaje Significativo y la Metodología Juego Trabajo es necesario crear taller de capacitación para fortalecer el Aprendizaje Significativo a los docentes del subnivel II, socializarlo y difundirlo en la institución, ya que desconocen el proceso y la aplicación en los niños de educación inicial.

5.2 Recomendación

Concluida la investigación y con base a los resultados obtenidos, se estima necesario exponer ciertas recomendaciones a los docentes de Educación Inicial, especialmente de la institución educativa en donde se aplica los instrumentos de investigación, mismo que se hacen mencionar a continuación.

Se recomienda realizar investigaciones sobre el aprendizaje significativo que permiten innovar el desarrollo de habilidades y destrezas para favorecer la practica educativa y la creación de ambientes agradables.

Se recomienda que debe ser evaluado el proceso de Metodología juego Trabajo en los docentes para que se aplique de una manera dinámica y agradable y captar la atención de los niños, crea relaciones más cercanas y empáticas, que motivan a la participación social.

Difundir el taller de capacitación de Metodología Juego Trabajo con docentes de todas las instituciones educativas con la finalidad de que los educadores puedan apreciar la metodología como una innovación curricular beneficiosa para contribuir el desarrollo integral en los niños

BIBLIOGRAFIA

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Alburquerque, R. (2016). *Metodología juego trabajo para potenciar el aprendizaje significativo en el desarrollo integral de los niños de subnivel inicial 2*. Machala.
- Altamirano, M. (2022). *El juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de la diversidad cultural en los niños de educación inicial de la unidad educativa” Dr. Gabriel García Moreno”*.
- Alvear, L., Salazar, P., Román, Z., & Altamirano, M. (2023). El Juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *Reincisol*.
- Aragundi, K., & Game, C. (2021). Enseñanza creativa en entornos virtuales para el desarrollo de competencias emocionales. *Revista Innova Educación*, 3(4), 1-12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.005>
- Arroba, A., & Camacho, D. (2023). *La Metodología juego-trabajo en el fortalecimiento de la expresión corporal en educación inicial*.
- Avalos, D. (2017). *Sistematización de las actividades desarrolladas en el proceso de enseñanza aprendizaje en las practicas docentes de la Unidad Educativa "Guaranda"*. Loja.
- Baque, G., & Portilla, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(5), 75-86.
<https://doi.org/DOI: 10.23857/pc.v6i5.2632>

- Baque, G., & Portilla, G. a. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza –. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 75-86. <https://doi.org/DOI:10.23857/pc.v6i5.2632>
- Bartra, F. (2021). *Trabajo en equipo y desarrollo de autonomía de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Gotitas de Amor*.
- Calle, C., & Guamán, I. (2014). *Rol del docente en la práctica de valores*. Cuenca.
- Canabal, C., & Margalef, L. (2017). LA RETROALIMENTACIÓN: LA CLAVE PARA UNA EVALUACIÓN ORIENTADA AL APRENDIZAJE. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 21(2), 149-170. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56752038009.pdf>
- Carneros, P. (2018). el aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Dialnet*.
- Carriazo, C., Perez, R., & Gaviria, B. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(3), 87-95. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.3907048>
- Castro, M., & Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 19(3), 138-170. <https://doi.org/https://doi.org/10.15359/ree.1%209-3.11>
- Castro, V., Irene, P., & Zambrano, V. (2023). Desarrollo de la Lógica Matemática y el Aprendizaje en Niños de 3 a 5 Años. *digital publisher*, 8(5), 400-419. <https://doi.org/doi.org/10.33386/593dp.2023.5.2010>

- Cedeño, M., & Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*.
- Contreras, F. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Horizonte de la Ciencia*, 6(10), 130-140.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2016.10.210>
- Córdova, R. (2022). Importancia de los juegos pedagógicos como estrategia educativa en la labor docente. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*.
- Cruz, A. (2021). DEsarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico . *ECOCIENCIA*.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2018). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. Mc Graw Hill.
- Diez, D. (2009). Aprendizaje significativo crítico. *Revista de Investigación*, 33(68).
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142009000300013
- Espinoza, E., & Campuzano, J. (2019). La formación por competencias de los docentes de educación inicial y básica. *Revista Conrado*.
- Fernández, R., Muñoz, C., & Córdova, D. (2021). El Rol Docente y Experiencias de Aprendizaje en Centros de Desarrollo Infantil de la Ciudad de Loja. *Ciencias de la Educación*, 7(4), 448-458.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4.2430>
- Flores, C. (2016). *Los Rincones de Juego - Trabajo en el proceso de enseñanza - aprendizaje para el desarrollo del buen vivir en niños y niñas de 4 a 5 años*. Quito.

- Flores, C., & Durán, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *revista del Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas*, 1(46), 129-142. <https://doi.org/https://doi.org/10.34096/ics.i46.11069>
- Gómez Vahos, L. E., Muriel Muñoz, L. E., & Londoño Vásquez, D. A. (6 de Diciembre de 2018). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC 1. *Encuentros*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476661510011>
- Gómez, L., Muriel, L., & Londoño, D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17(02), 118-131. <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>
- Gutierrez, S., & León, M. (2018). IMPACTO DE LA EDUCACIÓN INICIAL Y PREESCOLAR EN EL NEURODESARROLLO INFANTIL. *Revista 17*, 9(17), 33-51. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ierediech/v9n17/2448-8550-ierediech-9-17-33.pdf>
- Hernández, O., & Cote, Á. (2017). *Implementación de ambientes aúlicos como estrategia didáctica para la aprehensión del conocimiento social en los estudiantes*. Colombia.
- Herranz, A., & López, V. (2014). LA EXPRESIÓN CORPORAL EN EDUCACIÓN INFANTIL. “La Peonza” – *Revista de Educación Física para la paz*, 1(10), 1-21. <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-LaExpresionCorporalEnEducacionInfantil-5367747.pdf>
- Lomos, C., Seineke, O., & Kesting, F. (2023). El diseño de sistemas de incentivos en el aprendizaje basado en juegos digitales: cómo interactúan con ellos los niños de

<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci13070668>

Márquez, G., & Grace, B. (2022). El desarrollo de destrezas en comprensión y expresión oral mediante herramientas virtuales de aprendizaje. *Revista Sinapsis.*, 1(21), 1-14. <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-DesarrolloDeDestrezasEnCompresionYExpresionOralMe-8627121.pdf>

Martínez, P., Armengol, C., & Muñoz, J. (2019). Interacciones en el aula desde prácticas pedagógicas efectivas. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 55-74. <https://doi.org/https://doi.org/10.21703/rexe.20191836martinez13>

Martins de Souza, J., & Ramallo, M. (2015). Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto. *Rev. Latino-Am. Enfermagem*, 23(6), 1097-1104. <https://doi.org/DOI:10.1590/0104-1169.0462.2654>

Ministerio de Educacion. (2014). *Ministerio de Educacion*. Currículo Educación Inicial 2014: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *GUÍA METODOLÓGICA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf>

Moreno, F. (2016). *La función pedagógica de los recurso materiales en educación infantil*. España: Revista de Comunicación de la SEECI (Sociedad Española de Estudios de la Comunicación Iberoamericana).

