



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

El juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años de educación inicial, Machala 2024.

**MARTINEZ ROMERO KARLA NAHOMI
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**JARAMILLO LAPO DAYANNA MADELEYNE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**El juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años de
educación inicial, Machala 2024.**

**MARTINEZ ROMERO KARLA NAHOMI
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**JARAMILLO LAPO DAYANNA MADELEYNE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

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

**El juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años de
educación inicial, Machala 2024.**

**MARTINEZ ROMERO KARLA NAHOMI
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**JARAMILLO LAPO DAYANNA MADELEYNE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

TENEZACA ROMERO ROSA ERMELINDA

**MACHALA
2024**

TITULACIÓN 1 TERMINADO KARLA

3%
Textos
sospechosos



3% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
< 1% entre las fuentes mencionadas
< 1% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: TITULACIÓN 1 TERMINADO KARLA.docx
ID del documento: 2d6c94d61a37ab803b242dcb4f95ed95609410a3
Tamaño del documento original: 14,77 MB
Autores: []

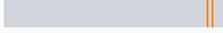
Depositante: ROSA ERMELINDA TENEZACA ROMERO
Fecha de depósito: 21/1/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 21/1/2025

Número de palabras: 27.107
Número de caracteres: 180.367

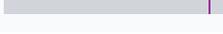
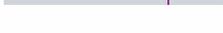
Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	ciencialatina.org Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo i... https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5867 5 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (79 palabras)
2	repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/21355/1/Trabajo_Titulacion_1191.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (74 palabras)
3	dspace.ups.edu.ec Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana... https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20735	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (60 palabras)
4	doi.org https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.577 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (49 palabras)
5	NATHALI Y CAROLINA.pdf NATHALI Y CAROLINA #e5fae5 El documento proviene de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (49 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.uladech.edu.pe https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/20.500.13032/36399/5/DIDACTICOS_JUEGOS_MORA...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (36 palabras)
2	revistayachakuna.com https://revistayachakuna.com/index.php/revista-academica/article/download/37/17	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (27 palabras)
3	www.academia.edu (PDF) El desarrollo sensorial en la etapa de Infantil a través de... https://www.academia.edu/106962082/El_desarrollo_sensorial_en_la_etapa_de_infantil_a_través_...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (31 palabras)
4	doi.org https://doi.org/10.15359/rep.14-1.8	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (18 palabras)
5	dspace7-unicartagena.metabusador.org https://dspace7-unicartagena.metabusador.org/bitstreams/ecf45c16-12fc-4aaf-b7d9-df561a708...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-209.pdf>
- https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/6114/6156
- <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3128>
- <https://doi.org/10.5281/zenodo.6808390>
- <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n4/2218-3620-rus-14-04-513.pdf>

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

Las que suscriben, MARTINEZ ROMERO KARLA NAHOMI y JARAMILLO LAPO DAYANNA MADELEYNE, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado El juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años de educación inicial, Machala 2024., 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.

MARTINEZ ROMERO KARLA NAHOMI

0705776482

JARAMILLO LAPO DAYANNA MADELEYNE

0706237922

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo de investigación principalmente a Dios, a mis padres, a mi hija y a mi esposo quienes han sido mi principal fuente de apoyo a lo largo de este proceso académico, me han brindado su amor, comprensión incondicional, siempre han estado presentes en cada etapa de mi vida, tanto en mis momentos exitosos como en los momentos difíciles, su motivación constante me ha permitido alcanzar este logro. Sin su apoyo este trabajo no habría sido posible, este logro es también en gran parte también el suyo y a ellos les agradezco profundamente por ser mi fuerza y mi inspiración. Gracias a la vida por haberme bendecido con personas tan maravillosas.

Dayanna Jaramillo Lapo

Dedico mi trabajo de titulación principalmente a Dios por brindarme la sabiduría a la hora de la elaboración de nuestro trabajo, a mi mamita Margarita Morales que ha estado para mí en cada momento que la he necesitado, apoyándome e impulsándome en cada uno de mis triunfos.

A mis padres Rocío Romero y Carlos Martínez, por su amor incondicional y brindarme ese apoyo constante en cada paso de mi camino, gracias por inspirarme a mejorar cada día, a mis hermanos y tías que estuvieron siempre dándome la fortaleza para seguir adelante.

A mi esposo Jhordan Vásquez, quiero aprovechar este momento para agradecerte profundamente por todo tu apoyo incondicional durante mi proceso de estudio, tu paciencia, comprensión y aliento me han dado la fuerza necesaria para seguir adelante, incluso en los momentos más difíciles, gracias por estar siempre a mi lado, no solo eres mi compañero de vida, sino también mi mayor fuente de motivación. Te amo y valoro mucho todo lo que haces por mí.

Mi papito César Romero, a ti, que siempre estuviste presente en mis pensamientos y en mi corazón, aunque ya no estés físicamente conmigo, cada paso que doy es un reflejo de lo que me enseñaste. Hoy, con humildad y gratitud, te dedico mis logros, porque sé que desde donde estés, me acompañas y me guías, este éxito es tan tuyo como mío, porque sin tu amor y tu sabiduría, no habría sido posible. Te llevo siempre conmigo, en cada triunfo y en cada desafío, gracias por todo lo que me enseñaste y me diste, miro al cielo y sé que eres uno de esos atardeceres embellecedores, que me sonrío y me dice:” LO LOGRASTE MI NEGRA.”

Gracias a la vida por este nuevo triunfo, mi familia, por ser mi pilar fundamental en esta hermosa aventura y por hacer que este camino sea más llevadero.

Karla Nahomi Martínez Romero

ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINA DE EVALUACIÓN O VEREDICTO	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA	1
ÍNDICE DE GRÁFICOS	5
ÍNDICE DE TABLAS	6
RESUMEN	8
Palabras claves:.....	8
Abstract.....	9
Key words:.....	9
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I	13
PROBLEMA.....	13
1.1 Contexto del objeto de estudio.....	13
1.2 Delimitación del problema.....	14
1.3 Formulación del problema.....	14
1.3.1 Problema General	14
1.3.2 Problemas Específicos	14
1.4 Objetivos de investigación.....	15
1.4.1 General.....	15
1.4.2 Específicos	15
1.5 Justificación	15
CAPÍTULO II.....	17
Diagnóstico del objeto de estudio.....	17
2.1 Antecedentes de la investigación	17
2.1.1 Nacional	17
2.1.2 Internacional	18
2.2. Análisis del problema, matrices de consistencia y de operacionalización de variables.	20
2.2.1. Matriz de consistencia	20
2.2.2. Matriz de operacionalización de las variables.	22
2.3 Bases teóricas.....	27
2.3.1 El juego	27
2.3.2 Beneficios de los juegos	38
2.3.2.3 Desarrollo cognitivo	40
2.3.3 Conceptualización de la variable estrategia didáctica	42
2.3.4 <i>Tipos de estrategias didácticas</i>	45
2.3.5 Teorías y enfoques de las estrategias didácticas.....	48
2.3.6 Estrategias para integrar el juego en el aula.....	51
2.4 Descripción del proceso diagnóstico	54
2.4.1 Tipo de investigación.....	54
2.4.2 Diseño de investigación	54
2.4.3 Población- muestra	55
2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	56
2.5.2 Instrumentos.....	57
2.5.3 Aplicación de Pilotaje.....	58
2.6 Procesamiento y análisis de Datos.....	59
2.6.1 Análisis de la Guía de Observación estudiante.....	59

2.6.2 Análisis de la Encuesta Docente	72
2.6.3 Análisis de la Guía de Observación docente	84
CAPÍTULO III.....	96
PROPUESTA INTEGRADORA.....	96
3.1 Introducción	96
3.2 Descripción de la Propuesta.....	96
3.2.1 Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky	97
3.2.2 Teoría del Juego según Friedrich Froebel.....	99
3.3. Objetivo de la propuesta.	100
3.3.1. Objetivo general.....	100
3.3.2. Objetivos específicos.	100
3.4. Fases de implementación	100
3.4.1. Fase de construcción. (Planificación, ejecución y valoración).....	100
3.2. Fase de socialización.	112
3.5. Recursos logísticos.	114
CAPÍTULO IV	115
VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD	115
4.1 Análisis de la dimensión técnica.....	115
4.2 Análisis de la dimensión económica.....	116
4.3 Análisis de la dimensión social.....	116
4.4 Análisis de la dimensión ambiental	117
CONCLUSIONES	118
Recomendaciones	119
REFERENCIAS.....	120
ANEXOS	126
Anexo 1. Matriz de Consistencia	126
Anexo 2. Operacionalización de las variables	127
Anexo 3. Portadas de trabajos utilizados	130

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1 Resultados de la guía de observación aplicada a los niños de educación inicial	62
Figura 2 Resultados de la encuesta aplicada a los docentes de educación inicial	74
Figura 3 Resultados de la guía de observación aplicada a los docentes de educación inicial	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de consistencia	20
Tabla 2 Matriz de Operacionalización.....	22
Tabla 3 Población docente y estudiantes del nivel inicial 3 y 4 años	55
Tabla 4 Datos de Guía de Observación Estudiante.....	59
Tabla 5 Tabulación Observación 1	63
Tabla 6 Tabulación Observación 2	64
Tabla 7 Tabulación Observación 3	64
Tabla 8 Tabulación Observación 4	65
Tabla 9 Tabulación Observación 5	66
Tabla 10 Tabulación Observación 6	67
Tabla 11 Tabulación Observación 7	67
Tabla 12 Tabulación Observación 8	68
Tabla 13 Tabulación Observación 9	69
Tabla 14 Tabulación Observación 10	70
Tabla 15 Tabulación Observación 11	71
Tabla 16 Resultados de tabular datos pregunta 1 encuesta docente	75
Tabla 17 Resultados de tabular datos pregunta 2 encuesta docente	76
Tabla 18 Resultados de tabular datos pregunta 3 encuesta docente	76
Tabla 19 Resultados de tabular datos pregunta 4 encuesta docente	77
Tabla 20 Resultados de tabular datos pregunta 5 encuesta docente	78
Tabla 21 Resultados de tabular datos pregunta 6 encuesta docente	79
Tabla 22 Resultados de tabular datos pregunta 7 encuesta docente	80
Tabla 23 Resultados de tabular datos pregunta 8 encuesta docente	80
Tabla 24 Resultados de tabular datos pregunta 9 encuesta docente	81
Tabla 25 Resultados de tabular datos pregunta 10 encuesta docente	82
Tabla 26 Resultados de tabular datos pregunta 11 encuesta docente	83
Tabla 27 Tabulación Observación Docente 1	87
Tabla 28 Tabulación Observación Docente 2.....	88
Tabla 29 Tabulación Observación Docente 3.....	88
Tabla 30 Tabulación Observación Docente 4.....	89
Tabla 31 Tabulación Observación Docente 5.....	90

Tabla 32 Tabulación Observación Docente 6.....	91
Tabla 33 Tabulación Observación Docente 7.....	92
Tabla 34 Tabulación Observación Docente 9.....	93
Tabla 35 Tabulación Observación Docente 10.....	94
Tabla 36 Tabulación Observación Docente 11.....	95
Tabla 37 Evaluación del taller.....	113
Tabla 38 Recursos Logísticos.....	114
Tabla 39 Análisis de la dimensión económica.....	116

RESUMEN

El actual trabajo de investigación titulado: “El juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años de educación inicial, Machala 2024”, nace por la necesidad de aplicar nuevas metodologías de aprendizaje que motiven a los niños a aprender desde un buen estado de ánimo, teniendo como objetivo general: Determinar la importancia de la utilización del juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años para el desarrollo integral de los niños. Para alcanzar dicho fin, se recurrió a la investigación de tipo cuantitativa, con alcance descriptivo y diseño no experimental, es decir, sin manipulación de variables, recopilando los datos estadísticos mediante las técnicas de observación y entrevista, utilizando como instrumentos: un cuestionario de preguntas cerradas y dos guías de observación no participativa, mismos que fueron aplicados en una muestra de 2 docentes y 40 niños de educación inicial, de la escuela de Educación Básica “Cleopatra Fernández de Castillo”. Tras la aplicación de los instrumentos se obtuvo como principal hallazgo el desconocimiento y la falta de aplicación de Estrategias Didácticas durante las clases, misma que, al plantear el aprendizaje fundamentado principalmente en la neurociencia, constituye una innovación curricular trascendental para fortalecer las habilidades cognitivas en los infantes. Concluyendo que, aplicar estrategias didácticas basadas en esta metodología es óptima para el proceso de aprendizaje en los niños de la primera infancia. En tal sentido, se propuso un taller de capacitación sobre el Juego como Estrategia Didáctica para fortalecer el área cognitiva, dirigido a las docentes de educación inicial.

PALABRAS CLAVES:

Estrategia, didáctica, juego, habilidades cognitivas, innovación curricular

ABSTRACT

The current research work entitled: “The game as a teaching strategy in children from 3 to 4 years of initial education, Machala 2024”, was born from the need to apply new learning methodologies that motivate children to learn from a good state of mind. encouragement, having as a general objective: Determine the importance of using games as a teaching strategy in children from 3 to 4 years old for the comprehensive development of children. To achieve this goal, quantitative research was used, with a correlational scope and non-experimental design, that is, without manipulation of variables, collecting statistical data through observation and interview techniques, using as instruments: a questionnaire of questions. closed and two non-participatory observation guides, which were applied in a sample of 2 teachers and 40 early education children, from the “Cleopatra Fernández de Castillo” Basic Education school. After the application of the instruments, the main finding was the lack of knowledge and the lack of application of Didactic Strategies during classes, which, by proposing learning based mainly on neuroscience, constitutes a transcendental curricular innovation to strengthen cognitive skills in students. infants. Concluding that applying teaching strategies based on this methodology is optimal for the learning process in early childhood children. In this sense, a training workshop on Play as a Teaching Strategy was proposed to strengthen the cognitive area, aimed at early education teachers.

KEY WORDS:

Strategy, didactics, game, cognitive skills, curricular innovation

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene enfoque cuantitativo, utilizando la técnica de observación directa y entrevista a docentes de Educación Inicial, subnivel II, evidenciando el desconocimiento sobre “El juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años de educación inicial”, lo cual se evidenció con la técnica de la observación directa en la Ciudad de Machala, logrando evidenciar efectos negativos al no utilizar el juego.

En este contexto, la investigación se fundamenta en una revisión bibliográfica, destacando la opinión de varios autores que enfatizan la importancia de conocer los efectos negativos del mal empleo de los medios audiovisuales en educación inicial. Para desarrollar esta investigación, se consideraron dos variables: El juego y estrategia didáctica; Asimismo, el juego es necesario para la estimulación del niño desde el nacimiento, facilitando su crecimiento y evolución. A través de este los niños pueden expresar sus emociones y resolver conflictos, asumiendo diferentes roles y viviendo cada experiencia lúdica de manera auténtica (Calderón et al., 2023). En este sentido, se destaca cómo el juego brinda un espacio seguro y significativo para que los niños gestionen sus emociones y comprendan mejor su entorno.

Por otra parte, las Estrategias didácticas constituyen un conjunto de técnicas y modelos diseñados para optimizar la educación. Estas estrategias proporcionan a los estudiantes la capacidad de aplicar procesos de manera independiente en ejercicios similares futuros, promoviendo así el logro de aprendizajes significativos (Salazar y Loor, 2022). En otras palabras, actúan como herramientas que estructuran el aprendizaje de manera que los alumnos puedan internalizar y reutilizar los conocimientos adquiridos de forma autónoma.

A continuación, se aplicaron instrumentos de investigación, dando como resultado que los docentes no aplican el juego como parte de su jornada de clases y según estos análisis se hace necesario conocer más a fondo los aspectos fundamentales sobre este tema. El trabajo está estructurado en cuatro capítulos, los cuales se detallan a continuación:

En el primer capítulo, se aborda el problema de estudio, identificando cómo la no utilización del juego como estrategia didáctica influye en el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños. Además, se presentan los objetivos generales y específicos, así como también la justificación, resaltando los factores fundamentales de la investigación sobre la aplicación de esta para mejorar la enseñanza educativa.

En el segundo capítulo, se encuentra el diagnóstico del objeto de estudio en donde se establecen antecedentes internacionales y nacionales de la investigación, así como también las matrices de consistencia y de operacionalización de las variables. Para fundamentar la investigación se redactaron las bases teóricas de ambas variables; el juego y estrategias didácticas, cada una compuesta por un total de ocho dimensiones y veinte seis indicadores, donde se detallan a través de artículos científicos de aporte de varios autores de los últimos cinco años. Para concluir el capítulo se eligió el diseño de investigación, siendo este no experimental de enfoque cuantitativo, estableciendo; población, muestra y técnicas e instrumentos de recolección de datos aplicados.

El tercer capítulo nos habla sobre el desarrollo de la propuesta integradora la cual surge a partir de los análisis estadísticos de los instrumentos de evaluación previamente aplicados a los docentes y niños de educación inicial subnivel II. Con base a los resultados se planteó un taller de capacitación para los docentes titulado “Taller de capacitación acerca de la importancia del juego” con la finalidad de que puedan combinar los medios audiovisuales con actividades prácticas.

Finalmente, en el cuarto capítulo se encuentra la valoración de la factibilidad sobre la propuesta integradora planteada y el análisis de cada una de sus dimensiones tanto económica, social y ambiental para constatar la viabilidad de su implementación. Se ha podido corroborar que no existe afectación alguna que impida la utilización del taller de capacitación, ya que es de gran importancia para que los docentes mejoren sus prácticas educativas en cuanto a la correcta aplicación del juego como estrategia didáctica en el aula de clases. Por último, se redacta las conclusiones y recomendaciones con base a los objetivos generales y específicos previamente planteados, dando por culminado el trabajo de investigación con las correspondientes referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1 Contexto del objeto de estudio

El problema estudiado surgió como respuesta a una problemática de la educación a través de la observación que se realizó en las prácticas pre- profesionales con los niños de 3 – 4 años de educación inicial, dicho problema evidencia que el niño tiene dificultades para desarrollar habilidades y destrezas por la falta del juego como estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje. Por ello es importante dar solución a esta problemática a partir de la adquisición de aprendizajes significativos que aporten al rendimiento escolar.

El problema que se planteó se establece en la escuela fiscal “Cleopatra Fernández de Castillo” ubicada en la parroquia la Providencia de la ciudad de Machala. En la actualidad esta institución cuenta con 1 aula para cada nivel, inicial 3 años e inicial 4 años, teniendo un total de 40 estudiantes matriculados, el director encargado siempre se encuentra predispuesto ante cualquier situación, la actual investigación que se realizó está dirigida a toda la comunidad educativa en la cual se aplicarán distintos instrumentos a los niños y a los docentes con el objetivo de verificar porque hay este tipo problema en el aula al no aplicar de manera correcta el juego como método de enseñanza.

Este estudio de “La aplicación del Juego como estrategia Didáctica en las aulas de educación inicial en niños de 3 a 4 años” ayuda a las maestras ya que se brindará la información necesaria para que puedan ejecutar actividades basadas en el juego como método de enseñanza para los niños de la primera infancia, fortaleciendo así también diferentes áreas del desarrollo tanto cognitivo, social y motor del niño, así como al desarrollo de sus habilidades necesarias para la vida.

1.2 Delimitación del problema

La aplicación inadecuada del juego como estrategia didáctica por parte de los docentes de dicha institución, provoca en el niño falta de interés en desarrollar las actividades, esto en los primeros años de vida del niño no permite un correcto desarrollo integral, tanto en el aspecto motor, afectivo y cognitivo, lo cual será notable con el pasar del tiempo, es un problema multifacético caracterizado por una reducción del tiempo de juego en la escuela, así como por una reducción de la espontaneidad y la creatividad durante el juego.

La resolución del problema en el niño requiere un enfoque integral que considere las necesidades emocionales, sociales y cognitivas y la importancia del juego en el desarrollo integral del niño.

