



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**DISEÑO DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL
DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**MORA ALVAREZ KERLY MISHHELL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MORALES JUAREZ LIZETH MARIA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**DISEÑO DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL
DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**MORA ALVAREZ KERLY MISHHELL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MORALES JUAREZ LIZETH MARIA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**DISEÑO DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL
DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 A 5
AÑOS**

**MORA ALVAREZ KERLY MISHHELL
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MORALES JUAREZ LIZETH MARIA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

ESPINOZA CEVALLOS CARMEN ELIZABETH

**MACHALA
2023**

Titulación

por Lizeth Y Kerly

Fecha de entrega: 28-feb-2024 03:18p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2307231679

Nombre del archivo: Proyecto_de_titulaci_n_mora_morales_modificado_final.pdf (937.19K)

Total de palabras: 28464

Total de caracteres: 150234

Titulación

INFORME DE ORIGINALIDAD

2%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

2

repositorio.uti.edu.ec

Fuente de Internet

1%

3

Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS

Trabajo del estudiante

1%

4

repositorio.unae.edu.ec

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado

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

Las que suscriben, MORA ALVAREZ KERLY MISHHELL y MORALES JUAREZ LIZETH MARIA, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado DISEÑO DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, otorgan 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 tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran 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.

Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen 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.



MORA ALVAREZ KERLY MISHHELL

0705544393



MORALES JUAREZ LIZETH MARIA

0705997526



UNIVERSITAS
MAGISTRO-
RUM
ET SCHOLAR-
IUM

Dedicatoria

Quiero dedicárselo a mi bisabuela Zoila quien me hizo entender que a pesar de los días malos siempre hay que sonreír y aunque hoy por hoy no esté conmigo, sepa que me salvó varias veces con sus abrazos. También se lo dedico a mi mamá Miriam Patricia Alvarez Quilambaqui y a mi papá Manuel de Jesús Mora Deleg quienes confiaron en mí, con su apoyo emocional y económico, además por enseñarme a valorar cada uno de sus esfuerzos y poder ver a sus hijos siendo profesionales, y cómo olvidar a mis abuelos los más ansiosos y orgullosos de sus nietas por culminar la etapa universitaria porque ayudaron de la misma manera que mis padres. A mi hermana por ayudarme desde los inicios de mi carrera y crear material didáctico conmigo, te quiero, a mi hermano por ser mi apoyo emocional con sus ocurrencias y hacer cumplidos a mis manualidades. Por último, a mis amigos y amigas que compartieron el proceso a mi lado y por no, dejarme rendir hasta conseguir el título.

Mora Alvarez Kerly Mishell

El trabajo de titulación va dedicado a cada uno de los niños de mis practicas preprofesionales que ha sido la curita en mi corazón para seguir adelante, a mis padres y mis hermanos que me han acompañado en cada paso de mis estudios económica y emocionalmente, a mis amigas que fueron parte fundamental para no rendirme en este largo camino y han estado conmigo en todo momento. A la vez, a mí misma, por tener fuerza de voluntad al emprender un camino distinto al que había planificado, siendo esas amanecidas, llantos y enojos un resultado favorable de mi esfuerzo y determinación, de querer arriesgarme a intentar cosas que jamás imaginé realizar, así como a mi grupo favorito omega x con su canción "Dream" me enseñaron en este último año que a pesar las caídas siempre debemos levantarnos, porque cuando somos adultos todo se vuelve complicado todo y aumentan nuestras dudas pero es allí donde debemos tener esperanza y desechar nuestros miedos para seguir adelante

Morales Juárez Lizeth María

Agradecimiento

Queremos empezar agradeciendo a Dios por brindarnos sabiduría y salud en todo el proceso de estos 4 años de estudios, a nuestras familias y nuestros docentes por sus palabras de aliento para impulsarnos a continuar los estudios en la carrera de educación inicial, siendo la educación preescolar la primordial en la enseñanza de los menores. de igual manera, agradecer a la Lic. Carmen Elizabeth Espinoza Cevallos. Mgs. por su paciencia y apoyo en todo este proceso impulsándonos siempre a mejorar con su muestra de cariño y aprecio y al docente Lic. Rubén Arturo Lema Ruiz. Mg.Sc. por sabiduría y conocimiento que han sido primordial para la culminación de este trabajo.

**Kerly Mishell Mora Alvarez
Lizeth María Morales Juárez**

	Índice	de	contenido	
Dedicatoria.....				5
Agradecimiento				6
Índice de contenido.....				7
Índice de gráficos.....				10
Índice de tablas				10
Resumen				11
Abstract.....				12
Introducción.....				13
CAPÍTULO I: PROBLEMA				15
1.1. Contexto del objeto de estudio.....				15
1.1.2. Planteamiento del problema.....				15
1.2. Delimitación del problema.....				16
1.2.1. Formulación del problema				17
1.2.2. Problemas específicos				17
1.3. Objetivos de la investigación				17
1.3.1. Objetivo General.....				17
1.3.2. Objetivo Específicos				17
1.4. Hipótesis.....				18
1.4.1. Hipótesis General				18
1.4.2. Hipótesis Específicas.....				18
1.5. Justificación.....				18
CAPITULO II: DIAGNOSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO.....				20
2.1. Enfoques diagnósticos				20
2.1.1. Antecedentes de la investigación.....				20
2.2. Análisis del problema.....				22
2.2.1. Matriz de consistencia				22
2.2.2. Matriz de operacionalización de variables.....				23
2.3. Bases teóricas				26
2.3.1 Lúdica				26
2.3.1.1. Definición				26
2.3.1.2. Importancia de la lúdica				26
2.3.2. Características de la lúdica				27
2.3.2.1. Objetivo educativo				27
2.3.2.2. Experiencia significativa				29
2.3.2.3. Espontaneidad.....				29

2.3.3. Actividades lúdicas	30
2.3.3.1. Definición	30
2.3.3.2. Importancia de las actividades lúdicas	31
2.3.4. Aporte en el contexto educativo	32
2.3.5. Características de actividades lúdicas	33
2.3.5.1. Motivador	33
2.3.5.2. Motivación intrínseca	33
2.3.5.3. Motivación extrínseca.....	33
2.3.5.4. Colectivo	33
2.3.5.5. Creativo	34
2.3.6. Desarrollo integral	34
2.3.6.1. Desarrollo de destrezas	35
2.3.6.2. Desarrollo socioafectivo	35
2.3.6.2.1. Definición	35
2.3.6.2.2. Importancia	35
2.3.6.3. Desarrollo de habilidades motrices	35
2.3.7. Autonomía	36
2.3.7.1. Definición	36
2.3.7.2. Autonomía en las primeras edades	36
2.3.7.3. Educar en autonomía.....	37
2.3.7.4. La autonomía y la educación Inicial	38
2.3.8. Desarrollo Madurativo de la autonomía.....	38
2.3.8.1. Desarrollo psicomotriz	39
2.3.8.2. Desarrollo del lenguaje.....	40
2.3.8.3. Desarrollo cognitivo	41
2.3.8.4. Desarrollo socioafectivo	41
2.3.9. Autonomía en la Educación Inicial	42
2.3.9.1. Educación	42
2.3.9.2. Función de la educación inicial.....	42
2.3.9.3. Currículo- Educación Inicial 2014	43
2.3.9.4. Método Juego- trabajo.....	43
2.3.9.5. Docentes y su vocación	44
2.3.9.6. Familia en el desarrollo de la autonomía	45
2.3.9.6.1. Papel de los padres en el desarrollo autónomo de sus hijos ...	45
2.3.9.6.2. Sobreprotección familiar.....	46
2.4. Descripción del proceso diagnóstico	46

2.4.1. Nivel de investigación.....	46
2.4.2. Diseño de investigación	46
2.4.3. Población y muestra	47
2.4.3.1. Población	47
2.4.3.2. Muestra.....	47
2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
2.5.1. Pilotaje.....	48
2.6. Análisis de la información Estadística	49
2.6.1. Análisis de la encuesta aplicada	49
2.6.2. Análisis de los resultados de la guía de observación	54
2.6.3. Análisis de los resultados de la lista de cotejo dirigida a los niños	58
Capitulo III: PROPUESTA INTEGRADORA	63
3.1. Introducción	63
3.2. Descripción de la propuesta	64
3.3. Objetivos de la propuesta	66
3.3.1. Objetivo general	66
3.3.1.2. Objetivo específico.....	66
3.3.2. Actividades	68
3.4. Fases de implementación (Planificación, ejercicio y valorización).....	95
3.4.1. Fase de construcción (Planificación, ejercicio y valorización)	95
3.4.2. Fase de socialización (con los directivos y docentes de la institución) ...	95
3.5. Recursos logísticos	96
Capitulo IV: VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD	97
4.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.....	97
4.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta.....	98
4.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta	98
4.4. Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta.....	98
Conclusiones.....	99
Recomendaciones.....	100
Referencias Bibliográficas	101
Anexos.....	107

Índice de gráficos

Gráfico 1 Encuesta a docentes.....	53
Gráfico 2 Guía de observación a docentes	56
Gráfico 3 Lista de cotejo a niños.....	59

Índice de tablas

Tabla 1 Matriz de consistencia.....	22
Tabla 2 Matriz de operacionalización de variables.....	23
Tabla 3 Población y muestra.....	47
Tabla 4 Encuesta a docentes	52
Tabla 5 Guía de observación a docentes.....	55
Tabla 6 Lista de cotejo a niños	58

Resumen

La presente investigación nace tras la observación realizada en las prácticas preprofesionales en las instituciones educativas Vicente Rocafuerte y Oscar Efrén Reyes en el período académico 2023 D-1 en el área de educación inicial subnivel II inicial 2. El estudio tiene como título el "Diseño de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años, planteando como objetivo general: analizar la deficiente aplicación de actividades lúdicas en relación con el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2. La metodología seleccionada para este trabajo fue un enfoque cuantitativo, con un nivel relacional y un diseño no experimental; contando con la aplicación de tres instrumentos de investigación, dos de ellos fueron dirigidos a las docentes que ejercen en el área de educación inicial subnivel II inicial II contando con una guía de observación y una encuesta, la misma que cuenta con preguntas introducción abiertas y cerradas; el instrumento que se aplicó a los infantes fue una lista de cotejo a una muestra de 4 docentes y 48 alumnos; obteniendo un resultado negativo sobre la no aplicación de las actividades lúdicas en sus actividades diarias, destacando la poca autonomía que poseen los niños al realizar sus trabajos académicos para la adquisición de las destrezas especificadas en el currículo de educación inicial 2014 en el ámbito de identidad y autonomía. Finalmente, se diseñó una guía con actividades lúdicas, dirigida a las maestras del nivel inicial. Para la comprensión y ejecución de las actividades propuestas en la guía se socializará con docentes y autoridades con la finalidad de desarrollar en los infantes sus habilidades autónomas, obteniendo como resultado un favorable desenvolvimiento en cualquier situación de la vida cotidiana donde requiera mayor nivel de independización.

Palabras Claves: Actividades lúdicas, Autonomía, Metodología juego-trabajo, Currículo de educación inicial.

Abstract

The present investigation was born after the observation made during the pre-professional practices in the Vicente Rocafuerte and Oscar Efrén Reyes educational institutions during the 2023 D-1 academic period in the area of initial education sub-level II initial 2. The study is titled "Design of a guide of playful activities for the development of autonomy in children from 4 to 5 years old, with the general objective of analyzing the deficient application of playful activities in relation to the development of autonomy in children from 4 to 5 years old in initial level 2. The present investigation was born after the observation made during the pre-professional practices in the Vicente Rocafuerte and Oscar Efrén Reyes educational institutions during the 2023 D-1 academic period in the area of initial education sub-level II initial 2. The study is titled "Design of a guide of ludic activities for the development of autonomy in children from 4 to 5 years old, with the general objective: to analyze the deficient application of ludic activities in relation to the development of autonomy in children from 4 to 5 years old in the initial level 2. The methodology selected for this work was a quantitative approach, with a relational level and a non-experimental design; with the application of three research instruments, two of them were directed to teachers who work in the area of early childhood education sub-level II with an observation guide and a survey, which has open and closed introductory questions; the instrument that was applied to the infants was a checklist to a sample of 4 teachers and 48 students; obtaining a negative result on the non-application of play activities in their daily activities, highlighting the little autonomy that children have when performing their academic work for the acquisition of the skills specified in the curriculum of early education 2014 in the area of identity and autonomy. Finally, a guide with playful activities was designed for early childhood teachers. For the understanding and execution of the activities proposed in the guide will be socialized with teachers and authorities in order to develop in infants their autonomous skills, obtaining as a result a favorable development in any situation of daily life where it requires a higher level of independence.

Key words: Play activities, Autonomy, Play-work methodology, Early education curriculum.

Introducción

El proyecto de investigación “Diseño de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años”, surge de la problemática observada en las prácticas preprofesionales; dando en evidencia la falta de aplicación de las actividades en base a la lúdica por parte de las docentes en sus clases para enseñar diferentes contenidos y uno de ellos promover el desarrollo autónomo de los niños. Por tanto, ante lo evidenciado se realizó un estudio bibliográfico desde diferentes aspectos donde se afirma contribuciones positivas al desarrollo de los infantes y cómo favorece a la metodología de la enseñanza-aprendizaje que utiliza las maestras.

A continuación, se aplicaron diferentes instrumentos de investigación donde se corroboró el poco uso de actividades lúdicas por parte de los educadores y a partir de este punto fue necesario investigar los beneficios de emplear la lúdica en las diferentes actividades planeadas por el profesional de educación inicial. Contando con una estructura de cuatro capítulos:

En el primer capítulo se abordó la delimitación del problema de estudio el cual es la falta de aplicación de actividades lúdicas en los trabajos continuos de los infantes de educación inicial subnivel II inicial II en los establecimientos educativos “Oscar Efrén Reyes” y “Vicente Rocafuerte” ubicadas en la Provincia del Oro en el cantón El Guabo y Pasaje. De este modo, se estableció el problema, los objetivos y las hipótesis generales como específicas de la presente investigación.

El segundo capítulo abordó temas relacionados con el estudio donde se presentan los antecedentes internacionales y nacionales de investigación, igual que las matrices de consistencia y operacionalización de las variables. Para fundamentar la investigación se redactó las bases teóricas de las dos variables: actividades lúdicas y desarrollo de la autonomía, con los diferentes aportes según los contenidos se realizó una revisión bibliográfica de 26 artículos científicos seleccionados desde las bases de datos. Para finalizar este capítulo se definió el diseño de investigación el mismo que corresponde a ser no experimental bajo un enfoque cuantitativo, a su vez se estableció la población, muestra, técnicas e instrumentos.

A partir del tercer capítulo, se abordó el desarrollo de la propuesta integradora misma elaborada a partir de los análisis estadísticos de los instrumentos aplicados con anterioridad a docentes como a los niños de educación inicial Subnivel II inicial II y respecto al resultado

se planificó una guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía, la misma presentó fundamentación teórica acerca de la lúdica puesto que es el soporte en la que se asocian estas actividades para la autonomía.

Finalmente, el cuarto capítulo detalla la valoración de factibilidad a cerca de la propuesta planteada, la cual consta de diferentes dimensiones como técnica, económica, social y ambiental así afianzando viabilidad de la implementación, en este mismo espacio se adjuntaron las conclusiones y recomendaciones. Terminando así el trabajo con las referencias bibliográficas y sus respectivos anexos.

CAPÍTULO I: PROBLEMA

1.1. Contexto del objeto de estudio

El objeto de estudio de esta investigación residió en las observaciones que se realizan en nuestras prácticas preprofesionales, evidenciándose en ellas la falta de implementación de las actividades lúdicas en las aulas de clase por parte de los docentes lo cual no se ha podido visualizar el desarrollo autónomo de los niños de educación inicial subnivel 2 en la institución educativa de EGB “Vicente Rocafuerte” y la escuela de EGB “Oscar Efrén Reyes” ubicadas en el cantón Pasaje y El Guabo.

1.1.2. Planteamiento del problema

La deficiente aplicación de actividades lúdicas puede provocar en los niños falencias en el desarrollo de su autonomía, teniendo en cuenta que los niños no toman decisiones por iniciativa propia lo que demuestra que aún no han desarrollado su autonomía acorde a su edad, por ello el siguiente estudio se enfoca en el diseño de una guía de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II.

En primer lugar, las actividades lúdicas son conocidas como aquellos juegos educativos fundamentales para fomentar el aprendizaje y el desarrollo integral de los pequeños e incluida su autonomía. Así mismo, la inclusión de actividades basadas en la lúdica ayuda a la estimulación de la curiosidad y la exploración permitiéndoles desarrollar la capacidad de buscar respuestas y soluciones por iniciativa propia, las mismas que al haber sido generadas por sí mismos aprenderán a evaluar las situaciones y sus consecuencias para elegir de manera apropiada una solución.

Además, las actividades lúdicas se pueden realizar de manera cooperativa facilitando la comunicación y la colaboración con todos sus compañeros; el poder desarrollar estas habilidades sociales se hacen esenciales en su autonomía dado que le permiten interactuar con otros por lo tanto toman conciencia que dependen de sí mismos en diversos contextos. A su vez, es importante desarrollar la autonomía a medida que crecen los niños porque aprenden a realizar tareas sencillas por sí mismos, como acciones rutinarias (vestirse, recoger sus juguetes, aseo personal) mientras que en niveles posteriores adquirirán habilidades más complejas y toman decisiones más significativas en su evolución como individuo.

Por otra parte, el desarrollo de la autonomía se define como un proceso continuo que permite al niño asumir responsabilidades y toma de decisiones acorde a su edad y de igual manera es un proceso de adquisición para su formación integral fortaleciendo su autoconfianza.

Asimismo, los niños tendrán acciones donde necesite una solución y el mismo desarrollará su capacidad cognitiva y el pensamiento divergente para dar solución ante la problemática planteada.

En Ecuador, se manifiesta la influencia de la sobreprotección familiar en el niño para que estos desarrollen su autonomía, una problemática que afecta principalmente a los primeros años de su vida escolar obstaculizando así el desarrollo del proceso de enseñanza–aprendizaje, volviéndose en un factor limitante en el rendimiento académico, puesto que los niños por presentar actitudes de maduración deficiente como: nerviosismo, inseguridad y susceptibilidad, tienden a distorsionar el normal desenvolvimiento escolar (Anchundia y Navarrete, 2021). Por ello, se debe tener un balance entre cuidar y sobreproteger a sus hijos.

Es importante desarrollar la autonomía para que puedan hacer sus propias acciones de higiene, alimentación, socialización. Por otra parte, el docente debe crear un ambiente donde pueda independizarse el niño con libertad de elegir según su gusto, y también hay que resaltar que la autonomía favorece la conducta que apoya al niño a ser más independiente y poder tomar sus propias decisiones con esa confianza desde un inicio y aceptación.

En la educación inicial internacional, uno de los principales retos es el sistema educativo, esto es, que ayuda a generar cambios a beneficios de los niños mediante actividades lúdicas porque les permite potenciar habilidades y destrezas esenciales. Sin embargo, aunque se tenga presente el aplicar la lúdica en las jornadas de clases tienden a quedar en simples propuestas y no se llegan a ejecutar, y aun así manifiestan prevalecer la educación de la primera infancia para dar posibilidades de calidad de vida (Tuárez & Tarazona, 2022). El juego resulta esencial en la educación para crear ambientes seguros que proporcionen aprendizajes significativos.

Así mismo, a nivel mundial se ve afectado el desenvolvimiento del niño por causas como la sobreprotección por exigir cuidar a los más pequeños y suele pasarse del límite afectando al desarrollo integral de sus hijos quienes a un futuro pueden presentar inconvenientes tanto a nivel social, psicomotriz, lenguaje y cognitivo.

1.2. Delimitación del problema

En el transcurso de las practicas preprofesionales correspondientes en el periodo 2023-D1, realizadas en el en la institución educativa de EGB “Vicente Rocafuerte” y la escuela de EGB “Oscar Efrén Reyes” ubicadas en el cantón Pasaje y El Guabo, se evidenció que los docentes

de educación inicial subnivel 2 no implementan actividades lúdicas en los trabajos diarios de los infantes, por lo cual impide a un correcto desarrollo de autonomía y esto a su vez va a ir limitando su desarrollo integral y motivación al realizar ciertas actividades escolares como de su vida diaria. De acuerdo con esta observación surgió la idea a investigar sobre la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la autonomía.

1.2.1. Formulación del problema

El interés por investigar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años de educación inicial subnivel II surgió en las prácticas preprofesionales que, mediante observaciones realizadas en las clases impartidas por los docentes a cargo, se evidenció una deficiente incorporación de actividades para lograr un desarrollo integral, lo que resulta en una problemática en la educación preescolar porque prevalecen metodologías tradicionalistas en las instituciones educativas, lo que incide en una carencia de niños con pensamientos críticos y autónomos.

¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la fundamentación teórica de las actividades lúdicas con relación al desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2?
- ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas con el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2?
- ¿De qué manera se relacionan las actividades lúdicas con el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

Analizar la deficiente aplicación de actividades lúdicas en relación con el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2.

1.3.2. Objetivo Específicos

- Examinar la fundamentación teórica de las actividades lúdicas y la relación con el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2.
- Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2.
- Diseñar una guía de actividades lúdicas con relación al desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2.

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis General

Existe una eficiente aplicación de actividades lúdicas en relación con el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2.

1.4.2. Hipótesis Específicas

- Existe una fundamentación teórica de las actividades lúdicas y la relación con el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2.
- Existe relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2.
- Con la implementación de una guía de actividades lúdicas se mejora del desarrollo en relación con la autonomía en los niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2.

1.5. Justificación

La presente investigación se fundamentó en la observación dada desde las prácticas preprofesionales realizadas en las instituciones educativas infantiles permitió visualizar que existe por parte de las docentes una deficiente aplicación de actividades lúdicas, mismas que son un factor indispensable en la enseñanza-aprendizaje de los niños de educación inicial subnivel II, por lo tanto al ser una deficiencia retrasa el desarrollo de los infantes, siendo más afectado el desarrollo de su autonomía trayendo consigo falta de expresión, comunicación, resolución de problemas por sí mismo, dependencia, baja autoestima, etc.

De igual forma, considerando el poco desarrollo autónomo de los niños es muy notable en los últimos años y se evidenció de forma creciente tras ocurrir la pandemia del covid-19 y más la sobreprotección por parte de los padres ocasionó un gran retraso en el desarrollo de su autonomía dejando así mucho más vulnerables a los niños a la dependencia física de un adulto al realizar sus actividades personales y extra personales, impidiendo y pausando su desarrollo de aprendizaje. Por ello, los docentes deben aplicar actividades basadas en la lúdica para que favorezcan al desarrollo de la autonomía mediante trabajos dirigidos al juego, es decir, se recomienda propiciar actividades para que los infantes aprendan y construyan aprendizajes significativos.

Es oportuno, mencionar que el estudio de investigación resultó viable misma que posee fuentes teóricas necesarias para el desarrollo de la investigación con base a ellas se logró fundamentar los contenidos referente a que desea proveer conocimiento, además, no presenta alta demanda en recursos económicos por lo que fue factible realizarla inclusive se

cuenta con el permiso de las docentes de aulas correspondientes a Subnivel II, en la institución educativa de EGB “Vicente Rocafuerte” y la escuela de EGB “Oscar Efrén Reyes” mismas entidades que tiene un convenio con la Universidad Técnica de Machala.

El mismo estudio benefició a cuyas docentes ejercen en las instituciones educativas de educación inicial subnivel II, mediante el apoyo y guía de un recurso metodológico el cual conlleva actividades apegadas a la lúdica, cuyas mediante su aplicación permitió el favorecimiento a nivel autónomo en los niños e independientemente goce en la participación de la utilización de este recurso metodológico fomentado en la lúdica. El estimar el desarrollo de la autonomía para el aprendizaje es relevante porque les ofrece independencia, potencia su pensamiento crítico, resuelve problemas sencillos, es decir, el infante podrá afrontar y buscar soluciones ante una situación de dificultad mientras que un niño dependiente necesitará ayuda de alguien más.

El proyecto de titulación contó con beneficios metodológicos de tal manera que permitió una observación más amplia en la aplicación y distribución de las actividades lúdicas garantizando un mejor desempeño en el desarrollo de la autonomía de los menores, apoyándose en estrategias innovadores que mejoraron e incluyeron la lúdica en las planificaciones micro curriculares como parte esencial de su aprendizaje. Al mismo tiempo nuestro estudio abre camino para futuras investigaciones sobre otras metodologías que ayuden al desarrollo autónomo infantil.

Finalmente, el estudio en mención permitió un nuevo conocimiento teórico sobre las dos variables planteadas, con un mejor pensamiento crítico sobre lo importante de una buena aplicación de actividades lúdicas en las aulas de clase mismas que contribuyeron a un eficaz desarrollo de la autonomía en los niños desde tempranas edades. Por ello, a nivel profesional, será de gran aporte para proveer y potenciar nuevos conocimientos a los docentes de las instituciones educativas para abandonar los métodos tradicionalistas y mejorar la calidad educativa permitiendo el paso a nuevas innovaciones educativas y curriculares.

CAPITULO II: DIAGNOSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

2.1. Enfoques diagnósticos

2.1.1. *Antecedentes de la investigación*

A nivel nacional se tomó en cuenta la investigación (Sánchez, 2022). Titulada “Actividades lúdicas como material alternativo en las habilidades motrices básicas en escolares de educación inicial teniendo como objetivo conocer la incidencia que pueden tener las actividades lúdicas desarrolladas con materiales alternativos sobre las habilidades motrices básicas. El estudio fue realizado con un enfoque de carácter cualitativo bajo el corte longitudinal, utilizando como instrumento un test de 3JS (test de coordinación motriz) en los niños de educación inicial demostrando un resultado positivo a la eficacia que tienen las actividades lúdicas, permitiendo adaptarse a las necesidades y características de los infantes volviendo las actividades escolares más divertidas contando con una participación colaborativa.

Así mismo, el estudio realizado por (Burgos y Valencia, 2022). Teniendo como título “La autonomía y el juego en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación inicial particular “ternuras””, su objetivo primordial es analizar la relación entre autonomía y el juego en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Particular “Ternuras””, con una metodología inductiva y un enfoque cuali-cuantitativa. La implementación de instrumentos utilizados en esta investigación fue: entrevista, encuesta y una ficha de observación que provocaron como resultado la falta de actividades lúdicas para un buen desarrollo de autonomía al realizar sus trabajos escolares para su evolución. Finalmente, como conclusión del trabajo se evidenció muchos de los beneficios que llegan a tener la implementación de una guía didáctica de actividades lúdicas para una reorganización e innovación de la enseñanza-aprendizaje de los infantes en las instituciones educativas.

De igual forma, la investigación realizada (Balón y Vera, 2023). Titulada “Actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años” cuyo objetivo general es determinar la importancia del uso de las actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía con un enfoque cualitativo de carácter descriptivo, mediante la utilización como técnica principal una observación y entrevista semiestructurada, tomando como técnicas la observación y una entrevista semiestructurada cada una aplicando sus instrumentos determinados. Como resultado, las actividades lúdicas obtuvieron un gran aporte en las actividades cotidianas de los infantes mejorando aspectos sociales y comunicativos. Finalizando, en su aprendizaje se fortalecerá su desarrollo motriz, cognitivo, afectivo y de lenguaje de una manera mucho más motivadora y efectiva teniendo de la mano al desarrollo autónomo siendo clave en su desarrollo personal.

A nivel internacional, se tomó como referencia investigativa de Quezada y Rodríguez (2019). En su trabajo de titulación plantearon un estudio sobre el “Método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Mundo en acción” realizado en la ciudad de Huanchaco del país Perú, su objetivo fue determinar la influencia del método lúdico en la autonomía para ello utilizaron como instrumento la guía de observación para los infantes y una guía de entrevista para los padres de familia y docentes. El enfoque de la presente investigación es cualitativo y su metodología aplicada descriptiva dando como resultado un gran efecto de la influencia del método lúdico en el desarrollo autónomo de los alumnos puesto que brinda las oportunidades y buen desenvolvimiento para la ejecución de sus trabajos.

Del mismo modo, se tomó como referencia al trabajo de titulación de (García, 2023) denominado “Actividades lúdicas y el desarrollo de autonomía en estudiantes de educación inicial I, El Porvenir – 2022”. Su objetivo fue determinar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de autonomía de estudiantes de educación inicial, la misma fue realizada desde un tipo básico y bajo un diseño descriptivo correlacional, mediante un enfoque cuantitativo y de corte transaccional para el desarrollo de este proyecto se aplicaron dos instrumentos: una guía de observación y una lista de cotejo para medir las actividades lúdicas y la autonomía a 60 niños de la entidad mencionada, obteniendo como resultado una relación directa y significativa entre ambas variables por lo tanto, si existe más implementación de actividades lúdicas, los alumnos lograrán con mayor factibilidad su desarrollo autónomo.

De la misma forma, el proyecto investigativo “Desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 5 años en la institución educativa 272-Nuevo Progreso, San Martín, 2020” elaborado por (Huaman, 2022). El presente estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental puesto que, busca determinar el nivel del desarrollo de la autonomía en los pequeños, se realizó una observación a la muestra de población y como instrumento utilizado es fue una guía de observación la cual consistió en tres dimensiones y treinta ítems. En los resultados manifiesta que los estudiantes presentan el 8% niveles previstos, el 80% niveles en proceso y el 12% niveles inicio, también se puede evidenciar que presentan el 88% en previsto y el 12% niveles proceso, y por medio de la tabulación se observa que estas diferencias son estadísticamente significativas ($p < 0,05$), por consiguiente, es evidente que los pequeños de 5 años de edad desarrollan su autonomía acorde a su proceso evolutivo y es por ello que es fundamental realizar con frecuencia actividades que permitan el desarrollo de la misma.

2.2. Análisis del problema

2.2.1. Matriz de consistencia

Título: Diseño de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II			
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIBLES
¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II?	Analizar la aplicación de actividades lúdicas en relación con el desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II.	Existe una eficiente aplicación de actividades lúdicas con relación al desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II.	Actividades Lúdicas
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTEIS ESPECÍFICAS	
¿Cuál es la fundamentación teórica de las actividades lúdicas con relación al desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II?	Analizar la fundamentación teórica de las actividades lúdicas y la relación con el desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II.	Existe una fundamentación teórica de las actividades lúdicas y la relación con el desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II.	Desarrollo de la Autonomía
¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas con el desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II?	Determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II.	Existe relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II.	
¿Qué guía de actividades lúdicas se relacionan con el	Diseñar una guía de actividades lúdicas con	Con la implementación de una guía de	

desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II?	relación al desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II.	actividades lúdicas se mejora del desarrollo en relación con la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II.	
---	---	--	--

Elaborado por: Mora y Morales (2023)

2.2.2. Matriz de operacionalización de variables

Título: Diseño de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II				
Variables	Concepto	Dimensiones	Indicadores	Técnica/ Instrumento
Actividades lúdicas	Estas actividades lúdicas conocidas también como estrategias de aprendizaje han tenido un reconocimiento progresivo por su gran función en las actividades escolares diarias evolucionando principalmente las etapas de desarrollo infantil, como lo son las áreas de desarrollo motriz, cognitivo, lenguaje y socio afectivo permitiendo visualizar varios cambios en sus habilidades. (Caballero, 2021).	Lúdica	-Objetivo educativo -Experiencia significativa - Espontaneidad	Encuesta/ Cuestionario

		Desarrollo integral	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollo de destrezas -Desarrollo socioafectivo -Desarrollo de habilidades motrices 	
		Características de actividades lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> -Motivador -Colectivo -Creativo 	
Desarrollo de autonomía	El desarrollo de la autonomía es un proceso continuo donde el sujeto lleva a cabo acciones de manera autónoma, esta refiere a la habilidad de ser autosuficiente teniendo la capacidad de pensar por sí mismo, resolver problemas y reconociendo sus propias capacidades a nivel cognitivo, físico y social.	Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía en las primeras edades - Educar en autonomía - La autonomía en la educación Inicial 	Observación/ Lista de Cotejo

	(Fonseca, et al., 2020)	<p>Desarrollo Madurativo de la autonomía</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo psicomotriz - Desarrollo del lenguaje - Desarrollo cognitivo - Desarrollo socioafectivo 	
		<p>Autonomía y Educación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Currículo de educación inicial 2014 - Docentes y su vocación - Familia en el desarrollo de la autonomía 	

Elaborado por: Mora y Morales (2023)

2.3. Bases teóricas

2.3.1 Lúdica

2.3.1.1. Definición

Para empezar, la aplicación de la metodología lúdica en el contexto del desarrollo infantil principalmente se debe dar conocer la importancia que posee la misma en la evolución que van teniendo los niños principalmente desde los primeros años de vida donde empieza su involucración a acciones primero de entretenimiento y descubrimiento que realiza de una manera más divertida y amena al momento de comenzar una nueva experimentación de estas acciones a través de objetos concretos.

La lúdica proviene del latín “ludus” tomando el nombre de “juego” (Real Academia Española, s.f., definición 1). La ludica es dicha acción que realizan los niños desde el inicio de sus vidas como parte esencial de su desarrollo evolutivo permitiendo un desenvolvimiento exploratorio de los menores a través de sus sentidos (vista, olfato, gusto, tacto y oído) y desarrollando de una manera favorable su imaginación al punto de ir desenvolviéndose en distintas áreas.

Tomando en cuenta, el término ludificar hace referencia a la aplicación tanto de técnicas o acciones propias de dinámicas atractivas utilizadas en las actividades escolares obteniendo como beneficio la participación activa de los infantes al momento de la ejecución de la misma (Real Academia Española, s.f., definición 2). De tal manera, facilita su aprendizaje de una manera más efectiva y con buenos resultados.

De acuerdo con lo expuesto, la implementación de este ambiente lúdico en edad temprana propicia la motivación de los infantes para las expresiones que genere en el día a día con su entorno favoreciendo en ellos un grado de motivación para la experimentación de nuevos conocimientos despertando así su curiosidad por el entorno que lo rodea creando de esta manera lazos de afectividad y desarrollando su autonomía.

2.3.1.2. Importancia de la lúdica

Debido a la importancia de la lúdica en los infantes esta debe ser de manera progresiva en su desarrollo de competencias y habilidades que forman en toda su niñez. Estas destrezas se forman mediante su práctica diaria en distintos ámbitos que apoyen su crecimiento mediante la interacción sensorial, que se pueden desarrollar en su entorno familiar, educativo o social.

Es así como la lúdica es uno de los medios con mayor impacto en los niños para desarrollar nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia. Con el juego amplían sus conocimientos mediante las vivencias que experimentan en su día a día, despertando así su

curiosidad, su pensamiento, la comunicación y razonamiento para hacer preguntas sobre algún tema específico del que tengan incógnitas (Caballero, 2021). Por eso se debe permitir al niño realizar esa acción lúdica que estimulará sus sentidos desde pequeños.

Por lo tanto, la lúdica es una estrategia muy favorable en el desarrollo infantil, por lo que va a permitir a los niños poder aprender de una forma más activa, participativa y placentera, así mismo al tiempo que interactúa con el entorno que lo rodea por medio de sus sentidos va explorando de una forma natural y divertida contribuyendo significativamente al desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Esta actividad es esencial para estimular su crecimiento integral y fomentar un entorno de aprendizaje positivo y enriquecedor.

De igual forma, el practicar la lúdica potenciaría al menor a una buena convivencia con las demás personas de su entorno. Además, mejorando sus emociones considerando que no se puede obligar a los niños, sino que se puede influenciar en su autocontrol de sentimientos y socio centrismo, inmerso entre los 4 y 5 años, edad fundamental para enseñar una autosuficiencia (Tuárez y Tarazona, 2022). Con apoyo de la lúdica esto se verá plasmado con el paso de los años que serán esenciales para probar su desempeño madurativo.

En este sentido la lúdica conlleva un gran estímulo en los infantes mediante cambios notorios cuando se trata de su desarrollo evolutivo permitiendo a los niños aprender con experiencias directas en un entorno seguro y agradable que proporcione nuevas iniciativas a la exploración, practicando habilidades emocionales y sociales. Es importante que los docentes fomenten la participación de la lúdica en los niños en edades tempranas para la elevar al máximo su progreso.

2.3.2. Características de la lúdica

Es importante resaltar las características que posee la lúdica para su implementación en las aulas de clase, enfocándonos primero, en función de un contexto de educación que debe tener un objetivo educativo este deberá ser flexible y por ende cumplirse, en segundo lugar, proporcionar una experiencia significativa que apoye a los conocimientos previos para poder aplicar nuevos conocimientos como un refuerzo, y tercero, la lúdica debe ser de manera espontánea y libre permitiendo a los infantes un mejor desarrollo integral.

2.3.2.1. Objetivo educativo

Para la implementación de la lúdica en el ámbito de educación se debe tener claro un objetivo educativo que aporte de manera favorable las actividades a realizar, teniendo en cuenta que

esto no se debe realizar al pie de la letra puesto que existirán factores externos que no permitirán la ejecución exacta de la misma.