- Mosquera, R. (2016). *inducccion al curriculo de educacion inicial y su metodologia juego trabajo en las instituciones educativas del canton machala. machala.*
- Narváez, I., & Fárez, D. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877>
- Ordoñez, B., Ochoa, M., & Espinoza, E. (2020). El Construcutuvismo y su prevalencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la educación básica en machala. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas.*
- Palaguachi, M., Garcia, D., Ochoa, S., & Erazo, J. (2020). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como estrategia pedagógica en educación inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 1-30.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.720>
- Perez, D., & Castro, J. (2023). Metodlogía juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar en el distrito de PEnonomé. *Revista Científica Guacamaya.*
- Piaget, J. (1973). metdologia juego trabajo.
- Pillajo, E., Villarroel, P., Quezada, E., & Guijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *VINCULOS-ESPE.*
<https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/1820>
- Quispe, E. (2017). *El uso de materiales educativos y el rendimeinto escolar del área de matmática en los niños de cinco años de la Intitución Educativa Inicial. Perú.*

- Ramírez, P., Patiño, V., & Gamboa, E. (2014). La educación temprana para niños y niñas desde nacimiento a los 3 años: Tres perspectivas de análisis. *Revista Electrónica Educare*, 18(3), 67-90. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15359/ree.18-3.5>
- Reichman, F. (1982). metodología juego trabajo.
- Revelo, O., Collazos, C., & Jiménez, J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Tecno Lógicas*, 21(41), 115-134.
- Rodríguez, L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>
- Rosero, E., Ruiz, M., Pérez, M., & Mayorga, L. (2020). Proceso didáctico y destrezas en la lectura en niños de primer año de educación básica. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(16), 634-644. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.142>
- Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia Unemi*, 12(30), 143-159. <https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/>
- Sarmiento, M. (2007). *Enseñanza y Aprendizaje*. Barcelona.
- Solano, N. (2011). importancia del aprendizaje significativo. *Dialnet*.

Valdiviezo, E. (2011). Los desafíos de la educación inicial en la actualidad. *Educación*, 20(39), 51-69. file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-LosDesafiosDeLaEducacionInicialEnLaActualidad-5056870.pdf

Viera, T. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. *Universidades*, 1(26), 37-43. <https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>

Vintimilla, P. (2023). *Atención temprana por medio del juego y arte en niños de 4 a 5 años*.

ANEXOS

ANEXOS 1. Referencias Bibliográficas

Albornoz, E. (2019). *El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión*. Conrado.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209

[Conrado](#)

versión impresa ISSN 2519-7320 versión On-line ISSN 1990-8644

Conrado vol.15 no.66 Cienfuegos ene.-mar. 2019 Epub 02-Mar-2019

ARTÍCULO ORIGINAL

El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión

Games and the development of creativity in children of the initial level at Benjamin Carrión school

Elsa Josefina Albornoz Zamora¹ *

 <http://orcid.org/0000-0003-1382-0596>

Mi SciELO

 Servicios personalizados

Servicios Personalizados

Revista 

 SciELO Analytics

Artículo 

 Español (pdf)

 Artículo en XML

 Referencias del artículo

 Como citar este artículo

 SciELO Analytics

 Enviar artículo por email

Indicadores 

Links relacionados 

Compartir 

 Otros

Alvear, L., Salazar, P., Román, Z., & Altamirano, M. (2023). *El Juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial*. Reincisol.

The screenshot displays the Reincisol journal website interface. At the top, there is a yellow header with the journal's logo and ISSN (2953-6421). Below the header, a navigation menu includes options like 'ACERCA DE', 'ACTUAL', 'INTEROPERABILIDAD', 'DETECCIÓN DE PLAGIO', 'POLÍTICA PARA AUTORES', 'ARCHIVOS', and 'BUSCAR'. The main content area features the article title 'El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial' and its authors: Luis Fernando Alvear Ortiz (Universidad Nacional de Chimborazo) and Pilar Aído Salazar Almeida. A sidebar on the right lists 'DATOS IMPORTANTES' such as E-ISSN, publication frequency, and contact information. The article's introduction is visible, starting with 'INTRODUCCIÓN' and discussing the evolution of educational processes and the implementation of game-work methodology to foster creativity and learning.

REINCISOL
ISSN 2953 - 6421

Registrarse Entrar

ACERCA DE ▾ ACTUAL INTEROPERABILIDAD DETECCIÓN DE PLAGIO POLÍTICA PARA AUTORES ▾ ARCHIVOS **Q** BUSCAR

INDIZACION PERIODICIDAD

INICIO ARCHIVOS VOL. 2 NÚM. 4 (2023): LA FUNCIONALIDAD EN LA DIRECCIÓN DEL RECLUTAMIENTO EMPRESARIAL
Artículos Científicos

El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial
El desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial

Luis Fernando Alvear Ortiz
Universidad Nacional de Chimborazo
 <https://orcid.org/0000-0001-5716-8814>

Pilar Aído Salazar Almeida
reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/index

DATOS IMPORTANTES:
E-ISSN: 2953-6421
Título abreviado: Reincisol
Publicación: 2 números por año
Frecuencia: Continua
DOI: 10.59282/reincisol
Primera Publicación: enero 2022
Correo electrónico: revista@reincisol.com
Editorial: Instituto Superior

juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial

4 de 18 Tamaño automático ▾

INTRODUCCIÓN

A nivel educativo constantemente se ha evidenciado la evolución de los procesos que se aplican así como las estrategias y metodologías que garantizan que con los contenidos básicos y más profundos logren ser asimilados por los estudiantes; particularmente al hacer referencia a la metodología juego-trabajo, se ha implantado como una propuesta a través de la cual se pretenda llevar el aprendizaje a un proceso de educación que motive la creatividad, dinámica y diversión, ya que algunos estudios han comprobado que el aprendizaje se vuelve

Aragundi, K., & Game, C. (2021). Enseñanza creativa en entornos virtuales para el desarrollo de competencias emocionales. *Revista Innova Educación*, 3(4), 1-12. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.005>



artículos | búsqueda de artículos |
sumario anterior próximo autor materia búsqueda home alfab

Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación

versión impresa ISSN L:2616-7964 versión On-line ISSN 2616-7964

Horizontes vol.4 no.14 La Paz jun. 2020

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i14.97>

ARTÍCULOS DE REVISIÓN

Rincón de lectura, estrategia en el desarrollo del lenguaje

Reading corner, language development strategy

Canto de leitura, estratégia no desenvolvimento da linguagem

Servicios Personalizados

Revista

SciELO Analytics

Artículo

Español (pdf)

Artículo en XML

Referencias del artículo

Como citar este artículo

SciELO Analytics

Traducción automática

Enviar artículo por email

Indicadores

Links relacionados

Compartir

Otros

Otros

Permalink

Vicenta Ripalda¹⁻², Jessica Macías², Marlene Sánchez Mata²

¹ Unidad Educativa Simón Bolívar, Ecuador jubikaripalda@hotmail.com

² Universidad Estatal Milagro, Ecuador

maciasjessica29@hotmail.com marlenemata2000@hotmail.com

Recibido diciembre 2019 | Revisado enero 2020 | Publicado 01 de abril 2020

El educador infantil debe estar capacitado en estrategias significativas y tener conocimiento de los materiales que va a utilizar en el rincón de lectura para fortalecer la enseñanza aprendizaje de sus alumnos.

Actualmente en las instituciones educativas se utiliza el rincón de lectura solo para ubicar cuentos tradicionales (Caperucita roja, Cenicienta, Los tres cerditos...) y que en un momento dado se entrega a los niños para que vean las imágenes o a su vez su docente le narra el texto. La lectura es otra cosa, es un proceso activo de construcción de significados a partir de los estímulos textuales (Cerrillo y Yubero, 2003), por tal motivo el educador debe realizar varias actividades prácticas como: leer portadas, títulos, autores, personajes de cuentos, fábulas, poesías, trabalenguas, canciones entre otros. Los niños cuando están en la etapa inicial de lectura deben aprender a realizar análisis cualitativo, les permitirá encontrar con mayor facilidad el texto que su docente le pide, es decir la maestra utiliza materiales tomando en cuenta criterios de selección, además empiezan a establecer relaciones lógicas entre una imagen y la escritura, son capaces de interpretar textos escritos, es decir le asignan un significado. Las estrategias sugeridas para el docente infantil son: intercambio de docentes, fichaje de libros, círculo de lectores, bolsa viajera, registro de préstamo de libros, agendas de lectura, realización de proyectos, realización de libros artesanales, ejemplar único. Estas estrategias han sido utilizadas en Argentina obteniendo buenos resultados con los niños, es un país que tiene un 55% en el hábito de lectura debido que desde la educación inicial se motiva a los niños a incursionarse en leer.