1.3 Formulación del problema

¿De qué manera el juego como estrategia didáctica fortalece el desarrollo del interés del niño, mediante la aplicación de actividades lúdicas en niños de 3 a 4 años?

1.3.1 Problema General. ¿Cómo se puede utilizar el juego como estrategia didáctica para niños de educación inicial de 3 a 4 años facilitando su aprendizaje y desarrollo integral?

1.3.2 Problemas Específicos. ¿En qué medida repercute la teoría del juego para aplicarlo dentro y fuera del aula de clases de los niños de educación inicial de 3 a 4 años?

- ¿Qué importancia tiene la aplicación del juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años?
- ¿Cómo influye la capacitación de la metodología del juego a docentes como una herramienta para el desarrollo integral de niños de 3 a 4 años?

1.4 Objetivos de investigación

1.4.1 General. Determinar la importancia de la utilización del juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años para el desarrollo integral de los niños.

1.4.2 Específicos. Fundamentar la teoría de la importancia del juego como estrategias didácticas para niños de educación inicial de 3 a 4 años.

- Establecer los fundamentos teóricos de estrategias didácticas para el aprendizaje para mejorar las destrezas en los niños de educación inicial.
- Diseñar un taller de capacitación a los docentes del subnivel 2 a través de actividades que fundamenten al juego como estrategia didáctica.

1.5 Justificación

El problema de la investigación se enfoca en la eficacia del juego como estrategia didáctica en el proceso educativo de niños de 3 a 4 años en una escuela de la Ciudad de Machala, donde se busca determinar si los docentes están realizando actividades divertidas e innovadoras con los niños, que contribuya a su desarrollo integral, así como también si estas actividades generan en el niño un aprendizaje significativo.

Por lo tanto, nace la necesidad de proporcionar a los niños un entorno educativo que favorezca su desarrollo integral, así como también la ejecución de actividades divertidas y enriquecedoras para lo cual es de gran importancia explorar y observar cómo aplican el juego como estrategias didácticas en las aulas de la institución. Es posible realizar esta investigación, ya que cuenta con acceso directo a la población de la institución educativa donde se lleva a cabo esta indagación, además se aplicará instrumentos de carácter cuantitativo, como la guía de observación tanto al niño como al docente y un cuestionario con preguntas cerradas.

El estudio beneficia a los niños de 3 a 4 años del nivel inicial de la institución educativa, así como también a los docentes y padres de familia, ya que tiene como objetivo determinar la importancia del juego en las aulas del nivel inicial. Esta investigación nos permite explorar y comprender la función del juego y puede utilizarse como estrategia didáctica en el contexto educativo, esto puede ayudar al desarrollo de nuevas metodologías y prácticas pedagógicas para los docentes.

CAPÍTULO II.

DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

2.1 Antecedentes de la investigación

En base a la literatura científica se han realizado investigaciones sobre el campo de acción que se está estudiando, a la problemática planteada se la ha relacionada dentro de otros contextos tanto nacionales como internacionales que se plasmarán a continuación:

2.1.1 Nacional. El uso del juego también se lo puede aplicar en los primeros días de clases, cuando los niños se encuentran en el periodo de adaptación, como una estrategia. La población analizada fue de 59 niños, constó de 17 niños de 3 a 5 años, escogida mediante una ficha de evaluación, dejando en evidencia que en el nivel inicial I hay más problemas en el periodo de adaptación, además de 3 docentes, que informaron mediante encuesta sobre el tema (Armijos, 2021). Dándonos cuenta así que el juego tiene muchísimos beneficios y que se lo puede emplear en cualquier momento.

En cuanto a la aplicación de juegos didácticos por parte de la docente en niños de educación inicial se realizó la siguiente investigación. Con el objetivo de determinar si lo aplican en el Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro en el período 2013-2014, es de diseño no experimental, las técnicas fueron la encuesta y la guía de observación. Se trabajó con una población de 60 niños y 3 maestras, se llegó a concluir que: Las 3 maestras que consideran que a veces utilizan diferentes clases de juegos didácticos. De la guía de observación aplicada a los niños en un mínimo porcentaje del 60% presentaron dificultades al momento del aprendizaje escolar en las diferentes áreas, y en algunas clases demostraron poco interés al momento de realizar las actividades indicadas por las maestras (Escobar y Del Cisne, 2015). Una recomendación es que planifiquen talleres donde tengan actividades didácticas.

Esta investigación se centra en la aplicación del juego en un centro infantil y se realizó en la ciudad de Quito, se observó que las educadoras no utilizan el juego para el desarrollo de habilidades y de la socialización de los niños, para lo cual se utilizó una metodología cualitativa, el apoyo de técnicas como la búsqueda bibliográfica y la observación participante, instrumentos como el cuestionario, diario de campo y entrevistas, se pudo evidenciar que no existe una aplicación o uso del juego para la socialización.

La docente, aunque utiliza ocasionalmente el juego didáctico, prefiere utilizar hojas de trabajo, es así que se llega a la conclusión de que existe la necesidad de implementar el juego en la educación infantil (Gómez, 2021). Siendo el juego una metodología que todos los docentes deberían emplear en las clases.

2.1.2 Internacional. A nivel internacional, se presenta una investigación en Perú “Aguas verdes”, con el siguiente tema: “El juego como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°205 Sol Radiante”, el diseño de este estudio es pre experimental seleccionan un mismo grupo para pre y post prueba buscando medir la influencia de los juegos didácticos, por otra parte la muestra de esta investigación corresponde a 24 niños de las edades de 5 años, en cuanto a su metodología los instrumentos empleados fueron: lista de cotejo, software estadístico SPSS V22 (Morales, 2024). Concluyendo que la aplicación del juego debe ser fundamental en las actividades diarias.

En lo que respecta al análisis estadístico tablas y figuras para la representación de datos de ambas variables, mientras que en la obtención de resultados se muestra que el 71% de niños y niñas se encuentran en la lista de cotejo en la valoración de inicio, mientras que en el post prueba el 62,5 de niños (as) están en la valoración de logro, entonces en respecto a los resultados se evidencia que los juegos didácticos mejoran evolutivamente a la psicomotricidad gruesa en las edades de los infantes de 5 años en esta institución

educativa del distrito de Aguas Verdes “Tumbes”(Morales, 2024).El juego y los diferentes recursos ayudan a que las actividades sean más dinámicas y entretenidas.

En una segunda investigación, en Ucayali en el país de Perú se presenta un trabajo de investigación con el tema: El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motor cuyo objetivo general: Evaluar la influencia que ejerce el juego considerada estrategia didáctica en el desarrollo motor de los niños y niñas pertenecientes a la I. E. I N°575. La muestra de este estudio es de 15 niños y niñas correspondiente a las edades de 3-4 años, se empleó un Test de desarrollo motor grueso basándose en el juego como estrategia didáctica, mientras tanto el resultado obtenido con una significancia de 0,05 en la aplicación mejora de manera significativa a un 90% en el desarrollo motor de los niños demostrando de esta manera la influencia del juego en la motricidad (Manrique, et al. 2021). Está claro que los resultados obtenidos acerca del juego como estrategias didácticas incrementó el nivel de aprendizaje de los estudiantes utilizando diferentes estrategias.

Por último, en la ciudad de Medellín del País Colombia, se sustenta un trabajo de investigación titulado: “El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos de maestros de primera infancia” teniendo por objetivo “Describir la incidencia del juego como estrategia pedagógica y su relación con el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas”. Así mismo tiene un enfoque metodológico cualitativo que se enfatizó en el estudio de caso intrínseco, demostrando de esta manera que el juego es un medio de expresión y comunicación en la infancia y que da lugar a las matemáticas, resultando así una actividad placentera para los niños el aprender las relaciones lógico-matemático desde la fundamentación teórica (Gallego, et al. 2020) El juego brinda un aprendizaje significativo en los infantes, dónde desarrollan la parte motora, cognitiva y social, siendo así un eje principal en la vida académica de los infantes.

2.2. Análisis del problema, matrices de consistencia y de operacionalización de variables.

2.2.1. Matriz de consistencia

Tabla 1 Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Variable
Problema General	Objetivo General	Variable independiente
¿Cómo se puede utilizar el juego como estrategia didáctica para niños de educación inicial de 3 a 4 años facilitando su aprendizaje y desarrollo integral?	Determinar la importancia del juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años para el desarrollo integral de los niños en la escuela “Cleopatra Fernández de Castillo” 2024.	El juego
Problemas específicos	Objetivos específicos	Variable dependiente
¿En qué medida repercute la aplicación de un buen juego dentro y fuera del aula de clases de los niños de educación inicial de 3 a 4 años en la escuela fiscal Cleopatra Fernández de Castillo?	Fundamentar la teoría del juego para niños de educación inicial de 3 a 4 años. Establecer los fundamentos de estrategias didácticas para el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial.	Estrategias didácticas
¿Cuánta importancia tiene la aplicación del juego como una estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años?	Diseñar un taller de capacitación a los docentes del subnivel 2 a través de actividades que fundamenten al juego como estrategia didáctica.	

**¿Cómo influye la ausencia
de la variedad de juegos
en el desarrollo integral de
niños de 3 a 4 años?**

2.2.2. Matriz de operacionalización de las variables.

Tabla 2 Matriz de Operacionalización

Tema: El juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años					
Definición conceptual	Definición Operacionalización	Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnicas
<p>El Juego Es necesario para la estimulación del niño desde el nacimiento, facilitando su crecimiento y evolución. A través del juego, los niños pueden expresar sus emociones y resolver conflictos, asumiendo diferentes roles, (Calderón et al., 2023). En este sentido, se destaca</p>	<p>El Juego Para su Pre-operacionalización se definen las 3 dimensiones de la variable que son: Definición del juego, Clasificación de juegos y características más relevantes del juego y los beneficios del juego</p>	<p>El Juego</p>	<p>Aproximación al concepto de juego</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Definición • Importancia 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guía de observación ➤ Cuestionario con preguntas cerradas
			<p>Clasificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de roles • Juegos motores • Juegos propios para los sentidos • Juegos para el pensamiento lógico • Juegos socioafectivos 	
				<ul style="list-style-type: none"> • Actividad natural. 	

cómo el juego proporciona un espacio seguro y significativo para que los niños gestionen sus emociones y comprendan mejor su entorno. Con el juego fortaleceremos el desarrollo integral del niño.

Características del juego

- Es fuente de relación con los demás.
- Sus reglas se reflejan en el juego.
- Medio de aprendizaje.

Beneficios del juego

- Desarrollo físico
 - Desarrollo Socioemocional
 - Desarrollo emocional
 - Desarrollo cognitivo
 - Desarrollo del lenguaje. Reducción del estrés
 - Creatividad
-

<p>Estrategias didácticas</p> <p>Las estrategias didácticas constituyen un conjunto de técnicas y modelos educativos diseñados para optimizar la organización lógica de la información, facilitando la percepción de conceptos innovadores y el reconocimiento claro de los objetivos de la clase. Estas estrategias no solo ayudan a los</p>	<p>Estrategias didácticas</p> <p>Para su Preoperacionalización se definen las 4 dimensiones de la variable que son: Conceptualización de la variable, tipos de estrategias didácticas, teorías y enfoques de las estrategias didácticas y estrategias para integrar el juego en el aula.</p>	<p>Estrategias didácticas</p>	<p>Conceptualización de la variable</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Definición • Importancia 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guía de observación ➤ Cuestionario con preguntas cerradas
			<p>Tipos de estrategias didácticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Estrategias didácticas cognitivas ➤ Estrategias didácticas metacognitivas ➤ Estrategias didácticas socioafectivas. 	
			<p>Teorías y enfoques de las estrategias didácticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Enfoque conductista ➤ Enfoque constructivista ➤ Enfoque sociocultural ➤ Enfoque cognitivo 	
			<p>Estrategias para integrar el juego en el aula</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación de actividades lúdicas ➤ Creación de ambientes de aprendizaje lúdico 	

estudiantes a
entender y resolver
actividades, sino que
también les
proporcionan la
capacidad de aplicar
estos procesos de
manera
independiente en
ejercicios similares
futuros, promoviendo
así el logro de
aprendizajes
significativos
(Salazar y Loor,
2022). En otras
palabras, las
estrategias didácticas
actúan como
herramientas que

➤ Evaluación de las
actividades lúdicas

**estructuran el
aprendizaje de
manera que los
alumnos puedan
internalizar y
reutilizar los
conocimientos
adquiridos de forma
autónoma.**

2.3 Bases teóricas

En cuanto a la investigación que se está realizando, dentro de esta se encontraron 3 dimensiones, cada una conformada por varios indicadores que se mencionarán a continuación:

2.3.1 El juego. El juego es una actividad esencial en el desarrollo infantil, actuando no solo como una fuente de entretenimiento, sino también como un medio para la adquisición de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Mediante la aplicación de actividades basadas en el juego, los niños exploran el mundo que les rodea, enfrentan desafíos y desarrollan su creatividad y capacidad para resolver problemas. Este proceso de aprendizaje lúdico es fundamental para su crecimiento integral, permitiéndoles experimentar y aprender de manera natural y significativa.

Asimismo, el juego es necesario para la estimulación del niño desde el nacimiento, facilitando su crecimiento y evolución. A través del juego, los niños pueden expresar sus emociones y resolver conflictos, asumiendo diferentes roles y viviendo cada experiencia lúdica de manera auténtica; por ende, jugar permite al niño interesarse por las personas, las actividades y el entorno, reflejando su identidad y su mundo (Calderón et al., 2023). En este sentido, se destaca cómo el juego brinda un espacio seguro y significativo para que los niños gestionen sus emociones y comprendan mejor su entorno.

En consecuencia, el juego es un componente esencial en el desarrollo infantil, proporcionando un contexto rico y dinámico para el aprendizaje y el crecimiento personal. Al incorporar el juego en los procesos educativos y en la vida cotidiana, se promueve un desarrollo más holístico y equilibrado en los niños, preparándolos mejor para enfrentar los desafíos futuros y para convertirse en individuos creativos y adaptables.

2.3.1.1 Aproximación al concepto de juego. El juego es un medio de expresión del niño, lo hace espontáneamente para divertirse, y participa constantemente. Esta metodología ayuda a mejorar y potenciar las habilidades cognitivas, motrices y socio afectivas y al mismo tiempo, para que los docentes optimicen la aplicación de esta metodología enfocándose en la educación de forma más creativa y pertinente, además que promueve una enseñanza activa, en ambientes de aprendizajes innovadores (Tipán et al., 2021). Además, este crea relaciones positivas con los demás y representa los sentimientos, preocupaciones y experiencias.

- **Definición.** Como se ha indicado, el juego es una actividad natural y fundamental en la vida de los niños, pues les permite desarrollarse de manera integral. No se trata solo de una forma de entretenimiento, sino de una vía a través de la cual los niños ejercitan sus habilidades físicas y mentales.

Mientras juegan, los niños no solo corren y saltan, sino que también practican su motricidad y desarrollan su sistema psicomotor. El juego les permite comunicarse, explorar su entorno, socializar, aprender normas sociales y adquirir valores; a través de estas actividades, desarrollan su imaginación, creatividad e inteligencia (Sanz, 2019). De esta forma, el juego no solo es una herramienta de aprendizaje, sino también un medio para el desarrollo social y emocional.

Históricamente, el concepto de juego ha sido reconocido y valorado. El término "lúdico" proviene de la palabra latina "ludo", que significa jugar. El juego es una actividad libre que se desarrolla dentro de ciertos límites temporales y espaciales específicos; los cuales, desde temprana edad, acompañan a los niños y estimulan el desarrollo de nuevas estructuras mentales (Londoño y Rojas, 2021). Esta acción lúdica es esencial para el crecimiento cognitivo y emocional, permitiendo que los niños exploren y comprendan el mundo que los rodea de una manera segura y controlada.

- **Importancia.** El juego es una actividad donde los niños aprenden a interactuar con su entorno, a desarrollar habilidades sociales y a mejorar su capacidad cognitiva. Este proceso lúdico es vital para la formación de una base sólida que les permitirá enfrentar los desafíos de la vida con creatividad y resiliencia.

La acción de jugar desempeña un papel importante en el progreso intelectual y la maduración personal de los niños. Este promueve la creatividad, la preparación para la adultez, la persistencia y la autoconfianza en el éxito; adicionalmente, el juego enseña a los niños a gestionar ansiedades a través de escenarios ficticios, desarrollando destrezas vitales como la importancia de las normas sociales y la habilidad de aceptar la derrota sin desánimo, además, facilita la liberación de sentimientos agresivos (Martínez, 2019). Por lo tanto, el juego proporciona una plataforma para que los niños exploren su imaginación, formen habilidades sociales y adquieran conocimientos de manera lúdica para su futuro.

- **Clasificación del juego.** La clasificación del juego es esencial para comprender cómo diferentes tipos de actividades lúdicas contribuyen al desarrollo integral de los niños. Los juegos son actividades espontáneas y libres, con reglas predefinidas o improvisadas, que se pueden ser de tipo educativo, cooperativo, psicomotores, y tradicionales (Rodríguez et al., 2023); incluyendo variedades como libres, dirigidos y competitivos, los cuales son ejecutados en diversos lugares y entornos. De esta forma, en el presente tema se desglosará actividades, tales como: juego de roles, juegos motores, juegos propios para los sentidos, juegos para el pensamiento lógico y juegos socioafectivos, cada uno con sus características y beneficios específicos para el aprendizaje y crecimiento infantil.

- **Juegos de roles.** Es una actividad lúdica que permite a los niños explorar y entender el mundo que les rodea a través de la asunción de diferentes personajes y situaciones. Este tipo de juego no solo es divertido, sino que también es una herramienta para el aprendizaje y la adquisición de diversas habilidades cognitivas, sociales y emocionales. A través del juego de roles, los niños pueden experimentar diferentes perspectivas, desarrollar empatía y mejorar sus:
 - **Juego de roles interactivo:** Requiere que los estudiantes participen en conversaciones dinámicas y sinceras, utilizando sus habilidades comunicativas.
 - **Juego de roles de resolución de problemas:** Consiste en que grupos de resuelvan un problema o terminen una tarea específica.
 - **Juego de roles de simulación:** establece un entorno simulado donde los estudiantes practican habilidades lingüísticas en un contexto realista (Cruz y Vaca, 2023).
- **Juegos motores.** Representa una rica fuente de juegos que pueden integrarse efectivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el juego motor, los estudiantes pueden aplicar sus habilidades y conocimientos en escenarios complejos que promueven tanto logros individuales como colectivos. Además, facilita la resolución de problemas mediante decisiones autónomas, sin la dirección directa del profesor. Desde este enfoque, se sugiere que un juego motor orientado al desarrollo de competencias se distinga por las siguientes características:
 - Debe contar con normas claras, justas, equitativas y precisas.
 - La complejidad del juego debe ser adecuada al tiempo de la clase y a las condiciones individuales y características de los estudiantes.
 - El juego motor educativo debe fomentar la convivencia, siendo más efectivo cuando las acciones son cooperativas.
 - Debe ser innovador, ya que la repetición constante de las acciones de juego puede disminuir el interés del estudiante.

- La flexibilidad es crucial; el juego debe poder adaptarse eficazmente al espacio disponible, a las normas establecidas, al material utilizado y al grupo de participantes (Guío, 2022).

Asimismo, es necesario indicar que el juego motor proporciona beneficios significativos tanto en el aspecto físico como psicomotor, permitiendo el mejoramiento de la contextura física, la formación de habilidades motrices y capacidades perceptivo-motrices, lo cual ayuda a dominar y coordinar todos los movimientos corporales (Cedeño y Calle, 2020). En este sentido, el juego motor emerge como una herramienta pedagógica invaluable que va más allá del mero entretenimiento físico. Facilita el desarrollo integral de los estudiantes al promover habilidades físicas y motrices, además de fomentar la cooperación y la autonomía en la resolución de problemas.