Por lo que, con ayuda de la lúdica, se podrá realizar un cambio o una mejora a las instituciones educativas según las necesidades educativas que se vayan presentando a lo largo del ciclo escolar. De igual manera con el involucramiento de la lúdica que tiene como principal característica un objetivo educativo que plantea mejorar la calidad educativa de una manera paulatina acoplándose siempre a las actividades escolares por medio que tres dimensiones primordiales como lo son: un sentido de iniciativa, autocontrol de emociones y siempre con un aprendizaje muy significativo (León, et al., 2021). Se debe tener en cuenta que se deberá siempre cumplir determinadamente el objetivo educativo.

Por consiguiente, se debe tener en cuenta 3 dimensiones para que su ejecución sea clara y precisa al momento de su implementación y funcionamiento; en primera instancia tenemos que se debe dar un sentido de iniciativa, por lo que una ambientación grupal será esencial para la motivación de los niños al momento de realizar las actividades, se debe siempre motivar, alagar y felicitar al menor para poder incentivarlo de una manera favorable.

Por otra parte, se encuentra el autocontrol de emociones el cual es importante e indispensable dado que estas influenciarán de forma progresiva su conducta y más aún al momento de enfrentar problemas y así poder dominar frustraciones que le pueden provocar algunos ejercicios planificados en las actividades educativas y de su vida cotidiana como por ejemplo no poder ubicar correctamente sus juguetes, no alcanzar un objeto de su agrado y en algunos casos en lo educativo el no poder culminar sus trabajos escolares por falta de tiempo que conllevará a una mala realización de las mismas afectando su motivación.

Finalmente, según lo antes mencionado también se debe enseñar en las aulas de clase a través de un aprendizaje significativo el mismo que ayudará a cada infante a relacionar un conocimiento ya existente con uno recién adquirido, este tipo de aprendizaje busca entrelazar conocimientos que permitirán un mejor resultado y estímulo en los menores.

Dicho de otro modo, se debe estimular progresivamente a los menores a las actividades escolares, aunque al involucrar una recompensa o castigo tenemos que considerar la posición en el desarrollo conductual de cada infante, por lo que, al estimularlo con una recompensa, el niño se verá obligado a realizar actividades esperando algo a cambio haciendo una variación

en su conducta, ya que siempre manifestará la necesidad de incentivarse en realizar acciones sin iniciativa propia.

2.3.2.2. Experiencia significativa

Las experiencias significativas en la educación de los niños son fundamentales para motivar el aprendizaje a largo plazo y desarrollar la autodirección y la curiosidad. También ayudan a los niños a comprender el propósito del aprendizaje y cómo se relaciona con sus vidas y su crecimiento personal. Estas experiencias pueden influir en cómo los niños ven el mundo y su voluntad de aprender durante sus vidas.

Siendo así que a través de los años con el crecimiento de nuevos métodos innovadores incentivan al desarrollo de nuevas prácticas educativa para mejorar la calidad educativa. Los docentes con las nuevas innovaciones curriculares han desarrollado nuevas estrategias didácticas que se utilizan en los trabajos escolares consiguiendo con ellos mejores resultados en la enseñanza a través de un aprendizaje significativo que nutrirá aquellos conocimientos nuevos que llegarán con el nuevo aprendizaje y dependiendo al mismo se reforzará con un aprendizaje previo para su desarrollo (Caballero, 2021). Así mismo, incentivará a los niños mediante un reforzamiento con apoyo de juegos en sus actividades diarias.

Por lo tanto, gracias al avance de las innovaciones curriculares se ha destacado el uso de nuevas estrategias didácticas para implementar en los salones de clase como parte esencial en la metodología de un aprendizaje significativo que fomentara a cada infante en su proceso de enseñanza aprendizaje por medio de retroalimentaciones previas a nuevos conocimientos que serán impartidos por los docentes.

2.3.2.3. Espontaneidad

Al ejecutar la lúdica dentro de los salones de clase esta debe ser de una manera libre y espontánea puesto que, al ser una de las características esenciales de la misma que ayuda a enriquecer el desarrollo integral de los menores. La característica que tiene la lúdica viene de la mano con la creatividad al momento de realizar las planificaciones micro curriculares. Al momento de involucrar a la lúdica los trabajos diarios va a fomentar la libertad de expresión y espontaneidad que producirán motivación al momento de su ejecución tomando en cuenta varios aspectos estéticos, éticos, recreativos e innovadores que incentiven a los infantes para cumplir todo a cabalidad (Piedra, 2018). Por lo tanto, se debe tener en cuenta así mismo algunos factores que puedan incentivar o degenerar estos estímulos dados.

Teniendo en cuenta que al unificar la lúdica en el ámbito escolar esta debe contar con un grado de improvisación para una mejor ejecución de esta. Es decir, al momento que el docente planteé la lúdica en su aula de clase no debe verse obligado a realizar cabalidad por ciertos factores que puedan afectar lo antes planteado, sino más bien darle una variante que potencie una libre espontaneidad que permita a los infantes una mejor interacción y desenvolvimiento.

2.3.3. Actividades lúdicas

2.3.3.1. Definición

Al introducir la lúdica en las actividades escolares se va a fomentar un gran desempeño en los niños por lo que, al implementar la metodología juego trabajo en el ámbito educativo se potenciará su desarrollo madurativo logrando adquirir nuevas destrezas dependiendo a su estimulación temprana recibida y edad cronológica.

Es relevante recalcar que las actividades lúdicas, se vienen incrementando a lo largo de los años siendo estas estrategias motivadoras que involucran el juego como su principal enfoque. Estas actividades lúdicas conocidas también como estrategias de aprendizaje han tenido un reconocimiento progresivo por su gran función en las actividades escolares diarias evolucionando principalmente las etapas de desarrollo infantil, como lo son las áreas de desarrollo motriz, cognitivo, lenguaje y socio afectivo permitiendo visualizar varios cambios en sus habilidades (Caballero, 2021). Teniendo en cuenta que al implementar estas actividades en su ciclo escolar y su vida cotidiana tendrá una gran aceptación en su desarrollo infantil.

Es decir, las estrategias educativas son el producto de una actividad constructiva, creativa y experiencial del educador, pensadas con anterioridad al ejercicio práctico de la enseñanza, según las circunstancias y momentos de acción donde los procesos de enseñanza-aprendizaje se construyen bajo las competencias y dimensiones de la población reconociendo su historia, sus experiencias y sus condiciones y realidad.

Por estas razones las actividades lúdicas son aquellas actividades se aplican mediante el juego infantil que se desarrolla desde los primeros años de vida. Estas actividades estimulan su desarrollo obtenido por las experiencias que va descubriendo por medio de los sentidos (tacto, gusto, olfato, visual y auditivo), coordinación ojo-mano, coordinación motriz y al momento de involucrarlo en el contexto educativo despertará el interés por la ejecución de esta (Boza y Charchabal, 2022). Por lo tanto en las planificaciones escolares realizadas por los docentes estas actividades deben hacer sentir cómodos y motivador a los niños por lo que su principal motor será un juego intencionado.

2.3.3.2. Importancia de las actividades lúdicas

A medida que avanzan los años la educación ha sido reformada con innovaciones curriculares como la metodología juego-trabajo para facilitar el aprendizaje de los niños, demostrando que las actividades lúdicas son de suma importancia en la aplicación y ejecución de las actividades diarias que realizan los menores para desarrollar destrezas que serán aprendizajes que les servirán para su vida cotidiana y con ello su desarrollo de forma integral.

Del mismo modo, se debe señalar aquella importancia que poseen las actividades lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje. Ya que, estas actividades mencionadas se consideran estrategias didácticas para el aprendizaje de menores en las aulas de clase con la incorporación de nuevas metodologías para impartir conocimientos significativos mediante actividades recreativas que ayuden a despertar su curiosidad y razonamiento (Caballero, 2021). Por esta razón, ayuda a fomentar un pensamiento más crítico, un razonamiento lógico del mismo modo a un desarrollo creativo y motriz.

Por lo cual es necesario incidir en los factores positivos que conlleva la implementación y ejecución de estas actividades lúdicas en las planificaciones semanales que realizan los docentes para las clases impartidas a los infantes de preescolar por lo que, va a ayudarlos a tener una mejor convivencia, comunicación y un pensamiento divergente, lo que será vital para una buena evolución madurativa y en las acciones y decisiones que realice a diario.

Además, existen múltiples beneficios en los niños de preescolar con la incorporación de nuevas metodologías como lo son las estrategias lúdicas. Estas actividades enriquecen la enseñanza del docente y el aprendizaje que reciben los infantes mediante estos, desde un mejor desarrollo motriz fino y grueso hasta un mejor desarrollo cognitivo, que permite resolver problemas en su vida cotidiana desde su niñez hasta su adultez (Tuárez y Tarazona, 2022). Del mismo modo, no se debe olvidar que con estas nuevas implementaciones se potenciará el desarrollo socioafectivo.

A hora bien, se debe tomar en cuenta cada enseñanza y aprendizaje que se le impartirá a los infantes. La lúdica como tal tiene la involucración del juego, el mismo que permite un disfrute a los aprendizajes que se impartirán a lo largo del ciclo escolar, fomentando la motivador, comunicación oral que está inmerso en el desarrollo de su vocabulario y la interacción entre todos los infantes para así también el aprender y apoyar unos de otros en algunas dificultades que se lleguen a presentar (Boza y Charchabal, 2022). Tomando en cuenta, otras aplicaciones para facilitar el desarrollo de dichas actividades de manera motivadora y estimulante.

2.3.4. Aporte en el contexto educativo

Debido a, que al verse inmersas las actividades lúdicas en el contexto educativo se debe tener en cuenta algunos aportes de carácter significativos en las ejecuciones de las planificaciones semanales diseñadas por los docentes de educación inicial, tomando en cuenta las características principales que poseen las estrategias lúdicas las mismas que deben ser motivadoras, colectivas y de manera creativa para obtener un resultado positivo en el desarrollo de los infantes.

Es por ello, que los docentes de las instituciones educativas van reforzando cada vez más las metodologías de enseñanza. Si bien es cierto de acuerdo se aplican de acuerdo con las necesidades educativas específicas que puede a llegar a tener uno o un grupo de niños, tomando mucha más conciencia sobre aquellas reformas curriculares que se han venido implementando con apoyo de las actividades lúdicas para una enseñanza más amena y divertida (Piedra, 2018). Aunque no se apliquen como tal estas reformas se ha visto una gran aceptación y mejoría en las metodologías de enseñanza-aprendizaje de los infantes.

Por lo cual, se debe tener un equilibrio entre la lúdica y las actividades escolares. Permitiendo así, una mejor distribución de aprendizaje entre el juego y las destrezas que se toman en cuenta para la realización de aquellas tareas previamente planificadas por la docente contando con varios aspectos que deben tomarse en cuenta para una mejor ejecución de dichas actividades sin perder ni su fin pedagógico ni su grado de diversión.

Los materiales serán esenciales en las actividades lúdicas. Por este motivo, la lúdica aporta significativamente al contexto escolar, ya que permite abordar de manera mejor las actividades diarias permitiéndoles experimentar con instrumentos utilizados para una motivación principal adecuada para llamar la atención del niño y atrayéndolo mediante canciones, juegos recreativos, etc (Muñoz, et al., 2019). Así mismo, como se enseña y practica destrezas al niño, la lúdica nunca debe perder su función de entretener y divertir a los niños.

En otras palabras, cada docente deber ser creativo e innovador al momento de motivar a sus estudiantes. Las mismas que permitirán agilizar el proceso de adaptación o estimulación según el ciclo escolar iniciado o esté en proceso, cada motivación debe dar comodidad y felicidad a los infantes obteniendo un sentimiento de felicidad predispuesto para realizar aquellas actividades que se realizarán según las destrezas planificadas o las que reforzará el docente.

2.3.5. Características de actividades lúdicas

2.3.5.1. Motivador

Es necesario resaltar, que como primer acercamiento a las actividades lúdicas estas deben ser altamente motivantes. La motivación juega un papel esencial en el ámbito educativo por lo que es la primera interacción con el niño antes de dirigir una actividad preestablecida para enseñar y estimular un aprendizaje significativo, la comunicación, convivencia y libertad de experimentación (Parra, 2020). Por lo que, al realizar en primera instancia, el infante podrá divertirse e incentivarse a realizar las tareas que se encomendaran después.

Recordemos que, si no se estimula al niño antes de alguna actividad o tarea, puede afectar su desempeño escolar y personal, aunque es cierto que el motivar a los niños es favorable para su desarrollo socioafectivo, la sobre motivación también puede conllevar a una respuesta desfavorable, por lo que se necesitaría un estímulo para obtener una respuesta del menor, siendo así una acción que el niño solo realizara por una recompensa y dejara de lado su autodeterminación para realizar las actividades planteadas tanto en su vida cotidiana como en su trabajo.

2.3.5.2. Motivación intrínseca

La motivación intrínseca se refiere a aquellas actividades ejecutadas por interés o placer, y que no se relacionan con motivaciones o imposiciones externas, solo que proveen una gratificación personal, es posiblemente la encargada del predominante aprendizaje que se da en el transcurso de la vida (Manzano, et al., 2021). Este tipo de motivación se da cuando los participantes efectúan los desafíos solo por divertirse gracias a la vivencia que da ganar aquella retribución.

2.3.5.3. Motivación extrínseca

La motivación extrínseca, se refiere a la realización de tareas por razones diferentes a la satisfacción personal. Los comportamientos o actividades realizadas desde la motivación extrínseca buscan conseguir una recompensa o evitar un castigo o penalización. La motivación no es personal, si no que la persona realiza la acción porque desea conseguir algo externo, por ejemplo, un aumento, una medalla, una recompensa, etc (Manzano et al., 2021). En el ámbito educativo, ocurre cuando el alumnado solo realiza las tareas propuestas para tener una calificación más alta, sin disfrutar el aprendizaje.

2.3.5.4. Colectivo

De lo expuesto, otro factor para tener éxito al momento de ejercer una actividad lúdica para una buena comunicación es que debe ser colectiva. Se denomina con aquel nombre por el

conjunto de unificación que tendrá para realizar aquellas actividades predispuestas por cada docente responsable, combinando la comunicación, trabajo en equipo, reflexión obteniendo así una participación activa de cada integrante. (Tuárez y Tarazona, 2022). Del mismo modo, los docentes deberán realizar el acompañamiento correspondiente a la realización de la actividad potenciando la adquisición de capacidades y habilidades individualizadas y en equipo.

2.3.5.5. Creativo

Es preciso tener presente el grado de creatividad que tiene el docente para la realización de las actividades lúdicas. Por lo que el niño incidirá demasiado a la realización de esa tarea, considerando que sea llamativa, colorida y que le permita una libertad de expresión desde sus ideas hasta sus sentimientos que permitirán una mejor evolución socioemocional (Quijije y flores, 2022). Para una mejor potenciación se deberán utilizar materiales no estructurados para mejorar creatividad y presentación de la actividad y del niño.

2.3.6. Desarrollo integral

El estimular a los niños desde temprana edad fomentará la evolución del desempeño total de sus habilidades. Por eso, al incorporarse el juego a las actividades escolares, será protagónico en su formación complementaria, abarcando en las distintas áreas de desarrollo de destrezas y habilidades hasta su formación personal (Angulo, et al., 2020). Además, va a fomentar parte de su carácter, personalidad, promoviendo sus valores y el respeto hacia los demás.

Practicar el juego desde pequeños es muy beneficioso para los infantes. Ya que, abarca varios ámbitos en los que el niño puede desarrollarse y fortalecer algunas habilidades que requiera desde su evolución motriz, cognitiva, socioafectiva y del lenguaje así mismo en su desarrollo independiente forjando desde una edad temprana un alto progreso de cualidades que más adelante en su edad adecuada le ayudara a realizar actividades u tareas en su ámbito escolar (Almeida y Cerezo, 2020). Es necesario recalcar que, así como avanzan nuevas estrategias educativas nunca se debe olvidar aquellos juegos tradicionalistas debido al alto interés histórico que existe en ellos.

La incorporación del juego en las actividades que realizan los menores se ha convertido en una estrategia innovadora. Ya que, al introducirse aquella estrategia al aprendizaje de los infantes no solo abarcara un área de desarrollo en específico, sino más bien a unificación de las demás áreas como lo son la evolución motora, social, emocional, cognitiva y del lenguaje. (Acosta et al., 2023) preparando así las clases de una manera divertida y significativa mejorando la calidad educativa de todos los estudiantes.

Es necesario recalcar que cada docente debe tener el conocimiento necesario para un buen uso e incorporación del juego en sus clases, ya que, si no tiene una buena imaginación y creatividad no va a desarrollar de manera amena sus actividades con ayuda del factor lúdico por lo que puede verse afectado el desempeño y participación de cada uno de los niños en las diversas tareas encomendadas.

2.3.6.1. Desarrollo de destrezas

El juego se debe seguir practicando durante toda la infancia del niño incluso practica hasta la adultez, puesto que, al implementarse desde edades tempranas, será significativo el aprendizaje en los momentos que los docentes requieran desarrollar alguna habilidad en ellos incluso a través de las experiencias de aprendizaje, así como, practicar acciones de refuerzos que potencien aquella enseñanza logrando construir relaciones y desarrollar sus habilidades y destrezas (Caballero, 2021). Por tanto, es fundamental y necesario en el desarrollo de las capacidades de los niños.

2.3.6.2. Desarrollo socioafectivo

2.3.6.2.1. Definición

El desarrollo socioafectivo encamina hacia esa habilidad social por la que las personas pueden entablar relaciones armónicamente, reconocerse y respetarse a sí mismo. Para esto la parte socioafectiva debe estar modelada correctamente. La educación emocional es el camino pedagógico para cumplir con esto. Y para aprender un tipo de socialización donde el aprecio y las emociones sean demostrados y estructurados (Llor y Tarazona, 2022). El juego en los niños pasa a ser una estrategia de enseñanza que puede transformar la clase y a las personas del futuro.

2.3.6.2.2. Importancia

Saber controlar nuestras emociones sobre todo aquellas nombradas como negativas. Aquellas como la frustración, el enojo y la impulsividad, y a la vez fomentar y hacer que permanezcan las emociones positivas como la empatía, la motivación propia, pasan a ser algunas de las competencias emocionales que se deben dominar para mejorar nuestra calidad de vida (Daza et al., 2022). El desarrollo de estas competencias fortalece el proceso de aprendizaje, las relaciones personales y la solución de conflictos.

2.3.6.3. Desarrollo de habilidades motrices

Las habilidades motrices constituyen la estructura sensomotora básica que surge de los esquemas motores y son el aporte para el resto de las acciones motrices que el individuo desarrolla a lo largo de su vida. Por tal motivo, las habilidades motrices son aquellos

comportamientos que evolucionan de los patrones motrices básicos (genéticos) y que se desarrollan con la maduración, la práctica y la experiencia.

Cabe mencionar, que al ponerse en prácticas las actividades lúdicas van a desarrollar el área motora de los infantes. Principalmente la motricidad gruesa será la más desarrollada que la motricidad fina dependiendo el tipo de actividad y destreza seleccionada por currículo, al verse desarrollada las habilidades motrices permitirá un mejor funcionamiento del sistema muscular desarrollando funciones como mantener el equilibrio, resistencia, coordinación, etc. (Boza y Charchabal, 2022). Para realizar estos ejercicios se debe realizar en un espacio estructurado con los materiales correspondientes a cada función según la actividad a realizar.

2.3.7. Autonomía

2.3.7.1. Definición

Al hablar de autonomía se enfatiza el desempeño del propio sujeto, aprenden a adquirir esas destrezas y habilidades mediante actividades dinámicas y gozarlas mediante la lúdica o al aplicar el método juego-trabajo. Desde la perspectiva filosófica y psicológica se define como aquellas habilidades que tiene el sujeto de realizar sus propias acciones.

La autonomía se define a la capacidad que debe poseer un individuo, ya que el ser autónomo beneficia a su desarrollo integral en aspectos como social, cognitivo, afectivo, lenguaje y motriz para que sea un hombre responsable de sus propios actos, sus ideales, sus reglas, analizando cada estrategia a tomar en cualquier ámbito de desarrollo personal (Tuárez y Tarazona, 2022). Desde esta consideración, los niños deben tener pensamiento propio para no llevarse por otros ideales, sino ser un crítico y tomar sus decisiones.

2.3.7.2. Autonomía en las primeras edades

La educación temprana implica desarrollar al sujeto de forma integral, permitiéndole avanzar con su crecimiento tanto en actitudes y comportamientos en los diferentes espacios de recreación y educación, además profesionales de este nivel educativo debe estar en constante formación, traer a la educación del aprendizaje nuevos modelos educativos, estrategias, metodologías, recursos o materiales, espacios que propicien un ambiente estimulante, enriquecedor para llevar a cabo cada plan de clase.

En edades tempranas es fundamental aprovechar todo el alcance de estimulación en el niño para el desarrollo de la autonomía. Lo que implica fomentar en ellos independencia refiriéndose al actuar por cuenta propia, a la resolución de conflictos de manera individual, que no esté bajo la supervisión de alguien más puesto que al estar ausente en momentos

conlleva al infante a realizar sus actividades de rutina o sociales sin ninguna complicación (Moreira et al., 2021). Es por ello, que debemos incentivar la autonomía en el infante para que en la vida adulta puedan defenderse o desenvolverse de manera capaz en cualquier ámbito laboral gracias a su evolución.

Según los autores, señalan que la educación temprana es crucial en la prevención y detección de posibles problemas en su proceso evolutivo. Además, las educadoras en la educación inicial están capacitadas para identificar a tiempo posibles dificultades y trabajar en colaboración con las familias y profesionales de la salud para abordarlas de manera adecuada lo que puede marcar una diferencia significativa en el desarrollo del infante y en la calidad de vida a largo plazo.

2.3.7.3. Educar en autonomía

En los primeros años es importante desarrollar la autonomía en los menores para su presente y futuro porque les permitirá potenciar la seguridad en sí mismos y sus capacidades en cuanto a realizar tareas de forma independiente, adquiriendo competencias necesarias para poder expresar opiniones y gustos propios. Mientras que, aquellos infantes que poseen pocos hábitos de autonomía llegan a presentar dificultades de aprendizaje y problemas para establecer relaciones con los otros.

Se hace imprescindible educar a tempranas edades a los niños con relación a su autonomía puesto que es un pilar para un aprendizaje significativo. En los primeros años de vida, los infantes podrán demostrarse seguros, capaces, con autoestima por lo que, al enfrentarse en situaciones de vida en el ámbito escolar y familiar, podrán asumir retos, desvanecer dificultades y construir alternativas de solución ante estas problemáticas impartidas en su mundo, si no se privilegia al niño de estas experiencias por cuenta propia, presentará dificultades en aspectos como la convivencia, auto relación y en otras fases de desarrollo integral (Moreira et al., 2021). Si este es el caso no logrará realizar sus cometidos por iniciativa propia sino impuesta y acompañada por alguien externo.

Ante lo mencionado, se señala la relevancia que otorga este factor en la independencia de los niños por ello se hace necesario recalcar el porqué de educar a edad temprana. La autonomía indica aprendizaje con objetivos claros y precisos por parte de las educadoras en sus planificaciones con sus niños, puesto que familiariza al estudiante a tener confianza, valiente, feliz, ya que al tener estos aspectos serán sujetos de total libertad en cuanto a mencionar o

comunicar sus ideales, críticas, desenvolverse en varios ámbitos de su mundo exterior, también el dejarlo explorar solo lo hace un niño auténtico.

2.3.7.4. La autonomía y la educación Inicial

La educación inicial necesita docentes en constante formación en los diversos espacios educativos. Ser educador en edades tempranas es un reto ya que hay grandes grupos de distintas culturas, necesidades por lo que estar capacitándose en varios aspectos educativos facilitará la comprensión del desarrollo autónomo e integral, al elaborar su planificación debe considerar la biodiversidad dentro de su aula, analizar estrategias para sus clases, como lo hará, cuáles son los recursos o materiales a utilizar de forma que favorezca el proceso de exploración como independientes (Aristizábal et al., 2018). Por tanto, ser docente implica desenvolverse, conocer los nuevos retos educativos ofreciendo aprendizajes significativos.

Por ende, se tiene que considerar a la autonomía como un desarrollo progresivo del sujeto siendo que estos inicios va adquiriendo habilidades para la toma de decisiones, propios gustos, ser responsable de sus actos y la mejor manera de ir consiguiendo cada uno de ellos es mediante la interacción porque es aquí donde se consuma amistades, relación de culturas y costumbres; pero todo lo propuesto debe ir acorde a su edad gozando de la pertenencia de su palabra e incidir ante su entorno pudiendo diferenciarse de otros.

De acuerdo con lo señalado, autonomía en la educación inicial es un aspecto que se divide entre dos creencias para partir a una enseñanza-aprendizaje. Menciona que las creencias profesionales son las más tradicionales o el adulto céntricas quienes parten desde el solo inculcar conocimiento sin fines dirigidos a la evolución de los individuos, de realizar actividades con poca visión deficitaria que limitan a los niños a desenvolverse en su entorno (Davis y Degotardi, 2015). Entonces, sigue siendo un reto para la educación formar profesionales con visiones o direcciones que aprovechen cada proceso de evolución de los infantes.

2.3.8. Desarrollo Madurativo de la autonomía

Primeramente, al hablar de maduración autónoma se enfatiza de una manera global en el ser humano, pero al investigar en edades de 4 a 5 años se apodera el método de enseñanza el cómo lograr y que se desea alcanzar en ellos, preguntarse múltiples interrogantes en las cuatro áreas de desarrollo del párvulo, siguiendo se enuncia partes del proceso que se debe trabajar para comprender a los alumnos en su período de adaptación:

La educación no solo trata del conocimiento de saberes dentro de un aula. En este espacio se induce al progresivo crecimiento en aspectos sociales, afectivos, cognitivos, otorga avances en la comunicación y habilidades en trabajos con el cuerpo, haciéndolos protagonistas de su evolución, su adquisición de destrezas dependerá de la adecuación metodológica para el entendimiento de temas relacionado a su sociedad (Cuesta y Barrera, 2022). Hay que expresar que los infantes progresan en su autonomía cuando comienzan a realizar tareas simples, como las siguientes acciones: vestirse y comer.

Por otra parte, la coordinación motora permite una manipulación objetos con mayor destreza, por consiguiente, a nivel emocional, se inicia con la expresión de sus sentimientos y emociones para luego comprender las manifestaciones de los demás. De igual manera, a nivel social comienzan a mostrar interés en jugar con otros niños y en participar en actividades grupales o cooperativas y por último señalamos el lenguaje que se desarrolla rápidamente, aunque es un poco complejo, pero les permite comunicarse de manera más efectiva con los otros compañeros estableciendo relaciones sociales de comunicación.

2.3.8.1. Desarrollo psicomotriz

El desarrollo psicomotor se basa en grupos musculares tanto finos como gruesos. En primer lugar, hablamos de la coordinación de los músculos grandes en donde se involucran acciones como equilibrio, locomoción y salto (Cobos, 1997). En segundo lugar, tenemos los músculos pequeños, encargados de controlar movimientos de los dedos e inclusive los músculos del rostro.

El desarrollo psicomotriz en la autonomía es dirigido al control del cuerpo humano. Este hace referencia a la adquisición de habilidades, constituyendo un proceso constante y en evolución que refleja la maduración del sistema nervioso central del niño, aquí lleva un rango alcanzable de adaptación porque aprovecha la infancia en su totalidad en la que se produce la estimulación psicomotora y otras zonas durante los primeros años de vida, fomenta el crecimiento cognitivo, social, físico y emocional de los niños al involucrar habilidades, destrezas, métodos de enseñanza, interacciones sociales y comprensión del propio cuerpo para lograr objetivos específicos (León et al, 2021). Por ello, involucrar el trabajo de estos factores a los niños garantiza experiencias con el entorno, permite activar las distintas sensaciones al estar en contacto con los objetos y otros individuos haciendo interacción favoreciendo lazos sociales.

Aunque, este factor se trabaja aisladamente sin considerar el ámbito de expresión corporal y motricidad, se efectúan con recursos o materiales habilidades de motricidad gruesa y fina para fortalecer cada músculo grande como pequeño puesto que ayudan conjuntamente a su independencia, solo haciendo movimientos sin ayuda de nadie manifiesta expresión corporal adquirida por los juegos creativos como abrir y cerrar empaques de alimentos, saltar la cuerda, emitir sentimientos con expresiones faciales, imitar algún personaje de un cuento, agarre correcto de la cuchara, pero previo a estas acciones se acerca a los estudiantes a manipular cada objeto.

2.3.8.2. Desarrollo del lenguaje

El lenguaje en los seres humanos desarrolla esa comprensión e interpretación de la información transmitida de individuo a individuo, proceso en el cual se practican destrezas expresivas donde el niño aprenderá a transmitir información, emociones, ideas, sentimientos y por medio de ellas llegan a establecer relaciones de comunicación con el entorno que lo rodea.

En este sentido, el autor enunció que cuando habla de lenguaje hace referencia a esa habilidad única que posee el ser humano para expresarse o comunicarse. Asimismo, resulta ser el proceso más complejo de adquisición para los sujetos porque tiene diversas funciones en la que se recalca la comunicación, es decir el proceso en el que se intercambian ideas, opiniones u informaciones (Limachi, 2020). En concreto el lenguaje que posee el ser humano es lo que nos diferencia de manera significativa de los animales.

Además, el lenguaje como parte del desarrollo humano, es una capacidad y forma de comunicación entre dos o más personas. En los niños enseñarlo por medio de estrategias es esencial puesto que ayudará a socializar las imágenes, organizar, verbalizar sus ideas garantizando una mejor transmisión de información con sus compañeros o demás personas que convivan o socialicen con el (Bravo y Giniebra, 2022). De este modo, el desarrollo del lenguaje tiende a ser primordial para la adquisición de su autonomía favoreciendo su socialización.

Se considera fundamental el desarrollo del lenguaje en el ámbito educativo pues facilita su progreso de lograr relacionarse con su entorno. El lenguaje permite establecer relaciones de comunicación entre dos personas o más y como proceso de aprendizaje es importante para socializar con sus otros compañeros, poseer su propio criterio, pensamiento e idea, teniendo en cuenta el papel trascendental que otorga cuando desarrollan sus sentimientos y emociones

con sus compañeros (López y Lescay, 2023). Se debe enfatizar el desarrollo de esta área en el que se trabaja la comunicación verbal y no verbal en el niño.

2.3.8.3. Desarrollo cognitivo

El aprendizaje en esta área se ejecuta desde las acciones adecuadas a la edad correspondiente. El factor cognitivo favorece autonomía en el ser humano, son favorecidos a través de medios pedagógicos los cuales facilitan cambios intencionales de cada etapa infantil, a medida que crecen, los pequeños adquieren habilidades para planificar y organizar sus tareas, tomando decisiones más concretas también desarrollan la memoria, en tal caso es lo que les permite recordar instrucciones y procedimientos. (Villalta et al., 2018). La intervención docente en este campo es esencial con estrategias, métodos y materiales.

Este proceso es esencial porque los niños logran ser más autónomos al momento de realizar sus actividades de la vida diaria y así ayuda a la toma de decisiones según su nivel de madurez. Ellos irán descubriéndose poco a poco según vaya creciendo, reconociendo sus características, fortalezas de igual manera con la de sus compañeros, recordado el respeto hacia los demás, concientizarlos y ayudarlos a comprender las diversas culturas, costumbres que existen en el aula, también progresando en su aspecto motor grueso y fino en la cotidianidad, igualmente a los hábitos de higiene y auto cuidado.

2.3.8.4. Desarrollo socioafectivo

El área socioafectiva en el ámbito de la educación inicial fomenta aquellas habilidades que le permiten al niño crecer como persona y sobre todo a establecer relaciones sociales con sus pares. Así, este desarrollo comprende el reconocimiento y control de sus emociones para poder expresarlas eficazmente, desarrollando mayor empatía y comprende mejor las emociones propias y ajenas, permitiéndoles expresar sus sentimientos de forma más adecuada por ello, al fomentar conductas adecuadas estarán más dispuestos a aceptar aquellas normas y límites que se le impondrán, consiguiendo así, una contribución a su desarrollo emocional.

El niño para ser capaz de compartir sus sentimientos, ideas, pensamientos en este mundo de competitividad y frustración. En estas edades necesitan de un ambiente seguro, acogedor que puedan brindarles sus maestros o sus padres, sin embargo, en la propia familia se hace comentarios negativos hacia los hijos que incumben a la depresión o falta de interés en su desempeño académico, impidiendo el disfrute de la etapa infantil (Torres, 2021). El factor

familiar influye a mayor rango de negatividad por tal razón debemos concientizar a ellos que son parte primordial para el bienestar de los niños.

Estos se dan mediante contextos familiares y culturales que dependen de su desenvolvimiento y es de conocimiento que el niño aprende mediante la interacción con los otros individuos para llegar a establecer brechas sociales con su propio ser igual que consigo mismo. Y en efecto, se caracteriza por la relación social y la llegada de comprensión emocional con los demás.

2.3.9. Autonomía en la Educación Inicial

2.3.9.1. Educación

La educación temprana porta un papel vital al fomentar la confianza en sí mismos y en sus habilidades. No hay que olvidar que a través de actividades que promuevan la toma de decisiones, como la elección de juegos individuales o grupales, donde los niños aprenden a hacer elecciones y a asumir responsabilidades por sus acciones en cualquier aspecto de su vida.

Hoy en día en algunos países manifiestan de manera gradual lo importante que es desarrollar la autonomía en el infante a nivel personal como académico. Por su puesto resalta los beneficios de la autonomía en el sujeto porque le permite desenvolverse adecuadamente adquiriendo destrezas acordes a su edad entre ellas las socioemocionales y la capacidad de construcción de su personalidad tanto interpersonal como intrapersonal, todo esto lo consigue a través de actividades, experiencias con su entorno (Aragundi y Grasst, 2022). Sin duda alguna, se comprende que un niño debe ejecutar sus tareas por cuenta propia para alcanzar efectos positivos en destrezas y habilidades.

También al hablar de autonomía y educación, se fomenta el pensamiento divergente para que los sujetos puedan resolver problemas, además los maestros crean estos entornos para que los párvulos se sientan seguros al explorar, experimentar y equivocarse. De tal forma que, cuando enfrenta desafíos y por encontrar una solución, en ellos se desarrollan habilidades que pueden abordar situaciones diversas en su vida cotidiana.

2.3.9.2. Función de la educación inicial

En Ecuador la educación inicial promueve la adquisición de habilidades cognitivas y motoras elementales, porque aquí los niños pueden explorar su entorno, desarrollar sus habilidades y destrezas de manera lúdica, de la misma manera, se considera un proceso necesario para conseguir una enseñanza primordial en la edad temprana. Así pues, al implementar el juego

en este progreso primario se vuelve interesante porque sin duda alguna es una forma dinámica y entretenida para adquirir conceptos y competencias esenciales con ello se referencia a la oportunidad de enseñanza que se logra en diferentes áreas (Aragundi y Grasst, 2022). Por ende, al diseñar tareas lúdicas para el desarrollo de la autonomía se trabaja estratégicamente en una metodología de juego-trabajo.

En este sentido, se reconoce la importancia de fomentar valores como la empatía, el respeto desde edades tempranas, lo cual contribuyen a la formación de individuos que se preocupen por su medio y seres dispuestos a contribuir a una sociedad más relevante y justa, de igual manera sienta las bases para un aprendizaje posterior más formal y estructurado. En otro aspecto relevante se encuentra la inclusión en este nivel educativo puesto que, a habido cierto avance en la relación de la igualdad de oportunidades para todos los niños, independientemente de sus condiciones físicas, cognitivas o socioeconómicas. Al fomentar la inclusión se garantiza que cada niño tenga un acceso a una educación de calidad desde el principio y de tal forma contribuye a reducir las brechas sociales y así se construye una sociedad inclusiva.

2.3.9.3. Currículo- Educación Inicial 2014

En Ecuador, la educación inicial abarca desde el nacimiento hasta los de seis años y pretende proporcionar a los niños un ambiente seguro y estimulante donde aprendan y crecer adecuadamente, es necesario señalar que esta etapa educativa ha sido un pilar fundamental para la formación de futuros ciudadanos competentes y conscientes y, sin olvidar el desarrollo socioemocional de los párvulos.

En el país, mediante el Currículo de Educación Inicial 2014 otorgado por el Ministerio de Educación del Ecuador, encontramos el ámbito de identidad y autonomía, y se centra en la identificación, autoconocimiento y desarrollo de habilidades que permitan al sujeto volverse más independientes y seguros, reduciendo su dependencia de adultos. Por otro lado, su objetivo es cultivar la independencia, la autoestima, la confianza y el respeto hacia sí mismos y hacia los demás en los infantes. (p. 31)

2.3.9.4. Método Juego- trabajo

La metodología juego-trabajo implica intervenir a los niños de manera lúdica en donde exista la comunicación y comprensión de lo que realizan en cada actividad de la clase, pero se debe considerar impartir conocimiento desde las ideas mencionadas por los niños y con ello hacer una explicación del contenido y así se promueve la capacidad de expresar según la realidad de su medio entre lo que conocen o en otro caso de aquello.