En el rincón de lectura también se debe establecer normas para su mantenimiento. Hay que establecer normas

Baque, G., & Portilla, G. (2021). *El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje*. *Polo del conocimiento*, 6(5), 75-86.
<https://doi.org/DOI: 10.23857/pc.v6i5.2632>



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

Español ▼

El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje

Autores: Gabriela Rebeca Baque Reyes

Localización: Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, ISSN e 2550-682X, Vol. 6, Nº. 5, 2021, págs. 75-86

Idioma: español

[Texto completo \(pdf\)](#)

Resumen

Los conocimientos adquiridos a lo largo de nuestras vidas constituyen parte fundamental del capital cultural con el que aportamos a la sociedad. Las tareas llevadas a cabo por los docentes son uno de los mayores retos para el desarrollo de un país, ya que una sociedad educada es una sociedad productiva. En este contexto, se releva la importancia de la aplicación de enfoques pedagógicos que permitan la innovación en los procesos de enseñanza. El aprendizaje significativo se presenta como un enfoque para mejorar los aprendizajes. El estudio hace parte de un proyecto de investigación, en el que se estudia aprendizaje significativo y su aplicación a través de estrategia didáctica para innovar la enseñanza y mejorar los aprendizajes. En este trabajo se presenta un estudio bibliográfico documental de tipo descriptivo, en el que se destaca la importancia que tiene el aprendizaje significativo para alcanzar aprendizajes con sentido para los estudiantes, que permanezca y se renueve a través del tiempo. Estos aprendizajes se logran a través de estrategias didácticas innovadoras.

Según Latorre M. (2017) el aprendizaje significativo es “el que puede relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos del estudiante y esto le permite asignar significado a lo aprendido y poderlo utilizar en otras situaciones de la vida” (p. 02). El aprendizaje es significativo cuando una nueva información adquiere significados mediante una especie de anclaje en la estructura cognitiva preexistente en el estudiante, es decir, cuando el nuevo conocimiento se engancha de forma sustancial, lógica, coherente y no arbitraria en conceptos y proposiciones ya existentes en su estructura de conocimientos con claridad, estabilidad y diferenciación suficientes (Ausubel 1983 como se citó en Latorre M. 2017 p.03).

Cedeño, M., & Calle, R. (2020). *Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales.*



[Buscar](#) [Revistas](#) [Tesis](#) [Congresos](#)

Español ▾

Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes

Cedeño Zambrano, Militon Efrén ^[1]; Calle García, Robertson ^[1]

[1] Universidad Técnica de Manabí ⓘ

Localización: ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, ISSN-e 2550-6587, Vol. 5, N.º 2, 2020 (Ejemplar dedicado a: Mayo - Agosto), págs. 70-84

Idioma: español

Títulos paralelos:

Impact of individual and collective games on students' skills and abilities

[Texto completo \(pdf\)](#)

Resumen

Español

Las actividades lúdicas constituyen un poderoso aliado para los docentes en el ámbito formativo. Los juegos, particularmente, contribuyen de forma significativa al desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes tanto físicas como cognitivas debido a que dinamizan el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, la presente investigación que se propone a continuación pretende determinar y analizar la incidencia que los juegos, tanto individuales como colectivos, en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes. Para ello se ha focalizado el estudio en la sección básica superior de la Unidad Educativa Pedro Zambrano Barcia de Portoviejo. Adicional a ello se busca identificar las estrategias didácticas empleadas por los profesores que motivan el proceso de enseñanza en el aula de clases, así como los procedimientos y tipos de juegos que tengan más relevancia para los alumnos en estos



Identificar

¿Olvidó su contr

¿Es nuevo? Re

Ventajas de regi



Facebook

Twitter

📄 Suscripción / Eval

Lomos, C., Seineke, O., & Kesting, F. (2023). *El diseño de sistemas de incentivos en el aprendizaje basado en juegos digitales: cómo interactúan con ellos los niños de primaria*. *Educativo Ciencia*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci13070668>

The screenshot shows the MDPI journal interface. At the top, there are navigation links for Journals, Topics, Information, Author Services, Initiatives, and About, along with a Sign In / Sign Up button and a Submit button. Below this is a search bar with fields for Title / Keyword, Author / Affiliation / Email, and a dropdown menu for Education Sciences. The main content area displays the article title, authors, and a list of affiliations. On the left, there are options to submit to the journal, review, or propose a special issue. On the right, there are social media sharing icons and a sidebar with a list of articles.

Narváez, I., & Fárez, D. (2022). *Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años*. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877>



sumario anterior próximo autor materia búsqueda home alfab

[Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes](https://doi.org/https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877)
 versión impresa ISSN 2665-0282 versión On-line ISSN 2665-0282

Episteme Koinonía vol.5 no.10 Santa Ana de Coro dic. 2022 Epub 31-Dic-2022
<https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877>

DE INVESTIGACIÓN

Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años

Didactic strategies to favor the teaching-learning process in children from 3 to 4 years of age

The sidebar menu is titled 'Servicios Personalizados' and includes a dropdown for 'Revista'. Under 'Artículo', there are several options: 'Español (pdf)', 'Artículo en XML', 'Referencias del artículo', 'Como citar este artículo', 'SciELO Analytics', 'Traducción automática', and 'Enviar artículo por email'. Below these are sections for 'Indicadores', 'Links relacionados', and 'Compartir'.

Córdova, R. (2022). *Importancia de los juegos pedagógicos como estrategia educativa en la labor docente*. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*.



ISSN-2477-8818



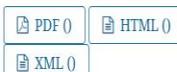
Actual Archivos Avisos Acerca de ▾

Q Bus

[Inicio](#) / [Archivos](#) / [Vol. 8 Núm. 4 \(2022\): Octubre-Diciembre 2022](#) / [Artículos Científicos](#)

Importancia de los juegos pedagógicos como estrategia educativa en la labor docente

Rosa María Córdova Romero
Universidad César Vallejo.



ÍNDICES



Cruz, A. (2021). *DEsarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico*. *ECOCIENCIA*.

Revista Científica ECOCIENCIA

DESARROLLANDO AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS A TRAVÉS DEL JUEGO DIDÁCTICO DEVELOPING AUTONOMY IN CHILDREN THROUGH EDUCATIONAL GAME

Cruz Antonio Lip Licham, Ph.D.

<https://orcid.org/0000-0002-9670-8980>

Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

cantlip@gmail.com

ARTÍCULO DE REFLEXIÓN

Recibido: 24 de agosto de 2021

Aceptado: 28 de octubre de 2021

RESUMEN

El objetivo del presente estudio fue suscitar la reflexión del autor mediante la revisión, el análisis e interpretación de la literatura especializada en sus temas centrales: el juego, el iueco didáctico v la autonomía en los niños: reflexión que se plasmó en toda la

Carriazo, C., Perez, R., & Gaviria, B. (2020). *Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(3), 87-95. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3907048>

Carriazo Carriazo, C., et al. Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad...