- ***Juegos propios para los sentidos.*** Es una actividad diseñada para estimular y desarrollar las capacidades sensoriales de los individuos. Estos juegos están orientados a involucrar activamente los sentidos como la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto, a través de experiencias sensoriales variadas y enriquecedoras. Su propósito es ofrecer oportunidades para explorar y percibir el entorno de manera intensa y significativa, promoviendo así un aprendizaje sensorial profundo y multisensorial.

Implementar juegos para estimular los sentidos es decisivo en el desarrollo infantil, ya que permiten a los niños diferenciar y comprender mejor las características de los objetos que los rodean. De esta forma, es necesario que los maestros planteen actividades que no solo permitan a los niños ver, oler, oír, saborear y tocar, sino que también los guíen hacia una percepción consciente y significativa del mundo, ya que este tipo de actividades aseguran que lo aprendido de manera lúdica perdure en el tiempo, especialmente cuando implica la manipulación activa y la experimentación (Puig et al., 2020).

Los juegos sensoriales no solo comienzan desde las primeras etapas de vida del niño, sino que continúan siendo fundamentales a lo largo de la Educación Infantil, ya que estos contribuyen tanto al perfeccionamiento de los sentidos, como al fomento del aprendizaje activo, haciendo del proceso de conocimiento una experiencia divertida y estimulante (Ramos, 2022). A través de la exploración y la observación los niños adquieren habilidades esenciales para el fortalecimiento de su capacidad perceptiva y cognitiva.

Bajo estos argumentos, este tipo de juegos son fundamentales para el desarrollo sensorial de los niños, además que potencian el aprendizaje activo y significativo. Al ofrecer experiencias sensoriales diversas y divertidas, estos juegos promueven la exploración del entorno, además fortalecen las habilidades perceptivas y cognitivas que como herramienta pedagógica enriquece el proceso de aprendizaje sensorial en los primeros años de vida.

- ***Juegos para el pensamiento lógico.*** Los juegos de pensamiento lógico para niños (hasta los 5 años) comprenden actividades diseñadas para estimular habilidades cognitivas básicas como el reconocimiento de patrones, la clasificación, la secuenciación y la resolución de problemas simples. Estos juegos son adecuados para esta edad porque ayudan a los niños a desarrollar su capacidad de pensar de manera lógica y sistemática, preparándolos para habilidades más complejas en etapas posteriores de su desarrollo intelectual.

El pensamiento lógico para niños implica un proceso interno que les permite desarrollar habilidades analíticas, de síntesis, comparación y clasificación de ideas, estas capacidades les ayudan a reflexionar, entender relaciones y conceptos, así como resolver problemas tanto matemáticos simples como situaciones generales de la vida diaria de manera autónoma, por ende, este tipo de juegos apoyan este proceso, ya que a través de actividades lúdicas como memoria, cálculo mental, concentración e imaginación, los niños pueden fortalecer sus capacidades intelectuales y morales de manera efectiva (Barba et al., 2022).

En resumen, los juegos de pensamiento lógico son herramientas que fomentan el desarrollo de habilidades intelectuales en los niños. Estos juegos no solo estimulan el desarrollo cognitivo, sino que también promueven la creatividad y la capacidad de resolución de problemas, preparándolos mejor para los desafíos educativos y de la vida diaria.

- ***Juegos Socioafectivos.*** Los juegos socioafectivos son actividades lúdicas diseñadas para fomentar la interacción social y emocional entre los niños. Estos juegos se centran en el desarrollo de habilidades como la empatía, la colaboración, la comunicación y el establecimiento de relaciones interpersonales positivas. A través de situaciones de juego estructuradas o espontáneas, los niños aprenden a compartir, a resolver conflictos de manera pacífica, a entender y expresar sus emociones, y a cooperar en equipo. Estas experiencias no solo fortalecen la cohesión grupal y el sentido de pertenencia, sino que también contribuyen significativamente al desarrollo integral de los niños en el ámbito social y emocional desde edades tempranas.

La utilización de este tipo de actividades lúdicas favorece el crecimiento socioafectivo en los niños, facilitando la integración de los niños en la sociedad de manera natural. El desarrollo socioafectivo se manifiesta progresivamente en los niños bajo la influencia de su entorno inmediato, adaptándose según sus diferentes etapas de crecimiento.

Así por ejemplo a los 3-4 años, utiliza el juego simbólico para expresar emociones; entre los 4 y 5 años, disfruta de juegos grupales donde puede expresar emociones (Saltos y Búcara, 2024). Esta dimensión del desarrollo socioafectivo se desarrolla en estrecha relación e

interacción con su entorno social desde las primeras relaciones que establece con el mundo que le rodea.

Por tanto, el juego socioafectivo es una herramienta de aprendizaje vital para los niños, donde se desarrollan habilidades esenciales para la interacción social y el entendimiento emocional. A través de experiencias lúdicas, los niños no solo disfrutan y se divierten, sino que también aprenden a colaborar, expresar emociones y respetar a los demás, preparándolos de manera integral para su participación activa y positiva en la sociedad.

2.3.1.3 Características del juego. El juego es muy característico dentro del espacio educativo, que debe ser aplicado dentro y fuera de las aulas de clase. Algunas de sus características son que fortalece la creatividad, también ayuda al desarrollo de la personalidad, la preparación para la vida adulta ayuda a buscar soluciones y esto mejora la resolución de conflictos, la confianza aumenta (Martínez, 2019). La motivación por parte del adulto o de la docente juega un papel fundamental en la ejecución de actividades.

Los juegos son actividades que constituyen una expresión espontánea en la vida de los niños, por ello, más allá de ser simples actividades recreativas, los juegos en el contexto educativo presentan una serie de características, que se detallan a continuación.

- ***Actividad natural del niño.*** Como primera particularidad, el juego es una actividad natural inherente en los niños, emergiendo de manera libre y espontánea como un medio para explorar y entender el mundo que les rodea. Este comportamiento lúdico no solo proporciona entretenimiento, sino que también es clave para el desarrollo integral de los niños.

En este sentido, el juego se caracteriza por ser una actividad placentera, libre y espontánea, permite a los niños conocerse a sí mismos, interactuar con los demás, así como comprender su entorno (Simbaña et al., 2022). Asimismo, el juego es una actividad que potencia el desarrollo integral del niño, vinculada intrínsecamente a sus intereses y necesidades. Es decir, al surgir de manera natural, no solo divierte, sino que también estimula el interés, dinamizando el progreso formativo de los niños (Arnés y Zabaleta, 2022).

De lo antes indicado, se entiende que el juego es una manifestación natural del comportamiento infantil, fundamental para su crecimiento. A través de esta actividad, los niños no solo se recrean, sino que también obtienen habilidades fundamentales conectándose de manera significativa con su entorno.

- ***Es fuente de relación con los demás.*** El juego es una herramienta poderosa en la educación, teniendo un potencial para fomentar relaciones sociales, a través de los cuales los niños aprenden a interactuar, comunicarse y colaborar con sus pares, desarrollando habilidades sociales esenciales para su crecimiento.

El juego, al ser una metodología de enseñanza y una fuente de interacción social, estimula la inteligencia infantil, que al ser una conducta natural y cotidiana en la infancia permite a los niños usar el juego como un medio de comunicación, facilitando la interacción entre iguales

y creando experiencias de aprendizaje, por esta razón, los docentes utilizan el juego como una estrategia educativa que fomenta lazos de afecto y confianza (Coveña y Ávila, 2023). A través de esta actividad, los niños disfrutan, aprenden y adquieren habilidades motrices, cognitivas y emocionales.

En consecuencia, el juego se caracteriza por ser una herramienta clave para relacionarse con los demás, proporcionando un entorno donde los niños en conjunto pueden aprender. A través de estas interacciones lúdicas, los niños fortalecen sus habilidades sociales, preparándolos para enfrentar diversos desafíos en comunidad.

- ***La sociedad y sus reglas se reflejan en el juego.*** El juego además de ser una actividad divertida y educativa, también se caracteriza por mostrar un reflejo de la sociedad y sus reglas. Por medio del juego, los niños empiezan a comprender y asimilar las normas, roles y valores de la cultura en la que viven, convirtiéndose en un individuo de la vida social que les rodea. Este proceso de internalización de las reglas sociales se manifiesta de manera natural y progresiva durante la infancia, adaptándose a la complejidad creciente del juego y de las interacciones sociales.

Por ende, es importante integrar estrategias lúdicas, mediante el juego, para reforzar las normas de convivencia, tanto en el aula como en el exterior, promoviendo el desarrollo emocional, así como la motivación intelectual de los niños en un medio armonioso y seguro (Díaz et al., 2022). De esta característica se concluye que, los juegos enseñan a los niños sobre las reglas de la sociedad, además les permiten experimentar y participar activamente en la creación y modificación de estas normas.

- ***El juego es medio de aprendizaje.*** Dentro de las características fundamentales de los juegos está que es herramienta esencial en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que facilita la adquisición de conocimientos y habilidades de una manera efectiva. Los niños al realizar estas actividades recreativas van adquiriendo capacidades para prestar atención, memorizar, razonar y fortalecer su pensamiento lógico. Este entorno lúdico proporciona un espacio seguro y estimulante donde los niños pueden explorar, experimentar y aprender de forma integral.

En este sentido, el juego favorece el desarrollo intelectual, permitiendo a los niños a conocer el mundo, entender las relaciones sociales y desarrollarse en términos de inteligencia, afectividad, cultura y cualidades físicas, creando un escenario natural de aprendizaje que puede ser utilizado como recurso didáctico para comunicar, colaborar y conceptualizar conocimientos, fortaleciendo así el desarrollo social, emocional y cognitivo del niño (Luna et al., 2020). Asimismo, se destaca que los juegos educativos están diseñados para fomentar un aprendizaje metacognitivo, por ende, estas actividades de entretenimiento colocan a los estudiantes en ambientes retadores donde las reglas guían sus acciones hacia metas establecidas (Martínez et al., 2022). A través de estos desafíos, se pone a prueba su conocimiento y habilidades, generando diversas sensaciones y emociones que enriquecen el proceso de aprendizaje

En función a estos argumentos, se establece que el juego se caracteriza esencialmente como un medio poderoso para el aprendizaje, integrando aspectos intelectuales, sociales y emocionales. Al proporcionar un ambiente que es tanto estimulante como educativo, el juego permite a los niños desarrollar una variedad de conocimientos de manera efectiva y agradable.

2.3.2 Beneficios de los juegos. Los juegos ofrecen una amplia gama de beneficios que contribuyen al desarrollo integral de los niños. En el ámbito educativo, los juegos promueven el desarrollo físico, fortalecen las habilidades socioemocionales, estimulan el crecimiento cognitivo, mejoran las competencias lingüísticas y fomentan la creatividad. A continuación, se explorarán en detalle los diversos beneficios que los juegos aportan en cada una de estas áreas.

Actualmente, se reconoce ampliamente que el juego favorece el desarrollo físico, emocional y cognitivo de los niños (Acevedo et al., 2021). Además, el juego es de gran importancia para los aspectos afectivos e identitario en las primeras etapas, permitiendo la expresión sensible y el uso de la imaginación

2.3.2.1 Desarrollo físico. El juego proporciona un espacio natural para la actividad física y la práctica de habilidades motrices. Por medio de diversas actividades lúdicas, los niños pueden mejorar su coordinación, fuerza, equilibrio y resistencia, lo que contribuye significativamente a su crecimiento.

Los juegos son especialmente valiosos porque ofrecen una plataforma para que los niños practiquen habilidades físicas tanto básicas como complejas. Por ejemplo, actividades como correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar no solo son divertidas, sino que también son esenciales para el desarrollo motor; además, actividades específicas como bailar, nadar o montar en bicicleta en contextos de juego ayudan a la maduración del sistema corporal y la adquisición de destrezas motrices básicas y avanzadas (Rodríguez et al., 2023). Al fomentar el desarrollo físico mediante el juego, se sientan las bases para una vida activa y saludable, beneficiando así tanto el presente como el futuro bienestar de los niños.

2.3.2.2 Desarrollo socioemocional. El desarrollo socioemocional es otro beneficio que proporciona el juego, permitiendo que el infante se puede desenvolver e interactuar en un entorno natural y social, favoreciendo su expresión emocional. De esta manera, los niños aprenden a relacionarse con sus pares, gestionar sus emociones y construir vínculos significativos.

Desde esta perspectiva, el juego favorece el desarrollo integral del niño en sus diferentes dimensiones, incluyendo lo social y lo emocional. Cuando los niños interactúan con sus compañeros durante el juego, desarrollan habilidades sociales y emocionales, tales como negociar, expresar ideas y formular preguntas, por ende, la escuela es un espacio propicio para estas interacciones, promoviendo la cooperación y los vínculos amistosos que ayudan a los niños a comprender su entorno y el mundo (Castillo y Sandoval, 2022). Además, los entornos de aprendizaje lúdicos son esenciales para la formación de competencias socioemocionales, donde los niños son capaces de experimentar y regular sus emociones, favoreciendo la creación de comunidades menos agresivas y más cooperativas, al movilizar recursos socioemocionales a través de la creatividad y la imaginación (González et al., 2021).

Considerando lo analizado, es evidente que los juegos son una herramienta educativa para el desarrollo socioemocional de los niños. Al fomentar la interacción y la expresión emocional, los juegos ayudan a los niños a adquirir habilidades esenciales para su vida social y emocional, contribuyendo así a la formación de individuos más equilibrados y conscientes de su entorno.

2.3.2.3 Desarrollo cognitivo. El desarrollo cognitivo en la infancia es de gran importancia para una apropiada adaptación al entorno, en este sentido, la implementación de actividades lúdicas contribuye en los niños a fortalecer sus capacidades mentales, lo que influye positivamente en su rendimiento académico y habilidades de resolución de problemas. Los juegos se convierten así en una estrategia esencial en la educación infantil, beneficiando el crecimiento intelectual de manera integral y efectiva.

Los juegos influyen significativamente en el desarrollo cognitivo de los estudiantes al proporcionar experiencias que estimulan diferentes dimensiones cognitivas. De esta forma, durante una actividad recreativa, los niños activan la memoria al recordar reglas, los pasos a seguir y detalles específicos, mejorando su atención y concentración al centrarse en la dinámica y adaptarse a cambios en el juego (Chisag et al., 2024).

Además, el aprendizaje a través del juego integra habilidades neuropsicológicas como la percepción, atención, preparación, entendimiento, memoria, expresión, razonamiento y actividades mentales; estas habilidades se entrenan gradualmente, junto con la interacción entre sistemas sensoriales y motores, consolidando así el desarrollo cognitivo de los niños (García, 2021).

En conclusión, el juego es una herramienta pedagógica que potencia el desarrollo cognitivo de los niños, ayudando a la adquisición de saberes necesarios para su éxito académico y vida diaria, como la memoria, la atención y el razonamiento. Al integrar estas actividades en el entorno educativo, se fomenta un aprendizaje más efectivo y holístico, beneficiando a los niños en múltiples aspectos de su desarrollo cognitivo.

2.3.2.4 Desarrollo del lenguaje. Posibilita la comunicación y comprensión del mundo en los niños, de ahí, la necesidad de contar con estrategias y actividades que promuevan la formación de las habilidades lingüísticas, a fin de ser capaz de interactuar con sus pares y adultos, por medio de la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales. De esta forma, el juego proporciona un contexto natural y atractivo para que los niños exploren y experimenten con el lenguaje de manera lúdica y significativa.

El uso del juego en edades tempranas es altamente beneficioso para fomentar reflexiones sobre el lenguaje, ya que, durante estas actividades, los niños tienden a experimentar e interactuar con las palabras estructuradas, lo que promueve un contexto apropiado para reflexiones metalingüísticas (Ribeiro y Teberosky, 2023). Además, como herramienta didáctica, el juego facilita que los niños empiecen a expresarse al sentir la necesidad de comunicarse, utilizando objetos y desarrollando habilidades prosociales y comunicativas (Moreira y Lescay, 2022). Así, el juego al mismo tiempo que divierte, estimula también el desarrollo del lenguaje y la comunicación efectiva. Bajo estos argumentos, el juego proporciona un entorno lúdico y atractivo, para que los niños exploren y comprendan el lenguaje de manera natural y efectiva, fomentando tanto habilidades lingüísticas como sociales que son esenciales para su crecimiento integral.

2.3.2.5 Creatividad. Es aquella capacidad que permite a los niños expresar su individualidad para resolver problemas de manera innovadora y adaptarse a nuevas situaciones. El desarrollo creativo en los niños es impulsado significativamente a través del juego, el cual proporciona un entorno seguro y estimulante para explorar, experimentar y crear. Este proceso no solo alimenta su imaginación, sino que también fomenta habilidades cognitivas y emocionales.

El juego es una herramienta clave en el desarrollo de la creatividad infantil. Con estas actividades lúdicas, los niños pueden expresarse libremente, descubrir su entorno y desarrollar

un deseo natural por crear (Albornoz, 2019). Además, el juego, ya sea individual o colectivo, potencia habilidades y destrezas creativas; siendo necesario que los educadores planifiquen e implementen actividades que requieran esfuerzo cognitivo y lingüístico, a fin de fomentar la creatividad de manera didáctica y comprensible (Mendoza, 2023). De este modo, el juego se convierte en un catalizador del pensamiento creativo y la autoexpresión.

En consecuencia, el juego es un componente en el proceso educativo de los niños, que brinda un medio eficaz para el desarrollo de la creatividad. Mediante actividades bien planificadas y dirigidas, los niños pueden explorar su imaginación, resolver problemas y expresarse de manera única. Por lo tanto, fomentar el juego creativo es vital para nutrir su crecimiento intelectual y emocional, preparándolos para enfrentar los desafíos del futuro con ingenio y originalidad.

2.3.3 Conceptualización de la variable estrategia didáctica. Las estrategias didácticas a utilizarse en el aula de clase tienden a ser indispensables para el desarrollo de aprendizaje del infante. Al referirse a las estrategias didácticas se hace mención al aprendizaje del niño que no conlleva a complicaciones futuras, por ende, una estrategia de esta índole contiene a procesos y técnicas con una base científica que permite un eje transversal entre los conocimientos previos y la interacción del niño con el ambiente social, promoviendo así lazos efectivos entre el desarrollo cognitivo y emocional del infante, a través de las estrategias, desde la perspectiva de la didáctica se promueve a la formación del pensamiento divergente y al desarrollo potencial integral abarcando todas las áreas de conocimiento. (Guerrero, 2023) Utilizar estrategias didácticas en el aula de clase para una mejor adecuación de ambiente para los infantes, demuestra un mejor aprendizaje significativo.

2.3.3.1 Definición de estrategia didáctica. Las estrategias didácticas constituyen un conjunto de técnicas y modelos educativos diseñados para optimizar la organización lógica de la información, facilitando la percepción de conceptos innovadores y el reconocimiento claro de los objetivos de la clase. Estas estrategias no solo ayudan a los estudiantes a entender y resolver actividades, sino que también les proporcionan la capacidad de aplicar estos procesos de manera independiente en ejercicios similares futuros, promoviendo así el logro de aprendizajes significativos (Salazar y Loor, 2022). En otras palabras, las estrategias didácticas actúan como herramientas que estructuran el aprendizaje de manera que los alumnos puedan internalizar y reutilizar los conocimientos adquiridos de forma autónoma.

Por otra parte, las estrategias didácticas pueden ser vistas como el camino que guía el proceso educativo. Estas estrategias se conciben como un proceso organizado y dirigido a alcanzar objetivos educativos específicos (Tiana y Medina, 2023). En este sentido, una estrategia didáctica bien diseñada proporciona una hoja de ruta clara que orienta tanto a los docentes como a los estudiantes hacia el logro de metas educativas definidas, asegurando que el aprendizaje sea un proceso sistemático y dirigido.