La implementación de la metodología juego-trabajo como estrategia didáctica en el nivel inicial es una opción que debe integrarse en la labor del profesorado. Uno de los objetivos esenciales de la Educación Inicial es lograr autonomía en los pequeños y por ello se requiere una búsqueda de alternativas didácticas para ayudar a promover estas habilidades (Aragundi y Grasst, 2022). Dicho de otra manera, la función principal del docente tiene una visión dirigida a los alumnos porque así crea oportunidades donde ellos lleguen a la solución a dificultades establecidas de forma autónoma.

El Currículo de Educación Inicial (2014) indicó la importancia del Juego-Trabajo en el aprendizaje de las primeras edades, lo cual, al involucrar y aplicar este método en los niños aprenden de forma innata, porque la manera de adquirir aquellos conocimientos previos consiste en la interacción que realizan mediante el juego, logra una enseñanza significativa ya que solo compartir con sus pares, compañeros u otros sujetos del entorno, favorecen el aprendizaje adquiriendo conceptos lúdicos. luego, un contexto enriquecedor y libre permite una mejor atención a los individuos llegando a potenciar destrezas, capacidades y habilidades de los sujetos. (p.41)

2.3.9.5. Docentes y su vocación

El profesor como parte del aprendizaje desempeña un papel principal en la vida estudiantil de sus alumnos. El actor de enseñanza-aprendizaje debe guiar a su grupo, ofrecer ambientes saludables, enriquecedores, entre sus características como educador debe tener vocación, ser observador, conocer las teorías con la práctica, manejar estrategias que benefician al alumnado (Fernández et al., 2021). Así mismo, ser creativo, comunicativo, participativo en sus clases para potenciar las capacidades de sus niños.

En relación con autonomía, el papel fundamental de cada maestro es conciso, su función es hacer de los pequeños a futuros adultos independientes que se valoren como críticos, valerse sin la ayuda plasmada de alguien más, que sea un ser libre de expresión que conozca sus acciones, decisiones y reconozca sus responsabilidades ante emitir o hacer un criterio.

El trabajo del profesor es una profesión llena de experiencias del día a día, son los responsables de otorgar conocimientos en relación a cada diversidad del aula. Cada niño es un ser único ya sea por su cultura, costumbres y entorno en el que se rodea y la educación que tienen, aunque esta es adquirida de la primera escuela “hogar” es aquí donde obtienen los primeros aprendizajes como los valores, normas de comportamiento y el medio de comunicación con su contexto (Fonseca et al, 2020). De esta forma, los maestros ayudan a

fortalecer previos conocimientos de los alumnos para seguir aumentando el nivel de complejidad y enriquecer su socialización para un futuro.

Sin duda alguna, el ser educador implica una formación de forma integral para impartir conocimientos y dejar huellas con los aprendizajes significativos. Asimismo, ser profesor es un campo de creaciones, innovaciones para propiciar un espacio de aprendizaje dinámico donde los niños puedan llevar a flote su creatividad e imaginación de una manera libre de expresión, además deben brindar recursos pedagógicos y didácticos para la adquisición de habilidades y destrezas según amerite el nivel de evolución del niño y a raíz de aquello crear estrategias que potencien su autonomía (Aragundi y Grasst, 2022). Es por ello, que el docente debe ser un personaje creativo, con vocación y esfuerzo para dar a sus alumnos aprendizajes significativos de manera lúdica.

2.3.9.6. Familia en el desarrollo de la autonomía

2.3.9.6.1. Papel de los padres en el desarrollo autónomo de sus hijos

Los padres de familia son fundamentales en el desarrollo autónomo de sus hijos como figura de comportamiento y facilitador de experiencias que le permiten tomar decisiones, manejar emociones y enfrentar desafíos de manera independiente. Reiterando el rol de los primeros agentes socializadores es indispensable su cercanía con sus representados, sin duda alguna estar presentes en sus vidas, escucharlos, comprenderlos y modelarles conductas a tiempo fortalece la autonomía.

En este caso, la familia es la primera escuela sin objetivos establecidos a una determinada función. Aquí los padres de familia son los principales educadores quienes obtienen una participación fundamental en la personalidad del estudiante puesto que ellos orientan a los niños normas de comportamiento y educación en su vida temprana (Aragundi y Grasst, 2022). Por ende, en el hogar los padres son los encargados de lograr ambientes cómodos para los conocimientos previos de sus hijos.

La familia dentro del contexto educativo resulta un factor influyente en el desarrollo autónomo de los infantes. El apoyo que otorga los miembros familiares en el poder hacer de sus hijos, es decir, puede incrementar a la iniciativa propia, decisiones, acciones que se relacionan a actividades esenciales para su vida, de tal manera que logren ser autónomos y pase de necesitar ayuda casi siempre a tener independencia (Dupeyrón et al., 2021). En la educación es importante crear espacios con los padres de familia para concientizar sobre el desarrollo integral de los niños.

2.3.9.6.2. Sobreprotección familiar

Además, se considera el exceso cuidado que llegan a tomar los padres de familia o los representantes de los niños. La sobreprotección es una de las primeras razones por la cual un niño no desarrolle al mismo tiempo que otros, es decir no logra hacer las cosas por sí solo y esto se debe al alcance negativo que han hecho los padres al realizarles todo tipo de actividad, a lo que se relaciona como un obstáculo en el aprendizaje del infante, limitando al alumno en aspectos como autosuficiente, autoestima haciendo de ellos seres incapaces de razonar sus propios ideales o criterios (Anchundia y Navarrete, 2021). En tal caso, es un componente negativo sobreproteger para el desarrollo del sujeto, pero desproteger también da consecuencias, el caso es nivelar estos hechos para evitar daños en el presente y futuro.

2.4. Descripción del proceso diagnóstico

2.4.1. Nivel de investigación

El presente trabajo de investigación se encuentra bajo un enfoque cuantitativo porque permitirá la recolección de datos por medio de la observación en relación a la causa y efecto del objeto de estudio, que luego serán tabulados otorgando resultados precisos con los que se comprueban las hipótesis establecidas dentro del proyecto (Ugalde y Balbastre, 2013). Por otra parte, el enfoque cuantitativo explica que el investigador tiene un contacto cero ante el objeto de estudio.

Además, posee un alcance correlacional porque se trata de evidenciar la relación existente entre la variable independiente y la variable dependiente. En este sentido, los estudios correlacionales tienen como finalidad conocer la relación existente entre dos o más variables, conceptos, categorías en grupo, población o contextos determinados (Hernández et al.,2014). Por lo que, en primer lugar, se miden las variables un por una y después, se cuantifica, analiza y por ello se establece las relaciones.

2.4.2. Diseño de investigación

El diseño de la presente investigación es de carácter no experimental; dado que, los indagadores no se involucran de manera directa en lo que se encuentran realizando, puesto que solo permiten la observación a los antecedentes y de qué manera se encuentran para continuar y dar paso al respectivo análisis.

Además, es de tipo propositiva porque permite elaborar una propuesta con el fin de solucionar el problema identificado ante dos instituciones educativas; a través de la lista cotejo evocado a los alumnos y encuesta cerrada dirigido a los docentes con respecto al Diseño de una guía

de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II.

2.4.3. Población y muestra

2.4.3.1. Población

La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados. Especificar una población de estudio es importante porque al sacar conclusiones del estudio a partir de una muestra de dicha población, los resultados obtenidos del estudio pueden generalizarse o extrapolarse a otras poblaciones o universos (Arias et al., 2016). Por ende, la población seleccionada para realizar la investigación se encuentra en las aulas de educación inicial Subnivel II en las entidades educativas “Oscar Efrén Reyes” perteneciente al Cantón el Guabo y “Vicente Rocafuerte” situada en la Ciudad de Pasaje, teniendo un total de 4 docentes y 119 alumnos en el nivel Inicial II con edades de 4 a 5 años. (Ver tabla 3)

2.4.3.2. Muestra

Es el subgrupo de la población establecida y es una manera de recopilar toda información sin tener que investigar a todo el grupo (Hernández et al,2014). Por consiguiente, la muestra correspondiente del trabajo son 4 docentes de educación inicial Subnivel II, una docente de la escuela “Vicente Rocafuerte” y dos de “Oscar Efrén Reyes” instituciones de la Provincia de “El Oro”.

Para una mejor comprensión visualizar la tabla 3.

Tabla 3.

Tabla de población y muestra

Unidades de investigación	Población	Muestra	Porcentaje
Niños	119	48	92,31
Docentes	4	4	7,69
Total	123	52	100%

Elaborado por: Mora y Morales (2023)

2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En el presente proyecto se trabajó con técnicas cuantitativas en la recolección de información de la investigación, aporta a la evidencia de la problemática existente en las instituciones. En este sentido, se estableció una guía de observación basada en los diferentes aspectos de desarrollo autónomo en niños, y una encuesta sobre el desenvolvimiento del profesional ante las actividades lúdicas.

Por tanto, como primer instrumento se realizó una lista de cotejo que contiene 13 indicadores comprendidos para observar en “Si” “No” el desarrollo de autonomía en los niños de 4 a 5 años. El segundo instrumento aplicado fue una encuesta a las docentes misma que consta de 11 interrogantes, 4 de ellas preguntas abiertas y 7 con alternativas de respuesta. Para el tercer instrumento se elaboró una guía de observación dirigida a los docentes con 10 ítems, con el fin de contrastar la información de los profesionales en educación inicial sobre su aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños y en su autonomía.

2.5.1. Pilotaje

La aplicación del pilotaje de los instrumentos indicados se realizó en una sola ocasión, en el mes de noviembre se aplicó la encuesta a una docente de educación inicial, culminado el proceso los resultados fueron favorecedores, aunque el docente hizo recomendaciones para mejorar su elaboración y así realizar correcciones tanto en las preguntas como los indicadores, de este modo se pudo añadir interrogantes más específicas que dieran información relevante en relación a las variables propuestas. Del mismo modo, se efectuó la guía de observación que demuestra la falta de aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en la jornada escolar, por lo que esto se refleja en la poca autonomía de los niños por no usar la lúdica como parte del desarrollo en el aprendizaje.

Por otra parte, la Lista de Cotejo dirigida hacia los niños, se aplicó a 5 niños de las aulas de educación inicial II Subnivel II 4 a 5 años en el paralelo “A” el mismo mes de noviembre, en donde se evidencia que existen falencias en cuanto al desarrollo de la autonomía tales como: acudir al baño solo, participar en juegos de manera espontánea, uso correcto de la cuchara en el momento del refrigerio escolar, relacionarse con sus otros compañeros, ordena los juguetes en el aula, todo esto observado durante la jornada educativa. Por ende, haber efectuado la prueba del pilotaje resultó favorecedora para obtener los primeros datos, y a partir de ello elaborar con exactitud los instrumentos de la investigación.

2.6. Análisis de la información Estadística

2.6.1. Análisis de la encuesta aplicada

El presente instrumento consto 4 preguntas introductorias, las mismas que detallamos a continuación:

1. ¿Para usted que son las actividades lúdicas?

Se obtuvo los siguientes criterios:

Docente 1: las actividades lúdicas son las actividades más importantes ya que los niños logran desarrollar sus habilidades motrices.

Docente 2: Son actividades recreativas donde son dirigidas por el maestro para llegar al aprendizaje significativo.

Docente 3: Son las que permiten al estudiante expresarse y relacionarse de manera libre y agradable.

Docente 4: Las actividades lúdicas con aquellas actividades que permiten la inclusión del juego en la enseñanza aprendizaje de los niños.

- Respecto a la pregunta **¿Para usted que son las actividades lúdicas?** las docentes manifestaron que aquellas actividades lúdicas son muy importantes en la enseñanza de los menores porque al ser motivadoras permiten a los niños jugar de manera conjunta, logrando así un aprendizaje más significativo. Para concluir podemos indicar una respuesta positiva por parte de la fuente sobre un concepto de las actividades lúdicas siendo estas la inclusión del juego en su metodología impartida para un mejor desarrollo.

2. ¿Usted aplica la lúdica en el desarrollo de los aprendizajes?

Las respuestas de las docentes fueron las siguientes:

Docente 1: Sí, porque en cada actividad dirigida. Los niños se les introduce las actividades lúdicas, ya que esto conlleva que ellos se motiven.

Docente 2: Sí, porque a través de ellos los niños aprenden, ya que son juegos divertidos y significativos.

Docente 3: Sí, porque son actividades mucho más motivadoras al momento de enseñarles.

Docente 4: Si, porque son actividades muy favorables para la enseñanza de los menores.

- Como siguiente pregunta, ¿Usted aplica la lúdica en el desarrollo de los aprendizajes? Las docentes manifiestan que aplican las actividades lúdicas en sus salones de clase, siendo muy importante la incorporación de las actividades diarias ejecutadas en la jornada educativa, y con el instrumento de observación se pudo evidenciar que no existe una implementación como tal de dichas actividades, sino que solo realizan una interacción corta para seguir las actividades en hojas de papel tradicionales.

3. ¿Describe los ámbitos que desarrolla a través de la lúdica?

A continuación, se detalla las respuestas obtenidas por las docentes.

Docente 1: en los 7 ámbitos, primero en el ámbito de autonomía a través de los Juegos grupales para una buena interacción, empatía. Ámbito de convivencia permite desarrollar una convivencia armónica en el entorno. Relación con el medio natural y cultural, este permite explorar las características de los elementos y fenómenos en la cual indagamos nuestra diversidad natural y cultural. el ámbito de relaciones lógico matemático permite desarrollar las nociones básicas y resolver problemas sencillos y problemas cotidianos. ámbito comprensión y expresión del lenguaje permite desarrollar el lenguaje verbal y no verbal expresando sus ideas y sentimientos de acuerdo a sus edades para desarrollar el lenguaje y sus diversidades. Ámbito de expresión artística a través de nuestras habilidades y destrezas logramos desarrollar a los niños habilidades artísticas y de motricidad. Ámbito de expresión corporal y motricidad. Permite desarrollar la capacidad motriz permitiendo una adecuada expresión corporal y desarrollando movimientos lógicos y adecuados. Con la motricidad gruesa.

Docente 2: ámbito de convivencia: a través de la lúdica aprenden a convivir independientemente con ayuda de juegos simbólicos y roles. Ámbito lógico, matemático, nociones, números, cantidades, etc. Ámbito, expresión motriz donde a través de su cuerpo aprende lateralidad, equilibrio. Ámbito, expresión artística a través de la lúdica el Niño aprende a respetar turnos y la creatividad.

Docente 3: En el ámbito de convivencia se trabaja con todos los niños ubicando una canción que incentive al orden, en el ámbito de identidad y autonomía, describan los personajes y poder dramatizarlos, en el ámbito lógico matemático, se incluyen las retahílas jugando con ellos dependiendo los temas, en el ámbito de relación con el medio natural y cultural, cantamos mientras plantamos algunas plantas también a clasificar la basura y en el ámbito de expresión corporal y motricidad se puede trabajar con distintos tipos de materiales para

desarrollar su motricidad gruesa y por último en el ámbito de expresión artística se incluye el dibujo y la pintura.

Docente 4: Los ámbitos que se trabajan son identidad y autonomía en este se emplea canciones y actividades creativas para que ellos aprendan a valerse por sí mismos, en el ámbito de convivencia se hace juegos como el rey manda, la gallinita ciega que le ayudan a interactuar con sus compañeros, en el tercer ámbito de relaciones con el medio natural y cultural les permite explorar y conocer las características de fenómenos naturales con diversos materiales, relaciones lógico matemático los niños desarrollan por medio de los juegos de construcción nociones básicas y a su vez permite al niño resolver problemas sencillos. En la comprensión y expresión del lenguaje se estimula con canciones, cuentos que a su vez irán permitiendo el desenvolvimiento de expresarse de forma verbal y no verbal, también en expresión artística se trabaja la adquisición de habilidades y destrezas en su motricidad tanto gruesa como fina, y por último en expresión corporal y motricidad ejercicios de movimientos corporales con diferentes elementos naturales y artificiales.

- Según las respuestas de los 3 docentes, concuerdan en mencionar a los 7 ámbitos de desarrollo y aprendizaje para desarrollar un correcto desarrollo de la lúdica en sus actividades diarias, lo que es favorable su inclusión en cada tarea establecida por la docente desarrollando así de una mejor manera las destrezas descritas en el currículo de educación inicial.

4. ¿Según su experiencia laboral en la docencia la aplicación de la lúdica en que favorece a los niños?

Por último, la opinión de las docentes:

Docente 1: A través del juego, ellos aprenden más porque se los va motivando.

Docente 2: Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo cognitivo social y motriz.

Docente 3: Favorecen el aprendizaje significativo.

Docente 4: Favorece en las 4 áreas de desarrollo por esta razón son actividades muy complementarias y divertidas.

- En base a la opinión dada por las docentes según su experiencia laboral las actividades lúdicas son muy favorables en los niños, ya que, al momento de introducirlas en las actividades diarias, los niños van aprendiendo de una manera más divertida y amena, también se hace énfasis a dos criterios de dos docentes que

manifiestan que favorece mucho más en el aprendizaje de los niños, por lo que se ven inmersas en ellas las áreas de desarrollo como lo cognitivo, desarrollo socio afectivo, desarrollo del lenguaje y desarrollo motor.

A continuación, realizaremos el análisis de la segunda parte de la encuesta, misma que consta de 8 interrogantes, aplicando la escala de Likert.

Tabla 4.

orden	Ítems	Si		No		Total	
		f	%	f	%	f	%
1	¿En las actividades diarias usted aplica estrategias lúdicas para desarrollar la autonomía en sus niños?	4	100	0	0	4	100
2	¿Desarrolla usted actividades lúdicas para un correcto lavado de manos?	4	100	0	0	4	100
3	¿Realiza actividades como vestir y desvestir desde la lúdica?	2	50	2	50	4	100
4	¿Las actividades lúdicas que realiza en clases ayudan a que los niños trabajen de forma autónoma?	4	100	0	0	4	100
5	¿Aplica juegos para enseñar el uso adecuado de la cuchara?	4	100	0	0	4	100
6	¿Se integran todos los niños a las actividades lúdicas de forma espontánea?	1	25	3	75	4	100
7	¿Usted hace uso de las actividades lúdicas al momento de enseñar normas de seguridad?	2	50	2	50	4	100
Total:		21	75	7	25	28	100

Gráfico 1



Elaborado: Mora y Morales (2023)

Fuente: Docente

Una vez obtenidos los resultados se los procedió a tabular obteniendo los siguientes resultados de análisis:

- Los resultados obtenidos en el primer ítem, las 4 docentes manifiestan que, si aplican estrategias lúdicas en sus actividades diarias para el desarrollo de la autonomía en los niños, es favorable, ya que permitirá a los infantes un mejor desenvolvimiento sin ayuda de personas externas.
- Según la opinión de las 4 docentes todas han manifestado que, si desarrollan actividades lúdicas para un correcto lavado de manos, es necesario su enseñanza para tener una buena higiene personal antes y luego de cualquier actividad a realizar así también al ingerir alimentos para evitar contaminarlos y proceder no llevar algún tipo de enfermedad en su organismo.
- De acuerdo a las respuestas de las 4 docentes, 2 de ellas equivalente al 50% no realizan actividades de enseñanza como vestir y desvestir desde la lúdica, teniendo varias consecuencias en los niños por lo que no tendrán un conocimiento básico de cómo se debe ubicar correctamente las prendas de vestir en su cuerpo teniendo como resultado niños con prendas de vestir mal ubicadas y un desfavorable desempeño autónomo por lo cual dependerán de sus padres o un adulto para poder realizar dicha acción. Mientras que dos de ellas equivalente al otro 50% si realiza aquellas

actividades apegadas a la lúdica teniendo como resultado que sus niños puedan realizar dichas destrezas como vestirse y desvestirse planteada en el currículo de educación inicial, 2014.

- Los resultados del cuarto ítem las cuatro docentes coinciden en sus respuestas, consideran importantes las actividades lúdicas con el fin de desarrollar autonomía en los niños, lo que beneficia a desenvolverse como un ser crítico, propio de sus ideas, relacionarse con los otros en las actividades propuestas por la docente dirigidas con un objetivo a cumplir de acuerdo con las habilidades y destrezas acordes a su edad.
- Como siguiente, con relación al quinto ítem, las 4 docentes resaltan que, si hacen juegos para enseñar el uso de la cuchara, es fundamental enseñarla desde la inclusión de actividades lúdicas permitiendo un mejor entendimiento, haciendo que el niño se divierta mientras aprende, logrando un mejoramiento en su agarre, desarrollando su motricidad fina y su coordinación óculo-manual.
- En el ítem 6 refiriéndose a si todos los niños se integran espontáneamente en las actividades lúdicas, espontáneamente, por lo que se deduce que las actividades propuestas por las docentes si son altamente llamativas y entretenidas para los niños, por otra parte 1 docente, por lo que completa con el 25% indica que sus niños no se integran del todo cuando expone sus actividades siendo un indicio de que sus actividades no son tan llamativas y divertidas.
- Como último análisis, 2 docentes expresan que, si usan las actividades lúdicas al enseñar normas de seguridad en sus aulas de clase, de las 2 docentes restantes no usan las mencionadas actividades para que los niños aprendan respectivas normas de seguridad, concluyendo que los niños tienen distintas maneras de enseñanza, por lo que los menores donde los enseñan a través del juego tendrán más cuidado y sabrán cómo reaccionar ante una situación peligrosa.

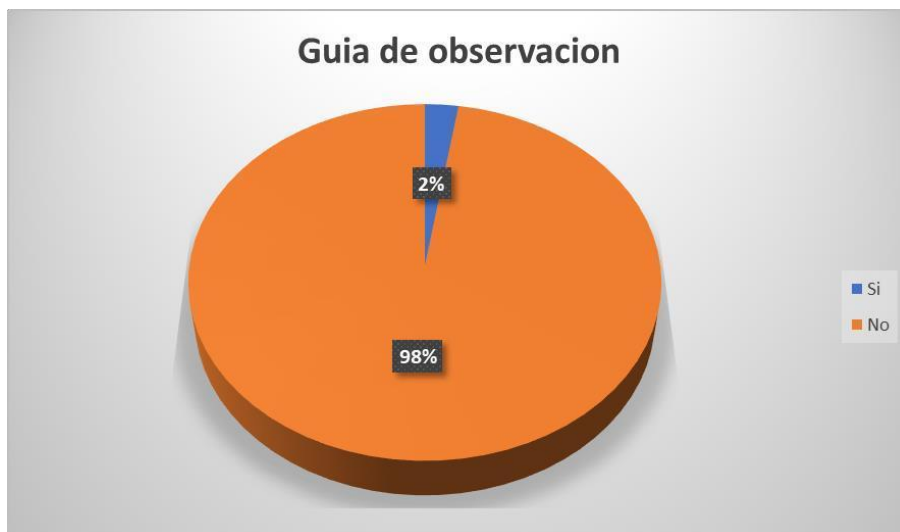
2.6.2. Análisis de los resultados de la guía de observación

Los datos de este instrumento se recopilaban mediante observación dirigida a los docentes, se efectuó durante 9 días tras entrevistarse sobre el conocimiento y desarrollo de las variables propuestas en la investigación.

Tabla 5.

Orden	INDICADORES DE OBSERVACIÓN	SI		NO		Total	
		f	%	f	%	f	%
1	Aplica la lúdica en el aprendizaje libre de los niños.	0	0	4	100	4	100
2	Incluye la lúdica en todas sus actividades planificadas.	0	0	4	100	4	100
3	Promueve el aprendizaje de los niños con actividades lúdicas en su salón de clase.	0	0	4	100	4	100
4	Incorpora estrategias lúdicas en su metodología de enseñanza aprendizaje.	0	0	4	100	4	100
5	Refuerza con actividades lúdicas normas de aseo cuando los niños van al baño.	1	25	3	75	4	100
6	Realiza actividades de vestir y desvestir desde la lúdica	0	0	4	100	4	100
7	Efectúa actividades lúdicas que ayudan a los niños a realizar sus aprendizajes de forma autónoma.	0	0	4	100	4	100
8	Enseña la función de cada utensilio para la comida mediante actividades lúdicas.	0	0	4	100	4	100
9	Incorpora actividades lúdicas que favorecen la integración entre sus compañeros.	0	0	4	100	4	100
10	Orienta a los niños sobre las normas de seguridad desde las actividades lúdicas para evitar accidentes dentro y fuera del salón de clases.	0	0	4	100	4	100
TOTAL		1	2,5	39	97,5	40	100

Gráfico 2



Elaborado: Mora y Morales (2023)

Fuente: Docente

Tomando en consideración los resultados representados de forma gráfica, se efectúa a partir de cada indicador un análisis en relación con la aplicación de actividades lúdicas por parte del docente en su jornada diaria educativa:

1. Primero, se observa que el número total de docentes no aplica la lúdica en el desarrollo de su clase, de modo parten de una metodología juego trabajo, si bien es cierto en la educación inicial, su fin es lograr autonomía en los niños y, por ende, se necesitan actividades lúdicas para desarrollar habilidades y destrezas.

2. Segundo, se aprecia la falta de inclusión de estas actividades lúdicas en sus planificaciones por todo el grupo de profesoras, de tal modo que es imprescindible recalcar la importancia que poseen las actividades lúdicas dentro de los procesos de enseñanza, ayudarán a obtener aprendizajes significativos, despertarán la curiosidad del niño, lograrán una mejor socialización, todos estos aspectos positivos serán vitales para su evolución madurativa.

3. Tercero, las docentes en su totalidad no promueven los aprendizajes por medio de la lúdica, y es un factor negativo puesto que estas actividades enriquecen la enseñanza en su salón de clases, los niños podrán desarrollar de una manera dinámica la psicomotricidad, lo cognitivo, el lenguaje y socio afectividad.

4. Cuarto, los resultados de este indicador demuestran la falta de utilización de estrategias lúdicas, lo cual es necesario que los docentes incorporen dichas actividades en sus planificaciones semanales por lo que son una fuente de motivación intrínseca las mismas que son realizadas por interés o placer por el niño haciéndolo un ser capaz de desenvolverse en su propio contexto.

5. Quinto, se obtuvo a una sola docente que con ayuda de las actividades lúdicas refuerza normas de aseo ejemplo: ir al baño entonces de manera divertida fomenta los hábitos de higiene para que no se vuelva una regla tradicional sino más bien disfruten de cuidar su higiene, mientras que tres maestras no lo inducen, y esto resulta desfavorable porque los niños no tendrán esa autonomía desarrolla acorde a su edad, a su vez pueden sentir desmotivación, inseguridad.

6. Sexto, las docentes solo hacen este tipo de actividades cuando trabajan aquella destreza, pero luego ya no la vuelven a reforzar o incluir en las actividades, lo cual hacen que los niños no estén avanzando en su desarrollo autónomo porque son pocas las veces que realizan acciones de vestir y desvestir, y esto sería una falta de vocación en la enseñanza impartida en la educación inicial.

7. Séptimo, efectuar las actividades lúdicas desde edades tempranas resulta beneficioso porque son creativas y eso incentiva a realizar los trabajos por gusto o placer, sin embargo, una vez más las cuatro docentes no consideran trabajar por medio del juego puesto que lo consideran como un medio distractor sin conocer lo valioso de aplicarlo.

8. Octavo, en relación con el indicador no enseñan el manejo de los utensilios para poder comer sus respectivos alimentos, o en tal caso enseñar para que estos sean de uso en el hogar, pero no se observó ningún tipo de actividad con la finalidad a desarrollar la destreza correspondiente.

9. Noveno, la mayoría de las actividades propuestas por el docente no resultaron adecuadas para lograr una convivencia, integración entre compañeros, no toman en cuenta si participan o no porque su fin es culminar su planificación, lo que esto provocará niños con miedo al hablar, expresarse, no podrán tener una socialización dinámica y no forzada con otras personas.

10. Décimo, el último indicador nuevamente refleja que las cuatro maestras no implementan actividades lúdicas sino más bien solo lo hacen desde una advertencia o palabras, sin duda alguna deben orientar desde el juego estas normas de seguridad ejemplo: correr dentro de aula, empujar en los espacios de diversión, coger objetos peligrosos, entre otros porque suelen ser agobiantes para ellos pero si lo aplicamos de manera creativa los niños lo tendrán presente y así favorecemos su desarrollo cognitivo también el del lenguaje.

2.6.3. Análisis de los resultados de la lista de cotejo dirigida a los niños

La lista de cotejo se aplicó a los niños de educación inicial II subnivel II, que se efectuó durante toda la jornada escolar, para observar las actividades desarrolladas por los niños. El instrumento fue aplicado durante 2 semanas para compilar información concreta, dando así 9 días en los que se obtuvieron los siguientes resultados quienes se encuentran en primera instancia en promedio y luego en porcentaje.

Tabla 6.

N°	INDICADORES DE OBSERVACIÓN	SI		NO		Total	
		f	%	f	%	f	%
1	Participa activamente en distintos tipos de juegos que emplea la docente.	9	18,75	39	81,25	48	100
2	Se expresa y se siente seguro al momento de jugar.	7	14,58	41	85,42	48	100
3	Interactúa con sus compañeros en juegos propuestos por la docente.	6	12,5	42	87,5	48	100
4	Ingresa al aula de clases saludando a sus compañeros y docente.	3	6,25	45	93,75	48	100
5	Respeto los materiales de sus compañeros.	8	16,67	40	83,33	48	100
6	Va al baño sin pedir ayuda.	7	14,58	41	85,42	48	100
7	Se lava las manos solo.	7	14,58	41	85,42	48	100
8	Abre la lonchera sin ayuda de la docente.	8	16,67	40	83,33	48	100
9	Ubica los objetos en el lugar correcto.	6	12,5	42	87,5	48	100
10	Comparte sus juguetes con los compañeros.	6	12,5	42	87,5	48	100
11	Ordena los juguetes en el salón de clases	7	14,58	41	85,42	48	100

12	Muestra actitud de ayuda y colaboración con los demás mientras juega.	4	8,33	44	91,67	48	100
13	Respeto las normas que propone la docente en el desarrollo de los juegos.	5	10,42	43	89,58	48	100
	Total	83	13,30	541	86,70	624	100

Gráfico 3



Elaborado: Mora y Morales (2023)

Fuente: Niños de 4 a 5 años.

A partir de la representación gráfica con relación a los indicadores de la observación, se muestra el análisis individual de cada uno de ellos:

1. Participa activamente en distintos tipos de juegos que emplea la docente

Se evidencia que menos de quinta parte de los niños participa en juegos empleados por la docente, mientras más de la mitad no puede participar por ello, es fundamental desarrollar la autonomía mediante la lúdica que garantiza seres libres, autónomos y prepararlos para la vida adulta.

2. Se expresa y se siente seguro al momento de jugar

En el segundo indicador con un porcentaje menor a la quinta parte son los niños que se sienten y expresan seguros al jugar, evidenciando una autonomía a nivel socio afectivo definiendo al infante capaz de interactuar de forma autónoma consigo mismo y con los demás, a diferencia del elevado resultado correspondiente a más de la mitad son a cuales se les dificulta expresarse libremente y mantener una interacción con sus compañeros o con el

mismo viéndose así la falta del desarrollo socioafectivo el cual impide un desenvolvimiento natural para establecer relaciones sociales.

3. Interactúa con sus compañeros en juegos propuestos por la docente

Más de la mitad de los niños no se relacionan con sus compañeros, evidenciándose la protección familiar excesiva de varios padres y el trabajo mínimo de actividades lúdicas que aplica la docente para que los niños se integren espontáneamente. Mientras que, menos de la quinta parte se involucran en los juegos y muestran brechas sociales, lo que les permite expresar sus emociones, sentimientos e ideas en los juegos, pero sigue siendo una falencia porque la mayor cantidad no posee aspectos de desarrollo integral en el niño.

4. Ingresa al aula de clases saludando a sus compañeros y docente

En este indicador es alarmante la representación de los niños que no poseen este hábito del saludo a los adultos y a compañeros de tal manera sobrepasando la mitad de la muestra apreciando la cantidad el enseñar el gesto de cortesía es una norma básica de educación porque así el niño podrá ser una persona más sociable y entenderá que saludar es un principio de valor y educación. Y un mínimo porcentaje si saludan porque en el hogar sus padres u otros familiares enseñaron a sus hijos este gesto hacia las demás personas haciendo que sea una habilidad importante en el desarrollo autónomo. Por ende, las docentes deben aplicar actividades lúdicas en donde con diversos materiales o recursos, estrategias para enseñar estos hábitos como una actividad inicial de la jornada escolar.

5. Respeta los materiales de sus compañeros

A partir de los datos, se aprecia que menos de la quinta parte si respetan los materiales que se entregan a sus compañeros para la ejecución de una actividad, por otra parte con una considerable cantidad aún no logran una conducta adecuada cuando se trabaja de forma individual, faltando establecimiento de normas de comportamiento dentro del aula al momento de trabajar en actividades que impliquen el uso de materiales, lo cual es fundamental fomentar a través de las actividades lúdicas reglas y normas sobre el compartir, aquellas ayudan a evidenciar el desarrollo de la autonomía de los niños.

6. Va al baño sin pedir ayuda

En el sexto indicador, la cifra menor es de aquellos niños que van al baño sin ayuda expresando autosuficiencia en acciones que le permitirán crear hábitos de higiene personal, por otra parte, la mayoría acuden a pedir ayuda a los docentes para poder utilizarlo, por lo que demuestra un serio retraso en su autonomía para la edad de 4 a 5 años, lo que causa

también retrasos en las actividades realizadas por las docentes debido a la interrupción causada por los niños.

7. Se lava las manos solo

La máxima cantidad se aprecia en los datos obtenidos a partir del presente indicador, corresponde a la falta de actividades lúdicas para una buena higiene de manos antes de comer cualquier alimento, del mismo modo antes y después de ir al baño aspectos higiénicos para un buen cuidado personal. Por el contrario, la menor cantidad se evidencian niños indicando la adhesión del hábito de lavado de manos por el recordatorio y supervisión de sus padres, quienes fomentan estos hábitos desde edades tempranas, así el docente se encarga de seguir fomentado los hábitos de higiene.

8. Abre la lonchera sin ayuda de la docente

Con los resultados se observa que una parte es superior a lo previsto, es decir, los niños no abren sus loncheras independientemente del alimento enviado por el padre de familia, sin embargo, es importante mencionar el desarrollo psicomotriz ejercido en la acción realizada, en cuanto al porcentaje minorista demuestran aquella habilidad para abrir su recipiente o empaque.

9. Ubica los objetos en el lugar correcto

En el noveno indicador se evidencia que más de la mitad de los resultados obtenidos indican la falta de normas para mantener un orden de limpieza dentro del aula, y si se ubican en el lugar correcto. A diferencia de una parte pequeña de la compilación de datos los cuales si ayudan a mantener los objetos en sus lugares adecuados. En este sentido, la participación docente debe innovar en estrategias lúdicas que incentiven a los niños mantener un hábito de limpieza en el aula como en su hogar, organizando sus actividades diarias mostrando el desarrollo cognitivo en la autonomía.

10. Comparte sus juguetes con los compañeros

A partir del resultado obtenido, la gran parte aún sigue siendo egocentrismo, es decir, el querer todo para ellos. La pequeña muestra revela pocos intereses en desarrollar la parte afectiva, en tal sentido la intervención adecuada con las actividades lúdicas permite el compartir y así mismo un buen desenvolvimiento en la sociedad.

11. Ordena los juguetes en el salón de clases

La tercera parte del resultado revela el poco orden establecido en el aula de clases después de culminar un juego o actividad donde se los usó, a diferencia de que a más de la mitad de

los niños presentan este problema en el desarrollo de su autonomía, como ser independiente, capaz de entender y comprender el orden correspondiente de los elementos que ocupa.

12. Muestra actitud de ayuda y colaboración con los demás mientras juega

El indicador tiene un porcentaje superior a más de la mitad en el que se demuestra la falta de actitudes de colaboración de los niños hacia sus otros compañeros al momento de establecer una convivencia. De esta representación la menor parte poseen habilidades para poder comunicarse con los de su entorno, debido a estar en un momento recreativo presta atención a las dificultades de sus amigos y les brinda ayuda para completar la acción que está realizando.

13. Respeta las normas que propone la docente en el desarrollo de los juegos

De acuerdo con los resultados la segunda parte de la muestra total si respetan las normas cuando se desarrolla un juego, caso contrario es el cuarto restante quienes no colaboran con el respeto de seguir una orden, los pasos, las indicaciones para lograr ejecutar lo planeado. Por tal razón, las maestras deben trabajar los valores dentro del aula, así ir moldeando su conducta para futuros espacios de convivencia con el mundo y la sociedad.