Artículo

Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad

Educational Planning as a Fundamental Tool for Quality Education

Carriazo Carriazo, C.  <https://orcid.org/0000-0001-3422-6481>
Universidad del Sur "Miguel Abadía Sánchez", Colombia
carriazoc@univsur.edu.co

Pérez Pérez, R.  <https://orcid.org/0000-0001-2429-1725>
Universidad del Sur "Miguel Abadía Sánchez", Colombia
rperez@univsur.edu.co

Gaviria Gaviria, B.  <https://orcid.org/0000-0001-2126-4907>
Universidad del Sur "Miguel Abadía Sánchez", Colombia
bgaviria@univsur.edu.co

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3907048>
Resúmenes: <https://www.uol.de/ur/ur/abstract/41427933000007>

Recibido: 20 Mayo 2020
Aprobado: 18 Junio 2020

RESUMEN:
La planificación educativa permite la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el Sistema Educativo Nacional, con el objetivo de diseñar la base de la planificación educativa como herramienta fundamental para construir una educación con calidad, fortaleciendo la evidencia documental de la evidencia en esta base de datos, concluyendo que La política de mejoramiento impulsada por el MEN basada en la consolidación de un sistema de aseguramiento de la calidad, busca que la política tenga un fuerte componente educativo, desarrollando competencias básicas y ciudadanas, consolidando la descentralización y autonomía institucional mediante el fortalecimiento de la gestión de los establecimientos educativos.
DESCRIBIR CLAVES: Planificación, administración, educación, Calidad educativa, práctica educativa.

ABSTRACT:
Educational Planning allows the effectiveness of the teaching-learning process based on the National Educational System, which is objective to design the base of educational planning as a fundamental tool in build quality education. The review was documentary using US articles in database, concluding that the improvement policy promoted by the MEN based on the consolidation of a quality assurance system seeks that the population has better educational opportunities, developing basic skills and citizenship, consolidating decentralization and institutional autonomy by strengthening the management of educational establishments.
KEYWORDS: Planning, administration, education, educational quality, educational practice.

INTRODUCCIÓN
Las nuevas dinámicas sociales y la tendencia hacia la descentralización de los sistemas educativos, genera que los docentes desarrollen nuevas maneras de trabajar, tengan la capacidad para actuar de manera autónoma y tomar decisiones que le permitan acceder al mundo globalizado de la educación y de la sociedad en general. Todo ello, hace que los actores del ámbito educativo gestionen procesos más sencillos y coherentes con la realidad social que se vive en la comunidad, quienes dicen que se debe asumir responsabilidad para obtener resultados

encontrada.

La Planeación Educativa se encarga de delimitar los fines, objetivos y metas de la educación. Este tipo de planeación permite definir qué hacer, como hacerlo y qué recursos y estrategias se emplean en la consecución de tal fin. La Planificación permite prever los elementos necesarios e indispensables en el quehacer educativo.

Es importante señalar que la planificación educativa constituye una herramienta necesaria en el accionar docente, dado que permite establecer los objetivos que se desean alcanzar en cada una de las actividades propuestas en el aula de clase, el resultado final lo constituye el desarrollo integral y una eficiente difusión del aprendizaje por parte de nuestros discentes, lo que le permitirá enfrentarse a los retos que el mundo actual requiere. Toda situación de enseñanza la condiciona la inmediatez y la imprevisibilidad, por lo que la planificación permite reducir el nivel de incertidumbre y anticipar lo que sucederá en el desarrollo de la clase, llevando a la rigurosidad y a la coherencia en la tarea pedagógica en el marco de un programa.

Castro, V., Irene, P., & Zambrano, V. (2023). *Desarrollo de la Lógica Matemática y el Aprendizaje en Niños de 3 a 5 Años*. digital publisher, 8(5), 400-419.
<https://doi.org/doi.org/10.33386/593dp.2023.5.2010>



Buscar | Revistas | Tesis | Congresos

Desarrollo de la Lógica Matemática y el Aprendizaje en Niños de 3 a 5 Años

Autores: Viviana Castro Somoza, Irene Parraga Alcívar, Verónica del Pilar Zambrano Burgos

Localización: 593 Digital Publisher CEIT, ISSN: 2588-0705, Vol. 8, Nº. 5, 2023 (Ejemplar dedicado a: Multidisciplinaria), págs. 400-419

Idioma: español

Títulos paralelos:

Development of Mathematical Logic and Learning in Children From 3 to 5 Years Old

Texto completo (pdf)

Resumen

Español

El pensamiento lógico matemático se va desarrollando mediante la socialización y el aprendizaje constante por medio de la cultura y los factores sociales, los cuales son determinantes en el conocimiento tomados por medio de la interacción y participación, según lo establecido Vygotsky, y lo instituye el Currículo de Educación Inicial de Ecuador, como referentes del aprendizaje en niños y niñas de la primera infancia. En tal contexto, el objetivo del trabajo pretendió promover el desarrollo de la lógica matemática y el aprendizaje en niños de 3 a 5 años mediante la aplicación de actividades lúdicas. Se empleó el enfoque cualitativo-cuantitativo, la investigación descriptiva, la entrevista a expertos y la observación estructurada mediante la aplicación de una lista de cotejo a 57 infantes de educación inicial 2, 27 niños del grupo 3 años y 30 niños del grupo 4 años de la escuela de educación básica Carlos Enrique Parrales, que tomó las destrezas establecidas en el currículo de educación inicial, ámbito relaciones lógico-matemáticas. Como resultados se encontró inicialmente un mayor porcentaje de niños del subnivel 2 de 3 años, en proceso para comprender la relación de números del 1 al 5, así también en etapa inicial para comprender la relación del numeral con la cantidad hasta el 5 (representación simbólica del número). En el subnivel 2 de niños de 4 años, un 60% estaba en proceso para identificar en los objetos nociones de medida larga, corta, gruesa y delgada. Otro 63% en proceso para comprender la relación de números-cantidad hasta el 10. La lista de cotejo final reveló como adquiridas las destrezas para el mayor porcentaje de niños, de ambos grupos 3 y 4 años. Se concluye que al realizar actividades lúdicas que incluyen las destrezas del currículo, se promueve el desarrollo lógico matemático y el aprendizaje sin que los niños hayan dejado de divertirse y continuar en su mundo de juegos, risas y fantasías.

English

Mathematical logical thinking is developed through socialization and constant learning by means of culture and social factors, which are determining factors in knowledge acquired through interaction and participation, as established by Vygotsky, and instituted by the Early Education Curriculum of Ecuador, as referents for learning in children in early childhood. In this context, the objective of the study was to promote the development of mathematical logic and learning in children from 3 to 5 years of age through the application of play activities. The qualitative-quantitative approach, descriptive research, expert interview and structured observation were used through the application of a checklist to 57 infants in early childhood education 2, 27 children in the 3-year-old group and 30 children in the 4-year-old group of the Carlos Enrique Parrales basic education school, which took the skills established in the early education curriculum, logical-mathematical relations. As results, it was initially found a higher percentage of children in sub-level 2 of 3 years old, in the process of understanding the relationship of numbers from 1 to 5, as well as in the initial stage to understand the relationship of the numeral with the quantity up to 5 (symbolic representation of the number). In sublevel 2 of 4-year-olds, 60% were in the process of identifying notions of long, short, thick, and thin measures in objects. Another 63% were in the process of understanding the number-quantity relationship up to 10. The final checklist revealed that the skills were acquired for the highest percentage of children in both groups 3 and 4 years old. It is concluded that by carrying out play activities that include the skills of the curriculum, mathematical logical development and learning are promoted without the children having stopped having fun and continuing in their world of games, laughter, and fantasies.

(Reyes, 2017), siendo que el principal sustento de las matemáticas es despertar el interés del alumno en torno al razonamiento y la reflexión, en este aspecto, desarrollar la lógica matemática conlleva a que los estudiantes planteen alternativas desde su propio razonamiento a la vez que resuelvan problemas y busquen estrategias a todos sus problemas (Rojas & Suárez, 2018).

En el contexto académico las estrategias metodológicas que imparte el docente constituyen la base esencial para el desarrollo cognitivo del estudiante, este medio como tal se convierte en un elemento fundamental que determina el progreso lógico matemático de cada estudiante si se tiene en cuenta la reflexión crítica del alumno (Álava y Cárdenas, 2022), así, la aplicación de conceptos matemáticos se convierte en un medio necesario para que los niños alcancen los aprendizajes esperados, este recurso ayuda a que construyan sus conocimientos y los forjen en función de sus experiencias vividas en los entornos académicos (Valbuena et al., 2021).