En resumen, las estrategias didácticas son herramientas esenciales en el proceso educativo, proporcionando una estructura que facilita el aprendizaje significativo y autónomo. Estas estrategias no solo ayudan a organizar la información de manera lógica y coherente, sino que también guían el proceso educativo hacia el logro de objetivos específicos, adaptándose a las diversas necesidades de los estudiantes y promoviendo un aprendizaje continuo y efectivo.

2.3.3.2 Importancia de la estrategia didáctica en la educación infantil. Las estrategias didácticas desempeñan un papel crucial en la educación infantil, ya que facilitan un entorno de aprendizaje enriquecedor y adaptado a las necesidades específicas de los niños. Es esencial que los educadores adopten estrategias que estimulen la investigación, fomenten el trabajo en equipo y promuevan valores como la empatía, el respeto y la responsabilidad (Zambrano et al., 2023). Estas estrategias no solo contribuyen al desarrollo académico de los niños, sino que también apoyan su crecimiento personal y social, formando una base sólida para su futuro.

Las estrategias de enseñanza guiadas por el docente tienen una influencia significativa en el aprendizaje de los estudiantes y en la forma en que estos se relacionan con los contenidos. La implementación adecuada de estas estrategias requiere considerar diversos factores, como el contexto, la cultura y la etapa de desarrollo en la que se encuentran los estudiantes, así como los objetivos educativos que se desean alcanzar (Pamplona et al., 2019). Ignorar estos elementos puede resultar en la aplicación de estrategias sin una base pedagógica sólida y sin objetivos claros, lo cual puede obstaculizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, las estrategias didácticas permiten una planificación efectiva de la enseñanza y el aprendizaje, utilizando una variedad de medios de representación y expresión. Esto incluye una amplia gama de actividades, herramientas, materiales de aprendizaje y métodos de evaluación (Herrera y Villafuerte, 2023). Al diversificar las técnicas y recursos utilizados, los educadores pueden abordar diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales, garantizando que todos los niños tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial.

En la educación infantil, donde los niños están en una etapa crítica de desarrollo, es particularmente importante que las estrategias didácticas sean apropiadas y efectivas. Los niños aprenden mejor cuando se sienten motivados y comprometidos, y las estrategias didácticas bien diseñadas pueden fomentar un entorno donde el aprendizaje se perciba como

una actividad placentera y significativa. Al involucrar a los niños en actividades prácticas y colaborativas, los educadores pueden ayudar a desarrollar habilidades fundamentales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación.

2.3.4 Tipos de estrategias didácticas El proceso educativo implica una interacción entre docentes y estudiantes, donde los profesores emplean diversas estrategias didácticas según los estilos de aprendizaje de sus alumnos, por ende, la comprensión y aplicación correcta de estas estrategias son indispensable para mejorar el aprendizaje, en la cual, los educadores deben identificarlas para utilizarlas efectivamente (La Madrid et al., 2023). En el ámbito de la educación, existen diferentes estrategias destinadas a facilitar el proceso de enseñanza, cuyos objetivos son resolver problemas, promover la integración, así como la adquisición de conocimientos en los estudiantes, destacándose las estrategias de enseñanza para la conceptualización de contenidos y estrategias de aprendizaje relacionadas con la metacognición y el apoyo afectivo (Vargas, 2020).

Bajo esta perspectiva, en el presente apartado se aborda las estrategias didácticas clasificándolas en las siguientes categorías: cognitivas, metacognitivas y socioafectivas. Cuando los docentes aplican estas estrategias en el aula, transforman el ambiente de aprendizaje, motivan a los estudiantes y fomentan el desarrollo de habilidades y destrezas, facilitando la adquisición de nuevos conocimientos que son esenciales para la vida.

2.3.4.1 Estrategias didácticas cognitivas. Las estrategias didácticas cognitivas ayudan a que los estudiantes puedan planificar y organizar sus actividades de aprendizaje de manera efectiva (Quiroz et al., 2023). Estas estrategias se centran en las operaciones mentales relacionadas con el procesamiento de la información, contribuyendo al desarrollo de capacidades de selección, organización y reelaboración de los conocimientos para lograr un aprendizaje significativo (Chica, 2023).

A través de estas estrategias, los estudiantes adquieren habilidades cognitivas esenciales como la memoria, la atención y el pensamiento crítico. Además, las estrategias cognitivas fomentan la autorregulación del aprendizaje, lo que implica que los estudiantes no solo aprenden a manejar la información de manera eficiente, sino que también desarrollan la capacidad de evaluar su propio progreso y ajustar sus métodos de estudio en consecuencia.

Las estrategias didácticas cognitivas son herramientas esenciales que no solo mejoran el procesamiento de la información, sino que también promueven un aprendizaje activo y autónomo. Al implementar estas estrategias, los educadores pueden crear un ambiente de aprendizaje que estimule el pensamiento crítico y la autorregulación, preparando a los estudiantes para una educación.

2.3.4.2 Estrategias didácticas metacognitivas. Son fundamentales para el aprendizaje efectivo, ya que permiten a los estudiantes ser conscientes de cómo proceder en la solución de una tarea específicas. Estas estrategias ayudan a identificar y utilizar sus propias técnicas para abordar dificultades y a reconocer sus limitaciones en relación con una actividad (Quiroz et al., 2023). En esencia, la metacognición implica un conocimiento profundo de los propios procesos cognitivos y cómo gestionarlos para mejorar el aprendizaje.

Las estrategias metacognitivas comprenden una secuencia de pasos o procesos que facilitan el acceso, procesamiento e internalización de conocimientos. Estas estrategias no solo promueven la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje, sino que también fomentan la capacidad de aprender a aprender (Chica, 2023). Esto implica que los estudiantes desarrollan habilidades para monitorear y evaluar su propio progreso, ajustando sus métodos y estrategias de estudio según sea necesario para mejorar su comprensión y rendimiento académico.

Entre las técnicas metacognitivas más efectivas se encuentran la autoevaluación, la planificación previa a la tarea, el monitoreo del propio desempeño durante la realización de

actividades y la reflexión posterior sobre lo aprendido. Estas prácticas permiten a los estudiantes tener un control activo sobre su proceso de aprendizaje, identificando áreas de mejora y consolidando sus fortalezas. Al implementar estrategias didácticas metacognitivas, los educadores pueden crear un ambiente de aprendizaje que fomente la autonomía. Esto no solo mejora el rendimiento académico a corto plazo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar futuros desafíos educativos y profesionales con confianza y competencia.

2.3.4.3 Estrategias didácticas socioafectivas. Las estrategias didácticas socioafectivas desempeñan un papel importante en la creación de un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo. Estas estrategias permiten a los estudiantes desarrollar procesos de autorregulación de sus actitudes, motivación y reacciones emocionales frente al aprendizaje, especialmente en situaciones conflictivas (Chica, 2023). Al centrarse en la colaboración y la cooperación, estas estrategias proporcionan oportunidades para que los estudiantes interactúen entre sí, consolidando y reforzando lo aprendido a través de la interacción social.

Además, estas estrategias generan pensamientos y emociones en los estudiantes, influyendo directamente en su nivel de esfuerzo y persistencia en tareas específicas. Este enfoque tiene un impacto significativo en la efectividad y rendimiento académico, ya que promueve tanto la motivación intrínseca como extrínseca (Quiroz et al., 2023). Por ejemplo, el uso de dinámicas grupales, proyectos colaborativos y actividades de resolución de conflictos no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que también fortalece las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes.

La implementación de estrategias socioafectivas en el aula ayuda a crear un entorno de apoyo donde los estudiantes se sienten valorados y motivados a participar activamente en su propio aprendizaje. Aquello es indispensable para el desarrollo de una autoestima saludable y una actitud positiva hacia el aprendizaje, lo cual es clave para el éxito académico a largo plazo.

2.3.5 Teorías y enfoques de las estrategias didácticas. A lo largo del tiempo, se han desarrollado diversas teorías de aprendizaje que surgen desde las estrategias didácticas. El entendimiento e implementación de estas teorías permiten a los docentes mejorar su práctica pedagógica, adaptándose a las características y capacidades de los estudiantes para crear un entorno de aprendizaje más efectivo (Mesén, 2019). Las estrategias didácticas pueden vincularse con distintos enfoques educativos, como el constructivista y el conductista; de esta forma, en el enfoque conductista, prevalece la transmisión de información para reforzar actitudes positivas; por otro lado, el enfoque constructivista fomenta la creación del conocimiento, el bienestar social y emocional, así como el trabajo grupal (López y Cardenasso, 2022).

Al explorar las diversas teorías y enfoques, se revela cómo diferentes perspectivas pueden influir en la elección de técnicas y métodos didácticos, permitiendo a los educadores adaptar sus estrategias a las necesidades y características específicas de sus estudiantes. Este análisis proporciona una base sólida para el desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras esenciales para enfrentar los retos del entorno educativo contemporáneo.

2.3.5.1 Enfoque conductista. El enfoque conductista en la educación se centra en la modificación y control de la conducta a través del aprendizaje. Este enfoque sostiene que el aprendizaje avanza de lo simple a lo complejo, lo que implica que los conocimientos deben desglosarse en partes más pequeñas y elementales. La repetición frecuente de estas partes facilita su aprendizaje. Además, el conductismo enfatiza que el aprendizaje debe observarse en términos de conductas visibles, lo que significa que los objetivos educativos deben ser claramente observables y medibles.

El conductismo considera que la conducta de aprendizaje es un fenómeno individual. Cada estudiante responde de manera única a los estímulos y refuerzos, por lo que es esencial reconocer las diferencias individuales en el proceso educativo.

Los puntos esenciales del conductismo en la educación incluyen que el aprendizaje va de lo simple a lo complejo, lo cual requiere fragmentar el conocimiento en unidades más manejables; el aprendizaje debe plantearse en términos de conductas observables; las secuencias de aprendizaje deben tener una complejidad progresiva; debe darse un refuerzo inmediato a las respuestas de los alumnos; y la conducta de aprendizaje es un evento individual (Correa y Pérez, 2022). El enfoque conductista en la educación se basa en la descomposición del aprendizaje en unidades manejables, la observación de conductas específicas, la estructuración progresiva del contenido, el uso del refuerzo inmediato y la atención a las diferencias individuales.

Este enfoque ha influido significativamente en la forma en que se diseñan y aplican los programas educativos, destacando la importancia de la práctica repetitiva y la medición precisa del progreso del estudiante.

2.3.5.2 Enfoque constructivista El enfoque constructivista en la educación se basa en la idea de que el conocimiento se construye activamente por el propio estudiante, en lugar de ser simplemente reproducido. Esta teoría enfatiza la importancia de las tareas auténticas que tienen relevancia y aplicación en el mundo real. En el modelo constructivista, los estudiantes tienen la libertad de explorar y participar activamente en su aprendizaje, lo que promueve un aprendizaje significativo y autónomo.

Se destacan varios beneficios de aplicar el modelo constructivista en el aula. En primer lugar, fomenta la autonomía y la capacidad de resolución de problemas, ya que los estudiantes son alentados a investigar y encontrar soluciones por sí mismos. En segundo lugar, se adapta a las necesidades individuales de los alumnos, permitiendo un enfoque personalizado del aprendizaje. En tercer lugar, promueve la igualdad de trato, asegurando que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar y aprender de manera equitativa. Finalmente, este modelo fomenta el aprendizaje colaborativo, facilitando el trabajo en grupo y la interacción entre pares (Ronquillo et al., 2023). El enfoque constructivista en la educación se centra en la construcción activa del conocimiento, la relevancia de las tareas auténticas y la autonomía del estudiante.

Este modelo no solo adapta el aprendizaje a las necesidades individuales, sino que también promueve la colaboración y la resolución de problemas, contribuyendo a una educación más equitativa y efectiva.

2.3.5.3 Enfoque sociocultural. El enfoque sociocultural en la educación sostiene que la formación de la vida psíquica y el desarrollo de los procesos psicológicos superiores no pueden explicarse únicamente sobre la base de la maduración biológica, sino que también dependen del contexto sociocultural. La interacción con el entorno sociocultural es esencial para transformar las capacidades biológicas en funciones psicológicas superiores, con el lenguaje y la socialización jugando roles fundamentales en este proceso (Peredo, 2019). Esto significa que los niños y niñas, aunque nacen con capacidades naturales como la atención, la percepción y la memoria, que tienen un sustrato biológico, estas capacidades se transforman significativamente a través de la socialización, la educación y la cultura.

El enfoque sociocultural destaca la importancia del entorno educativo en el desarrollo cognitivo. Los ambientes de aprendizaje deben ser ricos en interacciones sociales y culturales para facilitar esta transformación de las capacidades naturales en funciones psicológicas

superiores. Los educadores, por lo tanto, deben crear contextos de aprendizaje que promuevan la colaboración, la comunicación y el intercambio cultural. Por tanto, el enfoque sociocultural en la educación subraya que el desarrollo cognitivo es un proceso dinámico y socialmente mediado.

2.3.5.4 Enfoque cognitivo. El enfoque cognitivo en la educación se centra en comprender los procesos mentales que subyacen al aprendizaje y cómo estos influyen en las estrategias que las personas emplean para aprender, resolver problemas y tomar decisiones en su vida cotidiana. Este enfoque examina cómo los estudiantes generan preguntas, elaboran contenido y decodifican información (Alomá et al., 2022); permitiendo optimizar el proceso educativo y mejorar el desempeño académico de los estudiantes. Los procesos cognitivos incluyen diversas funciones mentales como la percepción, la memoria, el pensamiento y el lenguaje, que son esenciales para la adquisición y el uso del conocimiento.

En el contexto educativo, el enfoque cognitivo promueve métodos de enseñanza que estimulan la actividad mental de los estudiantes, fomentando habilidades como el análisis crítico, la síntesis y la evaluación. El enfoque cognitivo reconoce la importancia del contexto y las experiencias previas en el proceso de aprendizaje. Los educadores, al aplicar este enfoque, deben crear entornos de aprendizaje que conecten nuevos conocimientos con experiencias anteriores y que fomenten la transferencia del aprendizaje a situaciones nuevas y diversas.

2.3.6 Estrategias para integrar el juego en el aula. El uso del juego en el aula es una estrategia didáctica efectiva que permite a los estudiantes aprender de manera lúdica y significativa. A través del juego, se fomenta la creatividad, la colaboración y el desarrollo integral de los niños. Esta metodología no solo incentiva el aprendizaje activo, sino que también proporciona un ambiente seguro y estimulante que favorece el crecimiento emocional y cognitivo.

La integración del juego en el aula puede abarcar diversas formas y enfoques, desde la planificación de actividades lúdicas hasta la creación de ambientes de aprendizaje que fomenten el disfrute y el aprendizaje. Asimismo, el rol del educador es trascendental para guiar y acompañar a los estudiantes en su proceso de juego y aprendizaje, y la evaluación de estas actividades permite asegurar su eficacia y pertinencia en el desarrollo de competencias.

2.3.6.1 Planificación de actividades lúdicas. La planificación de actividades lúdicas es un componente fundamental en una estrategia didáctica efectiva, especialmente para estudiantes de nivel inicial y primaria. Las actividades lúdicas facilitan el entendimiento de los temas tratados y contribuyen al desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades necesarias para la resolución de problemas (Caballero, 2021).

El diseño de estas actividades debe alinearse con los objetivos educativos adaptándolas a las características e intereses de los niños. El juego es una actividad lúdica interactiva que se puede realizar a cualquier edad y desempeña un papel vital en el desarrollo integral de los niños. A través del juego, los niños exploran su fantasía, ilusión y creatividad, así como también desarrollan habilidades motrices que les permiten observar y comprender el mundo que los rodea, asimismo ofrecen un espacio para liberar tensiones, así como expresar emociones (Caballero, 2021). En la planificación de actividades lúdicas, se ha de procurar que éstas sean atractivas y significativas para los niños, además que ayuden a adquirir habilidades y conocimientos importantes.

2.3.6.2 Creación de ambientes de aprendizaje lúdico. La creación de ambientes de aprendizaje lúdico ayuda a fomentar el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en los niveles iniciales y primarios. La lúdica se vincula directamente con el entorno donde se lleva a cabo el proceso educativo, proporcionando situaciones espontáneas y dinámicas que promueven el bienestar de los participantes (Miranda et al, 2023). Estos ambientes permiten a los niños y niñas experimentar y aprender en un espacio seguro y estimulante.

Además, los ambientes de aprendizaje son la combinación del escenario físico y las interacciones entre los actores, lo que crea experiencias educativas poderosas y significativas, promoviendo un aprendizaje activo que brinda a los estudiantes la oportunidad de indagar, experimentar, jugar e inventar (Piedad et al., 2019). Al hacerlo, los estudiantes pueden involucrarse en actividades que fomenten la curiosidad y la creatividad, al mismo tiempo que desarrollan habilidades y competencias esenciales.

La creación de ambientes de aprendizaje lúdico permite que los estudiantes se involucren activamente en su proceso educativo. Estos espacios ofrecen oportunidades para explorar y experimentar, facilitando así un aprendizaje significativo y holístico.

2.3.6.3 Evaluación de las actividades lúdicas. La evaluación de las actividades lúdicas en la educación infantil permite entender el impacto y efectividad de estas estrategias en el desarrollo de los niños. Se debe evaluar tanto los resultados del juego como los esfuerzos del equipo, dando reconocimiento a aquellos niños que más se destaquen, enfatizando los aspectos positivos de su participación (Angulo et al., 2020). Esta práctica no solo reconoce los logros individuales, sino que también fomenta un sentido de competencia saludable y motivación entre los niños.

Para llevar a cabo una evaluación efectiva, es importante utilizar una variedad de métodos que incluyan observaciones, registros anecdóticos y retroalimentación directa de los niños. Esto permite obtener una visión completa del proceso de aprendizaje y desarrollo de cada niño, identificando áreas de fortaleza y aquellas que requieren apoyo adicional.

2.4 Descripción del proceso diagnóstico

2.4.1 Tipo de investigación. La investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que va a permitir cuantificar la muestra que se vaya a tomar. Aquí ya se conocen las características del fenómeno y lo que se busca es darlo a conocer a más personas, en este alcance es posible, pero no obligatorio, plantear una hipótesis, se busca realizar estudios de tipo fenomenológicos o narrativos (Ramos, 2020). Se efectúa un análisis de las variables independiente y dependiente, a través de este estudio; se describen las características del fenómeno y se explica las causas que intervienen en el problema.

Esta investigación es de carácter cuantitativa, se buscaron artículos científicos en bases de datos como: Redalyc, Scielo, Dialnet y Google académico, se obtuvo la información pertinente de los hallazgos dados hasta hoy, descriptiva porque permite obtener la información para describir las cualidades y características del objeto de estudio.

2.4.2 Diseño de investigación. La presente investigación pretende realizar un diseño no experimental, puesto que estará basado en una matriz de consistencia que permite explorar las variables independiente y dependiente, para obtener los resultados de la investigación, asimismo, verificar las causas que intervienen en el desinterés del juego en niños de 3 a 4 años.

El diseño no experimental es usado para describir, diferenciar o examinar asociaciones, en vez de buscar relaciones directas entre variables, grupos o situaciones. (De Pesqui, 2007). Nos ayuda a tener más clara nuestra investigación.

2.4.3 Población- muestra

2.4.3.1 Población en la investigación. La población está conformada por 2 docentes Licenciadas en Educación Parvularia y 40 estudiantes de educación inicial I Y II de 3 años a 4 años de edad de la escuela Fiscal “Cleopatra Fernández de Castillo” del Cantón Machala. Toda investigación debe ser transparente, esto es posible si el investigador delimita con claridad la población estudiada y hace explícito el proceso de selección de su muestra (Hernández, 2020). Por lo tanto, es importante tener en cuenta este aspecto.