Capítulo III: PROPUESTA INTEGRADORA

3.1. Introducción

En este capítulo se da a conocer los análisis e interpretaciones de los datos recopilados desde la realización de una encuesta y guía de observación a los docentes, así como, lista de cotejo dirigida a los niños, los instrumentos fueron aplicados en Educación Inicial subnivel II, en las aulas de las escuelas “Vicente Rocafuerte” ubicada en el cantón Pasaje y “Oscar Efrén Reyes” localizada en el Cantón El Guabo, de acuerdo a lo mencionado apreciamos que la aplicación de actividades lúdicas tiene un papel fundamental en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años, a pesar de ello varios alumnos poseen poca autonomía al realizar acciones por si solos, al relacionarse, compartir con sus compañeros e incluso al momento de hacer sus actividades en la cual uno de los factores es la sobreprotección de los padres, por otro lado las docentes manifiestan conocer y realizar actividades lúdicas para los aprendizajes de los niños sin embargo no lo ejecutan, por esta razón nuestra propuesta se basa en diseñar una guía con diferentes actividades basadas en la lúdica que influya en al desarrollo autónomo del niño. Por consiguiente, se expondrá los datos generales que se obtuvieron tras efectuarse algunos días de observación en las instituciones antes mencionadas:

- De acuerdo con los resultados de la guía de observación (grafico 2), se puede reflejar que los docentes no aplican las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo autónomo de los niños, siendo necesario mencionar que también se les aplico una encuesta para poder reflejar el conocimiento sobre dichas actividades obteniendo como un resultado favorable sobre el entendimiento de las mismas, caso contrario a su ejecución. Reflejando el gran retraso en la implementación de nuevas estrategias que se vienen ejecutando en los últimos años para poder mejorar la calidad educativa de los infantes.
- Con respecto a la lista de cotejo, es clara la falta de autonomía en los niños de educación inicial 2 subnivel II puesto que en su mayoría carecen de desarrollo integral en aspecto psicomotriz, cognitivo, lenguaje y socioafectivo el cual se observa en el gráfico 3, viéndose afectada sus brechas sociales, el emitir ideas, pensamientos y palabra propia como ser único e independiente de su entorno.

3.2. Descripción de la propuesta

Nuestra propuesta se fundamenta en las teorías de cuatro autores que contribuyeron significativamente a las dos variables planteadas, en primera instancia reconocemos el aporte de Elkonin hacia las actividades lúdicas apoyándose en la teoría de nuestro segundo autor Lev Vygotsky, otra autora relevante que aporta a la educación es María Montessori manifestando el papel fundamental de las actividades lúdicas (juego), como cuarto autor es Piaget quien manifiesta la influencia de lo lúdico en el desarrollo autónomo de los infantes.

Con el paso de los años, la enseñanza aprendizaje ha evolucionado creando estrategias que permitan a los niños aprender de una manera más divertida y significativa. Esto nos menciona el autor Elkonin sobre los métodos cotidianos que han venido enseñando los docentes a los infantes desde tempranas edades donde los conceptos teóricos son sumamente complicados para el entendimiento de los menores y es en la preparación de cada niño donde se deben incorporar las actividades lúdicas para una buena interacción acompañada de material concreto (Solovieva y Quintanar, 2021). Aquellos materiales van a favorecer el estudio y preparación de menores siendo más llamativos y estimuladores para ellos.

Se debe tener en cuenta, el grado de enseñanza impartido desde ser supervisado y acorde a las edades de los niños, así como tener una combinación de aprendizaje tanto al enseñar algunas temáticas teóricas y otras prácticas, esto no quiere decir que en su aprendizaje la temática central será solo abarcará conceptos teóricos en lo cual ellos tendrán que memorizar para su mejor entendimiento, sino el poner en ejecución la metodología juego-trabajo como se explicara de forma verbal y continua las actividades escolares y extraescolares acompañadas de una demostración y desarrollo de forma directa con ayuda de materiales no estructurados diseñados por los docentes par cada una de sus clases.

Ahora bien, las actividades lúdicas acompañan al proceso de enseñanza que imparten las docentes, así lo menciona la autora María Montessori en su aporte a la educación. Además, aquel aprendizaje que adquiere el niño contiene grados de dificultad y es aquí donde las profesionales aplican la lúdica en sus actividades para dirigir de mejor manera sus tareas con apoyo de recursos que mejoraran aquellas experiencias por medio de motivaciones, para un mejor logro de sus habilidades y conseguir una autonomía próxima con ayuda de aquel acompañamiento realiza la docente (Paredes, 2020). Es necesario resaltar, que los padres de familia también deben tener un conocimiento de aquellas actividades y de qué manera las realizan sus hijos para un mejor refuerzo desde casa.

Es necesario destacar, la aportación de la autora Montessori acerca de nuestras dos variables siendo las actividades lúdicas, autonomía y el lado positivo que poseen las mismas en la enseñanza que imparten las docentes hacia los niños, logrando alcanzar su independencia progresiva en temas escolares como lo son las actividades curriculares que van acompañadas de la lúdica, mismas que son diseñadas por las docentes de manera llamativas y estimulantes para conseguir a través de su ejecución un mejor desenvolvimiento propio de los infantes sintiéndose seguros al momento de realizar para una participación mucho más activa.

Es la creatividad influenciada a través de los ambientes estimulantes, no se basa solo como distracción. Vygotsky enuncia en su teoría sociocultural la relevancia entre los factores sociales y biológicos para el desarrollo del individuo, desde su punto de vista aclara la zona de desarrollo próximo donde se involucra la posición docente con estrategias, metodologías, actividades, materiales, recursos que impulsen las habilidades y destrezas de los estudiantes (Paredes,2020). El juego es parte de la interacción con el adulto y sus pares.

El juego es una acción que se hace por placer a explorar sus habilidades. Desde un enfoque educativo permite que el infante desarrolle varias áreas, entre ellas sociales, afectivas, cognitivas y motoras, las mismas que son parte para estimular la autonomía. Sin duda el juego se convierte en medio facilitador de la construcción de aprendizaje, la intervención de otorgar recursos y materiales a los maestros garantiza un mejor aprovechamiento de los espacios escolares para contribuir al desarrollo independiente del infante (Mieles, et al, 2020). Es por ello que, los educadores infantiles deben reconocer el valor significativo del juego dentro del aula.

El juego en la autonomía radica en las posibilidades de intervenir armónicamente en la interacción con los niños. Piaget explicó a la autonomía en dos tipos: primero denominó a la unilateral donde se evidencia la autoridad del adulto, y la segunda señalada como regla moral: enfatiza la comprensión de sus acciones, es decir va desde la moral heterónoma hasta la autónoma catalogada al proceso de construcción autónomo del individuo que por medio de la recreación estimule y potencie independencia en el párvulo (Galindo, 2012). Por tanto, la influencia del juego aprovecha todo tipo de estimulación temprana en las áreas de desarrollo infantil.

Así, se destaca el privilegio de implementar la lúdica en aspectos de desarrollos autónomos porque desde el paradigma educativo propicia a que el individuo tenga iniciativa, control de sus emociones y así se cumple el aprendizaje significativo, también la educación inicial

sostiene la participación protagonista del infante en los ambientes de aprendizaje. Según señalaron los autores mencionados relacionar el juego y autonomía es el desenvolvimiento que caracteriza por el descubrimiento de experiencias nuevas, ser un niño más independiente en sus relaciones y habilidades sociales.

Por este motivo, analizando la información teórica y práctica consideramos elaborar una guía de actividades con enfoque lúdico dirigida a los docentes para aportar nuevas opciones que ayuden a los infantes desarrollar su autonomía, en donde consistirá de actividades lúdicas para el desenvolvimiento autónomo, que ayuden el proceso de enseñanza-aprendizaje en estas primeras edades, para proponer diferentes juegos recreativos y facilitadores hacia las cuatro áreas de desarrollo integral del infante con recursos, tiempo, espacio e interés.

Para culminar, la guía de actividades lúdicas va a estar fundamentada en las destrezas expuestas en el currículo de educación inicial 2014, elaborado por el ministerio de educación, donde se encuentran varias actividades que serán desagregadas que aquellas habilidades que los infantes deben de lograr de acuerdo con el rango de edad que se trabajara, por ejemplo, en nuestro trabajo se tendrán encuentra aquellas que son en edad de 4 a 5 años.

3.3. Objetivos de la propuesta

3.3.1. Objetivo general

Elaborar una guía con actividades lúdicas para el desarrollo autónomo de los niños de educación inicial de 4 a 5 años

3.3.1.2. Objetivo específico

- Fundamentar teóricamente la relación de las actividades lúdicas para el desarrollo autónomo en los niños de 4 a 5 años.
- Diseñar una guía con actividades lúdicas para desarrollar la autonomía.

22
PÁGINAS

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

2024



**DIRIGIDO PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS
PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA**

3.3.2. Actividades

ACTIVIDAD N.1	
Semana:	1
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza:	Identificar y manifestar sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de estos mediante el lenguaje verbal. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás
Objetivo específico	Describir las emociones de felicidad, enojo y tristeza con el juego “Estatuas emocionales”
Elemento integrador	Juego “Estatuas emocionales”
Actividad	Recursos/ Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se invita a los niños a ubicarnos en el piso del aula. Se explica la primera actividad: la docente presenta las tarjetas de emociones alegría, enojo y tristeza a cada uno de los estudiantes, luego los niños deberán nombrar la emoción. Segundo jugarán a las adivinanzas con expresiones, un niño debe tomar una tarjeta si le sale tristeza debe expresarlo con su cuerpo y los demás deben adivinarlo y si uno de ellos adivina la emoción continúa escogiendo otra tarjeta y de igual manera hacer la misma acción. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se menciona a los niños que jugaremos a las “estatuas emocionales”. Se indica a los niños que para este juego vamos a salir al patio. Se detalla la finalidad del juego: con ayuda de una canción “congelados” pueden saltar, bailar, trotar en su mismo espacio. Cuando la canción deje de sonar tendrán que quedarse estatua expresando la emoción que diga la docente a la voz de: 1,2,3 alegría, 1,2,3 enojo, 1,2,3 tristeza. La docente con su varita mágica decide a quien descongelar y a quien dejar en posición estatua, los que estén descongelados deben observar todos los rasgos que su compañero expresa con el cuerpo y el rostro. Se indaga lo siguiente: ¿Adivinas que emoción es? ¿Como está el cuerpo? ¿Qué podemos ver en su rostro? ¿Está bien representada la emoción? ¿Lo hizo muy bien o le falta algo? ¿Como lo harías tú? <p>Momento de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Describe las emociones de felicidad, enojo y tristeza con el juego “Estatuas emocionales” 	<p>Tarjetas de las emociones alegría, enojo y tristeza</p> <p>Varita mágica de fomix</p>

ACTIVIDAD N.2	
Semana:	1
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza:	Identificar y manifestar sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de estos mediante el lenguaje verbal. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás
Objetivo específico	Identificar las emociones felicidad, enojo y tristeza mediante el juego “El dado de las emociones”
Elemento integrador	Juego “El dado de las emociones”
Actividad	Recursos/ Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se empieza indicando al grupo lo que trabajaremos hoy para identificar las emociones. • Se entrega a los niños la figura del monstruo de color amarillo (alegría), rojo (enojo) y azul (tristeza) para que observen muy bien sus características. • Se coloca en piso del aula las 3 figuras de los monstruos de colores, para ello los niños también estarán en el piso del aula. • Se explica la actividad: la docente lanzará el dado de las emociones y el niño identificará que monstruo salió, tomará la figura que está en el piso y luego nombrará cuál es la emoción y el color que representa. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda de los niños ubicamos un tres en raya con cinta de papel en el piso (la docente les indicará cómo colocarlo) para jugar con el dado de las emociones. • Se forma 3 grupos según las emociones vistas. • Se explica el juego: 3 niños pasan a lanzar el dado y según la emoción que salga debe tomar la figura del monstruo y colocarla en el tres en raya del piso y así mismo lo hará el otro niño. Conforme van pasando los niños tendrán que decir ejemplo “tres monstruos felices” “tres monstruos enojados” “tres monstruos tristes” deben estar seguidos para que sea válido. • Se aclara a los niños que pueden impedir que un monstruo gane (equipo contrario). <p>Momento de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las emociones felicidad, enojo y tristeza mediante el juego “El dado de las emociones” 	<p>Dado de los monstruos de las emociones</p> <p>Figuras grandes del monstruo de alegría, enojo y tristeza</p> <p>Cinta de papel</p>

ACTIVIDAD N. 3	
Semana	1
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza	Practicar con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden
Objetivo específico	Practicar el correcto lavado de manos a través del juego muévete luz verde.
Elemento integrador	Juego: Muévete luz verde
Actividad	Recursos/ Materiales
<p>Momento de inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pide a los niños ubicarse correctamente entados en sus asientos. • Se socializa la actividad que consistirá en que los niños deberán buscar en todo el patio partes de la imagen de los pasos para un correcto lavado de manos. (cada uno tendrá una pieza se considera el número de estudiantes). • Se explica que deberán armar entre todos el rompecabezas grande con todas las piezas encontradas trabajando en equipo. • Socializamos cada paso a paso para tener un correcto lavado de manos. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se Manifiesta a los niños que jugaremos a muévete luz verde. • Se explica que el juego consistirá que los niños van a correr hasta una bandera pequeña que tienen frente a ellos para proceder a lavarse las manos según los pasos aprendidos correctamente. • Los niños procederán a la cuenta de 1,2,3 hacia la bandera con agua para proceder a mojárselas, al mismo tiempo la docente estará de espaldas y dirá la frase: muévete luz verde, al momento que la docente termine de decir la frase se dará rápidamente la vuelta y los niños tendrán que quedarse quietos sin moverse. • Se repete las veces que sean necesarias hasta que los niños se pongan el jabón, se laven las manos y por último enjuagar las manos con abundante agua que se encontrará al final de la cancha. • Se seca muy bien las manos con la toalla mandada por la madre/padre de familia. <p>Momento de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Practica el correcto lavado de manos a través del juego muévete luz verde. 	<p>Jabón</p> <p>Agua</p>

ACTIVIDAD N. 4	
Semana	1
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza	Practicar con autonomía hábitos de higiene personal cepillarse los dientes. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden.
Objetivo específico	Realizar los pasos a seguir para el correcto cepillado de dientes mediante el juego “mis dientes blancos”
Elemento integrador:	Juegos mis dientes blancos
Actividad:	Recursos/ Materiales
<p>Momento de inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se entrega el material a utilizar. • Se muestra a los niños la hoja en la que lleva unos dientes que se encuentran sucios. • Se enseña que limpiaremos los dientes con el cepillo viejo pedido por la docente a los padres de familia. • Cada ejercicio se realiza con el acompañamiento y dirección de la docente • Primero con movimientos circulares. • El segundo movimiento se realizará con movimientos de arriba hacia abajo. • El último movimiento es igual que el anterior pero ahora solo lo realizarán primero con la parte superior de los dientes y luego con la parte inferior. • Se finaliza cepillando la lengua con delicadeza con movimientos de adentro hacia afuera. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pide a los niños formar un círculo alrededor de las 4 mesas frente a ellos y ubicar sus cepillos de dientes. • Se explica a los niños que darán la vuelta a la mesa en círculo mientras repiten las frases que expresara la docente en voz alta con palmadas. • Las frases son: Mis dientecitos muy sucios están. Mis dientecitos se van a limpiar. Con agua y pasta dental. Con estos pasos vamos a empezar. Me cepillo en formar circular. (Mostraremos la imagen referencial y los niños tendrán que dar la vuelta a toda la mesa hasta llegar a su respectivo cepillo y realizarán el ejercicio mostrado). • Se repite el ejercicio con las frases nuevamente pero ahora con el nuevo paso que es Me cepillo de arriba abajo. • Se realiza nuevamente ahora con los movimientos de arriba hacia abajo pero ahora solo en la parte de arriba de los dientes. • Para culminar se realiza nuevamente el ejercicios pero con la orden que cepillar solo la parte inferior (baja) de los dientes. 	<p>Pasta dental de niños</p> <p>Cepillo de dientes</p> <p>Cepillo de dientes falso (realizado por la docente)</p> <p>Imágenes con dientes sucios</p>

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Se finaliza ahora diciendo todas las fases pero ahora culminando el círculo y dirigiéndose al lavador ubicado en el baño para enjuagarse. | |
|---|--|

Momento cierre

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Realiza los pasos a seguir para el correcto cepillado de dientes mediante el juego “mis dientes blancos” para un correcto hábito de higiene bucal. | |
|--|--|

ACTIVIDAD N. 5	
Semana	1
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza	Practicar con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse el rostro. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden
Objetivo específico	Reconocer las características de tener un rostro limpio y uno sucio con ayuda de diferentes tarjetas didácticas mediante el juego “carrera de sacos”
Elemento integrador	Juego “carrera de sacos”
Actividad	Recursos/ Materiales
<p>Momento de inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta el material a utilizar. • Se explica a los niños cuán importante es lavarnos el rostro todos los días. • Con la ayuda de las tarjetas didácticas se va a diferenciar las características físicas que puede llegar a tener nuestro rostro si no lo lavamos adecuadamente y todos los días a comparación de un rostro que si tiene un buen aseo. • Se ayuda a los niños a reconocer las características y las enumeramos. • Se pregunta a los niños como se veía el muñeco. • Se pide a los menores prestar mucha atención a las desventajas que tiene como limpiarse correctamente su carita. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se explica a los niños que saldremos a la cancha para jugar una carrera de sacos y realizar la actividad (la actividad se la realizara cerca de los baños de la institución). • Se ubica un muñeco de cartón frente a cada uno de los menores la cual tendrá la cara sucia. • Se realiza preguntas sobre lo aprendido para un correcto lavado del rostro. La docente contara hasta 3 para que los niños respondan al mismo tiempo y seguir saltando para llegar a su muñeco. <p>¿Qué materiales utilizamos para lavarnos el rostro? ¿Cuál es el primer paso para lavarnos el rostro? ¿Cuál es el segundo paso? ¿Nuestros ojos se llenan de? Para la última pregunta cada niño responderá individualmente ¿Por qué debemos lavarnos el rostro cuando nos despertamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se empieza la carrera para proceder a limpiar los ojos del muñeco con mucho cuidado solo para la zona exterior de los ojos. • Se pide a los niños pasar a lavarse previamente las manos y luego mojárselas para luego uno por uno para ubicarles un poquito de jabón. Los niños tendrán que masajear el rostro del número hasta que quede muy limpia su carita. 	<p>Tarjetas didácticas</p> <p>Muñeco de cartón</p> <p>Cotonetes</p> <p>Jabón neutro</p> <p>Agua</p> <p>Toalla</p>

<ul style="list-style-type: none">• Se dice a los niños que deberán lavarse las manos adecuadamente para enjuagar su muñeco con el poco de agua que tiene en sus manos.• Observamos cómo sus muñecos tienen el rostro muy limpio. <p>Momento de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconoce la importancia para un correcto lavado de rostro mediante el juego “carrera de sacos”	
--	--

ACTIVIDAD N. 6	
Semana	1
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza	Practicar con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden
Objetivo específico	Demostrar las normas de aseo personal mediante el juego de circuito "me cuido de las bacterias"
Elemento integrador	juego de circuito "me cuido de las bacterias"
Actividad	Recursos/ Materiales
<p>Momento de inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se refuerza con ayuda de tarjetas didácticas el correcto lavado de dientes y manos. • Se pide a los niños formarse en un círculo y colocamos un peluche en el centro. • Se realiza preguntas sobre lo aprendido, a lo que la docente termine de leer la pregunta los niños tendrán que pensar detenidamente y agarrar el peluche para poder decir la respuesta correcta. • ¿Qué materiales utilizamos para lavarnos las manos? • ¿Qué materiales utilizamos para cepillarse los dientes? • ¿Debemos cerrar el grifo en cada parte de nuestra higiene para no malgastar el agua? Si o no • ¿Dar una forma en la que aprendimos para lavarse las manos? • La docente les pide a los niños formarse y explica que nuestra actividad será en la cancha grande. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se divide a salón de clase en 3 equipos. • Se explica a los niños que la actividad del día de hoy será un refuerzo de todas las normas de higiene personal que hemos venido aprendiendo. • Se pregunta que aprendimos estos días y cuán importante es lavarse correctamente sus manos sus dientes y su rostro. • Se muestra los materiales a utilizar. • Se manifiesta a los niños que tendrán que lanzar el dado que solo tiene hasta el número 3 que son la cantidad de fichas que podrá escoger para armar el rompecabezas de 10 piezas sobre el correcto lavado de manos. (todos los niños del grupo pasaran hasta completar todo el rompecabezas) • Terminada la primera ronda el equipo tendrá que pasar por debajo de las piolas arrastrándose hasta llegar a la siguiente estación. • Para la segunda estación los niños tendrán que lavarse correctamente las manos, terminado seguirán a la tercera estación 	<p>Dado</p> <p>Tarjetas grandes</p> <p>Botellas</p> <p>Piola</p> <p>Gelatina</p> <p>Venda</p> <p>Cepillos</p> <p>Agua</p>

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• La cual entre ellos eligieran cual va a comer la gelatina y quien le dará de comer, pero con la complicación que tendrá los ojos vendados. Una vez terminado procederán a ir a la siguiente estación.• Para la última estación los niños tendrán que lavarse primero el rostro y luego los dientes correctamente. (La docente supervisara en cada momento la actividad) | |
|--|--|

Momento de cierre:

- Demuestra las normas de aseo personal mediante el juego de circuito “me cuido de las bacterias”

ACTIVIDAD N. 7	
Semana:	2
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza:	Realiza independientemente normas de aseo al ir al baño. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden
Objetivo específico	Realizar acciones para ir al baño mientras juega "Carreritas al baño"
Elemento integrador	Juego "Carreritas al baño"
Actividad	Recursos/ Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se presenta a los niños fichas A4 de las acciones que se deben realizar al momento de ir al baño como, por ejemplo: Primero colocar el semáforo del baño en rojo que indica que está ocupado, segundo bajarse los interiores y hacer sus necesidades, tercero limpiarse correctamente, cuarto bajar la palanca del baño, quinto lavarse las manos, sexto colocar el semáforo en verde cuando ya lo halla desocupado. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se pide a los niños a formar dos filas para comenzar el juego. Los niños deben escuchar la orden: en la casa de Pinocho todos cuentan hasta el ocho, 1,2,3,4,5,6,7,8 y se pregunta cuál es la primera acción para ir al baño y así mencionar los demás pasos para que respondan y hagan la acción. La docente pide a dos alumnos que inflen dos globos, cada equipo tendrá uno, con ayuda de una silla también simularemos la puerta y el baño, el primer niño deberá pasarle el globo al otro niño estirando las manos hacia atrás y así sucesivamente para que el último niño salga a responder y hacer la acción correspondiente. Todos los niños para dar paso al siguiente deberán chocar las manos y entregar el globo. <p>Momento de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones para ir al baño mientras juega "Carreritas al baño" 	<p>Fichas A4 de los pasos a seguir al ir al baño</p> <p>Globos</p> <p>Sillas</p> <p>Circulo de cartulina color rojo y verde</p> <p>Lana</p>

ACTIVIDAD N. 8	
Semana:	2
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza:	Realiza independientemente normas de aseo al ir al baño. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden
Objetivo específico	Practicar los pasos para limpiarse correctamente cuando va al baño con el juego "Mi buen aseo"
Elemento integrador	Juego "Mi buen aseo"
Actividad:	Recursos/ Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se formará un tren, para dar un recorrido por el aula y cuando lleguemos al aula, indicamos qué hay imágenes en la puerta del baño de un niño y niña, comentamos que se ha colocado un semáforo de ocupado de color verde y desocupado color rojo. Se hace una simulación, la docente hace el ejemplo ubica en el semáforo de la niña ocupado ingresa y cuando sale lo vuelve a dejar en verde que significa desocupado, de esta misma manera los niños tendrán que hacerlo. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se presenta las secuencias de las acciones a realizar en pictogramas Se utiliza dos globos y una silla, para enseñar un correcto limpiado cuando se va al baño. La docente coloca estos dos globos ya inflados juntos en la parte del espaldar de la silla y tomará el papel para limpiarse, hace el ejemplo y los niños también deberán hacerlo. Primero deben tomar un poco de papel, luego doblarlo, y después limpiarse. Segunda acción, es el lavado de las manos y secarse con su toalla de manos, después de hacer sus necesidades biológicas. <p>Momento de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Practica los pasos del aseo después de utilizar el baño con el juego "Mi buen aseo" 	<p>Globos</p> <p>Semáforo del baño</p> <p>Papel higiénico</p> <p>Jabón líquido</p> <p>Toalla de manos (individual)</p> <p>Pictogramas</p>

ACTIVIDAD N. 9	
Semana:	2
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza:	Vestirse y desvestirse de manera independiente con prendas de vestir sencillas. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje:	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden.
Objetivo específico:	Nombrar prendas de vestir mediante la ejecución del juego "Me visto yo solo"
Elemento integrador:	Juego "Me visto yo solo"
Actividad:	Recursos/ Materiales
<p>Momento de inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños sentarse en sus respectivos asientos. • Presentamos las tarjetas con distintas prendas de vestir. • Manifestamos a los infantes que deberán decir el nombre de cada prenda. • Para finalizar enseñaremos una parte de la tarjeta a los menores la cual ellos tendrán que adivinar que parte de la ropa es la que creen que es. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pide a los niños salir en orden al patio para explicar la actividad a realizar. • Se divide a los niños en 3 grupos para empezar la actividad. Cada grupo jugará en momentos distintos • Se Explica a los niños que en esta actividad tendrán una caja frente a ellos e insertarán la mano para sacar 1 tarjeta con 1 prenda de vestir que ellos tendrán que reconocer para luego correr al otro lado de la cancha para buscar la prenda que le salió y ubicarse, una vez el niño vestido con la prenda correspondiente tendrá que decir en voz alta y la docente verificará que esto correcto. Luego tendrán que quitarse la prenda y ubicarla nuevamente en el recipiente y correr a donde está su grupo y ubicarse al final de la fila. • Se explica que cada niño tendrá que realizar la actividad hasta que el primer niño vuelva a estar primero. <p>Momento de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombra las prendas de vestir mediante la ejecución del juego "Me visto yo solo" 	<p>Caja de cartón</p> <p>Tarjetas de imágenes con prendas de vestir</p> <p>Distintas prendas de vestir</p> <p>Recipiente grande</p> <p>Espacio amplio</p>

ACTIVIDAD N. 10	
Semana:	2
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza:	Vestirse y desvestirse de manera independiente con prendas de vestir sencillas. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje:	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden
Objetivo específico:	Diferenciar distintas prendas de vestir a un muñeco desde el juego “tiro al blanco”
Elemento integrador:	juego “tiro al blanco”
Actividad:	Recursos/ Materiales
<p>Momento de inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se visualiza con los niños el Video musical: Estoy aprendiendo a vestirme. https://www.youtube.com/watch?v=MLt9BL4j1B4 Se comparte recomendaciones de como vestirse correctamente. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se pide a los niños salir al patio de forma ordenada. Se ubica los materiales donde corresponden. Se divide la clase en un grupo de niños y un grupo de niñas. Se explica a los niños que deberán lanzar la pelota de plástico al aro frente a ellos, para luego de lograr insertarla escogerán una de las imágenes presentes de las prendas de vestir y correrán a ubicarlas donde esta los muñecos dependiendo al lugar que corresponda la prenda que hayan elegido. Cada niño solo llevara 1 prenda. Se expresarán a los niños que si lo logro insertar la pelota dentro del ula ula tendrá que dar paso a su siguiente compañera. <p>Momento de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diferencia distintas prendas de vestir a un muñeco desde el juego “tiro al blanco” 	<p>Imágenes de prendas de vestir hecha de cartón</p> <p>Cartón grande donde tenga un niño y una niña</p> <p>Espacio amplio</p> <p>Pelotas de plástico</p> <p>Ula ula</p>

ACTIVIDAD N. 11	
Semana:	2
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:	Ámbito de Identidad y Autonomía.
Destreza:	Vestirse y desvestirse de manera independiente con prendas de vestir sencillas. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje:	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden.
Objetivo específico:	Colocar prendas de vestir en el cuerpo de sus compañeros a través del juego "Se vestir"
Elemento integrador:	Juego "Se vestir"
Actividad	Recursos/Materiales
<p>Momento de inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta los materiales a utilizar. • Se da algunas recomendaciones para que los menores tengan mayor agilidad en ubicarse la ropa. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pide a los niños salir al patio de forma ordenada. • Se coloca los materiales en su lugar. • Se manifiesta a los niños que jugaremos al juego "se vestir" • Se divide la clase en un grupo de niños y un grupo de niñas. • Se explica a los niños que deberán rodar la pelota de plástico hacia al agujero que está en el centro del cartón, próximo de lograr insertarla elegirán una prenda de vestir ubicada en el cesto a su lado derecho y procederán a dar saltos hasta llegar a su compañera que esta al final de la cancha. Cada niño solo llevara 1 prenda. • Se explica a los niños que si lo logro insertar la pelota dentro del agujero en el cartón tendrá que dar paso a su siguiente compañera. <p>Momento de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coloca prendas de vestir en el cuerpo de sus compañeros a través del juego "Se vestir" 	<p>Prendas de vestir</p> <p>Pelota de plástico</p> <p>Mesa pequeña</p> <p>Cartón con un agujero en el centro</p>

ACTIVIDAD N.12	
Semana:	3
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza:	Utilizar la cuchara, tenedor y el vaso cuando se alimenta de manera autónoma. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden
Objetivo específico	Reconocer la cuchara, tenedor y vaso a través del juego “La mar estaba serena”
Elemento integrador	Juego “La mar estaba serena”
Actividad:	Recursos/Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta imágenes A4 de los utensilios para alimentarse (cuchara, tenedor y vaso) • Las imágenes estarán impresas dos veces y entregadas aleatoriamente a los niños. • Se indica a los niños que observen la imagen que tienen y a la cuenta de 1,2,3 deben buscar al compañero que tiene la misma imagen. Lo hacemos entre pares vaso-cuchara; cuchara-tenedor (opción de variantes). <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar a “la Mar estaba serena” mencionando lo siguiente: “La Mar estaba serena, serena estaba la mar, de pronto el barco se hunde” • Se utiliza las imágenes para este juego (están serán pegadas en el uniforme) por sí mismos con un pedazo de cinta. • Ubicamos a los niños en el patio de la escuela y realizaremos una ronda: “La Mar estaba serena, serena estaba la mar, de pronto el barco se hunde de cucharas, platos, vasos, tenedores.....” “La Mar estaba serena, serena estaba la mar de pronto el barco se hunde de... 2 cucharas, 1 vaso, 3 tenedores” <p>Momento de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la cuchara, tenedor y vaso a través del juego “La mar estaba serena” 	<p>Imagees A4: Cuchara, tenedor, vaso</p>

ACTIVIDAD N. 13	
Semana:	3
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza:	Utilizar la cuchara, tenedor y el vaso cuando se alimenta de manera autónoma. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden
Objetivo específico	Imitar el uso correcto de la cuchara y vaso cuando dramatiza en el juego “Aprendo a usar los utensilios para alimentarme”
Elemento integrador	
Actividad:	Recursos/Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se entrega tarjetas didácticas de los utensilios (cuchara, tenedor, vaso) todos observarán. • Se muestra más tarjetas de otros utensilios de cocina, con ellas formamos un cuadrado de tarjetas están incluidas (cuchara, tenedor, vaso) • Se indica a los niños que deben voltear una de las tarjetas y si es olla debe voltear otra para ver si coinciden, si este no es el caso, debe voltearlas y que otro niño participe. • Cuando encuentre la pareja de cada tarjeta didáctica, ahora debemos identificar los utensilios que usa mamá para cocinar y cuáles nos ofrecen cuando nos sirven la comida. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se demuestra con material concreto el agarre correcto de la cuchara, vaso. • Se dramatiza “Aprendo a usar los utensilios para alimentarme” <p>Era un día de mucho calor en el campo, un viejo granjero trabajando bajo el Sol, de pronto junto a sus amigos dijeron: “está muy fuerte el señor Sol” “debemos hacer limonada” Prepararon la limonada y sirvieron en unos vasos, a uno se le callo el vaso por tener las manos sucias, a otro amigo no sostuvo fuerte su vaso y el granjero sostuvo con ambas manos su vaso, otro con una sola mano agarro muy fuerte su vaso y no se cayó.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego fueron a almorzar, les sirvieron en un plato arroz y pollo, el granjero y un amigo más comían con las manos, los otros amigos comían con una cuchara, el granjero al verlo intentó agarrar la cuchara como su amigo lo hacía, ese día lo hice muy bien y después ya lo hacía perfecto.” • Todos los niños participan en ella dramatización. • Preguntamos: ¿El granjero supo usar correctamente la cuchara? ¿A quién se le cayó el vaso? ¿Es correcto 	<p>Cuchara Vaso</p> <p>Tarjetas didácticas</p> <p>Plato</p> <p>Jarra</p>

comer con las manos? ¿Para que usamos el vaso? ¿El vaso se agarra con las dos manos?, entre otras.