Espinoza, E., & Campuzano, J. (2019). La formación por competencias de los docentes de educación inicial y básica. Revista Conrado.

REVISTA CONRADO

ACTUAL ARCHIVOS AVISOS ACERCA DE

INICIO / ARCHIVOS / VOL. 15 NÚM. 67 (2019): SOCIALIZACIÓN E INTERNACIONALIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO / Artículos

La formación por competencias de los docentes de educación básica y media

Eudaldo Enrique Espinoza Freire
Universidad Técnica de Machala, Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-0537-4760>

John Alexander Campuzano Vásquez
Universidad Técnica de Machala, Ecuador.



INDEXADA EN:



RESUMEN

En la época actual, la sociedad globalizada avanza de forma vertiginosa y

La formación por competencias de los docentes de educación básica y media

(Hernández, Rocha & Verano, 1996, p. 14). Son acciones situadas en el sentido de que tienen en cuenta el contexto en el cual se llevan a cabo. Ahora bien, dichas acciones se dan a partir de la mente; la mente se construye en relaciones sociales y es actualizada por la cultura (Vigotsky, 1985). En general, la psicología cultural le ha aportado al concepto de competencias el principio de que *“la mente y el aprendizaje son una construcción social y requieren de la interacción con otras personas, estando la idoneidad influenciada por el mismo contexto”* (Tobón, 2006, p. 18) Otra línea disciplinar que ha hecho aportes significativos a las competencias es la psicología cognitiva. Es de destacar la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1997), la cual da un apoyo teórico sustancial a la comprensión de las competencias en su dimensión cognoscitiva (Tobón, 2005). Igualmente, se tienen las contribuciones de Sternberg (1997), en torno a la inteligencia práctica, la cual se refiere a la capacidad que han de tener las personas para desenvolverse con inteligencia en las situaciones de la vida. Esto implica llegar a la solución de los problemas sin necesidad de pensar y analizar mucho, con el fin de regular la atención y la memoria en otras actividades.

naturaleza multidisciplinaria de las competencias es lo que permite que sean asumidas como un lenguaje común para referirse al talento humano tanto en las organizaciones educativas, como en las organizaciones sociales y en las organizaciones empresariales, facilitando esto la articulación de la educación con lo social y lo económico.

DESARROLLO

Las competencias son un enfoque para la educación y no un modelo pedagógico, pues no pretenden ser una representación ideal de todo el proceso educativo, determinando cómo debe ser el proceso instructivo, el proceso desarrollador, la concepción curricular, la concepción didáctica y el tipo de estrategias didácticas a implementar. Al contrario, las competencias son un enfoque porque sólo se focalizan en unos aspectos específicos de la docencia, del aprendizaje y de la evaluación, como son:

1. La integración de los conocimientos, los procesos cognoscitivos, las destrezas, las habilidades, los valores y las actitudes en el desempeño ante actividades y problemas.
2. La construcción de los programas de formación acor...

Fernández, R., Muñoz, C., & Córdova, D. (2021). *El Rol Docente y Experiencias de Aprendizaje en Centros de Desarrollo Infantil de la Ciudad de Loja*. *Ciencias de la Educación*, 7(4), 448-458. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4.2430>



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

El Rol Docente y Experiencias de Aprendizaje en Centros de Desarrollo Infantil de la Ciudad de Loja

Fernández-Bernal, Rosita Esperanza ^[1]; Muñoz-Torres, Carmen Rocío ^[1]; Córdova-Cando, Dora Jeanneth ^[1]

[1] Universidad Nacional de Loja

Localización: *Dominio de las Ciencias*, ISSN-e 2477-8818, Vol. 7, N°. Extra 4, 2021 (Ejemplar dedicado a: AGOSTO ESPECIAL), pág. 95
Idioma: español

[Texto completo \(pdf\)](#)

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo establecer si el desconocimiento de las experiencias de aprendizaje en su diseño, planificación, organización y ejecución limitan el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 2-3 años. La investigación fue exploratoria-descriptiva, el instrumento, una encuesta elaborada por las investigadoras en base al Currículo de Educación Inicial, dirigida a 38 docentes de 11 Centros de Desarrollo Infantil (CDI) de la ciudad de Loja, los datos obtenidos evidencian que un 68% desconocen los momentos de la experiencia de aprendizaje: inicio, desarrollo y cierre, eje fundamental en todo proceso de enseñanza, dando que el 95% da más importancia a los recursos y materiales antes que al elemento integrador como componente indispensable para la planificación de experiencias de aprendizaje, deduciendo que el desconocimiento de la estrategia metodológica mencionada, restringe el desarrollo cognitivo de los niños en los CDI investigados. Concluyendo que las docentes no operativizan la estrategia metodológica por experiencias de aprendizaje en las planificaciones microcurriculares en su diseño, organización y ejecución, donde el rol docente para desempeñar sus labores debe estar en constante preparación, con la finalidad de aplicar estrategias innovadoras y lúdicas, priorizando su papel de guía y mediador que potencie el desarrollo integral de los niños.

El presente artículo el rol docente en experiencias de aprendizaje en Centros de Desarrollo Infantil (CDI) de la ciudad de Loja, ha sido estructurado en base a los lineamientos de la línea uno de la carrera de Educación Inicial denominado: Problemas generales del desarrollo evolutivo del niño y niña, presentado por el grupo de investigadoras de la Carrera de la Universidad Nacional de Loja, siendo una respuesta a la problemática que presentan las docentes de los CDI sobre la ejecución de las experiencias de aprendizajes como estrategia metodológica con respecto a su diseño,

Flores, C., & Durán, A. (2022). *Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas*. revista del Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas, 1(46), 129-142.
<https://doi.org/https://doi.org/10.34096/ics.i46.11069>



artículos | búsqueda de artículos |
sumario anterior próximo autor materia búsqueda home alfab

Información, cultura y sociedad

versión impresa ISSN 1514-8327 versión On-line ISSN 1851-1740

Inf. cult. soc. no.46 Ciudad Autónoma de Buenos Aires ene. 2022 Epub 16-Mayo-2022

<http://dx.doi.org/10.34096/ics.i46.11069>

ARTÍCULOS

Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas

Active participation in classes. Factors that intervene in the interaction of students in synchronous online classes

Cherie Flores-Fernández¹

Alex Durán Riquelme²

¹Universidad Tecnológica Metropolitana. Departamento Gestión de la Información, Chile

²Universidad Tecnológica Metropolitana. Unidad de Innovación Curricular

Servicios Personalizados

Revista

- SciELO Analytics
- Google Scholar H5M5 (¿)

Artículo

- Español (pdf)
- Artículo en XML
- Referencias del artículo
- Como citar este artículo
- SciELO Analytics
- Traducción automática
- Enviar artículo por email

Indicadores

Links relacionados

Compartir

- Otros
- Otros

Permalink

Si bien los estudiantes se conectaban a las clases, un bajo porcentaje participó activamente cuando los profesores planteaban preguntas o requerían su interacción. Cea et al. (2020), señalan que el mismo fenómeno se presenta en otras universidades y carreras, donde los estudiantes no responden a las preguntas del docente y usualmente se encuentran con las cámaras apagadas, por lo que el profesor desconoce si los estudiantes están prestando atención o si realmente se encuentran presentes en la clase. Esta situación genera preocupación entre los académicos, sobre todo porque la interacción –tanto entre docente y estudiante, así como entre los propios estudiantes– es un factor que impacta en los resultados de aprendizaje, más aún en modalidades no presenciales, puesto que "para que haya un proceso educativo debe existir comunicación completa, en ambas direcciones y con su correspondiente realimentación, entre el estudiante y el docente" (Chaves Torres, 2017: 32). La participación activa y el protagonismo de los estudiantes en una modalidad online resultan fundamentales para obtener resultados positivos en el proceso de aprendizaje.