2.4.3.2 Muestra

Tabla 3 Población docente y estudiantes del nivel inicial 3 y 4 años

Unidades de Observación	Encuestados	Porcentaje%
Docentes de educación inicial.	2	4,76
Estudiantes	40	95,24
Total	42	100

Fuente: Secretaría de la Institución.

En la toma de la muestra de estudiantes y docentes que se analiza, no cuenta con mucha población. Tomando en cuenta que la población es inferior a los 100 participantes, aplicará los instrumentos a todos, por lo que no será necesario determinar la muestra ni el proceso de muestreo, dado que este es un subgrupo de la población, y solo se requiere del análisis, para

generalizar resultados y establecer parámetros (Hernández, 2020). Por lo cual no es necesario que apliquemos ninguna fórmula para sacar una parte de la muestra.

2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para realizar esta investigación se ha acudido a las siguientes técnicas e instrumentos que servirán para verificar la información recogida.

2.5.1. Técnica. Las técnicas representan el conjunto de herramientas mediante las cuales se implementa el método. La aplicación de las diferentes técnicas para la recolección de información es la fase donde se realiza un análisis de los datos recopilar información valiosa, que permita sugerir recomendaciones y conclusiones (Hernández y Duana, 2020). Dentro de estas técnicas incluyen procedimientos y actividades que permiten al investigador obtener la información necesaria para responder a su pregunta de investigación.

2.5.1.1 Observación directa. Según Torres (2019) la observación directa es cuando el investigador toma directamente los datos de la población, sin necesidad de cuestionarios, entrevistadores. Sin embargo, en este caso si se realizara la aplicación de instrumentos.

2.5.1.2 Entrevista. Es uno de los instrumentos que se aplicará en nuestra investigación. La entrevista se va construyendo a medida que avanza con las respuestas que se dan, pues esta requiere gran preparación por parte de investigador, empapándose de conocimiento de todos los temas que se van a tratar (Peláez, et al. 2013). Todo lo anterior, servirá para la realización de los análisis correspondientes.

2.5.2 Instrumentos. Los instrumentos que se aplicarán a la investigación de carácter cuantitativo se los mencionará más adelante. Los datos son conceptos que expresan una abstracción del mundo real, de lo que puede ser percibido por los sentidos de manera directa o indirecta (Hernández y Ávila, 2020). Cabe recalcar que, mediante la aplicación de los instrumentos se podrá recopilar la información pertinente, tales como: la guía de observación para el docente y para el niño, además de un cuestionario con preguntas cerradas para el docente.

2.5.2.1 Cuestionario con preguntas cerradas. Este Instrumento ayudará a recoger información necesaria para la investigación que se llevará a cabo. Para diseñar un cuestionario es necesario tener clara la información que requiere la investigación, así como: seleccionar el tipo de cuestionario a aplicar, el contenido de las preguntas a realizar, así también estructurar bien los ítems (Corral, 2010). Una vez elaborado esto es importante pasar por la prueba piloto para de esta manera verificar su eficacia o mejorarlo.

2.5.2.2 Guía de observación. Este instrumento nos permitirá mediante la observación directa determinar la veracidad de la aplicación de actividades basadas en el juego. La guía de observación está constituida por una serie de aspectos a considerar por el evaluador durante el proceso de observación, y que lo conducen en esta actividad (Fonseca y Corona 2021). Por lo tanto, se aplicará tanto para el docente como para el niño.

2.5.3 Aplicación de Pilotaje. Como parte del proceso de investigación y con la finalidad de que los mismos tengan la validez pertinente, en una fase preliminar en la que se aplicará los instrumentos como parte de la metodología, se realizará la prueba de pilotaje para identificar posibles problemas en la elaboración de las preguntas o ítems, es necesario verificar la comprensión y fiabilidad de estos instrumentos, para lo cual se asistió a la institución educativa, con el consentimiento del director de la docente de aula.

a) Pilotaje del cuestionario con preguntas cerradas.

La aplicación de este instrumento nos dio los siguientes resultados; la docente a quién se aplicó el cuestionario con preguntas cerradas respondió todas las interrogantes, dando sus respuestas con seguridad al momento de contestar, lo que evidenció que este cuestionario y las preguntas son claras y comprensible. Esta prueba de pilotaje nos demuestra la fiabilidad del instrumento al aplicar.

b) Pilotaje en Guía de Observación del docente.

La aplicación de éste instrumento permitió evidenciar la falta de aplicación del juego como estrategia didáctica, en las aulas de clase de los niveles de educación inicial, el poco cumplimiento de las actividades por parte de la docente en los 11 ítems que se evaluó, dieron como resultados que las educadora no cumplen con todos los ítems mencionados anteriormente, sin embargo al momento de revisar nuestro instrumento de evaluación y analizando los puntos a evaluar, se pudo percatar que el ítem número 1, se lo debía mejorar, este estaba planteado de la siguiente manera: “Frecuentemente la docente integra el juego como parte de sus estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje de los niños”; . Se lo mejoró para una mejor comprensión quedando de la siguiente manera- Con qué frecuencia la docente integra el juego como parte de sus estrategias pedagógicas. Los ítems son claros para poder registrar la observación.

c) Pilotaje en Guía de Observación del niño.

Este instrumento fue aplicado a los niños de educación inicial 1, de las edades de 3 a 4 años, en donde se fue registrando según lo observado, la frecuencia con la que realizan dichas actividades planteadas en los 11 ítems. Para lo cual arrojaron resultados positivos, por lo que, si se pudo evidenciar todo lo que estaba mencionado en la Guía de observación, estaba formulado de una manera clara y comprensible, certificando así la fiabilidad del instrumento aplicado en la prueba de pilotaje realizada.

2.6 Procesamiento y análisis de Datos

2.6.1 Análisis de la Guía de Observación estudiante.

Tabla 4 Datos de Guía de Observación Estudiante-

GUÍA DE OBSERVACIÓN A LO NIÑOS													
Orden	PREGUNTAS	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	El niño muestra entusiasmo al realizar las actividades que la docente plantea.	0	0	3	7,50	17	42,50	18	45	2	5	40	100,00
2	En las actividades que cumple el niño está presente el juego.	0	0	13	32,50	11	27,50	1	2,50	15	37,50	40	100,00
3	El niño participa de manera cooperativa en juegos de roles.	0	0	1	2,50	21	52,50	15	37,50	3	7,50	40	100,00
4	El niño demuestra facilidad de movimiento al realizar juegos que desarrollen su habilidad motriz.	0	0	0	0	21	52,50	16	40,00	3	7,50	40	100,00
5	Escucha atentamente y sigue las reglas que del juego que la docente les da a conocer.	0	0	1	2,50	17	42,50	21	52,50	1	2,50	40	100,00
6	El niño juega de manera espontánea y natural.	0	0	0	0	9	22,50	20	50	11	27,50	40	100,00
7	Los niños se sienten seguros al realizar las actividades planteadas en clase.	0	0	2	5	14	35	16	40	8	20	40	100,00
8	El niño interactúa con sus compañeros durante la jornada de clase.	0	0	3	7,50	15	37,50	12	30,00	10	25,00	40	100,00
9	Los infantes realizan preguntas acerca del juego a realizar.	1	2,50	22	55,00	14	35,00	2	5,00	1	2,50	40	100,00
10	Los infantes disfrutan realizar actividades lúdicas con la docente.	0	0	0	0	19	47,50	17	42,50	4	10,00	40	100,00
11	Los niños construyen su propio conocimiento a través de la exploración libre.	0	0	0	0	11	27,50	16	40	13	32,50	40	100,00
	Total	1	0,22	41	9,31	133	30,22	194	44	71	16,13	40	100,00

Luego de haber aplicado la guía de observación a 40 niños de dicha institución se evidencian los siguientes resultados:

Mediante la observación realizada se evidenció que la opción “a veces” representa el 30,22% de las respuestas registradas, lo que implica que Los niños no han desarrollado sus destrezas con las actividades planteadas. La opción “casi nunca” en los ítems planteados representan al 9,31% de las respuestas de lo que se observó, por lo tanto, se considera que existen dificultades en la realización de actividades basadas en el juego. En cuanto a la alternativa “nunca” se evidenciaron que sólo el 0,22% de las respuestas se inclinaron por esta opción, es decir 1 solo niño no cumple con los ítems establecidos.

En cuanto a las respuestas marcadas en la tabla, consideramos como negativas 3 de las opciones a escoger, “nunca” “casi nunca” y “a veces” las cuales representan el 39,75% de la guía de observación realizada en la institución educativa de la ciudad de Machala.

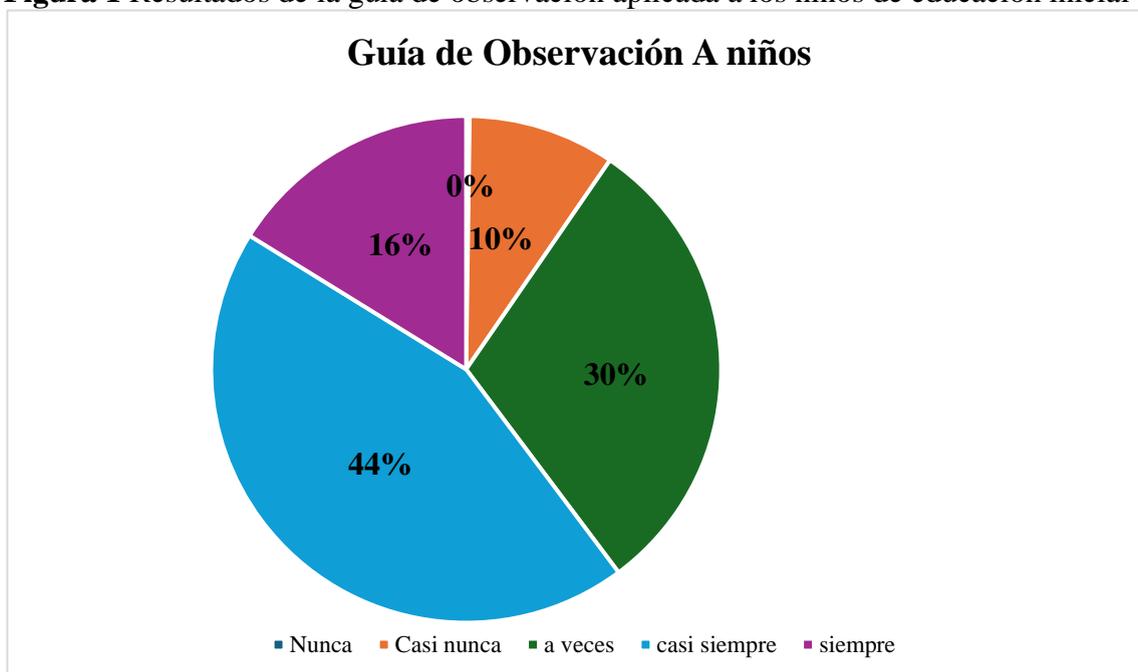
Las opciones positivas establecidas dentro de la guía son “casi siempre” y “siempre” las cuales nos dan un total de 60.25% de los ítems formulados y analizados.

Finalmente, el análisis de las respuestas obtenidas de la guía de observación sobre el uso del juego como estrategia didáctica en las aulas de educación inicial en una escuela de la ciudad de Machala son utilizados en su mayoría, sin embargo el 39,75% de las respuestas indicaron que las actividades que realizan en clases no son de gran interés del niño y no se involucra el juego, para lo cual se sugiere que las docentes conozcan más de su importancia y los beneficios que brinda, para implementar este tipo de actividades, por otro lado el 60,25% de las respuestas fueron positivas, lo que indica que muchos niños experimentan el juego como una herramienta útil para el aprendizaje. Esto muestra la importancia de crear un ambiente educativo que integre al juego, promoviendo así el desarrollo integral de los niños y optimizando su aprendizaje, por ello es necesario la creación de un ambiente educativo ya que

la acción de jugar implica el progreso intelectual y la maduración personal de los infantes, además promueve la creatividad, el desarrollo de destrezas vitales como las normas sociales (Martínez, 2019). Por lo tanto, el juego proporciona una plataforma para que los niños exploren su imaginación y adquieran conocimientos de manera lúdica para su futuro.

Estos datos se muestran en la siguiente gráfica:

Figura 1 Resultados de la guía de observación aplicada a los niños de educación inicial



Luego de haber hecho un análisis de una visión general de una guía de observación vamos a hacer un análisis de cada uno de los ítems planteados:

Pregunta 1: “ ¿El niño muestra entusiasmo al realizar las actividades que la docente plantea? ”

Tabla 5 *Tabulación Observación 1*

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	3	7,50
3: A veces	17	42,50
4: Casi siempre	18	45,00
5: Siempre	2	5,00
Total	40	100

Analizando las respuestas podemos verificar una igualdad en el porcentaje de los resultados de esta pregunta, lo que nos permite interpretar que existe una planificación previa en la que la mitad de los niños muestran entusiasmo al realizar las actividades que su docente plantea. Si los docentes planifican y realizan propuestas con juegos para abordar los diferentes espacios del conocimiento, los niños pueden dejar de lado la frustración y aprender jugando (Benítez, 2023). Hay que tomar en cuenta que el entusiasmo del niño al realizar las actividades propuestas por la docente no solo enriquece su propia experiencia de aprendizaje, sino que también contribuye a un ambiente de aula más colaborativo.

Pregunta 2: “¿En las actividades que cumple el niño está presente el juego?”

Tabla 6 Tabulación Observación 2

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	13	32,50
3: A veces	11	27,50
4: Casi siempre	1	2,50
5: Siempre	15	37,50
Total	40	100

Analizando las respuestas registradas en la guía de observación, un porcentaje considerable de niños no realizan correctamente estas actividades que planifica la docente dentro y fuera del aula de clases, por ende, es muy necesario tener el juego presente ya que es enriquecedor en el desarrollo integral del niño, además que le ayuda a fortalecer su imaginación y creatividad.

Pregunta 3: “ ¿El niño participa de manera cooperativa en juegos de roles? ”

Tabla 7 Tabulación Observación 3

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	1	2,50
3: A veces	21	52,50
4: Casi siempre	15	37,50
5: Siempre	3	7,50
Total	40	100

En cuanto a las actividades cooperativas del niño, se pudo notar que un porcentaje considerable no las realizan con facilidad. Por lo cual las docentes deben seguir implementando este tipo de actividades en el aula. Se recomienda que se enfoquen más en aquello para así también ayudar a la socialización del niño con los demás.

Pregunta 4: “¿El niño demuestra facilidad de movimiento al realizar juegos que desarrollen su habilidad motriz?”

Tabla 8 *Tabulación Observación 4*

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	21	52,50
4: Casi siempre	16	40,00
5: Siempre	3	7,50
Total	40	100

En cuanto a actividades relacionadas con movimientos corporales un porcentaje considerable no ejecuta este tipo de actividades con facilidad, otro de los factores del porqué de esto es que los docentes no utilizan frecuentemente actividades para el desarrollo motriz del niño.

Al momento de realizar actividades de juego los niños observados en su mayoría no tienen facilidad al momento de realizar movimientos dirigidos, sin embargo, algunos lo hacen con un poco de dificultad.

Pregunta 5: "¿Escucha atentamente y sigue las reglas que del juego que la docente les da a conocer?"

Tabla 9 Tabulación Observación 5

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	1	2,50
3: A veces	17	42,50
4: Casi siempre	21	52,50
5: Siempre	1	2,50
Total	40	100

Los niños en su mayoría si escuchan y siguen las reglas del juego o de la actividad que la docente está planteando, por lo que en este aspecto no hay un gran problema, sin embargo, tenemos un pequeño porcentaje que nos indica que ciertos niños aún deben seguir trabajando en ello.

Además, que se crea un ambiente de aprendizaje más organizado y fluido, ya que al seguir las reglas fomenta el respeto hacia la docente y hacia los demás. El niño aprende a valorar las normas como parte del juego y de la convivencia.

Pregunta 6: “¿El niño juega de manera espontánea y natural?”

Tabla 10 Tabulación Observación 6

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	9	22,50
4: Casi siempre	20	50,00
5: Siempre	11	27,50
Total	2	100

Luego de observar y registrar en nuestra guía de observación, nos dimos cuenta que la gran mayoría de los niños realizan las actividades de manera libre y espontánea, sin embargo existe un porcentaje en el cual nos indica que varios de ellos les cuesta mucho. Los docentes deben hacer sentir seguro al niño, brindarle esa confianza que necesita para así ir realizando las actividades y jugando con los demás sin sentir vergüenza, o presión.

Pregunta 7: “¿Los niños se sienten seguros al realizar las actividades planteadas en clase?”

Tabla 11 Tabulación Observación 7

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	2	5
3: A veces	14	35
4: Casi siempre	16	40
5: Siempre	8	20
Total	40	100

Mediante la observación que se realizó en la institución educativa nos pudimos percatar que la gran mayoría de niños se sienten muy seguros y confiados al momento de ejecutar las actividades que le indica la docente, sin embargo, un pequeño porcentaje de ellos no lo están.

Es importante generar en el niño un ambiente sano y seguro, este es esencial al momento de realizar las actividades, ya que se sentirá emocionalmente seguro y físicamente protegido.

Pregunta 8: “¿El niño interactúa con sus compañeros durante la jornada de clase?”

Tabla 12 Tabulación Observación 8

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	3	7,50
3: A veces	15	37,50
4: Casi siempre	12	30,00
5: Siempre	10	25,00
Total	40	100

Observando a los niños, pudimos darnos cuenta de que la mayoría fueron señaladas como respuestas positivas, sin embargo, el porcentaje de las respuestas negativas, aunque es inferior es significativo.

Por lo cual es importante que la docente siga trabajando en cuanto a la socialización de los niños que tienen un poco de dificultad. El juego promueve la creatividad, la preparación para

la adultez, la persistencia y la autoconfianza en el éxito, además de fortalecer lazos de amistad y compañerismo, donde socializar es uno de los principales propósitos del juego.

Pregunta 9: ¿Los infantes realizan preguntas acerca del juego a realizar?”

Tabla 13 Tabulación Observación 9

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	1	2,50
2: Casi nunca	22	55,00
3: A veces	14	35,00
4: Casi siempre	2	5,00
5: Siempre	1	2,50
Total	40	100

En la guía de observación realizada nos pudimos percatar que casi todos los niños escuchan atentamente y acatan las reglas del juego o de la actividad que la docente haya planteado, por otro lado, un pequeño porcentaje de la población no lo hace. El juego en educación inicial es fundamental, por ello seguir trabajando es importante ya que los niños aprenden normas, y son más obedientes. Es importante integrar estrategias lúdicas, mediante el juego, para reforzar las normas de convivencia, tanto en el aula como en el exterior, promoviendo un medio armonioso y seguro (Díaz, 2023). Las reglas del juego son importantes establecerlas para que todo sea claro al momento de ejecutarla.

Pregunta 10: “¿Los infantes disfrutan realizar actividades lúdicas con la docente?”

Tabla 14 Tabulación Observación 10

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	19	47,50
4: Casi siempre	17	42,50
5: Siempre	4	10,00
Total	40	100

Se evidencia que en la gran mayoría de los niños al momento de realizar actividades lúdicas propuestas por los docentes lo disfrutaban mucho, sin embargo, se debe seguir trabajando en aquello para que los niños no pierdan el interés de cumplir con las actividades establecidas.

Estas estrategias y actividades permiten a los estudiantes desarrollar procesos de autorregulación de sus actitudes, motivación y reacciones emocionales frente al aprendizaje, especialmente en situaciones conflictivas.

Pregunta 11: ¿Los niños construyen su propio conocimiento a través de la exploración libre?”

Tabla 15 Tabulación Observación 11

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	11	27,50
4: Casi siempre	16	40,00
5: Siempre	13	32,50
Total	2	100

La mayoría de los niños realizan actividades de manera libre y espontánea, explorando su entorno, lo cual es beneficioso para fomentar un aprendizaje significativo en cada uno de ellos, pero por otra parte existe un porcentaje significativo que nos indica respuestas negativas. El niño disfruta y aprende jugando espontáneamente. Se caracteriza por ser una actividad placentera, libre y espontánea, permite a los niños conocerse a sí mismos, interactuar con los demás, así como comprender su entorno.