Momento de Cierre:

- Imita el uso correcto de la cuchara y vaso mediante el juego “Aprendo a usar los utensilios para alimentarme”

ACTIVIDAD N.14	
Semana:	3
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza:	Utilizar la cuchara, tenedor y el vaso cuando se alimenta de manera autónoma. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden.
Objetivo específico	Ubicar diferentes granos secos de un recipiente a otro utilizando la cuchara a través del juego "Derecha, Izquierda"
Elemento integrador	Juego "Derecha Izquierda"
Actividad:	Recursos/ Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencionamos la actividad a realizar: desde los puestos jugaremos "cuchara" sentados "tenedor" de pie y "vaso" cambiarse de puesto (material concreto) Realizamos diferentes órdenes para este juego según lo disponga la docente. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se entrega dos recipientes hondos a cada uno (enviados por los padres de familia). Se detalla: uno de los vasos estará lleno con fréjol, arroz, harina, lentejas, maíz. El segundo vaso estará vacío y con una cuchara. Pasarán con la cuchara los granos del recipiente derecho al recipiente izquierdo. <p>Momento de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ubica diferentes granos secos de un recipiente a otro utilizando la cuchara a través del juego "Derecha Izquierda" 	<p>Cuchara Tenedor Vaso</p> <p>Recipientes de plástico</p>

ACTIVIDAD N. 15	
Semana:	3
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía.
Destreza:	Practicar hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden
Objetivo específico	Ordenar los objetos del aula como legos, rosetas y pelotas mediante de la actividad lúdica "Mi aula ordenada"
Elemento integrador	Juego "Mi aula ordenada"
Actividad:	Recursos/ Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta los nuevos juguetes y materiales comprados por la docente. • Se diferencia las características de cada uno de ellos y pedimos a los infantes decir su tamaño, forma y color. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se inicia con la explicación el desarrollo de la actividad. • Se incentiva a los niños a querer ordenar los nuevos juguetes y materiales para el aula. • Se divide en 4 grupos a los niños. • Se ubica en una cesta grande todas las compras realizadas para proceder a ordenarlas por su forma. • Se explica a los niños que trasladarán cada juguete y materiales comprados por la docente en cada caja al final del salón de clase con ayuda de un pañuelo. (cada con imagen de legos, rosetas y pelotas de plástico) <p>Momento de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordena los objetos del aula como legos, rosetas y pelotas mediante de la actividad lúdica "Mi aula ordenada" 	<p>Objetos de aula. (legos y rosetas y pelotas)</p> <p>Pañuelo</p> <p>Cesta grande</p>

ACTIVIDAD N. 16	
Semana:	4
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía.
Destreza:	Practicar hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden.
Objetivo específico	Clasificar los juguetes y objetos del aula (juguetes, material concreto, rosetas, pelotas, legos) mediante el juego las estatuas.
Elemento integrador	Juego "Las estatuas"
Actividad:	Recursos/ Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se propone a los niños a tener un momento de juego libre para que puedan ambientarse y estar activo para el resto del día. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se explica a los niños que ahora recogerán todos los objetos y juguetes que utilizaron y los ubicaran en sus respectivos lugares de donde los tomaron. Se incentiva a los niños a guardar todo con el juego de las estatuas. Se aplica a los niños que tendrán que tomar un objeto en cada mano, luego se les pondrá una canción muy movida que a los niños del gusto y la paralizaremos en ciertos tiempos, cuando pare la música los niños no podrán moverse. (repetiremos estas situaciones hasta que los niños logren guardar todos los juguetes y objetos que han utilizado. <p>Momento de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Clasifica los juguetes y objetos del aula (juguetes, material concreto, rosetas, pelotas, legos) mediante el juego las estatuas. 	Objetos del aula (juguetes, material concreto, rosetas, pelotas, legos)

ACTIVIDAD N. 17	
Semana:	4
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía.
Destreza:	Practicar hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden.
Objetivo específico	Separar los diferentes materiales didácticos de construcción mediante el juego "El Rey manda"
Elemento integrador	Juego "El Rey manda"
Actividad:	Recursos/ Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se entrega a todos los niños los legos, átomos, rompecabezas, ensartados, materiales del juego de construcción ofreciéndoles una actividad libre. • Se culmina los minutos de la actividad, antes de mencionar que recojan, invitamos a observar cómo está el aula y luego los hacemos recoger los materiales. • Se observa nuevamente como los separaron y hacemos que ellos visualicen detalladamente si han colocado bien. • explica por qué los materiales deben ir en su lugar y porque no deben estar esparcidos por toda el aula, entre esas indicaciones es para evitar accidentes y la otra para aprender a ser ordenados. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se Juega al rey manda para ordenar en sus canastos correctos. • Cada canasto tendrá una imagen asociada a lo que deben ubicar en él se lo pasamos a cada niño para que observe y luego junte lo más que pueda. • Con el juego rey manda la docente ordena a los niños ejemplo: La reina ordena que recojan todas las piezas de rompecabezas y ubicarlas en su canasto, de igual manera con los otros materiales didácticos. <p>Momento de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Separa los diferentes materiales didácticos de construcción mediante el juego "El Rey manda" 	<p>Canasto (cartón reciclado)</p> <p>Imágenes de los materiales didáctico (legos, rompecabezas, piezas de ensartados)</p> <p>materiales didácticos (legos, rompecabezas, piezas de ensartados)</p>

ACTIVIDAD N. 18	
Semana:	4
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía.
Destreza:	Identificar las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Practicar acciones de autocuidado para evitar accidentes y situaciones de peligro cumpliendo ciertas normas de seguridad
Objetivo específico	Reconocer los elementos peligrosos como la plancha, cuchillo, agujas, clavos de la casa mediante el juego “Soy Explorador del peligro”
Elemento integrador	Juego “Soy Explorador del peligro”
Actividad:	Recursos/ Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta tarjetas didácticas de los objetos peligrosos: plancha conectada, cuchillo, cocina encendida, clavos, tablas, palos, agujas, entre otros. • Se realiza preguntas sobre si conocen alguno de estos objetos peligrosos. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se explica el juego a realizar “Soy explorador del peligro” • Se coloca láminas de la sala, dormitorio, comedor, en la pizarra y en las paredes del aula. • Se pega las figuras de los objetos peligrosos por diferentes partes de la lámina. • Los niños utilizarán sus visores (pedidos a los padres de familia) para encontrar los objetos en la imagen. • Recolectará 5 objetos peligrosos y los nombra <p>Momento de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los elementos peligrosos como la plancha, cuchillo, agujas, clavos de la casa mediante el juego “Soy Explorador del peligro” 	<p>Tarjetas didácticas (plancha, cuchillo, clavos, agujas)</p> <p>Visores</p> <p>Laminas (sala, comedor, dormitorio)</p> <p>Figuras pequeñas (plancha, cuchillo, clavos, agujas)</p>

ACTIVIDAD N. 19	
Semana:	4
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía.
Destreza:	Identificar las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Practicar acciones de autocuidado para evitar accidentes y situaciones de peligro cumpliendo ciertas normas de seguridad
Objetivo específico	Describir situaciones de peligro y no peligro en el recreo escolar con el juego “Ruleta aquí, ruleta allá, ahora deberás girar”
Elemento integrador	Juego “Ruleta aquí, ruleta allá, ahora deberás girar”
Actividad:	Recursos/ Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se muestra imágenes grandes de situaciones peligrosas y no peligrosas (Empujar a un niño, jugando con otros niños, tomar palos para jugar, estar a una distancia de los columpios, entre otras) y preguntar: ¿Conoces alguna de ellas? ¿Qué harías para evitar estos accidentes? ¿Por qué no se debe empujar a los compañeros? <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se explica en que consiste el juego “Ruleta aquí, ruleta allá, ahora deberás girar”: necesita una ruleta con números del 1 al 10, vasos descartables, imágenes de las situaciones vistas, papel crepe, conos y ula ula. Los niños deben pasar por un circuito, primero están los conos donde para pasarlos deben trotar en zigzag, segundo obstáculo el ula ula, deben ingresar y salir de la misma, luego sigue hacia la ruleta y hacerla girar. El juego será entre dos equipos. El primer niño que pase el circuito debe chocar las manos con la docente para tener el turno de girar la ruleta. La ruleta está conformada por números del 1 al 10 y en una mesa están vasos con esos números, si le cae el 2 deberá romper el papel crepe que cubre el vaso y sacar la imagen (situación peligrosa y no peligrosa). Al sacar la imagen describirá porque es peligrosa o porque no lo es. <p>Momento de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Describe situaciones de peligro y no peligro en el recreo escolar con el juego “Ruleta aquí, ruleta allá, ahora deberás girar” 	<p>Ruleta (elaborada por la docente)</p> <p>Imágenes tamaño A4 de las situaciones</p> <p>Vasos plásticos</p> <p>Papel crepe</p> <p>Conos</p> <p>Ula ula</p>

ACTIVIDAD N. 20	
Semana:	4
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de Identidad y Autonomía
Destreza:	Practicar normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje	Practicar acciones de autocuidado para evitar accidentes y situaciones de peligro cumpliendo ciertas normas de seguridad
Objetivo específico	Ejecutar acciones de autocuidado mediante un circuito con el juego captura la bandera para evitar accidentes dentro y fuera del salón de clases
Elemento integrador	Juego captura la bandera
Actividad:	Recursos/ Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta fichas didácticas sobre algunas acciones de peligro que pueden presenciar en su vida cotidiana. • Ayudamos a los niños a conocer que acciones podemos y no podemos realizar y sus consecuencias. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se explica a los niños que jugaremos el juego captura la bandera. En este juego se dividirán a los niños en 2 grupos y realizarán las actividades que se les presentarán a continuación. • Se enseña el material a utilizar y procedemos a explicar el juego: la actividad consistirá en un circuito de 5 actividades los cuales los niños tendrán que ir agarrados de las manos a excepción de la primera actividad. • Se explica la primera actividad que consistirá recoger todos los juguetes que estarán distribuidos en el suelo. • Se indica la función de la segunda actividad que consistirá en elegir uno de los dos caminos el primero será con la señalética de un piso mojado y el otro un camino libre, los menores deberán explicar porque eligieron ese camino y porque no el otro para continuar con la actividad. • Se procede a demostrar y explicar la tercera actividad que consistirá en ordenar los juguetes esparcidos por el piso y ordenarlos según corresponda para lograr encontrar las piezas del rompecabezas y poner armarlo. • Se indica que cada niño tendrá que reconocer situaciones cotidianas de accidentes y dar una razón porque ocurrió el accidente y dar una medida de seguridad para prevenir aquel accidente. • Se termina con la quinta explicando que consistirá en cruzar cuidadosamente el camino de hilos extendidos en el suelo agarrados de la mano. • Terminando los ejercicios los niños tendrán que agarrar la bandera del equipo contrario. <p>Momento de Cierre:</p>	<p>Juguetes</p> <p>Señaléticas</p> <p>Fichas didácticas</p> <p>Botellas</p> <p>Cuerdas finas</p> <p>Bandera roja y azul</p>

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Ejecuta acciones de autocuidado mediante un circuito con el juego captura la bandera para recoger juguetes, reconocer algunas acciones de peligro, evitar tropezar con los juguetes, pasar por la cuerda sin tocarla. | |
|---|--|

ACTIVIDAD N. 21	
Semana:	4
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:	Ámbito de Identidad y Autonomía.
Destreza:	Practicar normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje:	Practicar acciones de autocuidado para evitar accidentes y situaciones de peligro cumpliendo ciertas normas de seguridad
Objetivo específico	Practicar acciones de autocuidado por medio del juego “¿Está bien o está mal?” para evitar accidentes y situaciones de peligro cumpliendo normas de seguridad como no correr en el aula, no salir del salón de clase sin permiso, no golpear a los compañeros con objetos punzantes, ordenar los juguetes y jugar con tijeras.
Elemento integrador:	juego “¿Está bien o está mal?”
Actividad:	Recursos/ Materiales
<p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pide a los niños buscar a su pareja para formar una fila. • Se enseña el material a utilizar lo cual serán dos imágenes mismas que ellos tendrán a sus pies, una imagen tiene una manito con el pulgar arriba que significa bien y otra imagen de la mano con el pulgar abajo que significara que está mal • Se les pedirá bailar la canción cabeza, hombros, rodillas y pies y al momento que se detiene la música se les realizara una serie de preguntas a la cual ellos deberán elegir cual imagen es la respuesta a cada pregunta con distintas acciones unas buenas y otras malas. • Preguntas: • ¿Está bien o mal correr en el aula? • ¿Está bien o mal ordenar los juguetes? • ¿Está bien o mal jugar con tierra? • ¿Está bien o mal tirar objetos a las personas? • ¿Está bien o mal obedecer a los padres? • ¿Está bien o mal obedecer a la maestra? <p>Momento de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Practica acciones de autocuidado por medio del juego “¿Está bien o está mal?”. 	<p>Imágenes con mano de pulgar arriba y pulgar abajo</p> <p>Parlante</p> <p>Canción de cabeza, hombros, rodillas y pies</p>

ACTIVIDAD N.22	
Semana:	1
Ámbito de desarrollo y aprendizaje:	Ámbito de Identidad y Autonomía.
Destreza:	Practicar normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato. (Currículo de educación inicial, 2014)
Objetivo de aprendizaje:	Practicar acciones de autocuidado para evitar accidentes y situaciones de peligro cumpliendo ciertas normas de seguridad.
Objetivo específico	Reconocer los objetos peligrosos y no peligrosos mediante el juego "Me cuido a mí y a los demás"
Elemento integrador:	Juego "Me cuido a mí y a los demás"
Actividad:	Recursos/Materiales
<p>Momento de Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los niños a dar un recorrido por el patio escolar de juegos e identificar los mismos. • Se conversa sobre la prevención de accidentes en estos juegos cuando salimos al receso. <p>Momento de desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se indica a los niños el juego "Me cuido a mí y a los demás" consiste en colocar tarjetas rojas en objetos del medio que pueden llegar a lastimar físicamente a otro niño y cuáles son los espacios donde no podemos jugar cerca. • Se esconderá tarjetas de imágenes de los espacios y objetos (no jugar cerca del columpio, resbaladera, no jugar con tierra, con palos u otros que se encuentren en el entorno). • En la pared de fuera del aula estará un cartel donde los niños clasificarán las tarjetas, la docente indicará que busquen primero y cuando encuentren lo observen y lo coloquen en él si es verde (no peligro) y rojo (peligro). <p>Momento de Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los objetos y espacios peligrosos y no peligrosos mediante el juego "Me cuido a mí y a los demás" 	<p>Tarjetas de imágenes de objetos y espacios peligrosos</p> <p>Cartel de cartulina</p> <p>Tarjetas de color rojo</p>

3.4. Fases de implementación (Planificación, ejercicio y valorización)

En este apartado se explicará el desarrollo de las fases de implementación dividida en dos subpartes, primeramente, se inicia con la fase de construcción, misma que describe los pasos a seguir para elaborar la propuesta planteada y luego proseguir a la fase de socialización dirigida a los directivos de las instituciones educativas escogidas para nuestra investigación, la cual determina el desarrollo de la planificación, ejecución y valorización. A la vez, estas etapas ayudaran al avance del problema que hemos observado cuando se aplicaron los instrumentos y corroboramos la problemática existente sobre la falta de implementación de las actividades lúdicas para el desarrollo autónomo de los niños en edades de 4 a 5 años.

3.4.1. Fase de construcción (Planificación, ejercicio y valorización)

Para iniciar este apartado sobre la fase de construcción del trabajo de titulación se iniciará desde los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos (encuesta y guía de observación dirigida a los docentes y una lista de cotejo para los niños), donde se constató el problema existente sobre la aplicación de las actividades lúdicas para poder desarrollar la autonomía de los niños de 4 a 5 años.

Por lo tanto, se realizó una búsqueda exhaustiva de fundamentos teóricos donde el aporte de sus autores se basa en las actividades lúdicas y el desarrollo de la autonomía de los infantes. En el cual mencionamos 4 autores, entre ellos, Jean Piaget, lev Vygotsky y Elkonin, con su aporte sobre la aplicación de las actividades lúdicas (juego) en el aprendizaje, por otra parte, nuestra cuarta autora María Montessori abarca nuestras variables planteadas, con su aportación sobre el juego en la metodología de los docentes y contribuye al desarrollo autónomo de los infantes.

Por ello, nuestra investigación trata dos variables importantes para la educación, la primera consiste en las actividades lúdicas y la segunda en la autonomía, lo que induce a la búsqueda teórica sobre la relación que poseen las variables fundamentadas en la web gráfica tomando en consideración artículos científicos en distintas bases de datos como lo fueron Scielo, Dialnet y Redalyc, las más utilizadas para la búsqueda de bibliografías de los últimos 5 años.

3.4.2. Fase de socialización (con los directivos y docentes de la institución)

A posteriori de haber seleccionado la fundamentación teórica, en este apartado se socializará la propuesta integradora a los directivos de las instituciones educativas, la misma tiene como título diseño de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 a 5 años, la cual será dirigida a las docentes que ejercen en el área de educación inicial

subnivel II inicial 2 en las instituciones educativas “Vicente Rocafuerte” en el Cantón Pasaje y “Oscar Efrén Reyes” localizada en el Cantón El Guabo.

La guía propuesta abordará el ámbito de Identidad y Autonomía para el diseño de sus actividades con ayuda de las actividades lúdicas (juego), será distribuida en 22 actividades que se aplicarán al inicio del ciclo escolar en las primeras 8 semanas laborables. Es importante mencionar, que las destrezas son seleccionadas del currículo de educación inicial 2014, contando con su respectivo formato que llevara como contenidos el ámbito de aprendizaje, destreza, objetivo de aprendizaje, actividad, recursos.

3.5. Recursos logísticos

Con relación a la socialización de la guía de actividades lúdicas, la misma dirigida para niños de 4 a 5 años, donde se dan alternativas para desarrollar la autonomía desde la lúdica y así efectuar momentos recreativos que propicia aprendizajes significativos. Es necesario mencionar que las actividades están diseñadas desde el ámbito de “Identidad y Autonomía” y sus destrezas del currículo de educación inicial. Por tal motivo, se debe indicar los recursos tecnológicos, humanos y financieros para llevar a cabo la propuesta mencionada dando una solución a la problemática hallada.

Capítulo IV: VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

En este capítulo, tras planificar cada fase de implementación para la guía de actividades lúdicas dirigida a las docentes del área de educación inicial subnivel 2 que ejercen en el rango de edad con niños de 4 a 5 años para solucionar el problema encontrado, se hace indispensable valorar la propuesta integradora, donde se analice los recursos económicos, sociales y ambientales. Por ello, se presenta a continuación el análisis de la dimensión técnica, económica y social de la misma.

4.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

Para la elaboración de la propuesta se realizó un diagnóstico mediante la ejecución de los instrumentos de investigación como la guía de observación y encuesta, a docentes de las instituciones, con la finalidad de verificar si aplican la lúdica en sus actividades diarias para desarrollarla autonomía en sus alumnos, por otra parte, se aplicó una lista de cotejo a los niños para conocer su desarrollo autónomo de acuerdo con las habilidades o destrezas que debe adquirir de acuerdo a su edad. Tras los resultados evidenciados se contrastó que existe una problemática con el método de trabajo de las docentes que siguen desarrollando los aprendizajes con una metodología tradicionalista sin abrir paso a nuestras estrategias enriquecedoras.

Así mismo, se contó con el permiso respectivo de la autoridad principal del plantel educativo y la cooperación de las docentes responsables en el área de educación inicial en edades de 4 a 5 años, en el transcurso de las prácticas profesionales ejercidas en las dos instituciones educativas que facultó observar las clases ejercidas por las docentes desde la mitad de la mañana hasta la clase finalizada a la hora de salida de los menores, gracias a esto se logró evidenciar una carencia en la implementación de actividades lúdicas en las jornadas educativas de las docentes para lograr un desarrollo en su autonomía.

La guía de actividades lúdicas es una propuesta diseñada con carácter educativo así que debemos considerar los materiales necesarios para efectuar cada actividad lúdica planeada como lo son: los materiales reciclados y concretos, tarjetas didácticas, equipo audiovisual, equipamiento deportivo, con el fin de realizar actividades dinámicas que potencien las 4 áreas de desarrollo integral de los infantes, de esta manera se concluye la factibilidad en la parte técnica lo que a su vez permite una ejecución efectiva.

4.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

Para la implementación de la propuesta integradora se requiere realizar un análisis valorativo económico de cada material a utilizar para la ejecución del trabajo investigativo, es necesario mencionar, que la guía de actividades lúdicas será entregada de manera online mediante un correo electrónico a las docentes del nivel inicial 2. Conforme a lo mencionado se dará a conocer el costo unitario de cada elemento: materiales reciclados y concreto sin costo; tarjetas didácticas con un valor \$35,00; de equipo audiovisual dividido en un parlante con un valor de \$10,00; equipamiento deportivo: ula ula, conos, colchonetas, pelotas de plástico grandes y pequeñas, con un valor de \$20,00. Dando así, un gasto económico total de \$65,00.

4.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta

Para la realización de la guía de actividades lúdicas, se destaca la importancia de la aplicación del juego en apoyo a las tareas diarias de los niños, dentro y fuera de los salones de clase encomendadas dirigidas por las docentes, permitiendo así un mejor desenvolvimiento y desarrollo de sus habilidades de manera correcta con manipulación de materiales estructurados y no estructurados. Cabe destacar, que las actividades lúdicas cuentan con múltiples beneficios en los infantes ya que, va a estimular las 4 áreas de desarrollo integral a más de incorporar el aprendizaje por descubrimiento incrementando así su valor autónomo en varias actividades escolares hasta de su vida cotidiana. De igual manera beneficia a las docentes del nivel inicial a un mejor conocimiento sobre la aplicación de nuevas estrategias de trabajo que serán mucho más estimuladoras y llamativas al momento de su ejecución favoreciendo así la inclusión y participación activa de todos sus estudiantes.

4.4. Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta

La aportación de la propuesta tiene como recurso primario las actividades al aire libre, por lo tanto, la investigación expuesta no contará con recursos materiales como hojas de dibujos y papeles que son utilizadas para enseñar a los niños con métodos tradicionales que solo quedarán allí plasmadas sin un valor en absoluto y podrán en riesgo el medio ambiente exponiendo a una contaminación por el desecho que realizan algunos padres de familia al culminar los ciclos escolares por el contrario con las actividades lúdicas propuestas en la guía diseñada a las docentes se fomentarán el uso de materiales estructurados y materiales reciclables para cada una de las actividades propuestas en la guía de actividades lúdicas.

Conclusiones

Una vez culminado con la búsqueda de información referente al tema de investigación sobre las actividades lúdicas y el desarrollo de la autonomía en los infantes del subnivel de educación inicial correspondiente al Inicial II, además al haber aplicado cada uno de los instrumentos en ambos establecimientos educativos y considerando los resultados, señalamos las siguientes conclusiones:

- Se examinó teóricamente las actividades lúdicas y la relación que este contribuye al desarrollo de la autonomía en los infantes de edades en 4 a 5 años, es así, que por medio de la revisión de fuentes fiables de varios autores que fundamentan y consideran el emplear la lúdica en las diferentes actividades escolares para el aprendizaje del infante, y sobre todo aportar al nivel de independencia en las cuatro áreas del desarrollo infantil. Justificando así la primera hipótesis específica puesto que contrasta el conocimiento de esta base investigativa incrementando a la acción de realizar tareas por si solos.
- La fundamentación teórica determinó que existe la relación de las actividades lúdicas para el desarrollo autónomo de los infantes, dado que, al implementar el juego se va logrando la autonomía de los niños siendo capaces de resolver actividades acordes a su edad de manera independiente y sin ayuda de un adulto. Es por ello, que el juego va a ser crucial en el desarrollo integral del infante, por lo tanto, las actividades lúdicas al ser motivadoras ayudan a potenciar habilidades y destrezas mediante la exploración y manipulación de algunos materiales no estructurados.
- partir de los análisis estadísticos y los resultados conseguidos mediante los instrumentos aplicados se evidenció la falta de aplicación de la lúdica en las actividades que inducen las docentes para desarrollar los aprendizajes, también nos permitió observar la poca iniciativa de los estudiantes para ejecutar sus tareas de forma autónoma, por lo tanto, si la lúdica se aplicara en las actividades diarias se puede estimular a los alumnos a alcanzar una independencia de forma divertida. Por ello, se elaboró una guía de actividades lúdicas para desarrollar la autonomía en los infantes desde el juego, es así, que se ofrece un recurso educativo para una posible solución al problema enunciado en el estudio de la presente investigación.

Recomendaciones

Luego de haber finalizado el trabajo de esta investigación junto con las conclusiones mencionadas, se indican a continuación las recomendaciones para docentes de la educación inicial de las instituciones investigadas:

- De acuerdo la fundamentación teórica, se recomienda a los docentes comprender más a fondo los múltiples beneficios que poseen las actividades lúdicas para un mejor desarrollo autónomo en los infantes, logrando así que los niños puedan desarrollar poco a poco algunas destrezas y habilidades que irán aprendiendo a lo largo de su niñez, es por ello, que cada maestra del nivel inicial debe saber aprovechar cada espacio del aula para mantener una buena acogida de aquellas actividades haciéndolas llamativas, motivadoras y placenteras.
- Tras la exhaustiva investigación que se realizó para el estudio, se recomienda la aplicación de las actividades lúdicas en las planificaciones microcurriculares de educación inicial para abordar el desarrollo de la autonomía en los infantes de 4 a 5 años, puesto que, se comprobó la relación que existe entre ambas variables, lo que se hace necesario que las docentes apliquen el juego para que el niño desarrolle la autonomía con alegría y entusiasmo.
- Por último, se recomienda a las docentes de las instituciones educativas investigar otros materiales o recursos didácticos llamativos para los infantes, así como el conocer nuevas estrategias donde se puedan desglosar variantes u otras actividades bajo un enfoque lúdico, además de propiciar un papel activo para la docente como guía y facilitador del aprendizaje a través de estímulos. Por tal motivo se sugiere que la guía de actividades lúdicas elaboradas en función a fortalecer la autonomía debe ser implementada para desarrollar las destrezas que están relacionadas en el ámbito de identidad y autonomía según el currículo de educación inicial 2014.

Referencias Bibliográficas

- Acosta, S., Espín, M., Rosero, E., y Estupiñán, M. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *Revista multidisciplinaria de desarrollo agropecuario, tecnológico, empresarial y humanista.*, 5(3), 7.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9181055>
- Almeida, A., y Cerezo, J. (2020). Presentación. *Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación.*
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7419451>
- Anchundia, R., y Navarrete, C. (2021). Incidencia de la sobreprotección familiar en el desarrollo autónomo del niño de Inicial I y II de la Unidad Educativa Provincia de Manabí, Cascol. *Varona*, (73). <https://www.redalyc.org/journal/3606/360670689015/360670689015.pdf>
- Angulo, H., Aguayo, Á., Farfán, G., y Delgado, S. (2020). Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades en el nivel preescolar. *Rehuso*, 5(2), 45 – 54. Doi: 10.5281/zenodo.6808390 <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v5n2/2550-6587-rehuso-5-02-00045.pdf>
- Aragundi, D., y Grasst, S. (2022). Enfoque juego-trabajo para favorecer el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578*, 7(EE (1), 303–320. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5873/6880>
- Arias, J., Villasís, M., y Miranda, M. El protocolo de investigación III: la población de estudio *Revista Alergia México*, 63 (2), pp. 201-206.
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Aristizábal, J., Ramos, A., y Chirino, V. (2018). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 319-344.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582018000100319
- Balón, G., y Vera, M. (2023). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años.* [tesis para obtener el título profesional de: Licenciada en Educación Inicial, *La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena*]
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9495>

- Boza, J. y Charchabal, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7(2), 46-61. <http://scielo.sld.cu/pdf/cyd/v7n2/2223-1773-cyd-7-02-46.pdf>
- Burgos, A., y Valencia, G. (2022). La autonomía y el juego en los niños de 4 a 5 años en el centro de Educación Inicial Particular Ternuras. Guayaquil. *ULVR. Facultad de Educación Carrera de Párvulo*. 110 <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5978>
- Bravo, M y Giniebra, R. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo lingüístico de los niños de 4 años de la unidad educativa fiscal "el palmar". *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 235-254. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8667915>
- Caballero, E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cobos, P. (1997). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo. *Madrid, España: Ediciones Pirámide*. <https://www.edicionespiramide.es/libro.php?id=1708970>
- Cuesta, G., y Barrera, P. (2022). La comunicación en el proceso de la educación inicial. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(6), 531-541. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042516>
- Daza, M., Fuentes, A., Anchundia, C. y Casquete, R. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazú. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(3), 462-478. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8399867>
- Davis, B. & Degotardi, S. (2015). Educators' Understandings of, and Support for, Infant Peer Relationships in Early Childhood Settings. *Journal of Early Childhood Research*, 13(1), 64-78. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1476718X14538600>
- Díaz-Muñoz, G. (2020). Metodología del estudio piloto. *Revista Chil Radio*, 24(3), 100-104. <https://www.scielo.cl/pdf/rchradiol/v26n3/0717-9308-rchradiol-26-03-100.pdf>

- Dupeyrón, M., Cabrera, B., Amor, N., y González, L. (2021). La orientación familiar para el desarrollo de la autonomía de los niños de la infancia temprana. *Conrado*, 17(82), 473-483. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000500473
- Fernández, R., Cevallos, F., Córdova, D., y Muñoz, C. (2021). Desarrollo cognitivo en el marco de la metodología experiencias de aprendizaje en el nivel inicial. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 545-559. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2679/5622>
- Fonseca, V. M., Constante, B., Morales, R., y Moreira, C. (2020). Trabajo cooperativo docente– familia para el desarrollo de la autonomía en infantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 366-392. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7437977>
- Galindo, J. (2012). Sobre la noción de autonomía en Jean Piaget. *Educación y Ciencia*, X (15), 23-33. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7981961.pdf>
- García, C. (2023). Actividades lúdicas y desarrollo de la autonomía en estudiantes de educación inicial, El Porvenir -2022. [Tesis para obtener el grado académico de Maestría en Psicología Educativa, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/115259/Garcia_GMF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, M., Méndez, S., y Mendoza, C. (2014). Metodología de la Investigación (Sexta ed.). México: McGRAW-HILL EDUCATION. <https://www.uca.ac.cr/wpcontent/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Huaman, V. (2022). Desarrollo de la autonomía en los estudiantes de cinco años en la institución educativa 271-Nuevo Progreso, San Martín, 2022. [Trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller de educación, Universidad Católica de Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28918/DESARROLLO EDUCATIVO HUAMAN VASQUEZ VIVIANA TABITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- León, Z., Méndez, J., Campos, S., y Napaico, M. (2021). Las actividades lúdicas en la adquisición de la autonomía de niños de Preeescolar. *Cieg, revista Arbitrada del centro de investigación y estudios generales* 50, 104-115. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/06/Ed.50104-115-Leon-Roldan-et-al.pdf>
- León, A., Mora, A., y Tovar, L. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 9(1). <https://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v9n1/2007-7890-dilemas-9-01-00033.pdf>
- Limachi, M. (2020). Evaluación del desarrollo madurativo en niños de 4-5 años en etapa Preescolar. *Revista de Investigación Psicológica*, (24), 109-120. http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n24/n24_a08.pdf
- Loor, M., y Tarazona, A. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo socioafectivo en estudiantes de inicial II: Una propuesta educativa. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa* 26 (1) (Extraordinario), 531-550. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8667929>
- López, P. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto Cero*, 09(08), 69-74. Recuperado en 30 de septiembre de 2023, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&tlng=es.
- López, J y Lescay, D. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *VARONA*, 76(x), pp.pp. <https://www.redalyc.org/journal/3606/360674839001/360674839001.pdf>
- Manzano, A., Ortiz, A., Rodríguez, J., y Aguilar-, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: *Un estudio de revisión*. *Rev. Espac*, 43. <https://www.revistaespacios.com/a22v43n04/a22v43n04p03.pdf>
- Mieles, M., Cerchiaro, E., y Rosero, A. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Revista Dialnet*, 16(2), 247-258. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8071023>

MINEDUC (2014): Currículo de Educación Inicial 2014, Ministerio de Educación del Ecuador, Quito – Ecuador

<https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

Morales, S., Hershberger, R., y Acosta, E. (2020). Evaluación por competencias: ¿cómo se hace? *Revista de la Facultad de Medicina (México)*, 63(3), 46-

56. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0026-17422020000300046 (Lista de cotejo)

Moreira, K., Marin, L., y Vera, L. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Polo del conocimiento*, 6(8), 135-153.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8042602.pdf>

Muñoz, C., Lira, B., Lizama, A., Valenzuela, J., y Sarlé, P. (2019). Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje. *Interdisciplinaria*, 36(2), 233-249.

<https://www.redalyc.org/journal/180/18060566012/html/>

Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje : propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales (*Master's thesis, Quito, EC: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador*).

<https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/8119>

Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163 [https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-](https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163)

[2987.2020.5.17.7.143-163](https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163)

Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*. 3(2), 93-108.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8587963>

Quezada, A., y Rodríguez, L. (2019). El método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada “Mundo en Acción”. [tesis para obtener el título profesional de: licenciada en Educación Inicial, *Universidad Cesar Vallejo*].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47147/Quezada_VAN-Rodr%C3%ADquez_MLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quijije, A., y Flores, A. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de Educación Inicial II. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa* 26(1), 215-235. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8667914>

Sánchez, S. (2022). Actividades lúdicas con materiales alternativos en las habilidades motrices básicas en escolares de Educación Inicial (TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE: Carrera de Pedagogía de la Actividad física y deporte). <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36047>

Solovieva, Y., y Quintanar, L. (2021). Metodología de Elkonin-Davidov y la teoría de la actividad en América Latina. *Obutchénie. Revista De Didáctica E Psicología Pedagógica*, 5(2), 279–303. <https://doi.org/10.14393/OBv5n2.a2021-61402>

Torres, P. (2021). Salud emocional y autonomía en estudiantes infantiles. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 125–135. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1449>

Tuárez, J., y Tarazona, A. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa* 2 (1), 459-475. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8667925>

Ugalde, N., y Balbastre, F. (2022). Investigación cuantitativa e investigación cualitativa: buscando las ventajas de las diferentes metodologías de investigación. *Revista De Ciencias Económicas*, 31(2), 179–187. <https://doi.org/10.15517/rce.v31i2.12730>

Villalta, M., Martinic, S., Assael, C y Aldunate, N. (2018). Presentación de un modelo de análisis de la conversación y experiencias de aprendizaje mediado en la interacción de sala de clase. *Revista Educación*, 42(1), 87-103. <https://www.redalyc.org/journal/440/44051918008/44051918008.pdf>



EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL, UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

PLAY IN INTEGRAL CHILD DEVELOPMENT, A SYSTEMATIC REVIEW

Silvia Beatriz Acosta Bones¹, Melanie Michelle Espin Acosta¹, Elena del Rocío Rosero Morales¹, Milena Aracely Estupiñán Guamaní¹

¹Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Educación Inicial, Ambato, Ecuador

Correo correspondencia: silviabacostab@uta.edu.ec, mespin8076@uta.edu.ec, ma.estupinan@uta.edu.ec, elenadroserom@uta.edu.ec



work methodology proposed by the Initial Education Curriculum 2014, which contribute to the development of cognitive, physical and socio-affective areas for an integral development in the infant. Conclusions: The systematization of research related to the game in the development of the main areas of the human being such as: the cognitive, physical, and socio-affective area that contribute to the integral development of children, which will allow them to develop future skills and competences.

Keywords: Game, comprehensive development, early childhood education, stimulation, strategy.

INTRODUCCIÓN

El juego es considerado la metodología básica de trabajo en Educación Inicial y es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo y por lo tanto de gran importancia para el desarrollo integral infantil, es un tema de gran interés en el contexto educativo y de gran utilidad para lograr una educación de calidad.

El trabajo investigativo surge de la necesidad de fundamentar científicamente el estudio del juego como ayuda en el desarrollo integral infantil.

Gallardo (2018) explica que el desarrollo integral de los niños en Educación Inicial, es un proceso riguroso, que necesita del apoyo de ejercicios con objetividad inclinada a la diversión, curiosidad, reflexión y comunicación, siendo el juego quien incorpora dichas características que ayudarán a fortalecer aptitudes, actitudes y normas de

Por su parte Bustos (2016) menciona que en la recreación los niños demuestran sus habilidades y destrezas, se sostiene que niños que habitan cerca o se encuentran rodeados de áreas verdes, son más interactivos y no sufren de estrés infantil, al igual que les ayuda en su concentración y una salud más confortante, de igual forma su desenvolvimiento en el ámbito personal es diferente a aquellos niños que únicamente viven en un espacio limitado, Cabe mencionar que el lugar de esparcimiento debe constar de un ambiente propicio para la diversión, entretenimiento, aprendizaje y descanso, fortalecen sus músculos y fuerza, definen sus capacidades para el desarrollo motor, sensorial e intelectual.

Palomero (2016) considera que los niños tienen el derecho a disfrutar de juegos y recreaciones idóneos para su desarrollo, los mismos que deben también estar orientados a la educación y formación sin importar ningún tipo de

PRESENTACIÓN. LOS JUEGOS TRADICIONALES: UNA APROXIMACIÓN DESDE LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN

*Presentation. Popular games: an approximation
from the History of Education*

ANTONIO S. ALMEIDA AGUIAR
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Juan Francisco CEREZO MANRIQUE
Universidad de Salamanca
Correo-e: jfcm@usal.es

ciones de los artículos analizados se va configurando una teoría que entiende el juego como una acción inherente al ser humano y que siempre se ha practicado, bien como medio de aprendizaje, para relacionarse con el mundo o como canal de comunicación con los demás.

En consecuencia, se considera que el juego reporta beneficios sociales, higiénicos y educativos. En su práctica confluyen lo moral, lo físico y lo intelectual. Por ello, se demanda su presencia en la escuela y fuera de ella, y se recomienda tanto para niños como para adultos, por lo que en otros artículos se reclaman instalaciones para la práctica de los juegos. Aparece también la preocupación por

34 **PRESENTACIÓN. LOS JUEGOS TRADICIONALES: UNA APROXIMACIÓN
DESDE LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN**
ANTONIO S. ALMEIDA AGUIAR Y JUAN FRANCISCO CEREZO MANRIQUE

recuperar los juegos tradicionales en busca de sus raíces culturales y folklóricas. En orden a clarificar la gran variedad y diversidad de estas manifestaciones lúdicas, se ofrecen distintas clasificaciones teniendo en cuenta indicadores como la edad, el sexo, la tipología, el lugar donde se practican, etc. De la misma forma, se

Incidencia de la sobreprotección familiar en el desarrollo autónomo del niño de Inicial I y II de la Unidad Educativa Provincia de Manabí, Cascol

Anchundia Paredes, Lic. Rosario Verónica; Navarrete Pita, Dr. C. Yulexy

Incidencia de la sobreprotección familiar en el desarrollo autónomo del niño de Inicial I y II de la Unidad Educativa Provincia de Manabí, Cascol

VARONA, núm. 73, 2021

Universidad Pedagógica Enrique José Varona, Cuba

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360670689015>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.

bienestar psicológico del menor, así como con su ajuste social. Por lo tanto, la elaboración de unos vínculos afectivos bien estructurados permitirá un desarrollo óptimo en los niños, para una correcta interacción con su entorno inmediato. Para Gómez “la familia es la institución histórica y jurídica de más profundo arraigo a lo largo de las distintas etapas de la civilización y su origen se remonta a los albores de la humanidad. Tiene una existencia independiente del orden jurídico, pues siendo una institución no nace a través la norma, su existencia es natural y sus fines fundamentan la protección a su permanencia” (2015, p.129).

En cuanto a la importancia de la familia y su influencia en el desarrollo social se enfatiza su rol de ser el primer espacio donde los niños pueden expresarse a través de gestos, palabras, actitudes, acciones; pero si esto se ve coartado por la sobreprotección, algunas áreas resultan afectadas. Al respecto, Acevedo, Camargo y Fajardo exponen que “el primer escenario de socialización humano es la familia, considerada como la estructura fundamental de la sociedad, especialmente porque es en ella donde se generan los primeros procesos de socialización y el aprendizaje básico del lenguaje y las pautas de conducta necesarias para lograr la convivencia y la relación con otros” (2016, p. 463).

Este tema es pertinente ya que algunos padres confunden los vínculos afectivos con la sobreprotección y dañan la salud de sus hijos. Es, en el calor del hogar, donde nacen esos vínculos; para los padres, es fácil crear el afecto hacia sus hijos, pero muchos de ellos, sobre todo cuando se trata de padres primerizos, recurren a la sobreprotección lo que impide que el niño tenga una infancia plena y que disfrute de todas las etapas de la vida. La sobreprotección es el cuidado excesivo que se le da a los hijos desde los primeros años, incluso puede llegar hasta lo largo de toda su vida.