Gómez, L., Muriel, L., & Londoño, D. (2019). *El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC*. *Encuentros*, 17(02), 118-131. <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>

Citar Exportar registro



SIMILARES EN LA REFERENCIA

Las competencias docentes y su incidencia en el logro de los aprendizajes significativos de los estudiantes de la facultad de ingeniería de sistemas de la Universidad Católica de Cuenca, año lectivo 2011-2012 por: Campoverde Molina, Norma Yolanda Publicado: (2014)

Efectos del software educativo cuaderma en el logro de aprendizajes significativos del área de comunicación en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Felipe Santiago Estenós Chacacayo" - 2013 por: Subirla Rodríguez, María Eleonora Publicado: (2015)

Propuesta didáctica para el aprendizaje significativo de procesos redox en compuestos orgánicos

El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC

En este artículo se analizan el papel del docente que busca en los estudiantes el desarrollo de competencias, como las formuladas por la didáctica crítica para el desarrollo de los conocimientos, habilidades y valores, las cuales se deben apoyar en el buen uso de las Tecnologías de Información y Com...

Descripción completa

Autores:	Londoño Vásquez, David Alberto, MURIEL MUÑOZ, LUZ ENID, GOMEZ VAHOS, LUZ ESTELA
Tipo de recurso:	artículo
Fecha de publicación:	2019
País:	Colombia
Institución:	Institución Universitaria de Envigado
Repositorio:	Repositorio IUE
Idioma:	español
OAI Identifier:	oai:localhost:20.500.12717/2727
Acceso en línea:	http://orcid.org/0000-0001-5339-2093 ; http://orcid.org/0000-0003-2586-0771 ; http://orcid.org/0000-0003-1110-7930 http://bibliotecadigital.ue.edu.co/psui/handler/20.500.12717/2727
Access Level:	acceso abierto
Palabra clave:	Aprendizaje Significativo Tecnologías de Información y Comunicación Competencias Proceso educativo

Descripción OpenAIRE Core Recommender Vista Equipo

Por último, considerar la redefinición del papel del docente, observando cuál es su realidad para lograr un aprendizaje significativo, un docente que ya no se vea como un transmisor del conocimiento, sino que su función actual, ante el flujo de la información, debe ser de un mediador del aprendizaje, un orientador que contribuya a un aprendizaje no sólo significativo, sino de permanente construcción y para toda la vida (Tedesco, 2005).

Márquez, G., & Grace, B. (2022). *El desarrollo de destrezas en comprensión y expresión oral mediante herramientas virtuales de aprendizaje*. *Revista Sinapsis*, 1(21), 1-14.

file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-

DesarrolloDeDestrezasEnComprensionYExpresionOralMe-8627121.pdf



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria

Hoyos Flórez, Ana María ^[1]; Gallego, Teresita María ^[2]

[1] Corporación Universitaria Minuto de Dios

[2] Universidad de Antioquia

Localización: Revista Virtual Universidad Católica del Norte, ISSN-e 0124-5821, N°. 51 (Mayo-agosto), 2017, págs. 23-45
Idioma: español

[Texto completo \(pdf\)](#)

Dialnet Métricas: 35 Citas

Resumen

Resumen El propósito de este estudio fue desarrollar habilidades de comprensión lectora como puerta de entrada a la obtención de una lectura con sentido reflexivo y crítico. Se planteó como metodología un estudio de corte cualitativo de tipo descriptivo, enmarcado en un estudio de caso con niños y niñas de edades comprendidas entre los siete y once años de edad, que se encontraban en la básica primaria, asistentes al Club de lectura, vinculando la biblioteca como espacio cultural, para ofrecer a través de diversas actividades de lectura, niveles altos de comprensión. Los hallazgos más significativos parten de considerar la lectura como un proceso constructivo, que se potencia con una propuesta de intervención que posibilita en los estudiantes identificar la estructura de los textos, formular cuestionamientos, deducir elementos, elaborar inferencias, recuperar datos, efectuar conexiones entre información nueva y conocimientos previos, y evaluar y reflexionar frente a los portadores de texto.

Fecha de rastreo:

De esta forma, el proyecto realiza un aporte al desarrollo de los procesos de comprensión lectora, a la identificación de la relación que se establece entre un programa de lectura para niños y niñas en la Biblioteca Pública, y al desarrollo de habilidades de comprensión lectora (rastreo y análisis de la información), así como al reconocimiento del papel de la variedad textual en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora.

Ordoñez, B., Ochoa, M., & Espinoza, E. (2020). *El Constructivismo y su prevalencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la educación básica en machala. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas.*



[INICIO](#) [ACERCA DE](#) [INICIAR SESIÓN](#) [BUSCAR](#) [ACTUAL](#) [ARCHIVOS](#) [AVISOS](#)

[Inicio](#) > [Vol. 3, Núm. 3 \(2020\)](#) > [Ordoñez Ocampos](#)

El constructivismo y su prevalencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica en Machala. Caso de estudio

Byron Patricio Ordoñez Ocampos, Maurely Edith Ochoa Romero, Eudaldo Enrique Espinoza Freire

Resumen

La presente investigación trató acerca del paradigma educativo que prevalece en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la Escuela

El constructivismo y su prevalencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica en Machala. Caso de estudio

Byron Patricio Ordoñez Ocampos, Maurely Edith Ochoa Romero, Eudaldo Enrique Espinoza Freire

Resumen

La presente investigación trató acerca del paradigma educativo que prevalece en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la Escuela "Héroes de Paquisha". El objetivo radicó en identificar la prevalencia de alguna teoría educativa en la que centre dicho proceso. El tipo de investigación es de carácter cualitativo-cuantitativo, para lo cual se apoyó en los métodos de corte teórico y en un cuestionario para la recogida de información de campo. Entre los resultados obtenidos se encontró que el modelo predominante es el tradicional, aunque desde la perspectiva docente se manifestó ser el constructivista, situación opuesta a lo corroborado mediante la observación en la práctica. Lo que llevó a la conclusión que los docentes aún tienen balanzas en la aplicación de los contenidos bajo un esquema pedagógico declarado y que se encuentre centrado en el alumno, lo que a la postre perjudica el accionar en el aula a los docentes, además de desmotivarlos y como consecuencia disminuye su interés por el estudio, lo que redonda en un bajo rendimiento académico.

Palabras clave:

Modelo pedagógico, proceso enseñanza aprendizaje, educación básica.

ABSTRACT

This research dealt with the educational paradigm that prevails in the teaching-learning process of the "Heroes of Paquisha" School. The objective was to identify the prevalence of some educational theory in which this process is centered. The type of research is qualitative-quantitative in nature, for which it relied on theoretical methods and a questionnaire for collecting field information. Among the results

SÍGUEEN EN:



[OPEN JOURNAL SYSTEMS](#)

INDEXADA EN:



[OPEN JOURNAL SYSTEMS](#)

INDEXADA EN:



Palaguachi, M., Garcia, D., Ochoa, S., & Erazo, J. (2020). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como estrategia pedagógica en educación inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 1-30.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.720>



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

Esp

Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como estrategia pedagógica en educación inicial

Palaguachi-Teneceles, María Cecilia ^[1]; García-Herrera, Darwin Gabriel ^[1]; Ochoa-Encalada, Sergio Constantino ^[1]; Erazo-Álvarez, Juan Carlos ^[1]

[1] Universidad Católica de Cuenca

Localización: Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, ISSN-e 2542-3088, Vol. 5, Nº. Extra 1, 2020 (Ejemplar dedicado a: Especial Educación), págs. 72-101

Idioma: español

Títulos paralelos:

Universal Design for Learning (UDL) as a pedagogical strategy in initial education

[Texto completo \(pdf\)](#)

[Dialnet Métricas:](#) 1 Cita

Resumen

Español

La investigación tuvo como objetivo aplicar estrategias pedagógicas para niños y niñas de educación inicial basadas en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con la finalidad de fortalecer la intervención del docente en los procesos de enseñanza-aprendizaje del C.E.I "Alonso Torres", mediante la planificación de actividades motivadoras. Se basó desde el enfoque cualitativo con método etnográfico con la finalidad de conocer y describir los hechos tal como se generaron en la realidad, de acuerdo a las perspectivas de los participantes. El cambio que requiere la educación está en las manos de los docentes, pues ellos deben ir a la par con las nuevas sociedades, todo depende de la actitud y el deseo de mejorar en beneficio de todos los niños y niñas, mediante actualizaciones y capacitaciones que permitan el conocimiento de nuevas estrategias como la forma de aplicarlas mejorando la calidad educativa.