2.6.2 Análisis de la Encuesta Docente

ENCUESTAS APLICADA A LOS DOCENTES													
Orden	Preguntas	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿Con qué frecuencia integra el juego como parte de sus estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje en el aula?	0	0	0	0	0	0	0	0,00	2	100	2	100
2	¿Considera importante en la educación la aplicación del juego de forma dinámica y divertida como estrategia didáctica?	0	0	0	0	0	0,00	0	0,00	2	100,00	2	100
3	¿Aplica diferentes tipos de juegos en las actividades diarias que realizan dentro y fuera del aula de clases?	0	0	0	0	0	0,00	1	50,00	1	50,00	2	100
4	¿Menciona las reglas antes de empezar cada juego?	0	0	0	0	0	0,00	0	0,00	2	100,00	2	100
5	¿Considera al juego como un medio de aprendizaje para los niños de educación inicial de 3 a 5 años?	0	0	0	0	0	0,00	0	0,00	2	100,00	2	100
6	¿Las capacitaciones sobre los beneficios que proporciona el juego a las habilidades sociales son necesarias?	0	0	0	0	0	0,00	0	0,00	2	100,00	2	100
7	¿Considera importante el uso de estrategias didácticas en el aula?	0	0	0	0	0	0,00	0	0,00	2	100,00	2	100
8	¿Es necesario que los tipos de estrategias didácticas se apliquen frecuentemente?	0	0	0	0	0	0,00	0	0,00	2	100,00	2	100
9	¿Qué tan a menudo transforma el aula en un ambiente de aprendizaje lúdico?	0	0	0	0	0	0,00	1	50,00	1	50,00	2	100
10	¿Realiza observaciones en cuánto a la efectividad de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños?	0	0	0	0	0	0,00	0	0,00	2	100,00	2	100

ENCUESTAS APLICADA A LOS DOCENTES													
Orden	Preguntas	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
11	¿Qué tan a menudo permite que los estudiantes construyan su propio conocimiento a través de la exploración y la resolución de problemas?	0	0	0	0	0	0,00	0	0,00	2	100,00	2	100
	Total	0	0	0	0	0	0,00	2	9,09	20	90,91	22	100

Luego de haber aplicado la encuesta a los docentes de dicha institución se evidencian los siguientes resultados:

Mediante la observación de las respuestas dadas por parte del docente se evidenció que la opción “a veces” representa el 0,00% de las respuestas registradas, lo que indica que las docentes no registran problema alguno al realizar su clase. La opción “casi nunca” en los ítems planteados representan al igual el 0,00% de las respuestas, es decir las docentes consideran que no existen dificultades en la realización de actividades basadas en el juego.

En cuanto a la alternativa "nunca" se evidencia que es el 0,00%, quiere decir que no existe una problemática en cuanto a las actividades que la docente realiza en el aula de clase. En cuanto a las respuestas marcadas en la tabla, consideramos como negativas 3 de las opciones a escoger, “nunca” “casi nunca” y “a veces” las cuales representan el 0,00% de la encuesta aplicada a los docentes, realizada en la institución educativa de la ciudad de Machala.

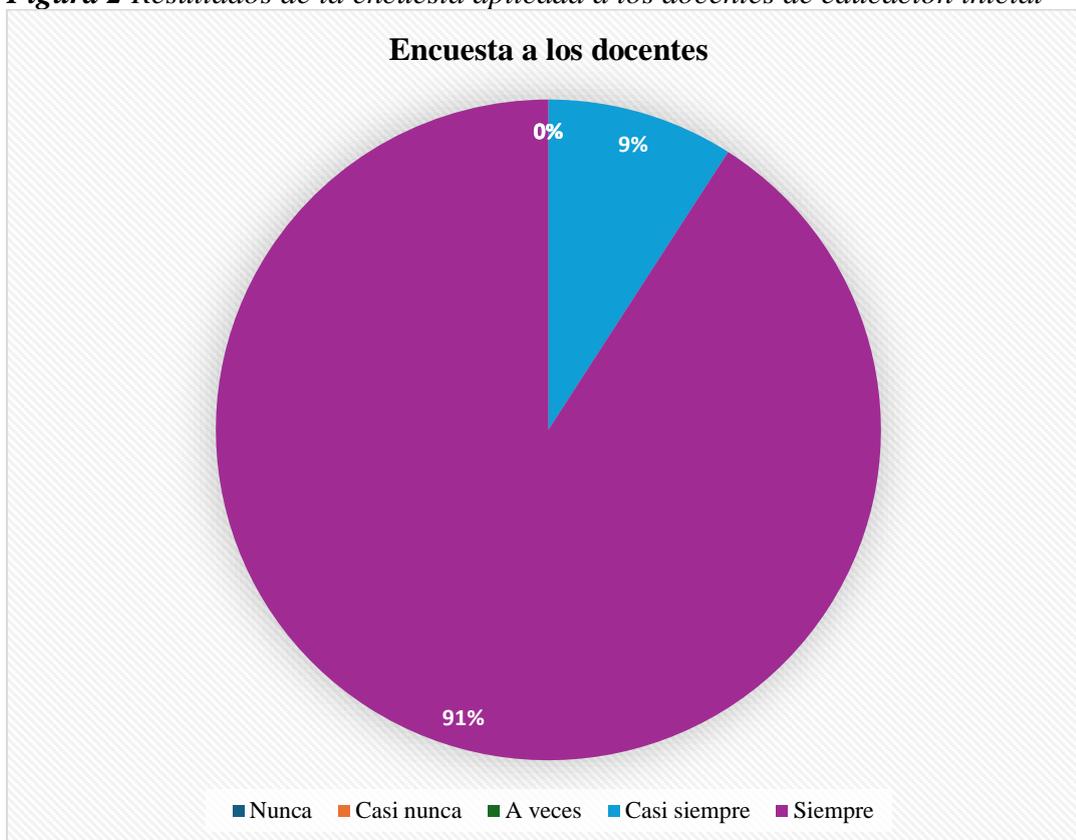
Las opciones positivas establecidas dentro de la guía son “casi siempre” y “siempre” las cuales nos dan un total de 100% de las preguntas formuladas. Finalmente, el análisis de las respuestas

obtenidas de la encuesta sobre el uso del juego como estrategia didáctica en las aulas de educación inicial en una escuela de la ciudad de Machala son utilizadas de manera correcta, quiere decir que no existe problema alguno, lo que indica que muchos niños experimentan el juego como una herramienta útil para el aprendizaje.

Esto muestra lo importante que es involucrar el juego para un mejor aprendizaje, donde se promueve el desarrollo integral del niño, ya que por medio del juego dejamos atrás lo tradicionalista y creamos un aprendizaje significativo en el niño, promoviendo la creatividad e imaginación del infante, además el desarrollo cognitivo del niño estará a flote, creando su propio ambiente y sobre todo aprendiendo de manera diferente y como más les gusta jugando.

Estos datos se muestran en la siguiente gráfica:

Figura 2 Resultados de la encuesta aplicada a los docentes de educación inicial



Luego de haber hecho un análisis de una visión general de una guía de observación vamos hacer un análisis de cada uno de los ítems planteados:

1. ¿Con qué frecuencia integra el juego como parte de sus estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje en el aula?

Tabla 16 Resultados de tabular datos pregunta 1 encuesta docente

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	2	100
Total	2	100

Luego de haber analizado las respuestas a la encuesta aplicada a docentes, se evidencia que su respuesta es que, si aplican estrategias pedagógicas para el aprendizaje en los estudiantes, se debe tener en cuenta que al aplicar dichas estrategias en el aula de clase son de suma importancia ya que ayudan en el estudiante estimular el pensamiento creativo y dinámico, por lo tanto, logramos que sea un aprendizaje significativo.

2. ¿Considera importante en la educación la aplicación del juego de forma dinámica y divertida como estrategia didáctica?

Tabla 17 Resultados de tabular datos pregunta 2 encuesta docente

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	2	100
Total	2	100

Las docentes dentro de la encuesta señalan que si consideran importante dentro de educación implementar el juego, ya que a través de ello vamos a obtener un desarrollo integral, creando vínculos sociales, afectivos y sobre todo niños autónomos que puedan valerse por sí solos.

3. ¿Aplica diferentes tipos de juegos en las actividades diarias que realizan dentro y fuera del aula de clases?

Tabla 18 Resultados de tabular datos pregunta 3 encuesta docente

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	1	50
5: Siempre	1	50
Total	2	100

Analizando las respuestas de las docentes, ellas manifiestan que si aplican diferentes juegos en el aula de clase, implementar diferentes juegos en los estudiantes sirve de ayuda, ya que, a través del juego dejamos que los niños exploren, se conozcan ellos mismo, sean libres en la creatividad e imaginación, así como dejar a un lado la hoja y el papel, esto es algo muy tradicional que se utiliza en las aulas de clase hoy en día, por ello, las docentes encuestadas al utilizar los diferentes tipos de juegos en su aula de clase están entendiendo un buen desarrollo integral en cada estudiantes.

4. ¿Menciona las reglas antes de empezar cada juego

Tabla 19 Resultados de tabular datos pregunta 4 encuesta docente

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	2	100
Total	2	100

Examinando las respuestas de la encuesta a los docentes, se observa que han marcado la opción de que ellas siempre dan las reglas antes de realizar cualquier actividad, dictar las reglas antes de cada juego es importante ya que vamos a garantizar un ambiente seguro y respetuoso, facilitando las interacciones entre estudiantes y maestros, las reglas implementadas en la escuela también servirán para que las sigan en sus casa o a cualquier lugar que vayan, a medida que ellos vayan creciendo van a ir entendiendo dichas reglas que se les pone en sus actividades.

5. ¿Considera al juego como un medio de aprendizaje para los niños de educación inicial de 3 a 5 años?

Tabla 20 Resultados de tabular datos pregunta 5 encuesta docente

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	2	100
Total	2	100

Las docentes encuestadas sí consideran al juego como un medio de aprendizaje para los niños de educación inicial ya que implementar estos juegos dentro del aula de clase es esencial para obtener beneficios para los estudiantes a lo largo de su vida, ayuda también a que sean creativos e imaginativos, desarrollar la memoria, su desarrollo psicomotriz, el juego aparte de ser una distracción también es un método de aprendizaje, el juego ayuda así mismo a regular la conducta del estudiante, porque aquí se le implementa reglas que debe seguirlas y aplicarlas.

6. ¿Las capacitaciones sobre los beneficios que proporciona el juego a las habilidades sociales son necesarias?

Tabla 21 Resultados de tabular datos pregunta 6 encuesta docente

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	2	100
Total	2	100

Analizando las respuestas, las docentes sí consideran que las capacitaciones sobre los beneficios del juego son necesarias, implementando la pregunta de la encuesta, como docentes es necesario siempre estar en constante capacitaciones, conocer que tan beneficioso va a ser aplicar juegos y estrategias para el aprendizaje de los estudiantes, para los docentes les permitirá adquirir nuevas herramientas a la hora d trabajar en su aula de clase, es beneficioso también para los estudiantes porque se llevan de conocimientos buenos, obteniendo un aprendizaje significativo en cada actividad que realizan.

7. ¿Considera importante el uso de estrategias didácticas en el aula?

Tabla 22 Resultados de tabular datos pregunta 7 encuesta docente

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	2	100
Total	2	100

Examinando las respuestas, las docentes sí consideran importante las estrategias didácticas, refundando la pregunta, utilizar diferentes estrategias didácticas para el aprendizaje es indispensable, ya que, son buenas herramientas para lograr los objetivos específicos y mejorar la experiencia de aprendizaje, utilizarlas constantemente facilitará la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes.

8. ¿Es necesario que los tipos de estrategias didácticas se apliquen frecuentemente?

Tabla 23 Resultados de tabular datos pregunta 8 encuesta docente

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	2	100
Total	2	100

Las docentes sí consideran que las estrategias sean utilizadas frecuentemente en el aula de clase, es importante porque utilizando a menudo las diferentes estrategias vamos a crear un ambiente seguro y divertido, pero con un objetivo, en este caso, utilizar las estrategias en el aula será para obtener el aprendizaje de cada estudiante, lograr que puedan desenvolverse, sean autónomos, sociales, desarrollen su creatividad, así mismo, permitirá detectar con mayor facilidad dónde están los fallos de cada estudiantes, para luego de eso reforzar de una mejor manera, utilizando diferentes estrategias para obtener el aprendizaje correspondiente.

9. ¿Qué tan a menudo transforma el aula en un ambiente de aprendizaje lúdico?

Tabla 24 Resultados de tabular datos pregunta 9 encuesta docente

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	1	50
5: Siempre	1	50
Total	2	100

Analizando las respuestas, las docentes sí convierten el aula en un ambiente de aprendizaje lúdico, transformar el aula de clase en un ambiente lúdico, no solo ayudará a obtener un aprendizaje significativo, sino también a que los estudiantes se relajen, desarrollen diferentes habilidades, les ayuda a socializar, tener nuevas experiencias, adquirir conocimientos de una manera única, explorar diferentes espacios al que siempre ven un "aula de clase", ayudará en el desarrollo intrapersonal de los estudiantes.

10. ¿Realiza observaciones en cuánto a la efectividad de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños?

Tabla 25 Resultados de tabular datos pregunta 10 encuesta docente

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	2	100
Total	2	100

Verificando las respuestas de las docentes, se evidencia que, si están pendientes en cuanto a la efectiva de los estudiantes en su aprendizaje, estar en observación constante a los estudiantes, ayuda en verificar como van desarrollando su psicomotricidad, su desarrollo cognitivo, si sus logros están siendo alcanzados, observarlos cuando están realizando actividades lúdicas tiene mejor ayuda, ya que allí es donde los estudiantes expresan todo lo que no hablan.

11. ¿Qué tan a menudo permite que los estudiantes construyan su propio conocimiento a través de la exploración y la resolución de problemas?

Tabla 26 Resultados de tabular datos pregunta 11 encuesta docente

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	2	100
Total	2	100

Examinando las respuestas de las docentes en la encuesta aplicada, ella indica que si permiten que los estudiantes construyan su propio conocimiento, refundando la respuesta de la pregunta debemos recalcar que no hay nada mejor que el propio estudiante explore y construya sus propio conocimientos, el aprendizaje o juego libre sirve de ayuda para que el estudiante pueda resolver sus problemas, ya que, desarrollamos la autonomía, desarrolla su habilidad social y lo cognitivo, siendo creativo e innovador, la exploración autónoma de conocerse a sí mismo y saber de lo que es capaz de llegar a lograr.

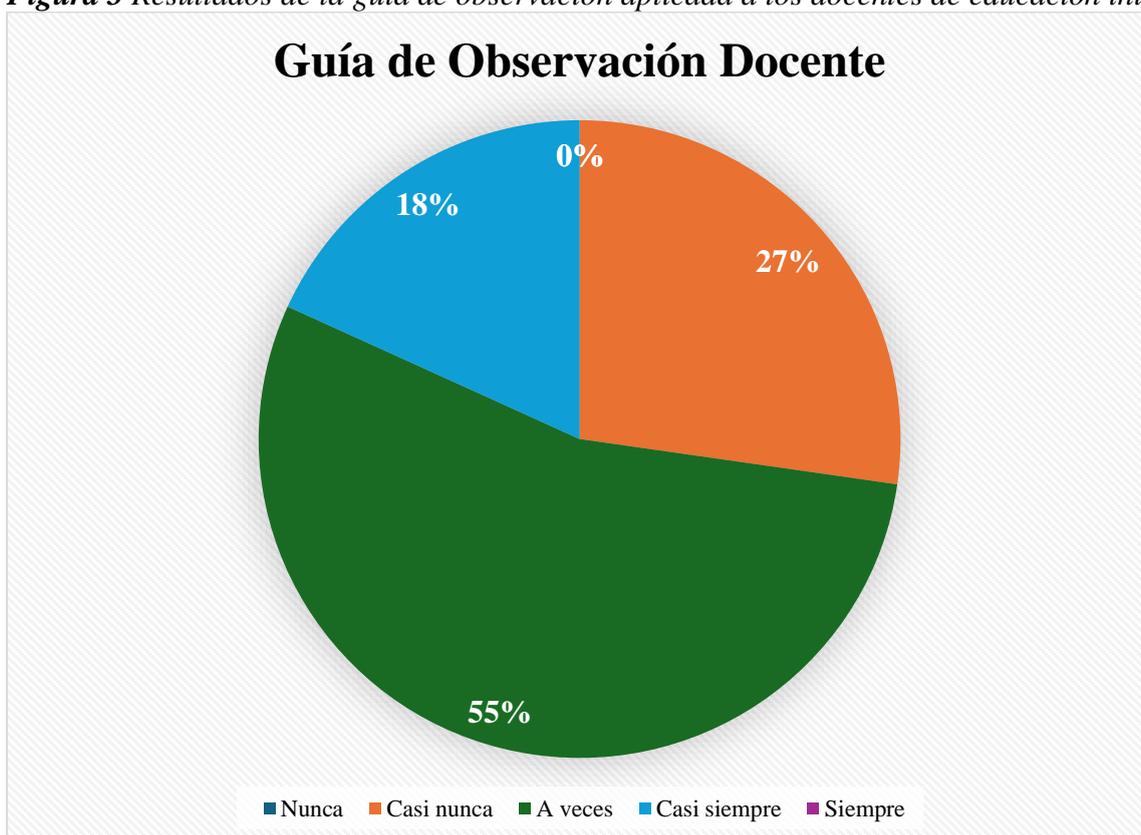
2.6.3 Análisis de la Guía de Observación docente

GUÍA DE OBSERVACIONES A DOCENTES													
Ord en	Preguntas	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Con qué frecuencia la docente integra el juego como parte de sus estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje de los niños.	0	0,00	2	100,00	0	0,00	0	0	0	0	2	100
2	Utiliza el juego de manera dinámica y divertida	0	0,00	2	100,00	0	0,00	0	0	0	0	2	100
3	Utiliza diferentes tipos de juegos durante su jornada de clases.	0	0,00	2	100,00	0	0,00	0	0	0	0	2	100
4	Antes de empezar la ejecución de cada juego menciona las reglas y responde las interrogantes que tengas los niños.	0	0,00	2	100,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	2	100
5	Emplea al juego de manera correcta, como medio de aprendizaje.	0	0,00	2	100,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	2	100
6	Se evidencia que el docente tiene el conocimiento necesario al momento de explicar las actividades	0	0,00	2	100,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	2	100
7	Se evidencia que la docente utiliza diferentes estrategias didácticas en el aula de clase	0	0,00	2	100,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	2	100
8	La docente aplica estrategias didácticas a menudo en el aula de clase para un mejor aprendizaje	0	0,00	2	100,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	2	100
9	En el aula de clase se evidencia que el docente crea un ambiente de aprendizaje lúdico	0	0,00	2	100,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	2	100
10	El docente realiza juegos lúdicos con el objetivo de obtener un aprendizaje significativo en los infantes	0	0,00	2	100,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	2	100
11	En el aula de clase se evidencia que el docente permite que los niños	0	0,00	2	100,00	0	0,00	2	0,00	0	0,00	2	100

GUÌA DE OBSERVACIONES A DOCENTES													
Orden	Preguntas	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
	exploren su propio conocimiento												
	Total	0	0	6	27,27	12	54,55	4	18,18	0	0	22	100

Estos datos se muestran en la siguiente gráfica:

Figura 3 Resultados de la guía de observación aplicada a los docentes de educación inicial



Luego de haber hecho un análisis de una visión general de una guía de observación vamos a hacer un análisis de cada uno de los ítems planteados:

Mediante la observación realizada se evidenció que la opción “a veces” representa el 54,55% de las respuestas registradas, lo que implica que las docentes no utilizan diferentes estrategias didácticas en el aula de clase.