Sobre esto Yanchatuña señala “la sobreprotección se entiende como un exceso de cuidado y/o protección de los hijos por parte de los padres” (2011, p.133). Pues en el afán de cuidar y proteger al niño, la familia toma una serie de actitudes restrictivas que impiden que el niño realice ciertas actividades de manera autónoma



Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades lúdicas en el nivel preescolar

Analysis of the integral development of children from the perspective of play activities at the pre-school level

DOI: 10.5281/zenodo.6808390

Hugo Gabriel Angulo Vergara ¹ ,	ORCID 0000-0003-3795-1494
Ángel Alipio Aguayo García ² ,	ORCID 0000-0002-5056-1071
Gema Betzabeth Farfán Meza ³	ORCID 0000-0001-7244-3845
Senia Verónica Delgado Álvarez ⁴	ORCID 0000-0002-5462-229X

¹ Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías. E-mail. hugeshey@outlook.es

² Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías. E-mail. itspem.aaguayo@gmail.com

³ Docente del Ministerio de Educación del Ecuador. E-mail. fargebet@hotmail.com

⁴ Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías. E-mail. itspem.vdelgado@gmail.com

Discusión

Importancia de las actividades lúdicas para una formación integral

El juego desempeña un rol preponderante en la formación de los seres humanos, puede definir incluso buena parte de su personalidad y fomenta sus valores y el respeto por el otro. Además en la etapa preescolar, las actividades lúdicas contribuyen fortalecer la equidad de género y a compartir con sus compañeros de tal forma que incrementa su nivel de cercanía y amistad con los demás.

A criterio de Ramírez y Díaz (2010), los juegos son importantes en la medida en que permiten favorecer el desarrollo y la potencialización motriz en niños de 4 a 5 años de edad. Aseguran, además que el desarrollo motor del niño de edad preescolar en el seno familiar, constituye la vía idónea en la preparación del pequeño para la vida, aquí se desarrollan diferentes acciones motrices que favorecen a que “el niño confíe en sus posibilidades físicas, aumenta su independencia, su creatividad y propicia, el desarrollo de emociones positivas, ya que contribuye a su socialización y al conocimiento del mundo material y natural, además de

Revista Cognosis

ISSN 2588-0578

Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Enfoque juego-trabajo para favorecer el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años

AUTORES: Digna Jazmin Aragundi Demera¹

Samada Yanet Grasst²

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: daragundi9332@utm.edu.ec

Fecha de recepción: 30 - 11 - 2021

Fecha de aceptación: 24 - 01 - 2022

RESUMEN

El logro de niños autónomos es uno de los objetivos principales en la Educación Inicial, lo que amerita la búsqueda de opciones didácticas que la promuevan, por ello la presente investigación se centró en el enfoque juego-trabajo, para favorecer el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años de edad. Estudio que tuvo por finalidad diseñar un sistema de actividades para

permiten ejecutar actividades que requiera paulatinamente la menor dependencia y ayuda del adulto; con la finalidad de desarrollar en los niños la progresiva independencia, seguridad, autoestima, confianza y respeto hacia sí mismo y hacia los demás. (p.31)

De ahí que, la Educación Inicial se considera una herramienta esencial para lograr una enseñanza primaria, donde el juego constituye una de las formas más importantes por medio de la cual los niños obtienen conocimientos y competencias fundamentales, es decir les permite crear oportunidades de aprendizajes en diferentes áreas, así que la novedad y trascendencia que aporta el tema es diseñar actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo de la autonomía en los niños al utilizar la estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje, basada en el enfoque juego-trabajo.

Puesto que, juego- trabajo corresponde a un modelo de marco abierto debido a que combina la iniciativa del niño con la del docente, y su énfasis está en el concepto de que el aprendizaje proviene de la experiencia del niño, es decir que la didáctica lo caracteriza como: "el periodo en el cual los niños realizan en forma individual o grupal, distintas actividades que les permiten desarrollar aprendizajes de acuerdo con sus posibilidades, intereses y experiencias previas. (Guía de Implementación de Currículo de Educación Inicial, 2014, p.23)

independiente que puede recibir por sí mismo algunos recursos o actividades que se le presenten de acuerdo a su crecimiento y a su ambiente sociocultural. Cuando el niño muestra baja autonomía, va a depender de los demás. De ahí que se ha logrado identificar al desarrollo de la autonomía en la primera infancia como un agente importante, ya que es un factor fundamental en el desarrollo y en el aprendizaje de los niños (EDUCREA, 2020).

Actualmente en varios países es relevante lograr de manera gradual la autonomía en el niño tanto en aspectos personales como académicos, es por tanto el valor que se brinda al término de autonomía, debido a que influye directamente en el desenvolvimiento de las destrezas socioemocionales y la óptima construcción de la inter e intra personalidad, en este sentido se reconoce que un niño tiene que aprender a ser autónomo para lograr grandes resultados en la adquisición de las destrezas y habilidades.

Por ende, el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la primera infancia abarca de acuerdo a Piaget áreas como: la social, cognoscitiva, psicomotriz, siendo estas fundamentales para el desarrollo de la personalidad y la construcción de la autonomía de los niños, entendida esta última como la capacidad del

autonomamente. De modo que las acciones que se desarrollan en este periodo pueden surgir a través de los intereses espontáneos del niño o del grupo respondiendo al desarrollo de una unidad didáctica.

- *La Familia como agente protagónico en el desarrollo de la autonomía del niño*

La familia tiene un lugar primordial en la educación infantil porque al ser considerados como los primeros educadores tienen una ventaja de participación en el desarrollo personal de los infantes ya que contribuyen a las orientaciones educativas, personales y sociales que los niños deben aprender, en este sentido las familias propician espacios o ambientes cómodos para el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del mismo hogar.

Como lo afirma (Terrón, 2018) en su investigación; los padres de familia deben propiciar experiencias significativas, permitiendo que sus hijos aprendan por sí solos a enfrentar situaciones difíciles de la vida cotidiana, más bien se debe incentivar a que ellos mismos indaguen nuevas alternativas para solucionar dichos problemas, debido a que estas oportunidades impulsan a los niños a desarrollar su autonomía, motivándolos a realizar correcta y oportunamente las

de aprendizaje, así como por ejemplo el eje de desarrollo personal y social.

El mismo que integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas, promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea. (2014, p.23)

Es por ello, que los docentes deben tener una formación integral, que propicie un ambiente flexible, creativo y adecuado al desarrollo de los niños, además brindar materiales pedagógicos y didácticos para su estimulación, todo esto de acuerdo al nivel de desarrollo, con la finalidad de extender su potencial e iniciativa, desarrollar la relación consigo mismo y con los demás, en la cual se pone en práctica la autonomía, y donde el docente es únicamente un guía, que crea oportunidades para la solución de problemas.

VARONA, Revista Científico-Metodológica, No. 73 julio-diciembre 2021. ISSN: 1992-8238

Según estos autores, se debe diferenciar entre protección y sobreprotección, la primera es beneficiosa y por demás necesaria; pero la sobreprotección es negativa, en sus términos, un maltrato, ya que obstaculiza el normal desarrollo del niño, puesto que hace que los padres limiten a su hijo según sus propios temores, inseguridades y le transmiten esa información al niño que en su momento estarán tan aprehendidas en su ser de tal forma que asumirán esas actitudes como algo normal. No obstante, también refiere que el otro extremo, el de la desprotección, no es beneficioso, pues trae consigo consecuencias en ambos casos para su vida presente y futura.

Estos autores refieren, además, que una de las consecuencias visibles en los niños del nivel inicial educativo está la afectación de la psicomotricidad tanto de la fina como la gruesa. Y es que la sobreprotección tiene un nivel de afectación en la etapa escolar que se visualiza desde el mismo momento en que un estudiante ingresa a la institución educativa, y repercute en el desarrollo emocional, social y autónomo del niño.

El Código de la Niñez y Adolescencia menciona en su Art.-1 Finalidad: "el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en

conocerse y puede ir construyendo su propia autonomía e identidad, además del aspecto sensorio motor que se da en los primeros años. Es a través del juego que el niño aprende a manejarse dentro un grupo social, tomar sus decisiones, comunicarse, establecer vínculos con los demás, entre otras. (Sandoval, 2017, p.24)

En este sentido la aplicación del juego-trabajo como estrategia didáctica para lograr la autonomía en el nivel inicial, es una alternativa que debe integrarse en el trabajo docente. El logro de niños autónomos es uno de los objetivos principales en la Educación Inicial, lo que amerita la búsqueda de opciones didácticas que la promuevan. En otras palabras, el papel del educador debe estar dirigido hacia los niños, para crear oportunidades en las que puedan dar solución a problemas determinados de manera autónoma.

Por esto, el Ministerio de Educación a través del Currículo de Educación Inicial (2014) propone orientaciones metodológicas, estrategias didácticas, técnicas y recursos que guían a los docentes de este nivel educativo para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en la primera infancia, entre estas estrategias didácticas se destaca el juego-trabajo, la misma que consiste en



Revista Alergia México

ISSN: 0002-5151

revista.alergia@gmail.com

Colegio Mexicano de Inmunología Clínica
y Alergia, A.C.

México

Arias-Gómez, Jesús; Villasís-Keever, Miguel Ángel; Miranda Novales, María Guadalupe
El protocolo de investigación III: la población de estudio
Revista Alergia México, vol. 63, núm. 2, abril-junio, 2016, pp. 201-206
Colegio Mexicano de Inmunología Clínica y Alergia, A.C.
Ciudad de México, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>

La integración del grupo de sujetos o participantes de los estudios, con las características particulares que permitirán responder los objetivos planteados, es una parte fundamental de todo protocolo de investigación porque cuando se logra una apropiada selección, no solo se podrá disponer de resultados confiables, sino que es posible que dichos resultados puedan ser extrapolados a otras poblaciones similares. Además, una buena elección de los participantes para el proyecto cumple con el propósito esencial de asegurar que los hallazgos representarán, de forma exacta, lo que sucede en la población de interés.

Los objetivos de este artículo están dirigidos a especificar cada uno de los elementos que se requiere tomar en cuenta para la selección de los participantes de una investigación, en el momento en que se está elaborando un protocolo,

se refiere exclusivamente a seres humanos sino que también puede corresponder a animales, muestras biológicas, expedientes, hospitales, objetos, familias, organizaciones, etc.; para estos últimos, podría ser más adecuado utilizar un término análogo, como *universo de estudio*.

Es importante especificar la población de estudio porque al concluir la investigación a partir de una muestra de dicha población, será posible generalizar o extrapolar los resultados obtenidos del estudio hacia el resto de la población o universo. Por ejemplo, si se desea evaluar la evolución de las concentraciones séricas de IgE en pacientes con alergia alimentaria menores de 2 años, entonces la población de estudio estará constituida por los pacientes pediátricos con alergia alimentaria, atendidos en cierto hospital o unidad médica.

Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo

Active Learning to Develop Motor Skills and Teamwork

Aprendizagem ativa para desenvolver habilidades motoras e trabalho em equipe

Marco teórico

El aprendizaje activo es una aproximación metodológica centrada en el estudiantado, con la premisa de que el conocimiento se construye a partir de la interacción con los demás individuos, apoyándose en la reflexión y vivencias situadas en un contexto determinado (Howell en [Koo, 1999](#), [Schwartz y Polishuke, 1998](#), [Silberman, 2005](#)), que busca desarrollar la capacidad de pensamiento crítico ([Revans, 1983](#)).

El personal docente es un agente facilitador y guía que busca la formación integral del individuo, estructurando actividades específicas de enseñanza que permitan una relación directa entre la práctica y la teoría buscando la trascendencia y aplicación de los saberes a diferentes contextos y situaciones de su vida ([Huber, 2008](#)). Para ello realiza un proceso reflexivo que visualiza su aplicación en etapas: planificación, contextualización, reflexión individual, acción / práctica, reflexión colectiva, evaluación y mejora continua ([Chirino, Ramos y Lozano, 2015](#), [Huber, 2008](#)). [Revans \(1983\)](#) menciona la importancia de reflexionar en estrategias pedagógicas que faciliten el aprendizaje desde la movilización del estudiantado hacia la reflexión, liderazgo y creatividad, considerando el aprendizaje entre pares.

El trabajo colaborativo aplicado desde principios de aprendizaje activo

En el aprendizaje activo, el trabajo colaborativo es la vía para que el alumnado aprenda a interactuar con los demás seres, mediante un esfuerzo conjunto que tiene como fin la transformación de una realidad o la solución de un problema ([Revans, 1983](#)). El trabajo colaborativo, en su connotación de competencia genérica, se define como un proceso grupal en el que se observa la participación activa, reflexiva y propositiva de cada individuo aportando sus capacidades, conocimientos y habilidades en pro de la consecución de un bien común ([Villa y Poblete, 2007](#)); que permite maximizar el propio aprendizaje y el de las demás personas y que requiere operar con la definición de objetivos comunes claros, donde el conocimiento mutuo sobre las habilidades de cada miembro del equipo permiten generar una interdependencia positiva ([Johnson, Johnson y Holubec, 1999](#)). Asimismo, implica el establecimiento de responsabilidades individuales que integre elementos de evaluación y realimentación del



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO:

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN
LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTORAS:

BALÓN CRUZ GENESIS NICOLE

RESUMEN

El presente trabajo de investigación sobre las actividades lúdicas y autonomía tiene como objetivo determinar la importancia del uso de las actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años. Se sustenta bajo el paradigma constructivista y de las teorías del desarrollo sociocultural de Vygotsky y la teoría psicosocial de Erickson que aportan significativamente a las categorías de investigación. Se direccionó hacia un enfoque cualitativo de investigación de campo con un estudio documental y de tipo descriptivo, utilizando como técnica la observación y la entrevista semiestructurada con sus respectivos instrumentos, la población a considerar fue la docente a cargo y 12 niños que conforman el Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Particular "El Barquito del saber". Los principales resultados determinan que las actividades lúdicas se convierten en un factor fundamental de las relaciones sociales con sus pares, la independencia y el efecto de ser capaz de desenvolverse en sus actividades cotidianas y que al ser aplicada como estrategia metodológica en el aula para desarrollar la autonomía genera en el niño la capacidad de tomar sus propias decisiones a partir de un pensamiento crítico logrando desenvolverse en su entorno, resolviendo situaciones en lo que se ve expuesto desde pequeño, por tanto se debe empezar a desarrollarla desde la temprana edad.

Palabras claves: actividades lúdicas, autonomía, juego, independencia.



Artículo original

Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física

Leisure activities to develop basic motor skills in basic education students

Atividades lúdicas para desenvolver habilidades motoras básicas em estudantes de Educação Física

José Geovanny Boza Mendoza^{1*}  <https://orcid.org/0000-0001-8797-0162>

Danilo Charchabal Pérez¹  <https://orcid.org/0000-0003-4454-2859>

capacidades del individuo se influyen mutuamente y evolucionan conjuntamente, definiendo la motricidad de cada persona. Son numerosos los autores que han clasificado las habilidades motrices.

Dentro de las actividades lúdicas, el juego ocupa un lugar primordial ya que genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo. En el juego, se desarrolla una necesaria actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata.

Al considerar que, dentro de las actividades lúdicas, el juego forma parte importante de los aprendizajes, ya que gracias a este se adquiere nuevos conocimientos que fortalecen el intelecto, de igual manera permite interactuar con facilidad con las personas que nos rodean y la comunicación se vuelve más fluida.

Según (Hernández & Acosta., 2011). define lo lúdico como "el ejercicio voluntario que se realiza con una sensación de alegría y satisfacción que como seres humanos está en la naturaleza la necesidad de jugar del hombre de tener momentos de sano esparcimiento, liberación de preocupaciones que se presentan en la vida diaria "(p.26). Estas actividades físicas y deportivas, y a la vez recreativas tienen un



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE
GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN CARRERA DE CIENCIAS DE LA
EDUCACION MENCION PARVULARIA**

**PROYECTO DE INVESTIGACION
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA
EN
EDUCACIÓN PARVULARIA**

TEMA:

**LA AUTONOMÍA Y EL JUEGO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL
CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL PARTICULAR “TERNURAS”**

TUTORA:

MSc. MARÍA FERNANDA MERA CANTOS

AUTORAS:

ALLISON DENISE BURGOS OCHOA

Activar V
Ve a Config

INTRODUCCIÓN

Esta investigación tiene como finalidad desarrollar la autonomía y el juego en niños de 4- 5 años en el centro de educación inicial particular “Ternuras” con la finalidad de que los niños sean independientes y seres autónomos sin ayuda de las docentes ni de los padres como el aporte de la autonomía y el juego para que los infantes puedan realizar tareas por si solos a través de actividades lúdicas que les facilitara su independencia y se recopilaron datos para tomar estos aspectos destacados que intervienen en la atención, y poder motivar a los infantes.

En el capítulo I Se describe el fragmento de la formulación del problema, en donde la autonomía puede ser inapropiada por parte de los docentes debido a la pérdida de conocimientos en capacitación por parte de la institución sobre la autonomía y el juego. los objetivos tanto generales como específicos están escrito en este capítulo, los mismos que se incrementan para distinguir la autonomía y el juego en los niños de 4- 5 años. En donde podemos identificar las teorías que defiendan la autonomía y el juego como un desarrollo óptimo para los niños de 4- 5años realizar instrumentos que ayuden a la colección de datos y crear una guía de actividades que está dirigida a los docentes para que puedan innovar en sus salones de clases actividades creativas que les favorezca a los



Las actividades lúdicas para el aprendizaje

Playful activities for learning

Atividades lúdicas para aprendizagem

Gladis Esther Caballero-Calderón¹
esthergcc2014@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6303-5241>

Correspondencia: esthergcc2014@gmail.com

Ciencias de la educación
Artículo de revisión

***Recibido:** 26 de febrero de 2021 ***Aceptado:** 20 de marzo de 2021 * **Publicado:** 08 de abril de 2021

y autonomía, expresan sus emociones, sensaciones, actitudes, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo; aprenden los valores, normas y formas de vida de los adultos; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos. En conclusión, el juego contribuye al desarrollo físico, motor, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños.

868

Pol. Con. (Edición núm. 57) Vol. 6, No 4, Abril 2021, pp. 861-878, ISSN: 2550 - 682X

Introducción

En el proceso de enseñanza - aprendizaje que se realiza en el aula, los docentes aplican una serie de estrategias para que los estudiantes comprendan de mejor manera los conocimientos impartidos en cada sesión. Una de estas estrategias que resulta fundamental, sobre todo para los estudiantes del nivel inicial y primaria, sin dejar de lado los otros niveles, son las actividades lúdicas ya que, facilitan el entendimiento de los temas tratados y ayudan al desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas.

En ese sentido, La Comunidad de Docentes Innovadores, afirma que el aprendizaje debe ser una experiencia significativa para los estudiantes. Por eso, los docentes a través de las diferentes estrategias que utilizan generan experiencias variadas para conseguirlo. Es por ello, que las estrategias que mejores resultados obtienen van asociadas al uso creativo de recursos o materiales educativos, adaptadas, además al contexto donde se desenvuelve la práctica pedagógica y se nutre de

863

las costumbres, los problemas ambientales, etc. Asimismo, existen muchos docentes que usan los juegos como estrategias para lograr un aprendizaje significativo. Esta opción tiene un gran potencial porque capta el interés de los estudiantes, impactando directamente en su motivación por aprender.

Así también, UNICEF señala que, los niños juegan para divertirse, pero el juego también es un aspecto importante de su aprendizaje y su desarrollo. El juego ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias y a desarrollar su curiosidad y su confianza. Los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas. El juego también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. La estimulación y el juego son especialmente importantes si el niño padece una discapacidad.

En la actualidad, la pandemia mundial del Covid 19 ha provocado una crisis sin precedentes en todos los ámbitos. Según la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2020), en la esfera de la educación, esta emergencia ha dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales

cada sesión. Una de estas estrategias que resulta fundamental, sobre todo para los estudiantes del nivel inicial y primaria, sin dejar de lado los otros niveles, son las actividades lúdicas ya que, facilitan el entendimiento de los temas tratados y ayudan al desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas.

En ese sentido, La Comunidad de Docentes Innovadores, afirma que el aprendizaje debe ser una experiencia significativa para los estudiantes. Por eso, los docentes a través de las diferentes estrategias que utilizan generan experiencias variadas para conseguirlo. Es por ello, que las estrategias que mejores resultados obtienen van asociadas al uso creativo de recursos o materiales educativos, adaptadas, además al contexto donde se desenvuelve la práctica pedagógica y se nutre de

las costumbres, los problemas ambientales, etc. Asimismo, existen muchos docentes que usan los juegos como estrategias para lograr un aprendizaje significativo. Esta opción tiene un gran potencial porque capta el interés de los estudiantes, impactando directamente en su motivación por aprender.

El desarrollo psicomotor y sus alteraciones: entre lo normal y lo patológico

Psychomotor development and its disorders: between normal and pathological development

AUTORÍA

SCIMAGO INSTITUTIONS RANKINGS

Resúmenes

Text

Fechas de Publicación

Historico



Resúmenes

El siguiente artículo discute aspectos propios del desarrollo psicomotor (DPM) y sus alteraciones, con especial énfasis en el retraso psicomotor. Se hace referencia a las clasificaciones diagnósticas para los problemas del desarrollo como el DSMIV y el CIE 10, y se analizan sus ventajas y desventajas. También se problematiza el concepto de normalidad en tanto sinónimo de promedio estadístico en el contexto de los problemas del DPM, para considerar su dinámica y variabilidad, evitando la oposición normalidad/patología, y valorando aspectos como el sociocultural que permiten repensar la universalidad y la relatividad del DPM.

El desarrollo psicomotor y sus características

El término *desarrollo psicomotor* (DPM) se atribuye al neuropsiquiatra alemán Carl Wernicke (1848-1905), quien lo utilizó para referirse al *fenómeno evolutivo de adquisición continua y progresiva de habilidades a lo largo de la infancia*¹. Las habilidades mencionadas comprenden la comunicación, el comportamiento y la motricidad del niño². Illingworth³ aportó una de las definiciones más precisas expresando que *el desarrollo psicomotor es un proceso gradual y continuo en el cual es posible identificar etapas o estadios de creciente nivel de complejidad, que se inicia en la concepción y culmina en la madurez, con una secuencia similar en todos los niños pero con un ritmo variable*. Ambas concepciones remiten a conceptos de evolución o cambio y de gradualidad y continuidad de dichos cambios. Esto permite concebir el DPM como un proceso que posibilita al niño realizar actividades progresivamente más complejas y consecutivas o secuenciales. Por ejemplo, para adquirir la marcha, un niño debe antes poder sentarse, luego pararse y finalmente caminar.

Una de las particularidades del desarrollo psicomotor es la existencia de variaciones interindividuales. Estas variaciones en los niños pequeños, dificultan a menudo distinguir entre los cambios que podrían considerarse normales o esperables y los retrasos de maduración provenientes de desórdenes temporales o permanentes, siendo cada camino diferente y particular, con trayectorias caracterizadas por continuidades y discontinuidades⁴. Esto es así porque durante el desarrollo, la adquisición progresiva de funciones no se realiza según un programa secuencial rígido, sino que por el contrario, presenta variaciones en el ritmo o tiempo de desarrollo que requiere cada nueva habilidad lograda, así como también en la edad cronológica en que es esperable el logro de una habilidad o evento determinado. Un ejemplo conocido es la adquisición de la marcha, que puede variar entre los 9 y los 16 meses de edad del niño⁵.



La comunicación en el proceso de la educación inicial

Communication in the process of initial education

A comunicação no processo de formação inicial

German Humberto Cuesta-Ormaza ^I

gcuesta@itsjapon.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-5821-0172>

Patricia Alexandra Barrera-Andrade ^{II}

pbarreraa@itsjapon.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-2575-3346>

Activar Windc
Ve a Configuraciõ

hacerlo, que facilite el aprendizaje oportuno y el crecimiento acorde a las exigencias sociales (4). En la relación docente-alumno debe existir un estilo comunicacional particular, acorde a las características de cada niño y del grupo, para que se planifique y se establezcan las actividades educativas que sean aprovechadas desde las necesidades de los estudiantes (5). La preparación del docente es favorable para la enseñanza, ya que antes de dar el contenido programado se puede estimular los sentidos para luego impartir las destrezas, los conocimientos y los hábitos, mediante una comunicación clara y comprensiva que conlleve al aprendizaje significativo (2).

La educación no es solo un medio para alcanzar conocimientos y aprendizajes, es además donde se propicia el desarrollo de las funciones intelectuales y morales, por ello implica: humanizar a los involucrados, una interacción entre todos los estudiantes y el contexto, esto a través de los valores, que fundamentan la integración social-cultural, para avanzar progresivamente en el proceso (8).

Principios educativos

El ser humano goza del derecho a la educación, desde el nacimiento comienza la labor de educar, los escenarios van cambiando a lo largo de la vida, pero hay principios que deben estar presentes en ese proceso, los mismos se describen a continuación (8):

Activar Window
Activ
Ve a Configuración p
Ve a Cr

El Ministerio de Educación del Ecuador, establece un currículo para el proceso de enseñanza y aprendizaje en esta etapa inicial de la educación, que consta de investigaciones relevantes que facilitan determinar las estrategias y las técnicas aplicables en la primera infancia, fomentadas en el derecho a la educación y considerando la atención a lo diverso acorde a los requerimientos y las características de los estudiantes (1,6).

Por ello, la importancia de la educación inicial, ya que es primordial el aprendizaje en estos primeros años de vida, para lograr el desarrollo en los niños desde lo biológico, lo afectivo, lo cognitivo y lo social, fundamentado en los valores, las competencias y las habilidades para que obtengan la capacidad para actuar, pensar, relacionarse, teniendo participación en la sociedad (7).

Además, hay una contribución desde los contenidos y estrategias pedagógicas para el autodescubrimiento, para explorar las capacidades y el contexto, reforzado en la participación de los niños en actividades lúdicas, artísticas y recreativas, que les facilita el aprendizaje y el desarrollo integral. Por lo tanto, algunos autores recomiendan la aplicación de los principios de



Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu

Bodily playful strategies to enhance emotional education, in the Benjamín Rosales Aspiazu complete basic education school

Estratégias corporais lúdicas para potencializar a educação emocional, na escola primária completa Benjamín Rosales Aspiazu

Maricela María Daza-Mejía ^I
maricela.dazav@ug.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-7167-9557>

Aurora Dalila Fuentes-Merello ^{II}
carmenc.anchundia@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2411-8620>

Carmen Cecilia Anchundia-Arboleda ^{III}
carmenc.anchundia@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0003-3779-1617>

Ramón Bolívar Casquete-Muñoz ^{IV}
ramon.casquete@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0002-6690-5835>

(Lopez, 2017), es decir personas con mayores posibilidades de enfrentar situaciones adversas de la forma menos dañina para su salud psicológica y física (Clouder, 2011). Con esto se pretende dar respuesta a algunas necesidades y situaciones socioeducativas conflictivas producto de crisis familiares, económicas y sociales, esto hace que sea urgente defender la importancia de fortalecer la estabilidad emocional de los niños, quienes también están creciendo inmersos en este ambiente contaminado de emociones no tan agradables.

Aprender a controlar emociones catalogadas por la sociedad como negativas tales como la frustración, ira y la conducta impulsiva, y a su vez desarrollar y hacer que prevalezca las emociones positivas tales como la empatía, aprender a motivarse, constituyen sólo algunas competencias emocionales cuyo dominio permite estar mejor preparados para la vida. El desarrollo de las competencias emocionales favorece los procesos de aprendizaje, las relaciones interpersonales y la resolución de problemas.

La educación emocional presenta un desafío complejo, tal como: la adquisición y utilización de competencias totalmente diferentes al logro de aprendizaje de contenidos, conceptos o procedimientos, sino que implica ofrecer múltiples oportunidades y propiciar su uso en contextos distintos, en tal sentido, no es suficiente realizar solamente algunas actividades de vez en cuando, es necesario realizar un trabajo intencional, sistemático y efectivo con un conjunto organizado,

Article

Educators' understandings of, and support for, infant peer relationships in early childhood settings

Belinda Davis and Sheila Degotardi

Abstract

This research adopted a qualitative methodology to investigate the reported beliefs and pedagogical practices relating to infant peer relationships held by three early childhood infant educators. Thematic analysis was used to derive commonalities and differences that reflected these educators' views and practices about children's early peer relationships. Results indicate in-depth understandings about children's capacities that did not, however, appear to be translated into their reported practice. This research has implications for planning and programming experiences designed for social interactions, along with the significant role of the early childhood educator in recognising and fostering young children's early peer relationships.

Keywords

child care, early childhood education, early childhood pedagogy, educator perspectives, infants, peer

Activar Windows

Ve a Configuración para activar Windows

de indiferencia y de abandono, y una actitud de *laissez faire*" (Falk, 2018a, p. 111). En la primera infancia la calidad de la crianza es clave, ya que apoyar la autonomía ayuda al bebé y niño pequeño a desarrollar estrategias de autocontrol (Tarullo, Obradovic y Gunnar, 2009), además de ser el mejor predictor del desarrollo de las funciones ejecutivas tempranas implicadas en él (Field, 2010; Poulton, Moffitt y Silva, 2015). El autocontrol (Moffitt et al., 2011) se asocia al éxito en la vida adulta (Field, 2010; Poulton et al., 2015) y a diferencia de la inteligencia o el estatus económico, es una variable predictora del mismo (Duckworth, 2011) y además de fácil mejora mediante intervención (Moffitt et al., 2011).

En relación con la autonomía en E. I., se ha podido establecer cierta diferencia entre dos tipos de creencias: por una parte, creencias profesionales más tradicionales o adultocéntricas, con cierta visión deficitaria o de percepción de limitaciones en lugar de centrarse y desarrollar las potencialidades y capacidades de la primera infancia (Davis y Degotardi, 2015); y, por otra parte, tendencias más progresistas o paidocéntricas, que proponen lo que es mejor y más beneficioso, por adecuado, en cada periodo particular del desarrollo y para cada niño individual (Tonyan, Mamikonian-Zarpas y Chien, 2013). Este último tipo de creencias se ha relacionado con un cuidado más positivo y con la provisión de un entorno más rico y estimulante para los niños, como el de la educación Pikler-Lóczy (David y Appell, 2010; González-Mena, 2004; Herrán, 2013; Herrán et al., 2014), con independencia de otro tipo de variables como el tamaño de grupo (Clarke-Stewart, Vandell, Burchinal, O'Brien y McCartney, 2002). Las creencias más tradicionales parecen ser la razón por la que consolidados resultados de la investigación científica sobre la

Metodología del estudio piloto

Gustavo Díaz-Muñoz*

1. Profesor. Programa de tecnología en radiología e imágenes diagnósticas. Fundación Tecnológica Autónoma de Bogotá, Bogotá, Colombia.

Methodology of the pilot studies

Resumen:

La enseñanza de la investigación debe abarcar todos los aspectos de su proceso, involucrando los estudios piloto. En la investigación biomédica, el primer paso en la ejecución de un proyecto es la realización de un estudio o prueba piloto, que busca probar en menor escala aspectos logísticos de la ejecución del estudio, lo que evitará cometer errores en los estudios posteriores y de mayor envergadura. La presente revisión pretende exponer aspectos fundamentales en la utilización y planeación de los estudios piloto, lo que servirá para optimizar los procesos de investigación en las áreas de la salud.

Palabras clave: Bioestadística; Educación médica; Metodología; Proyectos de investigación; Proyectos piloto; Revisión.

Activar Windows
Ver detalles

se podría decir que varía conforme las necesidades de cada campo de investigación y del diseño de estudio, sin embargo, la mayoría de las definiciones coinciden en que permiten planear un estudio de mayor escala o magnitud².

Un estudio piloto es un estudio pequeño o corto de factibilidad o viabilidad, conducido para probar aspectos metodológicos de un estudio de mayor escala, envergadura o complejidad^{2,5,6}. La naturaleza de estos estudios es evitar la aparición de un defecto que sería nefasto en un estudio posterior que es costoso en recursos^{2,3}. La definición permite inferir que no deberían diseñarse para responder preguntas o hipótesis de investigación, sino para responder preguntas de métodos específicos, es decir, evaluar la adecuación de los métodos y procesos, lo que evitará iniciar investigaciones de mayor escala sin un conocimiento o certeza del funcionamiento de los métodos que se proponen^{1,4,5,8}.

Por lo anterior, se espera que un estudio piloto se

53

LA ORIENTACIÓN FAMILIAR PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE LA INFANCIA TEMPRANA

HOME TEACHING FOR THE DEVELOPMENT OF THE AUTONOMY OF PRESCHOOL CHILDREN

Marilyn de las Nieves Dupeyrón García¹

E-mail: marilyn.dup@upr.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2105-5671>

Barbarita de la Caridad Cabrera Valdés¹

E-mail: barbarita.cabrera@upr.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3390-7376>

Nancy Amor Pérez¹

E-mail: nancy.amor@upr.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2439-5724>

Luis Alfredo González Collera¹

E-mail: luis.gonzalez@upr.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1143-3923>

¹Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saiz Monte de Oca", Cuba.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Dupeyrón García, M. N., Cabrera Valdés, B.C., Amor Pérez, N., & González Collera, L. A. (2021). La orientación familiar para el desarrollo de la autonomía de los niños de la infancia temprana. *Revista Conrado*, 17(82), 473-483.

RESUMEN

Los resultados investigativos sobre la orientación familiar encaminada a la estimulación del desarrollo de la autonomía en los niños de la infancia temprana necesitan de una mayor promoción, en tanto, al final de esta edad se inicia el proceso psicológico de independencia del ser humano. La orientación familiar hoy, se convierte en pilar

ABSTRACT

The investigative results on the family orientation guided to the stimulation of the development of the autonomy in the children of the early childhood need of a bigger promotion, as long as, at the end of this age the psychological process of the human being independence begins. The family orientation in these times, becomes pillar of the

INTRODUCCION

Elevar la calidad de la educación, es una de las principales metas que se propone lograr actualmente el mundo, la cual constituye una de las armas más poderosas y eficaces de la que dispone el hombre para forjar un futuro mejor, logrando con ello que cada ser humano alcance una vida plena y autónoma.

La política educacional en Cuba centra sus esfuerzos en un objetivo fundamental: la formación armónica y multilateral del individuo desde edades tempranas. Se puede plantear entonces que el propósito de la educación es único, pero en cada período evolutivo se plantean tareas concretas según sus características.

Garantizar una atención educativa de calidad por parte de los agentes educativos, favorece el desarrollo que se propone en cada ser humano, particularmente, el referido al desarrollo social personal; no solo por lo que propicia como parte de la esfera afectiva, sino porque, además, matiza todos los procesos que responden a la educación y formación de cualidades psicológicas de la personalidad, entre ellas, la autonomía. De ahí que la Primera Infancia tiene como fin lograr el máximo desarrollo integral posible de cada niño, desde su nacimiento hasta los seis años (Viveros Alborno, 2016).

En tal sentido, una de las tareas preponderantes de la primera infancia es el desarrollo social personal del niño de (0 a 6 años). Resalta su relevancia, si se considera que este desarrollo engendra y favorece la estructura y manifestaciones de actitudes en el desarrollo de la autoestima, autovaloración y autoconciencia que en el proceso de socialización alcanza el niño con seguridad, responsabilidad, orden lógico, fuerza de voluntad, es decir, autonomía psíquica, física, moral y social.

el fin de que en un futuro pueda actuar sobre su propia realidad". (Escobar, et al., 2016, p.78)

Para estos fines, es la familia la principal estimuladora de esta cualidad en su hijo; claro, guiada por la orientación de los educadores, los que actúan en este caso como agentes indirectos de dicho desarrollo. La familia es la que aporta los primeros conocimientos y emociones para integrarse a la vida en sociedad, convirtiéndose en una instancia mediadora entre el individuo y la sociedad, es el escenario privilegiado donde se lleva a cabo el desarrollo de la identidad y el proceso de socialización del individuo (Montiel & Suárez, 2018).

Se considera y comparte el criterio que es ineludible la tarea de orientar a este preponderante agente educativo para estimular el desarrollo social personal autónomo, con unidad de criterios en el trabajo educativo, entre las condiciones de vida familiar y la institución educativa. Razones por las cuales es esencial lograr la capacidad de controlar, afrontar y tomar por propia iniciativa, decisiones personales acerca de cómo vivir de acuerdo con las normas y preferencias propias al desarrollar las actividades básicas de la vida diaria con autonomía, ya que es un proceso en el que el niño pasa de la dependencia a la independencia.