English

The research aimed to apply pedagogical strategies for boys and girls of initial education based on the Universal Design for Learning (UDL) in order to strengthen the intervention of the teacher in the teaching-learning processes of the C.E.I "Alonso Torres", through the planning of motivating activities. It was based from the qualitative approach with an ethnographic method in order to know and describe the events as they were generated in reality, according to the perspectives of the participants. The change that education requires is in the hands of teachers, because they must go hand in hand with new societies, it all depends on the attitude and desire to improve for the benefit of all children, through updates and training that allow the knowledge of new strategies such as how to apply them, improving educational quality.

En este sentido, (Rose, Harbour, Daley, Johnston & Abarbanell, 2006), así como un grupo de docentes utilizaron tres principios del Diseño Universal para el Aprendizaje en un curso impartido en la Universidad de Harvard, donde se desarrolló sitios web o Blogs creados para impartir textos, videos y grabaciones para acceder en cualquier momento; los estudiantes podían compartir sus aprendizajes e interactuar con su grupo en línea, publicar trabajos hechos con la creatividad de cada uno de ellos, por esta razón los autores valoran positivamente la implementación del DUA en el aula de clases.

Perez, D., & Castro, J. (2023). Metodología juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar en el distrito de Penonomé. Revista Científica Guacamaya.



10 octubre 3, 2023

Publicado 2023-10-09

ISSN L 2616-9711

Artículos

Vol. 8 Núm. 1 (2023): Revista Científica Guacamaya

Metodología juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar en el distrito de Penonomé.

Dayse Pérez*

José Castro B.*

Resumen

Con el pasar de los tiempos los cambios tecnológicos, científicos y humanísticos específicamente en el campo de la educación han tenido un gran avance sobre todo en los métodos utilizados por los maestros en su quehacer pedagógico, en la educación preescolar, la metodología juego-trabajo ha surgido como una estrategia para optimizar las experiencias de aprendizaje en los niños logrando así que estas sean más significativas e interesantes, evadiendo de esta manera la educación rutinaria que mantenía al niño pasivo y sin oportunidad de explotar su potencial.

Por ello, este estudio se enfoca en conocer la importancia de la metodología juego-trabajo y la relación que tiene en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los infantes de preescolar. Se ejecutó un estudio descriptivo con un enfoque cuantitativo y se utilizó como herramienta para recolección de información una encuesta estructurada con 10 preguntas relacionadas al tema en estudio. Este instrumento fue aplicado a 40 docentes del distrito de Penonomé, pero solo fue contestada de manera

Palabras c



Idi

English

Español (España)

Inform

Para lectores/as

Pillajo, E., Villarroel, P., Quezada, E., & Guijarro, J. (2021). *El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. VINCULOS-ESPE.* <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/1820>

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN CORTO • VINCULOS-ESPE (2021) VOL.6, No.3: 69-78
DOI: 10.24133/vinculosespe.v6i3.1811

El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial.
The game-work as a teaching-learning strategy in Early Childhood Education.

EVELYN PILLAJO (*a) , PAOLA VILLARROEL (b), 
ENITH QUEZADA (b) , JOHANNA GUIJARRO (a) 

(a) Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE,
Av. General Rumiñahui s/n y Ambato, Sangolquí - Ecuador

(b) Universidad Técnica Particular de Loja, Loja-Ecuador
San Cayetano Alto, Loja - Ecuador

*egpillajo3@espe.edu.ec

RESUMEN

En la actualidad, la educación se ha transformado y con ello las metodologías y estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes, este es el caso de la educación Inicial, que propone la metodología juego-trabajo como una alternativa para generar experiencias de aprendizaje significativas e innovadoras en los niños, evitando esquemas tradicionales enfocados en actividades dirigidas sin la posibilidad de la experimentación y movimiento. Por ello, el presente estudio se enfoca en averiguar

cuánto conocen los docentes sobre la implementación de la metodología juego-trabajo y su implementación como estrategia de enseñanza-aprendizaje en educación inicial. Para este propósito se realizó una investigación de tipo cuantitativa y descriptiva, con una población de cincuenta y dos docentes del nivel de educación inicial de la ciudad de Quito, a quienes se les aplicó un cuestionario validado y piloteado sobre la utilización de la metodología juego-trabajo. Luego de analizar

Recibido: 2020-10-30
Aceptado: 2021-03-26

ISSN:
ISSN 2477-8877
ONLINE
ISSN 2451-2751
VINCULOS
REVISTA DE INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA



69

Rosero, E., Ruiz, M., Pérez, M., & Mayorga, L. (2020). *Proceso didáctico y destrezas en la lectura en niños de primer año de educación básica. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(16), 634-644.

<https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.142>

Por favor, use este identificador para citar o enlazar este ítem: <http://repositorio.dicendado.org/handle/123456789/281>

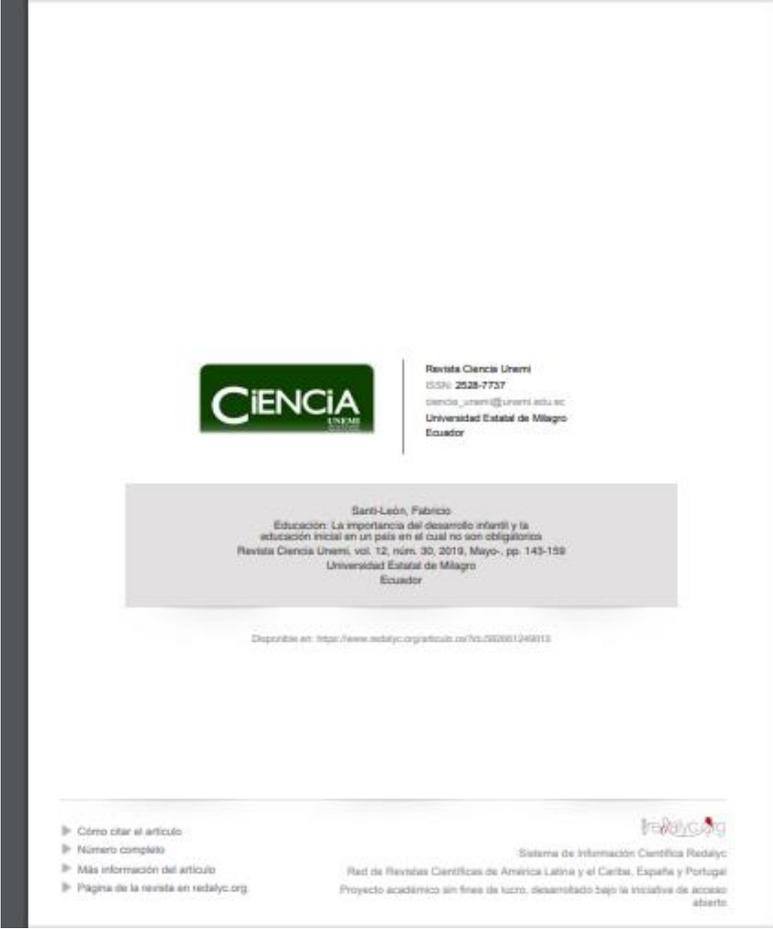
Título:	Proceso didáctico y destrezas en la lectura en niños de primer año de educación básica
Autor:	Diana del Rocío Rosero Morales Mecenas Isabel Ruiz Morales Mylene Gabriela Pérez Cosentino Lilith Cristina Mayorga Alcaraz
Fecha de publicación:	1-oct-2020
Resumen:	Se muestra un estudio que describe los diferentes procesos didácticos en el desarrollo de destrezas de lectura en niños y niñas del Primer año de E.G. Básica, con el propósito de mejorar la calidad de enseñanza de las destrezas de la lectura, mediante la aplicación de un proceso didáctico compuesto por el método silábico. El objetivo principal fue analizar los procesos didácticos en las destrezas lectoras en infantes. La metodología empleada para el análisis de la información fue a través del sistema de mesa redonda donde lo autores expresaron, además, la búsqueda se realizó mediante sistemas acreditados y bases de datos cualificadas certificadas acerca de la variable de las destrezas de la lectura. Como resultados se concluye el Método Silábico como el principal método de enseñanza y aprendizaje significativo del desarrollo de las destrezas de lectura, la metodología de investigación descriptiva ayuda al análisis de los procesos necesarios para adquirir habilidades lectoras y su influencia docente.
URI:	http://repositorio.dicendado.org/handle/123456789/281
Aparece en las colecciones:	Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, Horizontes Vol. 4 Núm. 16 (2020)