La opción “casi nunca” en los ítems planteados representan el 27,27% de las respuestas, es decir no utilizan diferentes tipos de juegos para un aprendizaje significativo en su jornada de clase, se considera que existen dificultades en la realización de actividades basadas en el juego. En la alternativa “nunca” se evidencia que el 0,00% de las respuestas, quiere decir que aquí no se evidenció una problemática grave. En cuanto a las respuestas marcadas en la tabla, consideramos como negativas 3 de las opciones a escoger, “nunca” “casi nunca” y “a veces” las cuales representan el 81,82% de la guía de observación realizada en la institución educativa de la ciudad de Machala.

Las opciones positivas establecidas dentro de la guía son “casi siempre” y “siempre” las cuales nos dan un total de 18,18% de los ítems formulados y analizados. Finalmente, el análisis de las respuestas obtenidas de la guía de observación sobre el uso del juego como estrategia didáctica en las aulas de educación inicial en una escuela de la ciudad de Machala no son utilizados en su mayoría, el 81,82% indican que no utilizan en el aula de clase al juego como estrategia para obtener un mejor aprendizaje, lo cual se sugiere que las docentes conozcan más de su importancia y los beneficios que brinda, para implementar este tipo de actividades, luego de haber analizado el porcentaje de las opciones negativas se verificó las opciones positivas que en este caso se dio el 18,18%, lo que verifica que la probabilidad de utilizar estrategias en el aula de clase es poca, existe una problemática en las aulas de clase de dicha institución, como docentes de educación inicial lo que deben es implementar más el juego como un método de enseñanza, recordando que son niños de 3 a 4 años de edad.

Esto muestra la importancia de integrar al juego, promoviendo así el desarrollo integral de los niños y optimizando su aprendizaje, ya que, la acción de jugar implica el progreso intelectual y la maduración personal de los infantes, además promueve la creatividad, el desarrollo de destrezas vitales como las normas sociales.

1. Con qué frecuencia la docente integra el juego como parte de sus estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje de los niños

Tabla 27 Tabulación Observación Docente 1

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	2	100
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	0	0
Total	2	100

Observando las respuestas obtenidas, se evidencia que las docentes utilizan de vez en cuando el juego como método de aprendizaje, cuando el juego debe de estar presente en todas las actividades diarias que realiza el niño, a través de este vamos a lograr que los niños tengan un aprendizaje significativo y sobre todo enriquecedor.

2. Utiliza el juego de manera dinámica y divertida

Tabla 28 Tabulación Observación Docente 2

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	2	100
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	0	0
Total	2	100

Analizando las respuestas de la guía de observación hacia las docentes, observamos que no utilizan el juego de una manera dinámica para el aprendizaje de los niños, hay que tener presente que el juego aparte de ser un entretenimiento es un método de aprendizaje ya que a través de ello se logra que el niño se desenvuelva, logre ser social con las personas que se encuentren a su alrededor y sobre todo vamos a obtener un buen desarrollo integral en el niño.

3. Utiliza diferentes tipos de juegos durante su jornada de clases.

Tabla 29 Tabulación Observación Docente 3

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	2	100
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	0	0
Total	2	100

Examinando las respuestas se pudo evidenciar que las docentes no utilizan diferentes tipos de juegos en su jornada de clase, cuando el juego debería de estar presente en la mayoría de la jornada de clase, ya que a través de ello se va a lograr que el niño obtenga su aprendizaje requerido, muy aparte de que el juego sea entretenido es el mejor método de aprendizaje que se puede utilizar para que el niño se enriquezca de conocimientos, desarrolle lo cognitivo y motor en el estudiante.

4. Antes de empezar la ejecución de cada juego menciona las reglas y responde las interrogantes que tengas los niños

Tabla 30 Tabulación Observación Docente 4

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	2	100
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	0	0
Total	2	100

Analizando las respuestas se observó que es muy de repente que las docentes mencionan las reglas antes de empezar alguna actividad, cuando debería de ser todo lo contrario, antes de ejecutar alguna actividad en el aula de clase lo primero que se debe tener en cuenta es mencionar las reglas, porque así todos respetarán su tiempo y sobre todo se trabaja con mejor facilidad y buena organización, así mismo existirá el respeto entre docente y estudiantes.

5. Emplea al juego de manera correcta, como medio de aprendizaje

Tabla 31 Tabulación Observación Docente 5

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	2	100
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	0	0
Total	2	100

Examinando las respuestas de la guía de observación se evidencia que las docentes a veces utilizan el juego como un medio de aprendizaje, a través de la observación a las docentes se evidenció que el juego lo utilizaban más como un entretenimiento que como un método de aprendizaje, cuando debería ser lo contrario, el juego debe ser utilizado para que el niño logre despertar el interés en su aprendizaje, dejar a un lado la hoja y el lápiz, con actividades basadas en el juego vamos a lograr que los estudiantes sean activos y participativos en el aula de clase.

6. Se evidencia que el docente tiene el conocimiento necesario al momento de explicar las actividades.

Tabla 32 Tabulación Observación Docente 6

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	2	100
5: Siempre	0	0
Total	2	100

Examinando las respuestas de la guía de observación, si se evidenció que las docentes del aula de clase tienen el conocimiento adecuado al impartir las clases, cuentan con la capacidad necesaria, en el momento de la observación a los docentes en el aula de clase incluso asistieron a capacitaciones, algo excelente ya que con ello llegan a sus aulas de clases con conocimientos innovadores para impartir a sus estudiantes y así mismo implementar nuevas estrategias para el aprendizaje de sus alumnos.

7. Se evidencia que la docente utiliza diferentes estrategias didácticas en el aula de clase.

Tabla 33 Tabulación Observación Docente 7

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	2	100
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	0	0
Total	2	100

Analizando las respuestas de las docentes, podemos es notable que es muy de repente el uso de estrategias didácticas en el aula de clase, una problemática evidente, ya que trabajar con diferentes maneras de enseñar vamos a obtener buenos resultados en los estudiantes, ya que el aplicar diferentes estrategias vamos a fomentar su desarrollo cognitivo, emocional y social en los estudiantes.

8. La docente aplica estrategias didácticas a menudo en el aula de clase para un mejor aprendizaje

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	2	100
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	0	0
Total	2	100

Examinando las respuestas de la guía de observación aplicada al docente, notamos que no aplica estrategias didácticas de manera consistente en el aula de clase, aquí es donde existe la problemática de no aplicar las estrategias didácticas para los estudiantes, sin aplicarlas los estudiantes van a tener un aprendizaje irregular, va a ver desmotivación y aburrimiento el solo escuchar a la docente hablar, la dificultad para que los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje, el desarrollo de sus habilidades serán limitadas.

9. En el aula de clase se evidencia que el docente crea un ambiente de aprendizaje lúdico

Tabla 34 Tabulación Observación Docente 9

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	2	100
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	0	0
Total	2	100

Analizando las respuestas se evidencia que existe una carencia importante en la implementación de estrategias pedagógicas basadas en la actividad lúdica o en actividades que fomenten un entorno más dinámico y atractivo para los estudiantes, la falta de elementos lúdicos limita la motivación y el interés de los niños, donde el aprendizaje a través del juego es crucial para ellos.

10. El docente realiza juegos lúdicos con el objetivo de obtener un aprendizaje significativo en los infantes

Tabla 35 Tabulación Observación Docente 10

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	2	100
4: Casi siempre	0	0
5: Siempre	0	0
Total	2	100

Examinando las respuestas, se notó que los juegos lúdicos están presentes en algunas ocasiones, no son una práctica habitual en el aula por parte del docente, la implementación irregular de juegos limita el potencial de aprendizaje significativo, los niños pueden percibir el aula como un espacio rígido, lo cual podría afectar su creatividad, socialización y desarrollo emocional.

11. En el aula de clase se evidencia que el docente permite que los niños exploren su propio conocimiento

Tabla 36 Tabulación Observación Docente 11

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje (%)
1: Nunca	0	0
2: Casi nunca	0	0
3: A veces	0	0
4: Casi siempre	2	100
5: Siempre	0	0
Total	2	100

Analizando las respuestas de la guía de observación, este es un punto positivo en los docentes, ya que, si existe un enfoque en promover la autonomía y el aprendizaje activo, sin embargo, para consolidar esta práctica, sería ideal que los docentes fomenten aún más la curiosidad y participación de los niños, proporcionando herramientas y estrategias que faciliten el aprendizaje exploratorio.

CAPÍTULO III

PROPUESTA INTEGRADORA

3.1 Introducción

En la educación inicial, el uso de tácticas pedagógicas eficaces es crucial para el crecimiento integral de los niños. En Ecuador, la utilización del juego como medio de enseñanza ha ganado importancia, reconociéndose como un entorno natural donde los niños de 3 a 4 años exploran, experimentan y adquieren conocimientos de manera activa (Narváez y Fárez, 2022). Se ha evidenciado que el juego no solo promueve el aprendizaje, sino que también aporta al fortalecimiento de capacidades cognitivas, sociales y emocionales

A partir de la identificación y descripción de la situación problemática se seleccionó el tema de la investigación “La aplicación del Juego como Estrategia Didáctica en las aulas de educación inicial en niños de 3 a 4 años, el cual permitió formular el problema científico: ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica fortalece el desarrollo integral del niño, mediante la aplicación de actividades lúdicas en niños de 3 a 4 años? Por consiguiente, el objetivo general que persigue el trabajo de titulación es, determinar la importancia de la utilización del juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años para el desarrollo integral de los niños, por ende, los objetivos específicos son; fundamentar la teoría de la importancia del juego como estrategias didácticas para niños de educación inicial; establecer los fundamentos teóricos de estrategias didácticas para el aprendizaje con el fin de mejorar las destrezas en los niños, y por último, diseñar un taller de capacitación a los docentes del subnivel 2 a través de actividades que fundamenten al juego como estrategia didáctica.

3.2 Descripción de la Propuesta

Durante años, el juego ha sido considerado no solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta indispensable para el aprendizaje activo y participativo. Mediante este los niños pueden fortalecer el desarrollo de sus habilidades cognitivas, creativas y de resolución de problemas. El juego no solo hace el aprendizaje más dinámico, sino que también ayuda y

contribuye a la construcción de una relación positiva entre el estudiante y el proceso educativo, fomentando así un ambiente de aula más inclusivo, motivador y efectivo.

Mediante el taller de capacitación que tenemos como propuesta buscamos empoderar a los docentes para que puedan aprovechar todo el potencial del juego en sus prácticas pedagógicas motivando el aprendizaje del niño, así como dando a conocer los diferentes tipos de juegos que pueden emplear, además de los múltiples beneficios que brinda cada uno de ellos y como aplicarlo de manera correcta en el aula de clases.

Para sustentar teóricamente el estudio, se tomarán en cuenta dos teorías clave que exploran el juego desde la perspectiva pedagógica: la teoría del aprendizaje social de Lev Vygotsky y la Teoría del Juego según Friedrich Froebel para comprender mejor el rol que cumple el juego en el desarrollo integral y en el aprendizaje del niño.

3.2.1 Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. La Teoría Sociocultural sostiene que el desarrollo cognitivo de los niños está profundamente influenciado por el contexto social y cultural en el que se encuentran. Por ejemplo, el juego simbólico, uno de los ejes fundamentales de esta teoría, ya que les permite a los niños crear representaciones del mundo real a través del juego, desarrollando habilidades cognitivas y la resolución de problemas (Vygotsky, 1978). Además, Vygotsky introduce el concepto de Zona de Desarrollo Próximo, en donde los niños pueden aprender más con la ayuda de un adulto o compañeros.

El juego ayuda y proporciona un entorno seguro y enriquecido para que los niños trabajen dentro de su ZDP, enfrentándose a desafíos cognitivos y sociales. El docente es aquel que

juega un rol muy importante, es el mediador en la estructura y en el diseño de actividades lúdicas.

El juego implica socialización, interacción y cooperación con los demás, estos son aspectos importantes en el desarrollo del niño porque fomentan la empatía y favoreciendo la capacidad de ponerse en el punto de vista de los demás. Para Vigotsky el desarrollo de la inteligencia en los niños solo puede darse mediante el juego y desde su zona de desarrollo próxima Carrera, y Mazzarella (2001). Esta interacción fomenta el diálogo entre los niños, lo cual favorece el desarrollo del lenguaje, así como su capacidad para ponerse de acuerdo, para respetar las opiniones de los demás y para resolver los conflictos que puedan aparecer. Además, Vigotsky considera algunos puntos clave acerca del juego en la primera infancia.

El juego simbólico y el pensamiento abstracto: este tipo de juego permite a los niños representar mentalmente situaciones u objetos que no están presentes. Además, les permite experimentar y practicar roles sociales, lo que favorece su comprensión de normas y comportamientos en la sociedad (Vygotsky, 1978). Este autor nos habla acerca de la relación entre el lenguaje y el juego, ya que, durante este, los niños utilizan el lenguaje para expresar ideas, planificar acciones y colaborar con otros, lo que refuerza su desarrollo lingüístico y cognitivo.

El juego como socialización: se dice que cuando los niños juegan con otros e interactúan, aprenden a negociar, cooperar, compartir y resolver conflictos. El juego social permite a los niños construir relaciones interpersonales, lo que es clave para su desarrollo emocional y social (Vygotsky, 1978). Es por ello su importancia y aplicación adecuada.

El juego como fuente de creatividad y solución de problemas: Vygotsky argumentó que el juego fomenta la creatividad y la solución de problemas. Al enfrentarse a desafíos en el juego, como la creación de historias o la organización de roles, los niños desarrollan habilidades para pensar de manera flexible y encontrar soluciones innovadoras a situaciones nuevas o complejas (Vygotsky, 1978). Los docentes deben saber cómo aprovechar estas actividades en el desarrollo de los niños.

3.2.2 Teoría del Juego según Friedrich Froebel. El juego es indispensable en las escuelas y jardines, la teoría del juego es el núcleo de la enseñanza fröbeliana. El juego es para Fröbel la expresión más profunda de la existencia humana, en el juego, la vida toma forma en libertad (Soëtard, 2013). El juego es medio de representación, de interacción con el entorno, lleno de aprendizajes en el juego el niño practica una actividad, toma conciencia del mundo y fortalece su autonomía.

El hecho de jugar representa el más alto grado de desenvolvimiento del niño durante la primera infancia; porque el juego es manifestación espontánea. El juego es el más puro y espiritual producto de esta fase de crecimiento humano. Podemos demostrar alegría, libertad, contento y paz, armonía con el mundo, el juego es la fuente de todo lo bueno.

Friedrich Fröbel veía el juego como un elemento esencial en el desarrollo infantil, lo consideraba como un medio natural de aprendizaje donde los niños exploran, descubren y entienden el mundo. A través del juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas, físicas, emocionales y sociales, Fröbel también destacó que el juego es una expresión de la vida interior del niño y una forma de socialización, ya que permite la interacción y el trabajo en equipo (Soëtard, 2013). El juego debe ser libre y espontáneo, guiado por el educador, pero sin ser forzado.

Fröbel creía que el juego no solo es una actividad de diversión, sino una herramienta activa de aprendizaje. A través del juego, los niños exploran, manipulan y experimentan con el mundo que los rodea, lo que les ayuda a construir su comprensión del mismo. El juego permite que el aprendizaje sea más significativo, ya que los niños aprenden haciendo, en lugar de ser simplemente receptores de información.

3.3 Objetivo de la propuesta.

3.3.1. Objetivo general. Diseñar un taller de capacitación dirigido a los docentes de educación inicial mediante la implementación del juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años.

3.3.2. Objetivos específicos. Analizar el impacto del juego en el desarrollo integral de los niños de 3 a 4 años, destacando sus beneficios pedagógicos.

- Identificar las estrategias didácticas basadas en el juego que pueden implementarse en el aula de clases para facilitar el aprendizaje en niños.
- Socializar a los docentes información valiosa acerca de herramientas y recursos prácticos que pueden utilizar para integrar el juego de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas.

3.4 Fases de implementación

3.4.1 Fase de construcción. (Planificación, ejecución y valoración). Para poder desarrollar este momento elaboramos un taller que cuenta con 10 sesiones, en donde abordaremos sobre la importancia del juego como estrategias didácticas en niños de educación inicial.

Propuesta.

Taller: La importancia del juego como estrategia didáctica en educación inicial

Duración total: 10 días

Duración por sesión: 3 horas

Destinatarios: Docentes de educación inicial (3 a 4 años)

Modalidad: Presencial

Objetivo general

- Capacitar a los docentes de educación inicial acerca de la importancia y los beneficios del uso del juego como estrategia didáctica en el aula, con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover el desarrollo integral de los niños.

Objetivos específicos

- Definir la importancia del juego mediante un taller para capacitar a los docentes de educación inicial.
- Brindar conocimientos necesarios sobre juegos educativos que fomenten habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas.
- Proponer estrategias para incorporar el juego en las actividades diarias en el aula.

TALLER DE CAPACITACIÓN: IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO

Modalidad: Presencial

PRIMERA SESIÓN	
Ponentes: Dayanna Madeleyne Jaramillo Lapo y Karla Nahomy Martínez Romero.	
Tema: El Juego como Estrategia Didáctica	
Objetivos: Definir el concepto de juego y sus características a través de una capacitación a los docentes de educación inicial para su aplicación en la práctica educativa.	
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">• Definición del Juego• Características del Juego• Beneficios del Juego	
Recursos: <ul style="list-style-type: none">• Laptop.• Diapositivas.• Parlante.• Proyector.• Hoja para mapa mental.	
Actividades: <p>Fase de Inicio (30 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Apertura del taller: saludo, bienvenido y presentación• Indicaciones generales• Realización de dinámica rompe hielo "El mapa de experiencias"	
<p>Fase de Desarrollo (90 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Explicación acerca de la definición del juego• Presentación de diapositivas acerca de las características del juego• Análisis y explicación sobre los beneficios que ofrece el juego a los niños en educación inicial en las siguientes áreas:<ul style="list-style-type: none">➤ Desarrollo cognitivo➤ Desarrollo emocional➤ Desarrollo social➤ Desarrollo físico y motor	
RECESO (15 minutos)	
<p>Fase de Cierre (60 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Realización de un esquema mental acerca de lo que les pareció más relevante acerca del juego.• Análisis y socialización.	

TALLER DE CAPACITACIÓN: IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO

Modalidad: Presencial

SEGUNDA SESIÓN
Ponentes: Dayanna Madeleyne Jaramillo Lapo y Karla Nahomi Martínez Romero.
Tema: Teorías que hablan del Juego.
Objetivo: Socializar las teorías más representativas del juego en la primera infancia, mediante la representación de material visual para el reconocimiento de su importancia.
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">• Teorías que fundamenten la importancia de la utilización del juego• Teoría de Lev Vigotsky• Teoría de Friedrich Froebel
Recursos: <ul style="list-style-type: none">• Laptop• Diapositivas• Parlante• Proyector• Trípticos• Crucigrama
Actividades: <p>Fase de Inicio (30 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Saludo y bienvenida• Dinámica "Ruleta preguntona"• Diálogo
<p>Fase de Desarrollo (90 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentación de diapositivas• Explicación sobre autores que dejaron su huella.• Exposición de la teoría de la Teoría de Lev Vigotsky• Exposición de la Teoría de Friedrich Froebel• Exposición sobre la Teoría de Jean Piaget.• Exposición sobre la Teoría de María Montessori• Exposición sobre la Teoría de Frederick Froebel:• Exposición sobre la Teoría de Erik Erikson:• Exposición sobre la Teoría de Howard Gardner
RECESO (15 minutos)
<p>Fase de Cierre (60 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Entrega de un tríptico sobre las teorías• Análisis y conclusiones.• Actividad fina: Completar un crucigrama.