Por todas estas razones el objetivo del presente artículo consiste en socializar un sistema de actividades de orientación familiar dirigido a la estimulación del desarrollo de la autonomía, a partir de la realización de encuestas sencillas en los niños de la infancia temprana

DESARROLLO

Materiales y métodos

Desarrollo cognitivo en el marco de la metodología experiencias de aprendizaje en el nivel inicial

Cognitive development within the framework of the methodology learning experiences at the initial level

Desenvolvimento cognitivo no âmbito da metodologia de experiências de aprendizagem no nível inicial

Rosita Esperanza Fernández-Bernal ^I
rosita.fernandez@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-6346-6009>

Dora Jeanneth Córdova-Cando ^{III}
jeanneth.cordova@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-9566-5659>

Flora Edel Cevallos-Carrión ^{II}
flora.cevallos@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7977-832X>

Carmen Rocio Muñoz-Torres ^{IV}
carmen.munoz@unl.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-0630-9995>

Correspondencia: rosita.fernandez@unl.edu.ec

Ciencias de la educación
Artículos de investigación

*Recibido: 16 de marzo de 2021 *Aceptado: 22 de abril de 2021 * Publicado: 05 de mayo de 2021

I. Licenciada en Psicología Infantil y Educación Parvularia, Magister en Educación

metodológica denominada experiencias de aprendizaje considerada como “conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo, asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo” (Ministerio de Educación, 2014, p. 44), esta estrategia promueve oportunidades con enfoque de derechos, en ambientes ricos, afectivos y diversos, para que los niños/as alcancen el desarrollo afectivo, cognitivo y psicomotor.

En este contexto el rol de docente juega un papel importante como agente facilitador, mediador y guía del aprendizaje, preparado académica y científicamente, que tenga vocación, conozca el enfoque, las teorías utilizadas para los procesos de enseñanza aprendizaje, sea un buen observador, maneje estrategias activas y participativas, promueva la comunicación dentro y fuera del aula, sea creativo, activo y permita potenciar las capacidades de los niños.

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i9.656>

Trabajo cooperativo docente – familia para el desarrollo de la autonomía en infantes

Teaching cooperative work - family for the development of autonomy in infants

Verónica Mayorga-Fonseca
vmayorga7167@uta.edu.ec
Universidad Técnica de Ambato, Ambato
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-7600-6490>

Myrian Pérez-Constante
mb.perez@uta.edu.ec
Universidad Técnica de Ambato, Ambato
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-7923-9211>

Mercedes Ruiz-Morales
mercedes.ruiz@esepoch.edu.ec
Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba

Activar Window:
Ve a Configuración p:

sienten sumamente felices y lo acogen como propio. La capacidad de asimilación es un proceso de maduración cognitiva que conjuntamente con las herramientas afectivas, emocionales y motrices que facilitan la organización de conocimientos previos y la asimilación de nueva información.

El desarrollo de la autonomía en niños y niñas es un trabajo consecutivo y dinámico que permite el reconocimiento propio de sus habilidades, destrezas y sobre todo fortalezas, además de identificar el nivel cognitivo, físico y social dentro de las áreas de desarrollo personal, que se pretende incrementar y reforzar en una Educación Regular. Para el alcance de dicho objetivo se necesita motivación que es el punto de partida para que las

Trabajo cooperativo docente – familia para el desarrollo de la autonomía en infantes

Mayorga-Fonseca, Verónica ^[1]; Pérez-Constante, Myrian ^[1]; Ruiz-Morales, Mercedes ^[2]; Coloma-Moreira, Mayra ^[3]

[1] Universidad Técnica de Ambato

[2] Escuela Superior Politécnica de Chimborazo

[Mostrar afiliaciones +](#)

Localización: Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, ISSN-e 2542-3088, Vol. 5, N° 9 (Enero - Julio), 2020, págs. 366-392

Idioma: español

Títulos paralelos:

Teaching cooperative work - family for the development of autonomy in infants

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

[Dialnet Métricas: 1 Cita](#)

Resumen

Español

La investigación es importante para la reflexión del trabajo cooperativo docente y la relación con los padres, analizar las consecuencias para niños sobreprotegidos, impidiendo el desarrollo integral al disminuir su capacidad de independencia. El objetivo es determinar la calidad del desarrollo de autonomía, habilidades, destrezas y fortalezas, identificar el nivel cognitivo, físico y social dentro de áreas de desarrollo personal, considerando al vínculo de la familia y la escuela como un lazo de trabajo cooperativo; caminando en valores, hábitos y actitudes que les ayuda en el desempeño escolar y son reforzados en casa. Como conclusiones se evidencia que el docente es pilar en el proceso enseñanza aprendizaje, crea el ambiente afectivo que se fortalece en la formación personal y educativa, la comunicación constante con los padres forma parte del desarrollo integral, así se establece una relación que incrementa la solidaridad, respeto, colaboración y trabajo educativo dentro y fuera del aula.

ISSN: 2542-3088

FUNDACIÓN KOINONIA (F.K). Santa Ana de Coro, Venezuela.

Verónica Mayorga-Fonseca; Myrian Pérez-Constante; Mercedes Ruiz-Morales; Mayra Coloma-Moreira

sienten sumamente felices y lo acogen como propio. La capacidad de asimilación es un proceso de maduración cognitiva que conjuntamente con las herramientas afectivas, emocionales y motrices que facilitan la organización de conocimientos previos y la asimilación de nueva información.

El desarrollo de la autonomía en niños y niñas es un trabajo consecutivo y dinámico que permite el reconocimiento propio de sus habilidades, destrezas y sobre todo fortalezas, además de identificar el nivel cognitivo, físico y social dentro de las áreas de desarrollo personal, que se pretende incrementar y reforzar en una Educación Regular. Para el alcance de dicho objetivo se necesita motivación que es el punto de partida para que las personas expresen sus sentimientos, emociones, deseos y gustos de manera autónoma es decir que pongan en consideración el razonamiento crítico en las acciones y actividades que realizan diariamente.

Morales (2006) mediante su proyecto de investigación propone un programa de

Sobre la noción de autonomía en Jean Piaget

Autonomy In Jean Piaget

Juan Diego Galindo Olaya¹

Recepción: 10-03-2012

Evaluación: 12-03-2012

Aceptación: 05-04-2012

Artículo de Reflexión

Resumen

la luz de interpretación constructivista de la moral kantiana, hecha por Rawls.

Activar Windows
Ve a Configuración para

actúe autónomamente.

2. La noción de autonomía en Piaget

Piaget formula una distinción entre dos tipos de relación del niño con la regla moral. La primera, es denominada por Piaget como unilateral y corresponde a la influencia de la autoridad del adulto sobre el criterio del niño; la segunda relación con la regla moral es de autonomía y corresponde al reconocimiento y entendimiento de la misma. Estos tipos de relación del niño con la regla moral, le permiten a Piaget postular, siguiendo a Kant, que la autonomía se produce en el desplazamiento de un estado de heteronimia, producto del primer tipo de relación, a un estado de autonomía, propio de la segunda relación.

quienes la imponen. Y el se encuentra asociado a origen mutuo, es decir, establece en un grupo de por tanto corresponde y colectividad que la crea.

En este sentido Piaget describe el desarrollo del criterio moral en dos tipos de reglas que marcan el paso de un estado heterónomo a la autonomía. El primer tipo es el de reglas coercitivas, la cual es formada por los adultos sobre los niños. En los últimos actúan moralmente en el segundo y tercer estadio de desarrollo, lo hacen siguiendo preceptos por otro y no por los propios, imponen su propia razón utilizando la idea de moral kantiana, para definir la relación del niño con las reglas.

Piaget formula una distinción entre dos tipos de relación del niño con la regla moral. La primera, es denominada por Piaget como unilateral y corresponde a la influencia de la autoridad del adulto sobre el criterio del niño.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Actividades lúdicas y desarrollo de autonomía en estudiantes de
educación inicial, El Porvenir – 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

García Geronimo, Maricarmen Frenit (orcid.org/0000-0002-5023-9912)

Activar Windows
Ve a Configuración

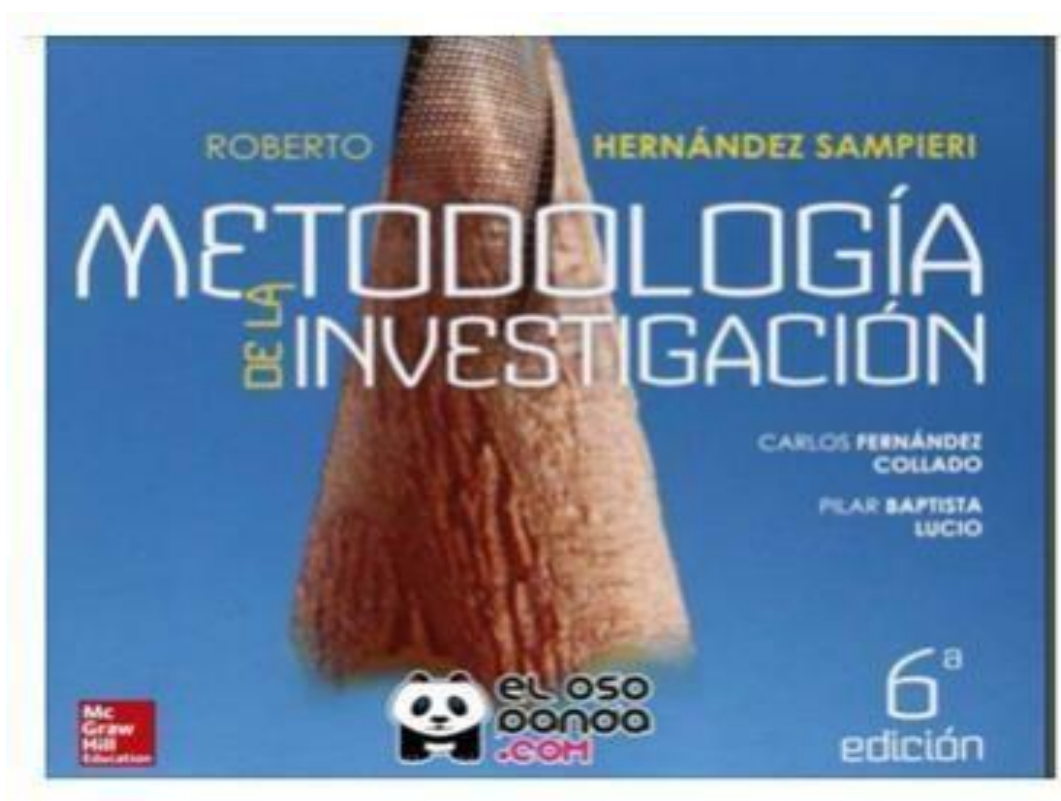
ASESOR:

Resumen

El objetivo general de esta investigación fue determinar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de autonomía de estudiantes de educación inicial, El Porvenir- 2022. Desde un tipo básico y un diseño descriptivo correlacional, bajo un enfoque cuantitativo y de corte transaccional, se aplicó dos instrumentos validados y confiables para medir las actividades lúdicas y la autonomía a 60 niños de educación inicial del distrito el porvenir. Los resultados reflejan que, el nivel de actividades lúdicas en los estudiantes es medio en un 89%, alto en un 8% y bajo solo en un 3%, respecto a la autonomía, el nivel de los estudiantes es medio en un 95% y bajo solo en un 5%. Por lo que se concluye que, la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de autonomía de estudiantes de educación inicial, El Porvenir– 2022 es directa y significativa, con un coeficiente de 0,277 y una sig. de 0,32 y menor al 5, es decir que, si hay más ejecución de las actividades lúdicas, los niños desarrollaran su autonomía.

Palabras clave. Juego, lúdico, autonomía, educación inicial.

Activar Win



Los criterios que cada investigador cumpla dependen de sus objetivos de estudio, y es importante establecerlos de manera muy específica.

¿Cómo seleccionar la muestra?

Hasta este momento hemos visto que se debe definir cuál será la unidad de muestreo/análisis y cuáles son las características de la población. En este inciso comentaremos sobre la muestra, o mejor dicho, los tipos de muestra, con la finalidad de poder elegir la más conveniente para un estudio.

La *muestra* es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos *población*. Esto se representa en la figura 8.3. Con frecuencia leemos y escuchamos hablar de muestra representativa, muestra al azar, muestra aleatoria, como si con los simples términos se pudiera dar más seriedad a los resultados. En realidad, pocas veces es posible medir a toda la población, por lo que obtenemos o seleccionamos una muestra y, desde luego, se pretende que este subconjunto sea un reflejo fiel del conjunto de la población. Todas las muestras (en el enfoque cuantitativo) deben ser representativas; por tanto, el uso de los términos al azar y aleatorio sólo denota un tipo de procedimiento mecánico relacionado con la probabilidad y con la selección de elementos o unidades, pero no aclara el tipo de muestra ni el procedimiento de muestreo. Hablemos entonces de estos conceptos en los siguientes apartados.

● **Figura 8.3** Representación de una muestra como subgrupo.





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DE
CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 271-NUEVO
PROGRESO, SAN MARTIN, 2020.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTOR

HUAMÁN VÁSQUEZ, VIVIANA TABITA
ORCID: 0000-0002-3108-8637

Activar Window
Ve a Configuración p

El presente trabajo de investigación estuvo determinar el nivel del desarrollo de la autonomía en los estudiantes del aula de 5 años en la institución educativa 271 Nuevo Progreso, San Martín – 2020. Una de esas condiciones es el entorno educativo, debiendo promover que estos sean adecuados, agradables, armoniosos, motivadores para que el desarrollo de la autonomía y la construcción de los aprendizajes sean efectivas. Esta responsabilidad recae fundamentalmente en el actuar docente, quien bajo su liderazgo emocional está en la obligación de promover dichos espacios, teniendo en cuenta el contexto, intereses, problemática de sus estudiantes, tener sumo cuidado en la elección adecuada y pertinente de las estrategias didácticas. Los resultados iniciales evidenciaron que el grupo no experimental y el grupo control obtuvieron menor e igual al logro B en las dimensiones, el estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental. Se trabajó con una población muestral de 100 niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial. La presente investigación nos muestra como resultado el desarrollo de la autonomía, que los estudiantes presentan el 8% niveles previstos, el 80% niveles en proceso y el 12% niveles inicio, también se puede evidenciar que presentan el 88% en previsto y el 12% niveles proceso; realizada la prueba estadística se observa que estas diferencias son estadísticamente significativas ($p < 0,05$), lo que permite afirmar que, el niño desarrolla su autonomía según su edad, y necesitan generen más actividades escolares que permitan desarrollar la autonomía, contando con una participación activa

Activar W
Ve a Configi



*Asesorías y Tutorías para la Investigación Científica en la Educación Puig-Salabarría S.C.
José María Pino Suárez 400-2 esq a Lerdo de Tejada, Toluca, Estado de México. 7223898473*

RFC: AT1120618V12

Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.

<http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>

Año: IX

Número: 1

Artículo no.:33

Período: Septiembre, 2021

TÍTULO: Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad.

AUTORES:

1. Máster: Angélica Mirella León Castro.
2. Máster: Ana Lucía Mora Mora.
3. Máster: Laura Grace Tovar Vera.

RESUMEN: La psicomotricidad como una estrategia cognitivo-instrumental, es lo que en el presente abordaje investigativo nos ocupa, estableciendo que esta es el factor clave en el desarrollo integral de niños y niñas. Para el efecto, desde el aporte científico, documentamos lo que es la Psicomotricidad, describiendo y explicando su devenir histórico en tanto disciplina, además de cuáles son los elementos que la configuran, los objetivos que persigue, tipo de habilidades desarrolla, y las etapas en las que

social y afectivo.

Esta teoría suele aplicarse a niños y niñas, pues la infancia es una de las etapas donde el ser humano tiene mayor capacidad de aprendizaje y adaptación, y esto porque en efecto, la infancia es una de las etapas más importantes del ser humano, en vista de que es en esta etapa, en la que se produce una gran parte del desarrollo motriz, cognitivo, afectivo o social de la persona, entre otros; por tanto, se puede afirmar, que la psicomotricidad es una disciplina que se encarga de trabajar estos factores, teniendo como instrumento de trabajo al cuerpo y el movimiento que de él se genera, considerando que la infancia es una de las etapas donde el ser humano tiene mayor capacidad de aprendizaje y adaptación.

En síntesis, la psicomotricidad hace referencia, por un lado, a la cuestión psicológica, y por otro lado, a la motricidad del ser humano. En relación a la psicología incluimos conceptos como la autoestima

en la expresión oral, en las facetas de aprestamiento y el desarrollo de la motricidad, con el propósito de que se logre un desarrollo integral (1).

El Ministerio de Educación del Ecuador, establece un currículo para el proceso de enseñanza y aprendizaje en esta etapa inicial de la educación, que consta de investigaciones relevantes que facilitan determinar las estrategias y las técnicas aplicables en la primera infancia, fomentadas en el derecho a la educación y considerando la atención a lo diverso acorde a los requerimientos y las características de los estudiantes (1,6).

Por ello, la importancia de la educación inicial, ya que es primordial el aprendizaje en estos primeros años de vida, para lograr el desarrollo en los niños desde lo biológico, lo afectivo, lo cognitivo y lo social, fundamentado en los valores, las competencias y las habilidades para que obtengan la capacidad para actuar, pensar, relacionarse, teniendo participación en la sociedad (7).

Además, hay una contribución desde los contenidos y estrategias pedagógicas para el autodescubrimiento, para explorar las capacidades y el contexto, reforzado en la participación de los niños en actividades lúdicas, artísticas y recreativas, que les facilita el aprendizaje y el desarrollo integral. Por lo tanto, algunos autores recomiendan la aplicación de los principios de libertad, interactividad, participación, actividad, para el desarrollo de la autonomía y la autoestima de los niños, con el recurso lúdico que desarrolle las capacidades más que la información, además

[Ver a Configuración para s](#)

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ADQUISICIÓN DE LA AUTONOMÍA DE NIÑOS DE PREESCOLAR

León Roldán, Zoila Estela ¹ Méndez Vergaray, Juan ²
Campos Valdivia, Silvia Trinidad ³ Napaico Arteaga, Miriam Elizabeth ⁴

RESUMEN

Este trabajo busca revisar un conjunto de artículos de los últimos 10 años reunidos por la relación que establecen entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y el desarrollo de la autonomía. En el marco de esa revisión, se pudo identificar la presencia de tres tópicos principales: el sentido de iniciativa, el control de emociones y el aprendizaje significativo. Por lo tanto, se trató de analizar el manejo de tales temas, cotejando la construcción argumentativa de los diferentes autores.

Palabras claves: Juego; autonomía; iniciativa; control de emociones; aprendizaje significativo

PLAY ACTIVITIES IN THE ACQUISITION OF AUTONOMY

entonces, el desarrollo cognitivo y el funcionamiento mental de los estudiantes están íntimamente relacionados con las circunstancias socioculturales de las cuales son parte y que son reconstruidas por su rol crítico en el aprendizaje, en la vida cultural de la comunidad y en las actividades sociales compartidas (Álvarez & Balmaceda, 2020; Cruz *et al*, 2019; Fernández & Villavicencio, 2016; García, 2017; Rosa, 2018; Scorsolini-Comin, 2019).

El juego aparece, por lo tanto, como un contexto privilegiado para la autonomía en edad preescolar; de hecho, los artículos revisados señalan una influencia positiva del juego sobre el desarrollo de la autonomía. Las pesquisas hacen hincapié en la conveniencia de cambiar los paradigmas clásicos con la comunicación de opiniones y habilidades para un futuro control. La lúdica, cuando está orientada a un objetivo educativo, se conecta con la autonomía mediante tres dimensiones principales: el sentido de iniciativa, el control emocional y el aprendizaje significativo.

Diferentemente de lo que se imagina a veces, estos aspectos deben ser trabajados desde la educación inicial, pues la autonomía no es algo innato y de su estímulo



Evaluación del desarrollo madurativo en niños de 4-5 años en etapa preescolar

Evaluation of the development of maturative in children of 4-5 years in pre-school stage

Avaliação do desenvolvimento de maturidade em crianças de 4-5 anos no estágio pré-escolar

Mariluz Limachi Alcon¹

<https://orcid.org/0000-0001-7437-1523>

Fecha de recepción: 15 de abril de 2020
Fecha de aprobación: 2 de octubre de 2020

RESUMEN

La evaluación del desarrollo madurativo como elemento de monitoreo y seguimiento oportuno es vital y sus aportes son de gran relevancia para una atención temprana en casos de retrasos significativos, déficits o alteraciones a lo largo del desarrollo.

Para Gesell (1945) el desarrollo psicomotor se encuentra entre lo estrictamente madurativo y lo relacional, o sea, que tiene que ver tanto con leyes biológicas como con aspectos interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. Para Cerdas (2002), la meta del desarrollo psicomotor está dirigida hacia el control del propio cuerpo, involucrando la acción, que le permite al niño entrar en contacto con los objetos y las personas a través del movimiento; y la representación del cuerpo que tiene que ver con el desarrollo de los procesos.

1.2 Desarrollo del lenguaje

Cuando hablamos de lenguaje, nos referimos a la capacidad del ser humano para expresar su pensamiento y comunicarse. Es, sin duda, el sistema más complejo. El lenguaje humano puede tener distintas funciones, entre las que destacamos la comunicación, entendida como el intercambio de informaciones. Otra función importante es la representativa, que diferencia el lenguaje humano del de los animales.

Estas dos funciones son fundamentales para comprender la evolución del lenguaje.

En la etapa preescolar, las vocalizaciones inarticuladas preceden a las palabras (Gesell & Amatruda, 1945).

Así, destacamos los siguientes aspectos, señalados por Castañeda (1999), como necesarios para la adquisición del lenguaje:

- Proceso de maduración del sistema nervioso, correlacionándose sus cambios progresivos con el desarrollo motor en general y con el aparato fonador en particular.
- Desarrollo cognoscitivo que comprende desde discriminación perceptual del lenguaje hablado hasta la función de los procesos de simbolización y pensamiento.
- Desarrollo socio-emocional, que es el resultado de la influencia del medio sociocultural, de las interacciones del niño y las influencias recíprocas.

De tal forma que el lenguaje como esfera del desarrollo no está suelta, sino que se encuentra altamente ligada a las diferentes esferas del desarrollo y su evolución es gradual y conjunta.

Marjorie Roberta Loor Zambrano
<https://orcid.org/0000-0003-2498-5679>
Katherine Tarazona
<https://orcid.org/0000-0002-5126-3439>
Universidad Técnica de Manabí
Ecuador

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO EN ESTUDIANTES DE INICIAL II: UNA PROPUESTA EDUCATIVA

GUIDE OF RECREATIONAL ACTIVITIES FOR THE SOCIO-
AFFECTIVE DEVELOPMENT IN STUDENTS OF INITIAL II: AN
EDUCATIONAL PROPOSAL

Resumen

El desarrollo socioafectivo es sustancial para el desarrollo humano y es en la etapa infantil donde

Abstract

Socio-affective development is essential for human development and it is in the childhood stage where

es una “estrategia pedagógica excepcional” (op. cit., p. 21). Parte de la natural esencia y condición del niño quien, experto en jugar, prefigura la vida y lo usa como el camino para llegar a ser grande.

Para el pedagogo, esta estrategia infantil por excelencia trae consigo el aprendizaje de la socialización en divertimento, aprendizaje de reglas con flexibilidad, experiencia de incertidumbre sin resultados condenados, perder y ganar sin temor y de manera apasionante, desarrolla la atención e insta a ser colaborador y cooperativa, armoniza simbólicamente con el mundo exterior y se desarrolla la curiosidad, la imaginación y el instinto de exploración infantil.

El desarrollo socioafectivo conduce a la competencia social, según la cual los hombres pueden relacionarse armónicamente, reconocerse y respetarse y para ello lo socioafectivo debe ser formado. La educación emocional es la vía pedagógica para ello. Y para educar en socialización, donde el afecto y las emociones serán expresados y gestionados, el juego infantil es la estrategia de enseñanza que puede cambiar el aula y al hombre del mañana.

El cambio educativo para que esto ocurra es, en fin, la asunción de una perspectiva transdisciplinar que conjuga lo cognitivo y emocional como una misma cosa, en palabras de Assman (2002). Para este filósofo, vivir y aprender no pueden separarse, razón por la cual no puede separarse

ARTICULO

POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO

Pedro Luis López

lopezp@ucbcbba.edu.bo Comunicador Social Docente UCB-Cbba.

Uno de los puntos que más a conflictuado a los comunicadores es el identificar cuánto es la población y cuánto la muestra, y el determinar los criterios que serán usados para seleccionar a los componentes de la muestra.

Todas las ciencias hacen uso del muestreo. Para algunos el objeto de estudio es la población, para otros, como los agrónomos serán los árboles frutales, parcelas o para los médicos la muestra son pacientes con determinados síntomas patológicos; para los comunicadores la población de estudio no sólo son personas sino también videos, películas, artículos de prensa, programas de radio, programas de televisión, cartillas informativas y otros.

En esta parte de la revista se tratará de comprender y diferenciar los conceptos importantes de población, muestra y muestreo. En muchas investigaciones el tamaño de la población es grande y no es posible analizarla en su totalidad por los costos elevados que demandaría, ¿se imaginan una población de 10 mil persona? ¿se podrá hacer 10 mil encuestas?, ¿cuánto dinero gastaría fuera del presupuesto para un estudiante de comunicación. La muestra y el muestreo permite estudiar parte de ella que va ser representativa al resto de la población, al final poder generalizar los resultados.

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 correo electrónico

Indicadores

Links relacionados

Compartir

 Otros

Otros

 Permalink

procedimientos.

Los conceptos básicos que uno debe aprender y diferenciar:

a) Población. Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros". (PINEDA et al 1994:108) En nuestro campo pueden ser artículos de prensa, editoriales, películas, videos, novelas, series de televisión, programas radiales y por supuesto personas.

b) Muestra. Es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra como fórmulas, lógica y otros que se vera más adelante. La muestra es una parte representativa de la población.

c) Muestreo. Es el método utilizado para seleccionar a los componentes de la muestra del total de la población. "Consiste en un conjunto de reglas, procedimientos y criterios mediante los cuales se selecciona un conjunto de elementos de una población que representan lo que sucede en toda esa población".(MATA et al, 1997:19)

El realizar el diseño muestral es importante porque: a) Permite que el estudio se realice en menor tiempo. b) Se incurre en menos gastos. c) Posibilita profundizar en el análisis de las variables. d) Permite tener mayor control de las variables a estudiar.

Otro aspecto que genera gran inquietud en los investigadores es el tamaño de la muestra que se desarrollará a continuación.

La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión

The relationship between play strategies in learning and motivation: A review study

MANZANO-LEÓN, Ana ¹
ORTIZ-COLÓN, Ana M. ²
RODRÍGUEZ-MORENO, Javier ³
AGUILAR-PARRA, José. M. ⁴

Resumen

El objetivo de este trabajo es argumentar la capacidad del juego y la gamificación para crear experiencias educativas estimulantes a través de diseños lúdicos coherentes relacionados con las principales teorías motivacionales del comportamiento humano. Se profundiza en el uso de la gamificación como estrategia educativa. La gamificación se define como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos. Los principales beneficios reportados sobre la gamificación son un mayor compromiso, motivación, y una mejora en los resultados académicos.

Palabras clave: juego, gamificación, motivación académica

Abstract

The aim of this paper is to argue the capacity of games and gamification to create stimulating educational experiences through coherent game designs related to the main motivational theories of human behaviour. The use of gamification as an educational strategy is explored in depth. Gamification is defined as the use of game elements in non-game contexts. The main reported benefits of

3.2. Estrategias lúdicas y su relación con las teorías motivacionales

La motivación es un concepto clave en el diseño de juegos o actividades lúdicas para construir experiencias atractivas que favorezcan comportamientos deseables en los jugadores (Kapp, 2012). La motivación es uno de los factores más importantes que afectan la velocidad, intensidad, dirección y persistencia del comportamiento humano. La motivación se define como un proceso que inicia y sostiene la conducta (Firat et al., 2018). A su vez, la motivación se divide en motivación intrínseca y motivación extrínseca.

Por un lado, la motivación intrínseca se refiere a actividades realizadas por un interés o disfrute inherente, que no dependen de incentivos o presiones externas, sino que proporcionan de por sí una satisfacción personal, además es probablemente la responsable de la preponderancia del aprendizaje a lo largo de la vida. La motivación intrínseca ocurre cuando los jugadores realizan los retos propuestos por el hecho de disfrutar de la experiencia más que por ganar la recompensa relacionada.

Por otro lado, la motivación extrínseca, se refiere a la realización de tareas por razones diferentes a la satisfacción personal. Los comportamientos o actividades realizadas desde la motivación extrínseca buscan conseguir una recompensa o evitar un castigo o penalización. La motivación no es personal, si no que la persona realiza la acción porque desea conseguir algo externo, por ejemplo un aumento, una medalla, una recompensa, etc. En el ámbito educativo, ocurre cuando el alumnado sólo realiza las tareas propuestas con el objetivo de tener una calificación más alta, sin disfrutar el proceso de aprendizaje.

Ryan y Deci (2020) discuten que la motivación extrínseca se divide en cuatro subtipos: la regulación externa, referida a conductas impulsadas por castigos o recompensas; la regulación por introyección, cuando la motivación extrínseca se ha interiorizado y el comportamiento está regulado por las recompensas internas de la autoestima por el éxito y por evitar la ansiedad, la vergüenza o fracaso; regulación identificada, donde la persona

La motivación es un concepto clave en el diseño de juegos o actividades lúdicas para construir experiencias atractivas que favorezcan comportamientos deseables en los jugadores (Kapp, 2012). La motivación es uno de los factores más importantes que afectan la velocidad, intensidad, dirección y persistencia del comportamiento humano. La motivación se define como un proceso que inicia y sostiene la conducta (Firat et al., 2018). A su vez, la motivación se divide en motivación intrínseca y motivación extrínseca.

Por un lado, la motivación intrínseca se refiere a actividades realizadas por un interés o disfrute inherente, que no dependen de incentivos o presiones externas, sino que proporcionan de por sí una satisfacción personal, además es probablemente la responsable de la preponderancia del aprendizaje a lo largo de la vida. La motivación intrínseca ocurre cuando los jugadores realizan los retos propuestos por el hecho de disfrutar de la experiencia más que por ganar la recompensa relacionada.

Por otro lado, la motivación extrínseca, se refiere a la realización de tareas por razones diferentes a la satisfacción personal. Los comportamientos o actividades realizadas desde la motivación extrínseca buscan conseguir una recompensa o evitar un castigo o penalización. La motivación no es personal, si no que la persona realiza la acción porque desea conseguir algo externo, por ejemplo un aumento, una medalla, una recompensa, etc. En el ámbito educativo, ocurre cuando el alumnado sólo realiza las tareas propuestas con el objetivo de tener una calificación más alta, sin disfrutar el proceso de aprendizaje.

Ryan y Deci (2020) discuten que la motivación extrínseca se divide en cuatro subtipos: la regulación externa, referida a conductas impulsadas por castigos o recompensas; la regulación por introyección, cuando la motivación extrínseca se ha interiorizado y el comportamiento está regulado por las recompensas internas de la autoestima por el éxito y por evitar la ansiedad, la vergüenza o fracaso; regulación identificada, donde la persona identifica el valor de la actividad y consecuentemente tiene voluntad para actuar; y regulación integrada, cuando la persona identifica el valor de la actividad y la encuentra en sintonía con sus intereses. Finalmente los autores añaden una categoría de desmotivación, donde se encuentra la total falta de intencionalidad de actuación. La

Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil

Considerations on the meaning of play in child development

María Dilia Miele-Barrera¹, Elda Cerchiaro-Ceballos², Ana Lucia Rosero-Prado³

1. Ph.D. Universidad del Magdalena. Santa Marta, Colombia. Correo electrónico: mmieles@unimagdalena.edu.co

2. Ph.D. Universidad del Magdalena, Santa Marta, Colombia. Correo electrónico: ecerchiaro@unimagdalena.edu.co

3. Ph.D. Universidad de San Buenaventura. Cali, Colombia. Correo electrónico: alrosero@usbcali.edu.co

Recibido en diciembre 5 de 2019

Aceptado en junio 19 de 2020

Publicado en línea en agosto 25 de 2020

Resumen

La creciente visibilización de la niñez ha permitido comprender mejor su complejidad y los profundos desafíos que plantea al mundo adulto. En este artículo se aborda críticamente el papel del juego como medio para promover el desarrollo y la educación en la infancia. Se discute el alcance de los Derechos del Niño, en tanto las familias, las comunidades y el Estado tienen limitaciones en la transformación de situaciones estructurales que obstaculizan su pleno ejercicio. De los Derechos del Niño se aborda uno que debería ser de elemental cumplimiento: el derecho al juego –al juego libre–. En este sentido, se revisan los beneficios que esta actividad ofrece al desarrollo infantil, al tiempo que se plantean algunas limitaciones y obstáculos para su práctica efectiva.

oportunidades de jugar?

El valor educativo del juego

En la infancia no hay incompatibilidad entre jugar y aprender. Cualquier juego que presente exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, bajo la condición del juego se aprende con una facilidad sorprendente, porque los niños están especialmente predispuestos a recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con entusiasmo.

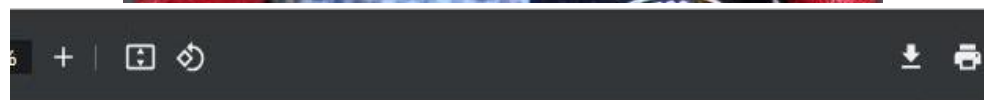
El juego desde su función educativa ayuda a desarrollar las capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales de las personas; también, estimula el interés, el espíritu de observación, agudiza la atención y la memoria. Se convierte en un camino para el conocimiento de la realidad externa, proceso a través del cual los niños van construyendo y reestructurando progresivamente los conceptos sobre sí mismos y sobre el contexto que les rodea.

Las primeras formulaciones teóricas sobre el valor educativo del juego fueron hechas por los filósofos griegos clásicos. Platón se ocupa del juego y el entretenimiento de los niños en el libro VIII de *Las Leyes*, relacionándolo con la educación:

y de fantasía media sostiene que “el juego del niño en esta edad espontánea del intelecto no es una cosa frívola, sino con un fin serio (36-37). Para este autor el juego es el medio para la libre e

La actividad lúdica ayuda a enriquecerle de cultura y de la escuela; por lo tanto, como se abre la flor del alma de todas la

En los siglos XIX y XX Decroly (1871-1932) desarrolló la educación de los niños a través de la educación de los niños de poder expresarse y facilitar la práctica de ellos [...]” (p. 143). Poner en serie de juegos a las relaciones espaciales y juegos de iniciación para ayudar al desa

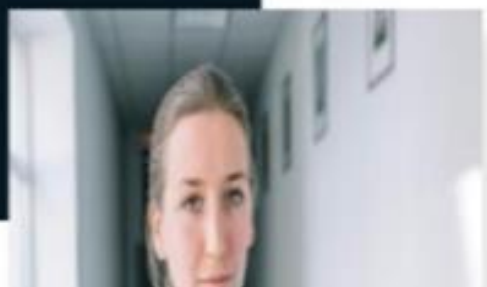


Objetivos de aprendizaje y destrezas por ámbito:

Ámbito Identidad y Autonomía		
Objetivo del subnivel: lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.		
Objetivos de aprendizaje	Destrezas de 3 a 4 años	Destrezas de 4 a 5 años
Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.	Comunicar algunos datos de su identidad como: nombre, apellido, edad y nombres de los padres.	Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive.
	Identificar las características generales que diferencian a niños y niñas y se reconocen como parte de uno de esos grupos.	Mostrar curiosidad por las características físicas (genitales) que le permiten reconocerse como niño y niña.
	Reconocer algunas de sus características físicas como: color de pelo, ojos, piel, tamaño, entre otros, como parte de proceso de su reconocimiento como ser único e irrepetible.	Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.
	Manifestar sus emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales.	Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.
	Elegir actividades, vestuarios entre otros: demostrando sus gustos y preferencias.	Tomar decisiones con respecto a la elección de actividades, vestuario entre otros, en función de sus gustos y preferencias, argumentando las mismas.
	Reconocerse como parte integrante de una familia a la que pertenece.	Identificarse como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma.
Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene y orden.	Realizar acciones de lavado de manos, cara, dientes con la guía del adulto, como parte del proceso de la adquisición de hábitos de higiene.	Practicar con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara.
	Acudir al baño autónomamente, requiriendo la ayuda del adulto para su aseo.	Realiza independientemente normas de aseo al ir al baño.
	Sacarse y ponerse algunas prendas de vestir como: interior, pantalón o falda y medias sin ayuda del adulto.	Vestirse y desvestirse de manera independiente con prendas de vestir sencillas.
	Seleccionar prendas de vestir de acuerdo a su preferencia.	Seleccionar las prendas de vestir de acuerdo al estado climático (prendas para el frío / prendas para el calor).

Evaluación por competencias: ¿cómo se hace?