Archivos en este ítem:

Archivo	Descripción	Tamaño	Formato
Artículo_No_21.pdf		682,25 kB	Adobe PDF
Artículo_No_21.htm		132,55 kB	HTML
Artículo_No_21.apub		30,66 kB	EPUB

La problemática presente en la actualidad trata que los docentes en la educación inicial no poseen un **proceso didáctico apropiados para el desarrollo de las destrezas lectoras**, considerando que en este nivel los infantes se encuentran iniciando el **proceso lector**, la didáctica ha tenido **diversos cambios durante su aplicación**, debido que de que los **estudiantes logren un aprendizaje adecuado e importante a lo largo de su vida estudiantil**, siendo **importante para la enseñanza aprendizaje donde se constituye como una disciplina mucho antes que la pedagogía**. Las

Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia Unemi*, 12(30), 143-159.
<https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/>



CIENCIA UNEMI

Revista Ciencia Unemi
ISSN: 2528-7737
ciencia_unemi@unemi.edu.ec
Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Santi-León, Fabricio
Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios
Revista Ciencia Unemi, vol. 12, núm. 30, 2019, Mayo-, pp. 143-159
Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Deposítalo en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=582661249013>

► Cómo citar el artículo
► Número completo
► Más información del artículo
► Página de la revista en redalyc.org

Redalyc.org
Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Importancia del desarrollo integral infantil

El desarrollo infantil y la educación inicial no deben ser abordados como fragmentaciones etarias sin relación con todo el ciclo de vida. Todo lo que se haga o deje de hacer en los primeros años de una persona, repercute a lo largo de toda su vida. Se entiende que el desarrollo integral infantil es un proceso interactivo de maduración que resulta de una progresión ordenada de desarrollo de habilidades perceptivas, motoras, cognitivas, de lenguaje, socio-emocionales y de autocontrol (Ponce, 2006). Este

ANEXOS 2. Instrumento de Investigación “GuíaS no participativa”



**UNIVERSIDAD TECNICA DE MACHALA
CARRERA DE EDUCACION INICIAL II**

Guía de observación a docentes de subnivel inicial II, de 4 a 5 años.

Tema: Metodología juego trabajo para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de subnivel II.

Objetivo: Determinar la importancia de la Metodología juego-trabajo para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños del subnivel II del Centro Educativo Dr. Camilo Gallegos Dominguez de la ciudad de Machala.

Instrucción:

Siempre	S	A veces	AV	Nunca	N
---------	---	---------	----	-------	---



INDICADORES	S	AV	N
METODOLOGIA JUEGO TRABAJO			
1.- ¿Aplica la Metodología Juego Trabajo en la jornada de clase?			
2.- ¿Durante la jornada de clases evidencia los momentos de la metodología de juego trabajo?			
3.- ¿Utiliza la experiencia de aprendizaje y sus momentos con los niños?			
4.- ¿Aplica las orientaciones para la organización de los ambientes de trabajo?			
5.- ¿Demuestra durante las clases las características de desarrollo de destrezas?			
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO			
6.- ¿Evidencia en sus actividades los tipos de aprendizaje?			
7.- ¿Aplica el modelo constructivista en el aula?			
8.- ¿Cumple con su Rol del Docente según el Modelo Constructivista en su jornada de trabajo?			
9.- ¿Utiliza estrategias del Modelo Tradicionalista?			
10.- ¿Planifica experiencia de aprendizaje?			
11.- ¿Utiliza los rincones de aprendizaje en sus jornadas diarias?			



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL II

Guía de observación a estudiantes de Subnivel Inicial II, de 4 a 5 años.

Tema: Metodología juego trabajo para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de subnivel II.

Objetivo: Determinar la importancia de la Metodología juego-trabajo para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños del subnivel II del Centro Educativo Dr. Camilo Gallegos Domínguez de la ciudad de Machala.

Siempre	S	A veces	AV	Nunca	N
---------	---	---------	----	-------	---

Indicadores	S	AV	N	OBSERVACIONES
METODOLOGIA JUEGO TRABAJO				
1. ¿El niño juega durante la jornada de trabajo?				
2. ¿El niño participa en las actividades durante la jornada?				
3. ¿El niño reconoce el momento de orden al finalizar la jornada?				
4. ¿El niño interactúa en la socialización de la jornada de trabajo?				
5. ¿El niño demuestra confianza y empatía con maestra?				
6. ¿Utiliza los recursos y materiales según su funcionalidad?				
7. ¿Recuerda a la maestra el tiempo de la actividad?				
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO				
8. ¿Interactúa en los rincones de aprendizaje?				
9. ¿El niño es independiente al realizar sus necesidades biológicas?				
10. ¿Se siente independiente al realizar tareas biológicas?				
11. ¿Presta atención a las órdenes para ejecutar las tareas?				
12. ¿Preguntas y responde mientras trabajo en la jornada?				

ANEXO 3: Instrumento de Investigación “Guía de Observación”



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL II

Guía de observación a docentes de Subnivel Inicial II, 4 a 5 años.

Tema: Metodología juego trabajo para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de subnivel II.

Objetivo: Determinar la importancia de la Metodología juego-trabajo para desarrollar el aprendizaje significativo en los niños del subnivel II del Centro Educativo Dr. Camilo Gallegos Domínguez de la ciudad de Machala.

Instrucción: Responder las respuestas correctas.

METODOLOGIA JUEGO TRABAJO

1.- ¿Conoce usted la definición de la metodología juego trabajo?

2.- ¿Usted conoce y aplica los momentos de la metodología juego trabajo?

3.- ¿Define a la experiencia de aprendizaje y sus momentos?

4.- ¿Escriba las orientaciones para la organización de los ambientes de aprendizaje?

5.- ¿Cuáles son las características de desarrollo de destrezas?

6.- ¿Cree importante trabajar con la metodología de rincones de aprendizaje?

Si

No

Tal Vez

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

7.- ¿Cuáles son los tipos de aprendizaje significativos?

8.- ¿Conoce la definición y las características del modelo pedagógico constructivista?

SI

NO

Tal Vez

9.- ¿Cuál es el Rol de Docente según en el Modelo de Constructivista?

10.- ¿Cuál es la diferencia entre el Modelo Constructivista y el Modelo Tradicionalista?