*Sara Morales López, Rebeca Heribberger del Arévalo,
Eduardo Acosta Arreguín*



de instrumentos que permitan hacer objetivas estas observaciones. La ventaja de los procedimientos de observación es que permiten medir objetivos muy específicos, tareas muy concretas y por lo tanto, fáciles de comprobar, lo que permite verificar que se han adquirido los contenidos, se saben realizar los procedimientos y se han desarrollado las actitudes. Sus limitaciones consisten en que requieren de tiempo para su elaboración y se puede caer en subjetividades si tenemos un evaluador poco experimentado. Además, puede ser difícil concentrarse únicamente a lo observado y dejar de lado el contexto.

La evaluación del desempeño utiliza diversos instrumentos de evaluación que permiten hacer objetivas las observaciones, entre los que destacan la lista de cotejo, la lista de apreciación y la rúbrica. Los criterios que se utilizan en este tipo de evaluación facilitan determinar los puntos fuertes y débiles de las competencias. Cada uno de los instrumentos tiene características específicas, sin embargo, comparten las siguientes:

desempeño de la calidad del producto.

- De los muchos instrumentos que pueden utilizarse para evaluar tanto las habilidades como las competencias, se encuentran algunos que por sus características pueden ser relativamente fáciles de elaborar, tomando en cuenta todas las recomendaciones que se hacen a cada uno de ellos en cuanto a la aplicación pueden resultar de gran utilidad. A continuación se describirán algunos.

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación estructurado y dicotómico que registra la presencia o ausencia de un rasgo, conducta o secuencia de acciones. Por lo tanto, es un instrumento de verificación del desempeño. Funciona para valorar el proceso enseñanza aprendizaje, ya que permite evaluar los avances que van teniendo los alumnos a lo largo del curso y de su formación e identificar las tareas pendientes. Es útil para evaluar conocimiento declarativo, procedimental y actitudinal, habilidades de pensamiento: recuperación, organización



*La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela
Gabriela Mistral*

*Education of autonomy in children of initial sublevel ii of the school Gabriela
Mistral*

*A educação da autonomia em Crianças e Crianças do subnível 2 inicial da escola
Gabriela Mistral*

Karen Michelle Moreira-Mero ^I
michelle18.km@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-3190-7292>

Leonardo Ramón Marin-Llaver ^{II}
leonardomarinllaver@gmail.com
<http://orcid.org/0000-0002-2360-2472>

Leonardo Vera-Viteri ^{III}
verasleonardo2@yahoo.com
<https://orcid.org/0000-0003-2822-0374>

Activar Windows
Ve a Configuración para activar

Introducción

La educación de la autonomía desde los primeros años de vida en el ser humano tiene una importancia determinante, pues se trata de enseñar a los niños y niñas a saber manejarse solos, a resolver problemas sin supervisión y ante la falta de un adulto, funcionan correctamente, obtienen mayor partido de sus estudios y en la etapa adulta encuentran trabajos con mayor facilidad, ya que las empresas de la actualidad buscan personas que sean independientes y que sepan manejarse sin necesidad de depender de un supervisor. Además, aprenden a tomar sus propias decisiones y asumir las consecuencias de sus actos, valores en alza a la hora de relacionarse con los demás.

La educación de la autonomía desde los primeros años de vida ha sido una preocupación a nivel mundial de psicólogos, pedagogos, maestros y padres.

Por su parte en la Convención Internacional de los Derechos del Niño, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, se caracteriza a los infantes como un sujeto de derecho, reconociendo en la infancia el estatus de persona y de ciudadano, y

1.1 En torno a la autonomía: algunos puntos de vista

Educar en la autonomía desde los primeros años de vida es la base de un aprendizaje desarrollador; pues permite que los niños se muestren más seguros de sí mismos y de sus capacidades a la vez que aprenden a asumir riesgos y a valorar sus posibilidades de éxito. Por su parte, un niño dependiente requiere de ayuda continua y tiene poca iniciativa.

La autonomía es un concepto de la filosofía y la psicología evolutiva que expresa la capacidad para darse normas a uno mismo, sin influencia de presiones externas o internas. Se opone a heteronomía. Por lo tanto, la autonomía se refiere a la regulación de la conducta por normas que surgen del propio individuo.

La autonomía en el aprendizaje permite que los niños y niñas desarrollen la capacidad para gestionar y regular sus propios aprendizajes. Además, desarrollar su capacidad crítica e independiente y los prepara para afrontar problemas o situaciones desconocidas.

Es criterio de los autores de este artículo que, en el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas, también juegan un papel fundamental los padres; por tales razones se les debe ofrecer desde la institución educativa recomendaciones para contribuir a la educación de la autonomía en

Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje

Teacher motivation for using game as a learning device

Carla Muñoz cmunozv@ucm.cl.
Universidad Católica del Maule, Chile

Benjamín Lira cmunozv@ucm.cl.
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile

Andrea Lizama cmunozv@ucm.cl.
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile

Jorge Valenzuela cmunozv@ucm.cl.
Universidad Católica del Maule, Chile

Por su parte, el valor atribuido al juego en contexto educativo se evidencia a partir de las verbalizaciones que los profesores realizan en torno a las nociones de importancia, utilidad, interés y costo. Sus discursos sugieren claramente que el juego es importante. Dicha importancia estaría asociada a tres elementos: a la relación que tiene con el aprendizaje, al aspecto motivacional que conlleva el juego, pero fundamentalmente, al desarrollo de los niños, porque "El juego les enseña a los niños a crecer, a madurar, en el fondo el juego es importante en todas las etapas de la vida, sobre todo en la niñez" (P13, 19a).

Algo completamente distinto sucede respecto a la dimensión interés. El placer por realizar el juego y ver cómo sus alumnos desarrollaban tal actividad sólo es mencionado en cuatro oportunidades. En estos casos, el profesor se posiciona siempre como un observador externo: "A mí me encantaba observarlos..." (P13, 19a). En consonancia con esto último, es importante señalar que se observa una visión ingenua del juego, según la cual, la sola presencia del juego –sin intervención por parte del adulto– sería educativa.

La utilidad, por su parte, fue la dimensión que aparece con mayor frecuencia en referencia al juego en contexto escolar. El juego resulta útil para propósitos específicos, principalmente para motivar a los niños, "engancharlos" en la actividad, interesarlos en la propuesta, "quebrar" la tensión o simplemente, ocupar el tiempo que resta para finalizar el horario de clases. Se reconoce también la utilidad del juego para enseñar algunos contenidos, especialmente en el campo de las matemáticas o para fomentar la autorregulación y la socialización.

Finalmente, la dimensión costo como componente del valor y expresión de lo que se está dispuesto a invertir/sacrificar para utilizar el juego en contexto educativo, aparece asociado directamente a la justificación de la poca presencia del juego en sus clases (y no a lo que estos profesores están dispuestos a sacrificar para realizar esta tarea). Para los participantes, el incorporar el juego en la sala de clases aparece como algo muy costoso especialmente en términos de tiempo y recursos. El juego es el rival del cúmulo de contenidos que el maestro tiene que abordar: [pasar el contenido] "ha ido comiendo las posibilidades del juego" (P32, 1a); "lo primero es la Unidad [de contenido] y después, si la Unidad me lo permite, alcanzo a generar una situación lúdica" (P24, 28a).

Però jugar también resulta costoso a fin de mantener la dinámica de la clase. Jugar, parece "complotar" (en palabras de los entrevistados) contra el control del orden/disciplina, desordena, dificulta la tarea, los niños se dispersan: "sólo piensan en jugar" "degenera en un desorden" (P18, 8a). "Los niños tienen mucha energía que no hay cómo calmarlos"

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

Área de Educación

Maestría en Innovación en Educación

Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje

Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales

Edwin Eduardo Paredes Bermeo

Tutora: Rosemarie Terán Najas

extendido por todo el mundo, defiende el desarrollo de la iniciativa y de la autoconfianza para permitir a los niños hacer por ellos mismos las cosas que les interesan, sin los límites de una severa disciplina.

Cuando un niño está preparado para aprender algo nuevo y más difícil, el profesor dirige los primeros momentos para evitar esfuerzos excesivos y el aprendizaje de hábitos erróneos; después el niño aprende solo. María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de sus hijos.

El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Se debe observar al niño en su entorno para adaptar las enseñanzas a su desarrollo. El adulto no es un profesor al uso, sino que su rol es el de guía. Debe intervenir lo menos posible ya que la clave de esta pedagogía es dejar al niño pensar y actuar por sí

pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes Vygotsky. Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. A través de esta “el niño se apropia del sentido sociocultural de toda actividad humana” (Ortega, 1992).

El juego no se hace como simple distracción, sino que es la representación del sentir emocional interno donde se ponen de presente el ingenio y la creatividad del niño. Según Vygotsky, los factores sociales y biológicos son tan importantes en el aprendizaje, porque estos ocurren primero en un plano social o externo y solo después de un proceso de asimilación se transforman en individual e interno.

Elkonin (1985) señala que el fondo del juego es social debido a que su naturaleza y su origen también lo son, subraya que la naturaleza de los juegos infantiles solo puede comprenderse por la correlación que existe entre éstos y la vida del niño en sociedad, considera que la utilización de objetos está subordinada al servicio de la comprensión de

Activar Win



Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.
 DOI: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
 OAI-PMH: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai

Artículo Original / Original Article

Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa

Autora: Marlise del Valle Parra Peña
 Universidad Pedagógica Experimental Libertador, **UPEL**
mdvpp4@gmail.com
 Barinas, Venezuela
<https://orcid.org/0000-0001-9690-4773>

Resumen

La investigación tuvo como propósito implementar la actividad lúdica como estrategia de aprendizaje que facilite el proceso de transición en los niños y niñas de inicial a primer grado de primaria de la escuela Básica "María La Riva Salas", municipio Barinas, estado Barinas, Venezuela. Metodológicamente la indagación se enmarcó en el paradigma socio crítico mediante el método de investigación acción. Los informantes, quedaron constituidos por cuatro (4) docentes: dos (2) de educación inicial y dos (2) de

as de Transición Educativa.

5, N° 17 - Agosto-Octubre 2020 - pag. 143/163
361

¿Tik
enc

lle Parra Peña. Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa.

grado de primaria de la escuela Básica "María La Riva Salas", municipio Barinas, Venezuela, para ello, se orientó bajo los postulados de la pedagogía socio-crítica y el método de investigación acción.

Como primer acercamiento empírico se infiere que, el docente debe planificar actividades lúdicas altamente motivadoras para llevar a cabo una adaptación que no represente la emergencia de ansiedades, incertidumbres o temores en el estudiante que recién inicia el primer grado, sino, que lo estimule a alcanzar aprendizajes significativos, mediante el juego, la socialización y la integración para lograr autonomía personal, permitiéndole, al estudiante, avanzar cognitivamente en su escolaridad.

En el contexto mundial del ámbito educativo el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y la niña en el nivel de educación inicial se caracteriza por generar un ambiente de calidez, confianza, amor, cooperación y respeto, donde ellos se sientan cómodos y a gusto, en la mayoría de las circunstancias el niño llega a ver a las maestras como una madre e incluso a ser un modelo a seguir en todo momento. los niños han manifestado que sus maestras tienen

)- Registro n°: 295-14548 - pp. BA2016000002 - Vol. 5, N° 17 - Agosto-Octubre
e-ISSN: 2542-2987 - ISNI: 0000 0004 6045 0361

¿Tik
e

Revista Cognosis

ISSN 2588-0578

Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS

AUTORES: Shubert Enrique Piedra Vera¹

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: shubertepv@gmail.com

Fecha de recepción: 03 - 05 - 2018

Fecha de aceptación: 10 - 06 - 2018

RESUMEN

El presente artículo es un avance de una investigación cualitativa en curso que el autor lleva cabo. Esta primera fase tuvo un alcance exploratorio, su objetivo fue identificar los Factores que Aportan las Actividades Lúdicas en los Contextos Educativos. Para la recopilación de la información se empleó el arqueológico heurístico de fuentes documentales bibliográficas (textos, artículos, tesis relacionadas) y sistematizadas en la tabla 1 y 2 respectivamente. Los hallazgos evidencian la importancia de llevar a cabo actividades lúdicas en los contextos educativos, ya que permiten el desarrollo de competencias técnicas y competencias ciudadanas. Se identificaron aproximadamente más de 30 factores que aportan las actividades lúdicas,

podemos tener, compartir, imaginar, pensar, sentir, hacer y ser, manifestándose la dimensión espiritual de la lúdica en su máxima expresión.

Esto quiere decir que al ir en aumento el grado de libertad o espontaneidad de la actividad lúdica, va en aumento su concepción como fenómeno subjetivo de representación simbólica de realidades imaginadas. Contrariamente al normar o reglar la actividad lúdica esta dimensión espiritual da paso a lo racional, que al igual que la dimensión espiritual, puede ser aprovechable en los contextos

96 Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Universidad Técnica de Manabí. ECUADOR.

Revista Cognosis. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación ISSN 2588-0578
FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS

educativos. Todo hace pensar que la lúdica al igual que el ser humano es un constructo multidimensional, cuyas expresiones pueden estar asociada a lo estético, ético, recreativo, aprendizaje, otros.

De acuerdo con los aportes de la lúdica, puede considerarse como el conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

El método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada “Mundo en Acción”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE: Licenciada en Educación Inicial

AUTORAS:

Br. Quezada Vargas, Ana Nell (ORCID: 0000-0002-4995-5276)

Br. Rodríguez Mendoza, Lisseth Elena (ORCID: 0000-0002-8157-8968)

ASESOR:

RESUMEN

El presente estudio que lleva como título “El método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada “Mundo en acción”, Huanchaco-2019”, tuvo como objetivo determinar la influencia del método lúdico en la autonomía en niños de cuatro años de la I.E.P. “Mundo en Acción”, Huanchaco, 2019. Se utilizó como instrumento una ficha de observación para los niños y guía de entrevista para los padres de familia y docentes. Los participantes involucrados en este estudio, fueron 10 niños de 4 años de edad.

Esta investigación busca estimar la influencia del método lúdico en el desarrollo de la autonomía en los infantes, con el fin de que los mismos se formen como seres capaces, competentes y con iniciativa.; para lo cual se trabajó con un taller que constaba con 15 juegos participativos.

Como conclusión se obtuvo que el método lúdico basado en el juego causa gran influencia en el desarrollo de la autonomía del niño, ya que brinda las posibilidades para su buen desenvolvimiento y goce en la realización de sus actividades.

Activar Windo
Ve a Configuración

Activar Windo
Ve a Configuración

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS QUE FOMENTEN LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II

GUIDE OF PLAYFUL ACTIVITIES THAT PROMOTE AUTONOMY IN CHILDREN OF INITIAL EDUCATION II

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo por objetivo establecer una guía didáctica de actividades lúdicas que fomenten la autonomía de los niños de educación

Abstract

The objective of this research is to establish a didactic guide for recreational activities that promote the autonomy of children in initial

21

— | + Automatic Zoom ▾

de los participantes, en muchas ocasiones e incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en ciertos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Es decir, que toda actividad lúdica al provocar distracción guiada estimula el gozo y la participación activa de las personas, estimula y activa las cualidades que posee en este caso el estudiante (p.10)

Es primordial que se propongan actividades lúdicas en el área educativa en torno a la formación de los infantes para desarrollar la autonomía de los mismos permitiéndoles el desarrollo de habilidades, destrezas y la adquisición de conocimientos para su desenvolvimiento personal y social, la lúdica es considerada como una potencialidad creativa y pedagógica que puede ser usada como herramienta para enseñar a los niños y niñas a afianzar los procesos educativos y sociales permitiéndoles además, convivir consigo mismos y con el medio que los rodea.

Al respecto Choez (2017) refiere que no solo se trata de aplicar las diferentes técnicas para desarrollar habilidades y destrezas en los niños, sino que se debe hacer relevancia a la utilización



REAL ACADEMIA ESPAÑOLA



Diccionarios

Diccionario de la lengua española



Escriba el término



Fundación "la Caixa"

Dudas rápidas

Escriba la palabra o frase



REAL ACADEMIA ESPAÑOLA



ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA

Diccionario de la lengua española

Edición del Tricentenario

Actualización 2023

RAE.es

Consulta posible gracias al compromiso con la cultura de la



Fundación "la Caixa"

por palabras

Escriba aquí la palabra

Consultar

lúdico, ca SIN. / ANT.

Del lat. *ludus* 'juego' e *-ico*.

1. adj. Perteneciente o relativo al juego.

SIN.: lúdicro.

SINÓNIMOS O AFINES DE **lúdico, ca**

▪ **lúdicro.**



Edición del Tricentenario



Guía de consulta



Modo de cita



UNIDRAE



Consultas lingüísticas



Actualización 2023

Palabra del día Activar Windows

Ve a Configuración para activar Windows.

coágulo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE

Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la
obtención del título de Licenciada en Pedagogía de la Actividad
Física y Deporte

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS CON MATERIALES
ALTERNATIVOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES
BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA: SÁNCHEZ SÁNCHEZ SHAKIRA NATHALY

TUTOR: LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG

Activar V
Ve a Config

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación denominado "ACTIVIDADES LÚDICAS CON MATERIALES ALTERNATIVOS EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL", tiene como finalidad dar a conocer la incidencia que pueden tener las actividades lúdicas desarrolladas con materiales alternativos sobre las habilidades motrices básicas de los escolares de educación inicial, para lo cual la investigación se basó en un enfoque cualitativo con un corte longitudinal ya que se recolectaron y analizaron datos a través del test 3JS los mismos que se utilizaron para valorar el nivel de las habilidades motrices básicas de los 27 escolares que en ese momento se encontraban cursando educación inicial, se utilizó una modalidad de investigación de campo ya que se realizó una intervención basada en actividades lúdicas con materiales alternativos con el fin de mejorar las habilidades motrices básicas de los escolares, en base a los resultados que se obtuvieron se consideran a los materiales alternativos una herramienta eficiente para trabajar las habilidades motrices básicas en los escolares ya que estos permiten modificar las actividades en base a las necesidades y características de los niños, ayudan a volver la actividad más atractivas y a incluir diferentes áreas de estudio en las mismas.

Activar Wind
Ve a Configuració

Metodología de Elkonin-Davidov y la teoría de la actividad en América Latina

Elkonin-Davidov Methodology and activity theory in Latina America

Yulia Solovieva¹
Luis Quintanar²

RESUMEN

La teoría de la actividad continua la aproximación histórico-cultural, introducida por L. S. Vigotsky. Dentro de la teoría de la actividad, se puede hablar de varias concepciones más particulares que, a veces, se tienden a concebir de forma aislada. La concepción de Elkonin-Davidov puede servir como un ejemplo. El objetivo del artículo es mostrar que la teoría de la actividad psicológica ofrece una visión

ABSTRACT

Activity theory continues historical-cultural approach introduced by L.S. Vigotsky. Within activity theory, it's possible to peek about particular conceptions, which, sometimes, might be understood in isolate way. Educational system of Elkonin-Davidov might serve as an example of such conceptions. The goal of the article is to show that activity theory offers a dialectic vision of the

Como objeto del proceso educativo en la escuela, se acude a la aproximación de L.S. Vygotsky y sus seguidores, se plantea la introducción y la adquisición de conceptos científicos de las ciencias básicas: lingüística, matemáticas, ciencias sociales y naturales (DAVIDOV, 2000). Para cumplir con este objetivo, es necesario diferenciar entre conceptos cotidianos (empíricos) y científicos (teóricos). Antes que nada, dicha diferenciación debe ser clara para los maestros, para que ellos puedan lograr una formación conceptual clara en sus alumnos.

A diferencia de los conceptos cotidianos, los conceptos teóricos siempre forman sistemas conceptuales complejos. El niño no puede adquirir los conceptos teóricos por memorización o de forma aislada y desconectada, sino que debe adquirir todo un sistema conceptual jerarquizado. Es necesario comprender que los conceptos no se adquieren a través de la simple interacción con los objetos. Si esto fuera así, la humanidad no hubiera necesitado de la ciencia y se hubiera satisfecha solo con la práctica cotidiana.

Desde la teoría de la actividad, apropiadamente comprendida, estas ideas no simplemente son erróneas e inconsistentes, sino peligrosas para la práctica

Patricia Torres-Chero

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1449>

Salud emocional y autonomía en estudiantes infantiles

Emotional health and autonomy in infant students

Patricia Torres-Chero
urpy1977sc@gmail.com
Universidad César Vallejo, Chimbote
Perú
<https://orcid.org/0000-0002-7588-0271>

frustración en el niño (Lima-Chero, 2020). Así mismo, (Lima-Chero, 2010) afirma que la sobreprotección mutila a los niños como personas, a no permitir el desarrollo de sus competencias y habilidades.

El niño necesita haber desarrollado diversas capacidades para actuar en un mundo caracterizado por la prisa, el consumo y la competitividad, que genera insatisfacción, que cada vez incrementa su crecimiento, haciendo difícil tolerar la frustración e inseguridad, incluso en los padres de familia, quienes dudan de sus propias actitudes hacia sus hijos, la sociedad, muestra personas sumidas en estados depresivos que muestran que su salud emocional les impide la observancia y el disfrute de la vida, a quienes sus dificultades no les permite relacionarse con otros y se atormentan con las conductas de los demás.

En tal sentido, en la I.E.N°1608 de la urbanización Bancharo Rossi de Nuevo Chimbote, de acuerdo al PEI, realizado en 2020, se diagnosticó que los padres de familia, en un 83% son empleados y profesionales, con una situación familiar estable, donde la preocupación por los hijos es alta, pero en la práctica se observa que son

Activar V
/e/Config

METODOLOGÍA LÚDICA EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD Y AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

PLAYFUL METHODOLOGY IN THE CONSTRUCTION OF THE IDENTITY AND AUTONOMY OF CHILDREN IN INFANT EDUCATION

Resumen

Abstract

– + Automatic Zoom ▾

que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno. (p. 24)

De lo expuesto se determina que la importancia de la metodología lúdica, radican en la combinación de la colectividad, creatividad, reflexión, dinamismo y participación activa. Los docentes deben enfocar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lúdica a través de una pedagogía activa, a sabiendas que se la considera como una herramienta esencial aportando a la motivación, construcción de conocimiento y adquisición de capacidades y habilidades fundamentales, desde las individualidades y diferentes ritmos de aprendizajes.

Por consiguiente, es a partir del juego que el niño puede conocerse y puede ir construyendo su propia identidad, además del aspecto sensoriomotor que se da en los primeros años. Es a través del juego que el niño aprende a manejarse dentro un grupo social, tomar sus decisiones, comunicarse, establecer vínculos con los demás, etc. (Sandoval, 2017, p.5)

En consecuencia, las actividades lúdicas benefician el proceso del pensamiento al interactuar con los demás y localizar posibles soluciones a los problemas que se presenten, a través

las individualidades y diferentes ritmos de aprendizajes.

Por consiguiente, es a partir del juego que el niño puede conocerse y puede ir construyendo su propia identidad, además del aspecto sensoriomotor que se da en los primeros años. Es a través del juego que el niño aprende a manejarse dentro un grupo social, tomar sus decisiones, comunicarse, establecer vínculos con los demás, etc. (Sandoval, 2017, p.5)

En consecuencia, las actividades lúdicas benefician el proceso del pensamiento al interactuar con los demás y localizar posibles soluciones a los problemas que se presenten, a través de lo lúdico los niños tiene la posibilidad de expresar lo que sienten mediante la recreación o la dinámica perfeccionando notablemente el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado este tipo de metodóloga se caracteriza por ser un medio que resulta de la satisfacción personal a través de relaciones sociales interpersonales, fortalece la regulación de emociones en los pequeños y fomenta la adquisición de conductas prosociales, en las que el juego desempeña un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización y control, de creación de estrategias para la transformación de conflictos, así como algunas prácticas de cooperación, empatía, respeto a la diversidad y participación en el grupo.



su propia identidad, además del aspecto sensoriomotor que se da en los primeros años. Es a través del juego que el niño aprende a manejarse dentro un grupo social, tomar sus decisiones, comunicarse, establecer vínculos con los demás, etc. (Sandoval, 2017, p.5)

En consecuencia, las actividades lúdicas benefician el proceso del pensamiento al interactuar con los demás y localizar posibles soluciones a los problemas que se presenten, a través de lo lúdico los niños tiene la posibilidad de expresar lo que sienten mediante la recreación o la dinámica perfeccionando notablemente el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado este tipo de metodología se caracteriza por ser un medio que resulta de la satisfacción personal a través de relaciones sociales interpersonales, fortalece la regulación de emociones en los pequeños y fomenta la adquisición de conductas prosociales, en las que el juego desempeña un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización y control, de creación de estrategias para la transformación de conflictos, así como algunas prácticas de cooperación, empatía, respeto a la diversidad y participación en el grupo.



de características físicas, nombrar datos personales, exteriorizar sus emociones, tomar decisiones, prácticas de hábitos de higiene, actividades de independencia como vestirse y desvestirse, concibiendo un cambio desde su propia actitud.

Autonomía

Por otra parte, se define la autonomía desde el punto de vista filosófico y psicológico como la capacidad que tiene el individuo de construir sus propias normas sin necesidad de influencias externas, por consiguiente, es autónomo aquel que decide analizar las reglas desde su propia conciencia, reflexionando si son o no razonables para guiar su comportamiento.

El concepto que tiene Piaget sobre la autonomía como fin de la educación, es decir desarrollar capacidades que le permitan al educando pensar críticamente por sí mismo, frente a ello propone: Reducir el poder de adulto del profesor; inducir al niño a intercambiar y coordinar sus puntos de vista con otros niños y con el profesor de igual a igual; incitar a los niños a tener una mentalidad activa y a tener confianza en su propia capacidad de descubrir cosas (Sandoval, 2017, p. 5).

INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA E INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: BUSCANDO LAS VENTAJAS DE LAS DIFERENTES METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN

Nadia Ugalde Binda¹
Francisco Balbastre Benavent²

Recibido: 21/08/2013

Aprobado: 07/10/2013

RESUMEN

El proceso investigativo tiene como propósito final producir conocimiento a través de la resolución del problema establecido al inicio del estudio. Así pues, bajo la etiqueta de *metodología de investigación* se hace referencia a todas las decisiones que el investigador toma para alcanzar sus objetivos, las cuales se enfocan en aspectos tales como el diseño de la investigación, la estrategia a utilizar, la muestra a estudiar, los métodos empleados para recoger los datos, las técnicas seleccionadas para el análisis de los resultados y los criterios para incrementar la calidad del trabajo, entre otras. Los diseños de investigación actuales giran en torno a dos grandes paradigmas: el modelo cuantitativo y el modelo cualitativo. Este artículo hace una revisión teórica de ambos modelos y explica en qué consisten y cuándo es apropiado utilizar cada uno.

PALABRAS CLAVE: INVESTIGACIÓN CUALITATIVA, INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

ESTIGACIÓN CUANTITATIVA E INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: BUSCANDO LAS VENTAJAS DE LAS DIFERENTES METODOLOGÍAS
DE INVESTIGACIÓN

180 (2 of 10)

- + 140%

actuar sobre la realidad) condiciona los procedimientos de estudio que se siguen en una investigación.

Investigación cuantitativa

Según el modelo "racionalista" o cuantitativo, la ciencia surge como una necesidad del ser humano por aprender sobre los fenómenos que ocurren a su alrededor y sus relaciones de causa y efecto, con el fin de poder interferir en ellos o utilizar este conocimiento a su favor. Según Jensen (1999), la unidad de la ciencia se refiere a tres aspectos:

rio" donde la verdad es investigada por grupos interdisciplinarios, para los cuales es difícil unificar el lenguaje o las leyes.

La metodología cuantitativa de investigación se caracteriza porque (Bryman, 1988):

- En ella el contacto del investigador con el sujeto objeto de estudio es prácticamente nulo. Dado que el investigador cuantitativo mantiene este distanciamiento, su postura respecto al sujeto de estudio es la de un intruso, la de un desconocido que aplica un marco de trabajo establecido a priori sobre el objeto de su investigación y que se implica

Ciencias Económicas 31-No. 2: 2013 / 179-187 / ISSN: 0252-9521

Presentación de un modelo de análisis de la conversación y experiencias de aprendizaje mediado en la interacción de sala de clase

Villalta-Paucar, Marco Antonio; Martinic-Valencia, Sergio; Assael-Budnik, Cecilia; Aldunate-Ruff, Nerea
Presentación de un modelo de análisis de la conversación y experiencias de aprendizaje mediado en la interacción de sala de clase


Revista Educación, vol. 42, núm. 1, 2018

Universidad de Costa Rica, Costa Rica

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

El desarrollo cognitivo está vinculado con el contexto escolar, se promueve a través de organizar y planificar las acciones de enseñanza para que sean accesibles al niño, favoreciendo el aprendizaje autónomo, siendo importante que el docente cree actividades articuladas entre promover aprendizajes y el desarrollo de las estructuras cognitivas referido a cambios introducidos en la interacción intencionalmente mediada entre el niño y los estímulos del entorno para lograr que sea sensible utilizando diferentes ambientes de aprendizaje. (Villalta, Martinic, Assael, y Aldunate, 2018)

Anexo 2: Oficio del permiso solicitado para aplicar los instrumentos de investigación en las instituciones educativas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
D.L. NO. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969
Calidad, Pertinencia y Calidad
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACION INICIAL

Machala, noviembre 23 de 2023

Licenciada
Erika del Rocío Armijos Suárez
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "VICENTE ROCAFUERTE"
Ciudad. -

De nuestra consideración:

Reciba un cordial saludo deseándole éxitos en sus funciones diarias, los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Machala, en el proceso de titulación tienen que elaborar una investigación para poder realizar un ensayo.


Por tal motivo, con el debido respeto le solicitamos se digne autorizar el permiso correspondiente a las estudiantes MORA ALVAREZ KERLY MISHELL, para consultar a los docentes de Subnivel II datos importantes que serán ubicados en los instrumentos de investigación (guía de observación y un formulario de preguntas cerradas) y posteriormente aplicarlos de forma presencial en la institución que usted acertadamente dirige, datos que servirán para su trabajo de investigación.

Cabe mencionar que los datos que se obtengan se mantendrán en absoluta reserva y se utilizarán únicamente con fines del presente estudio.

Por la favorable atención, le expresamos nuestro sincero agradecimiento.

Atentamente,


Lcda. WENDY AGUILERA ZAMORA, Ms.
Coordinadora de la Carrera de Educación Inicial



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACION INICIAL
MACHALA - ECUADOR

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "VICENTE ROCAFUERTE"
DIRECCIÓN
Pasaje El Oro

29/11/2023

www.utmachala.edu.ec



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

D.L. NO. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969

Calidad, Pertinencia y Calidad

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACION INICIAL

Machala, noviembre 23 de 2023

Licenciada

Mónica Marieliza Jaramillo Romero

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA " OSCAR EFRÉN REYES"

Ciudad. -

De nuestra consideración:

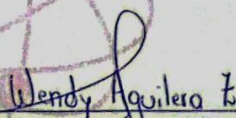
Reciba un cordial saludo deseándole éxitos en sus funciones diarias, los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Machala, en el proceso de titulación tienen que elaborar una investigación para poder realizar un ensayo.

Por tal motivo, con el debido respeto le solicitamos se digne autorizar el permiso correspondiente a las estudiantes **MORALES JUAREZ LIZETH MARÍA**, para consultar a los docentes de Subnivel II datos importantes que serán ubicados en los instrumentos de investigación (guía de observación y un formulario de preguntas cerradas) y posteriormente aplicarlos de forma presencial en la institución que usted acertadamente dirige, datos que servirán para su trabajo de investigación.

Cabe mencionar que los datos que se obtengan se mantendrán en absoluta reserva y se utilizarán únicamente con fines del presente estudio.

Por la favorable atención, le expresamos nuestro sincero agradecimiento.

Atentamente,



Lcda. **WENDY AGUILERA ZAMORA, Ms.**
Coordinadora de la Carrera de Educación Inicial

ESCUELA DE EDUCACION BASICA
OSCAR EFRÉN REYES
EL GUABO - EL ORO
RECIBIDO
DPTO. DIRECCIÓN
FECHA 29/11/23. HOJA No. HOJA 2. FIR.





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
Machala-El Oro-Ecuador

Encuesta a Docentes

Tema: Diseño de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años

Objetivo: Recolectar información con relación a las actividades lúdicas que realizan las docentes para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años.

Fecha:

Instrucción:

Contestar según su criterio las siguientes preguntas.

1. ¿Para usted que son las actividades lúdicas?

2. ¿Usted aplica la lúdica en el desarrollo de los aprendizajes?

Si

No

3. ¿Describa los ámbitos que desarrolla a través de la lúdica?

4. ¿Según su experiencia en la docencia la aplicación de la lúdica en que favorece a los niños?

Lea con atención las siguientes preguntas y marque con (X) su respuesta

5. ¿En las actividades diarias usted aplica estrategias lúdicas para desarrollar la autonomía en sus niños?

- () Siempre
- () Casi siempre
- () Ocasionalmente
- () Casi nunca
- () Nunca

6. ¿Desarrolla usted actividades lúdicas para un correcto lavado de manos?

- () Siempre
- () Casi siempre
- () Ocasionalmente
- () Casi nunca
- () Nunca

7. ¿Realiza actividades como vestir y desvestir desde la lúdica?

- () Siempre
- () Casi siempre
- () Ocasionalmente
- () Casi nunca
- () Nunca

8. ¿Las actividades que realiza en clases ayudan a que los niños trabajen de forma autónoma?

- () Siempre
- () Casi siempre
- () Ocasionalmente
- () Casi nunca
- () Nunca

9. **¿Aplica juegos al enseñar el uso adecuado de la cuchara?**

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

10. **¿Se integran todos los niños a las actividades lúdicas de forma espontánea?**

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

11. **¿Usted hace uso de las actividades lúdicas al momento de enseñar normas de seguridad?**

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
Machala-El Oro-Ecuador

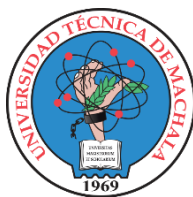
Guía de observación/docentes

Tema: Diseño de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años

Objetivo: Observar a las docentes de educación inicial 2 durante la jornada educativa la ejecución de las actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años.

Fecha:

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	SI	NO
Aplica la lúdica en el aprendizaje libre de los niños.		
Incluye la lúdica en todas sus actividades planificadas.		
Promueve el aprendizaje de los niños con actividades lúdicas en su salón de clase.		
Incorpora estrategias lúdicas en su metodología de enseñanza aprendizaje.		
Refuerza con actividades lúdicas normas de aseo cuando los niños van al baño.		
Realiza actividades de vestir y desvestir desde la lúdica		
Efectúa actividades lúdicas que ayudan a los niños a realizar sus aprendizajes de forma autónoma.		
Enseña la función de cada uno de los utensilios para la comida a través de actividades lúdicas.		
Incorpora actividades lúdicas que favorecen la integración entre sus compañeros.		
Orienta a los niños sobre las normas de seguridad desde las actividades lúdicas para evitar accidentes dentro y fuera del salón de clases.		



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
Machala-El Oro-Ecuador

Lista de cotejo (Niños)

Tema: Diseño de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años

Objetivo: Conocer el nivel del desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años de acuerdo a las destrezas manifestadas por el Currículo de Educación Inicial

Fecha:

Indicadores	Si	No
Participa activamente en distintos tipos de juegos que emplea la docente.		
Se expresa y se siente seguro al momento de jugar.		
Interactúa con sus compañeros en juegos propuestos por la docente.		
Ingresa al aula de clases saludando a sus compañeros y docente.		
Respeto los materiales de sus compañeros.		
Va al baño sin pedir ayuda.		
Se lava las manos solo.		
Abre la lonchera sin ayuda de la docente.		
Ubica los objetos en el lugar correcto.		
Comparte sus juguetes con los compañeros.		
Ordena los juguetes en el salón de clases		
Muestra actitud de ayuda y colaboración con los demás mientras juega.		
Respeto las normas que propone la docente en el desarrollo de los juegos.		

Anexo 4: Fotografías del momento de la aplicación de los instrumentos de investigación



Aplicación del instrumento de investigación “Lista de Cotejo” a los niños en la Escuela de Educación General Básica “Vicente



Aplicación del instrumento de investigación “Guía de observación” a las docentes en la Escuela de Educación General Básica “Vicente Rocafuerte”



Aplicación del instrumento de investigación “Lista de Cotejo” a los niños en la Escuela de Educación General Básica



Aplicación del instrumento de investigación “Guía de observación” a las docentes en la Escuela de Educación General Básica “Oscar Efrén Reyes”



Aplicación del instrumento de investigación “Lista de Cotejo” a los niños en la Escuela de Educación General Básica “Oscar Efrén Reyes”



Aplicación del instrumento de investigación “Cuestionario” a las docentes en la Escuela de Educación General Básica “Oscar Efrén Reyes”



Aplicación del instrumento de investigación “Guía de observación” a las docentes en la Escuela de Educación General Básica “Oscar Efrén Reyes”



Aplicación del instrumento de investigación “Cuestionario” a las docentes en la Escuela de Educación General Básica “Vicente Rocafuerte”