TALLER DE CAPACITACIÓN: IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO

Modalidad: Presencial

TERCERA SESIÓN	
Ponentes: Dayanna Madeleyne Jaramillo Lapo y Karla Nahomi Martínez Romero.	
Tema: El juego simbólico y su impacto	
Objetivos: Analizar el juego simbólico y como este promueve el desarrollo del lenguaje, la imaginación y las habilidades sociales mediante la presentación de material visual para una mejor comprensión.	
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">• EL juego simbólico.• Desarrollo del lenguaje y la imaginación.• Desarrollo de habilidades sociales.	
Recursos: <ul style="list-style-type: none">• Laptop• Diapositivas• Parlante• Proyector	
Actividades: Fase de Inicio (30 minutos) <ul style="list-style-type: none">• Saludo y bienvenida• Dinámica rompe hielo “La telaraña de conexiones”	
Fase de Desarrollo (90 minutos) <ul style="list-style-type: none">• Presentación de diapositivas• Introducción sobre el juego simbólico• Exposición sobre el impacto del juego en el desarrollo del lenguaje y la imaginación.• Explicación breve acerca del juego como herramienta de resolución de conflictos y el desarrollo de habilidades sociales.	
RECESO (15 minutos)	
Fase de Cierre(60minutos) Reflexión sobre el juego simbólico y su impacto en el aula. Observar y anotar ejemplos de juego simbólico que ha realizado en su clase.	

TALLER DE CAPACITACIÓN: IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO

Modalidad: Presencial

CUARTA SESIÓN	
Ponentes: Dayanna Madeleyne Jaramillo Lapo y Karla Nahomi Martínez Romero.	
Tema: El Juego y las Emociones en la Educación Inicial	
Objetivos: Contrastar cómo el juego ayuda a los niños a gestionar sus emociones y desarrollar habilidades socioemocionales.	
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">• El juego como herramienta para la expresión y gestión de emociones.• Juegos que promueven la empatía, la resolución de conflictos y el autocontrol.• Cómo los docentes pueden guiar a los niños en el uso del juego para el manejo emocional.	
Recursos: <ul style="list-style-type: none">• Laptop• Diapositivas• Parlante• Proyector• Videos sobre juegos que favorecen el desarrollo socioemocional.• Juegos de rol, actividades de dramatización y juegos cooperativos.	
Actividades: <p>Fase de Inicio (30 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Saludo y bienvenida• Presentación de diapositivas• Dinámica “Palabras Mágicas”	
<p>Fase de Desarrollo (90 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Introducción sobre la relación del juego con las emociones.• Juego de roles: Los docentes actúan en parejas representando situaciones emocionales comunes en niños (por ejemplo, conflicto con un compañero, compartir un juguete, etc.).• Reflexión: Discusión sobre las emociones que se experimentaron durante el juego de roles y cómo estas se pueden trabajar con los niños.	
RECESO (15 minutos)	
<p>Fase de Cierre (60 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Diseño de un juego emocional: Los docentes crean una actividad lúdica que ayude a los niños a gestionar sus emociones.• Puesta en común: Presentación de las actividades creadas y debate sobre su efectividad en el aula.	

TALLER DE CAPACITACIÓN: IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO

Modalidad: Presencial

QUINTA SESIÓN

Ponentes: Dayanna Madeleyne Jaramillo Lapo y Karla Nahomi Martínez Romero.

Tema: Juegos Cooperativos y desarrollo de habilidades sociales.

Objetivos: Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación mediante la aplicación de juegos cooperativos en niños de la primera infancia.

Contenidos:

- Introducción a los juegos cooperativos.
- Beneficios de los juegos cooperativos.
- Estrategias para implementar juegos cooperativos.

Recursos:

- Laptop
- Diapositivas
- Parlante
- Proyector
- Videos sobre juegos cooperativos.

Actividades:

Fase de Inicio (30 minutos)

- Saludos y bienvenida
- Dinámica "Encerrados"
- Cada pista los llevará a la siguiente, y deben trabajar juntos para resolver los problemas.

Fase de Desarrollo (90 minutos)

- Presentación de diapositivas
- Introducción acerca los juegos cooperativos que ayudan a la socialización,
- Presentación teórica.
- Definición de juegos cooperativos.
- Beneficios: Favorecen la empatía, la resolución de conflictos, la comunicación efectiva, y el sentido de comunidad.

RECESO (15 minutos)

Fase de Cierre (60 minutos)

- **Ejemplos prácticos** como:
- **La telaraña humana:** Los participantes se colocan en círculo y se dan la mano con alguien al azar, formando una "telaraña" de hilos entrelazados. El objetivo es deshacer la telaraña sin soltar las manos.

TALLER DE CAPACITACIÓN: IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO

Modalidad: Presencial

SEXTA SESIÓN

Pontes: Dayanna Madeleyne Jaramillo Lapo y Karla Nahomi Martínez Romero.

Tema: El rol del educador en el juego

Objetivo: Comprender el rol fundamental del educador en el contexto del juego, para el reconocimiento de su importancia y de cómo se puede enriquecer la experiencia lúdica sin interrumpir la creatividad de los niños.

Contenidos:

- Introducción al rol del educador en el juego
- El educador como observador
- El educador como guía del juego
- Tipos de intervención del educador durante el juego

Recursos:

- Laptop
- Diapositivas
- Parlante
- Proyector
-

Actividades:

Fase de Inicio (30 minutos)

- Saludo y bienvenida
- Retroalimentación breve de lo aprendido el día anterior

Fase de Desarrollo (90 minutos)

- Breve exposición sobre el rol del educador en el juego, destacando los siguientes puntos:
 - El educador como facilitador del juego
 - El educador como observador
 - El educador como guía
- **Preguntas y respuestas** "¿Cómo creen que su intervención influye en el juego de los niños?" anotar las respuestas en un papelote y luego socializar.

RECESO (15 minutos)

Fase de Cierre (60 minutos)

Diseño de espacio lúdico: los participantes se dividen en grupos pequeños y deben diseñar un espacio de aula ideal para el juego, tener en cuenta:

La disposición de los materiales, la seguridad del espacio.

- **Presentación y discusión:** Cada grupo presenta su diseño y el resto de los participantes brinda sugerencias para mejorarlo.

TALLER DE CAPACITACIÓN: IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO

Modalidad: Presencial

SEPTIMA SESIÓN

Ponentes: Dayanna Madeleyne Jaramillo Lapo y Karla Nahomi Martínez Romero.

Tema: El Juego como Estrategia para el Desarrollo del Lenguaje

Objetivo: Determinar cómo el juego puede ser una herramienta efectiva para el desarrollo del lenguaje y la comunicación en los niños.

Contenidos:

- El desarrollo del lenguaje en la infancia.
- Juegos que promueven la adquisición de vocabulario, la comprensión y la expresión oral.

Recursos:

- Laptop
- Diapositivas
- Parlante
- Proyector

Actividades:

Fase de Inicio (30 minutos)

- Saludo y bienvenida
- Dinámica "Cuentos en cadena":
- Los participantes se sientan en círculo. El facilitador comienza una historia con una frase inicial, y cada participante añade una frase para continuar la historia.

Fase de Desarrollo (90 minutos)

- Presentación de diapositivas
- Charla teórica sobre la importancia del juego en el desarrollo del lenguaje como:
- Juego simbólico
- Interacción social
- Desarrollo de la comprensión lingüística
- Juego en grupo
- Se presenta información sobre cómo el juego estimula la comunicación en los niños.

RECESO (15 minutos)

Cierre (60 minutos)

- **Juego de Roles:** Se divide a los participantes en grupos pequeños. Cada grupo debe representar una situación cotidiana, deben crear diálogos.

Reflexión grupal:

- Discusión sobre cómo se puede aplicar este tipo de juegos en el aula para fomentar el desarrollo del lenguaje en los niños.

TALLER DE CAPACITACIÓN: IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO

Modalidad: Presencial

OCTAVA SESIÓN	
Ponentes: Dayanna Madeleyne Jaramillo Lapo y Karla Nahomi Martínez Romero.	
Tema: El Juego y la Resiliencia Infantil	
Objetivos: Fomentar la resiliencia en los niños a través del juego, enseñándoles a enfrentar desafíos de manera positiva.	
Contenidos: ¿Qué es la resiliencia infantil? Juegos que favorecen la resiliencia y la superación de dificultades.	
Recursos: <ul style="list-style-type: none">• Laptop• Diapositivas• Parlante• Proyector• Videos sobre juegos cooperativos.	
Actividades: Fase de Inicio (30 minutos) <ul style="list-style-type: none">• Saludo y bienvenida• Presentación de diapositivas• Dinámica "Obstáculo emocional": Los participantes se dividen en grupos cada uno recibe un conjunto de desafíos que deben superar de forma. Al final, los grupos discuten cómo se sintieron durante el reto y cómo lo resolvieron.	
Fase de Desarrollo (90 minutos) <ul style="list-style-type: none">• Presentación de diapositivas• Charla sobre la resiliencia y su importancia en el desarrollo emocional.• Beneficios sobre el juego para la resiliencia infantil.• Diálogo	
RECESO (15 minutos)	
Cierre (60 minutos) Reflexión grupal. <ul style="list-style-type: none">• Debate sobre cómo los juegos pueden enseñar a los niños a ser más resilientes ante las adversidades y cómo los educadores pueden aplicar estos principios en su práctica diaria.	

TALLER DE CAPACITACIÓN: IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO

Modalidad: Presencial

NOVENA SESIÓN	
Ponentes: Dayanna Madeleyne Jaramillo Lapo y Karla Nahomi Martínez Romero.	
Tema: Evaluación del Impacto del Juego en el Aprendizaje y Desarrollo Infantil	
Objetivos: Proporcionar a los educadores herramientas para evaluar el impacto del juego en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, permitiéndoles ajustar sus estrategias pedagógicas para mejorar el aprendizaje y la participación.	
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">• Métodos de evaluación del impacto del juego en el desarrollo infantil.• Técnicas para observar, registrar y analizar el progreso de los niños a través del juego.• Estrategias para hacer ajustes en las actividades lúdicas según las observaciones realizadas.	
Recursos: <ul style="list-style-type: none">• Laptop• Diapositivas• Parlante• Proyector• Video	
Actividades: <p>Fase de inicio (30 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Saludo y bienvenida• Presentación de diapositivas• Dinámica "Evaluando el impacto del juego":• Los participantes observarán un video de una actividad lúdica en el aula, después de la observación, deben identificar diferentes aspectos del desarrollo infantil (social, emocional, cognitivo) que se pueden observar en los niños durante el juego.	
<p>Fase de desarrollo (90 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Charla teórica sobre la evaluación en el juego• El facilitador proporciona una explicación detallada sobre cómo observar y evaluar a los niños durante el juego.	
RECESO (15 minutos)	
<p>Cierre (60 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Actividad "El registro de observación":• En grupos pequeños, cada participante debe observar a un niño o grupo de niños durante una actividad de juego y registrar sus observaciones en una plantilla estructurada (puede incluir preguntas como: ¿Cómo interactúa el niño con otros? ¿Qué habilidades cognitivas o sociales está demostrando? ¿Está resolviendo problemas de forma creativa?).• Reflexión en grupos: Después de realizar la observación y registrar sus hallazgos, los grupos se reúnen para discutir sus observaciones. Cada grupo debe identificar patrones en el comportamiento	

TALLER DE CAPACITACIÓN: IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO

Modalidad: Presencial

DÉCIMA SESIÓN	
Ponentes: Dayanna Madeleyne Jaramillo Lapo y Karla Nahomi Martínez Romero.	
Modalidad: Presencial	
Tema: Reflexión y evaluación final.	
Objetivo: Reflexionar sobre lo aprendido en el taller y evaluar cómo se puede aplicar el juego como estrategia didáctica en el aula.	
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">• Reflexión general sobre el taller• Evaluación del impacto del juego en el aprendizaje• Planificación y aplicación de lo aprendido• Cierre del taller y entrega de materiales	
Recursos: <ul style="list-style-type: none">• Laptop• Diapositivas• Parlante• Proyector• Material como hojas y marcadores.	
Actividades: Fase de Inicio (30 minutos) <ul style="list-style-type: none">• Saludo y bienvenida• Presentación de diapositivas• Reflexión general sobre todo el taller que han recibido durante estos 10 días.• Actividad: Dinámica inicial: "El Mapa de Aprendizajes"	
Fase de desarrollo (90 minutos) <ul style="list-style-type: none">• Planificación y aplicación de lo aprendido• Los participantes diseñan un plan para implementar lo aprendido en su aula. Actividad práctica: <ul style="list-style-type: none">• Elaborar una lista de actividades basadas en el juego que puedan aplicar en clases y como las desarrollarían.	
RECESO (15 minutos)	
Cierre (60 minutos) <ul style="list-style-type: none">• Evaluación final del taller: Los participantes completan una breve encuesta de evaluación para dar retroalimentación sobre los aspectos más útiles y las áreas de mejora del taller.• Entrega de certificados de haber asistido a el taller de capacitación acerca de "La Importancia de la Aplicación del Juego"	

3.2 Fase de socialización.

Se organizará la propuesta en la institución educativa en donde se realizó la investigación, para lo cual se invitará a las 2 docentes de educación inicial de la institución educativa y al señor director, en la primera sesión se compartirá la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica en la primera infancia; en la segunda sesión se proporcionará ejemplos de algunas teorías.

La tercera, cuarta y quinta sesión corresponderán a la conceptualización de algunos de los tipos de juego, la sexta proporciona contenido acerca del rol que tiene el educador dentro de la ejecución de estas actividades, la séptima se centra en el concepto de juego como estrategia didáctica y cómo influye en el desarrollo del lenguaje, por otro lado la octava sesión es sobre enseñar la resiliencia mediante el uso del juego, en la novena sesión se abordarán pautas para que la docente pueda evaluar cómo influye el juego en el aprendizaje y desarrollo infantil, como décima y última sesión es la reflexión y evaluación final de lo que se aprendió del taller.

Todo esto con la finalidad de socializar la propuesta, se entregará un instrumento para evaluar, la duración del taller el cual será de 10 días y cada día tendrá una duración de 3 horas, esta guía de valoración será mediante una lista de cotejo.

Tabla 37 Evaluación del taller

Evaluación del taller de Capacitación						
N°	Indicador	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	Las temáticas desarrolladas estuvieron acordes con los objetivos presentados en cada sesión.					
2	Se abordaron todas las temáticas correspondientes a cada sesión.					
3	Las explicaciones fueron claras y pertinentes.					
4	La organización del tiempo para el desarrollo de las actividades fue adecuada.					
5	Se proporcionó una amplia gama de ejemplos que permitieran una mejor comprensión de las temáticas					
6	Hubo una interacción permanente con el auditorio promoviendo la participación activa.					
7	El material presentado mediante diapositivas e infografías fue novedoso y llamativo.					
8	Se utilizó gran variedad de recursos materiales y didácticos.					
9	Las temáticas abordadas en el taller contribuirán al mejoramiento de la praxis educativa.					

3.5 Recursos logísticos.

El taller de capacitación dirigido a los docentes es un nivel inicial 2 para socializar la importancia del juego como estrategia didáctica como metodología que contribuye el desarrollo de las habilidades sociales en los niños ejemplificado actividades que faciliten su comprensión y aplicación precisó de múltiples recursos utilizados a lo largo del taller acorde a las necesidades específicas de cada sesión mismos que se detallan a continuación.

Tabla 38 Recursos Logísticos

RECURSOS	
Recursos tecnológicos:	Laptop, parlantes, proyector e internet.
Recursos humanos:	Docentes, estudiantes investigadores.
Recursos financieros	Papelería
Materiales digitales:	Diapositivas, videos e imágenes.

CAPÍTULO IV

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

La factibilidad, dentro de un proyecto de investigación, puede definirse como la posibilidad para alcanzar el objetivo propuesto, examinando que los recursos tangibles e intangibles, contribuyan al logro del desarrollo del proyecto de forma segura, eficiente y efectiva (Burdiles et al., 2019). Es decir, la importancia de la factibilidad radica en que, permite verificar que se disponga de todos los elementos necesarios, en todas sus dimensiones, para poner en marcha la propuesta dada.

En tal sentido, para la valoración de la factibilidad del taller de capacitación dirigido a docentes de educación inicial acerca de la Importancia del Juego se analizará las dimensiones: técnica, económica, social y ambiental, estableciendo los elementos que se han utilizado en cada una, mismas que permitirán determinar la viabilidad de la propuesta, para ponerla en práctica.

4.1 Análisis de la dimensión técnica

Dentro de la dimensión técnica se analiza la importancia de la didáctica con sus diferentes estrategias dentro de la elaboración y puesta en marcha de un proyecto. En el caso de la presente, las estrategias didácticas han sido fundamentales debido a que, se ha hecho uso de diversos recursos técnicos y programas tecnológicos. En primera instancia se ha requerido de internet y computadora, elementos que han sido imprescindibles en todo el proceso de elaboración de la propuesta, desde las fases iniciales hasta su difusión en el auditorio seleccionado.

En segundo lugar, se recurrió a bases de datos tales como: Scielo, Dialnet y Redalyc, para la búsqueda de artículos científicos que sustenten la fundamentación teórica y actividades que evidencien la aplicación del juego en el ámbito educativo, de educación inicial. Finalmente,

en la creación del material visual; diapositivas, infografías y videos a presentar en el desarrollo del taller de capacitación se hizo uso de los programas: Canva, de forma que resulte más interactiva.

4.2 Análisis de la dimensión económica

La puesta en práctica de la propuesta implica gastos financieros, por tal razón es imprescindible analizar la dimensión a nivel económico para determinar que la ejecución de la propuesta sea monetariamente accesible, se ha enlistado los materiales necesarios que se utilizarían en cada una de las sesiones del taller de capacitación, teniendo en cuenta aquello se ha calculado la estimación del presupuesto requerido para el taller “ La importancia del juego”, el costo total de la misma será subvencionado por las autoras del proyecto.

A continuación, se desglosa los materiales utilizados, con su valor correspondiente y el costo total a invertir en el taller de capacitación.

Tabla 39 Análisis de la dimensión económica

Materiales	Valor
Laptop	Propiedad
Internet	\$25
Proyector	\$40
Parlante	\$20
Extensión	\$5
Mouse	\$5
Refrigerio de clausura	\$70
Total	\$165

4.3 Análisis de la dimensión social

Cada proyecto implica un cambio sea positivo o negativo en el presente caso la aplicación del taller de capacitación acerca de la importancia del juego como estrategia didáctica beneficiará a toda la comunidad educativa y a largo plazo también contribuirán a la sociedad.

En este sentido el juego permite fortalecer el desarrollo cognitivo, físico, ayuda a mejorar la socialización, la expresión emocional, la imaginación y la creatividad, además de la resolución de problemas por lo tanto se puede afirmar que con la propuesta planteada en el presente proyecto se contribuye a enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje base para su desarrollo integral.

4.4 Análisis de la dimensión ambiental

Se pretende analizar los efectos ambientales tanto positivos como negativos que podrían generar la puesta en marcha de este proyecto en tal sentido se ha podido determinar que el desarrollo de la presente investigación no tendrá ningún impacto al medio ambiente debido a que se hará uso de medios digitales como: proyector, laptop, parlantes y el uso de materiales reciclables que son accesibles y fácilmente renovables, como materiales didácticos reciclables (cartón, papel, y otros elementos naturales), por lo tanto el trabajo no producirá ninguna afectación al ecosistema dando como resultado la factibilidad en esta sección. Esta dimensión ambiental resalta la factibilidad de llevar a cabo el proyecto sin impactos adversos al medio ambiente, promoviendo la sostenibilidad y el respeto por la naturaleza como valores clave en la educación inicial.

CONCLUSIONES

Luego de la búsqueda de teoría pertinente y de la aplicación de los instrumentos planteados, la investigación respecto a la importancia del juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años, favoreciendo el conocimiento de las innovaciones curriculares actuales, se ha concluido lo siguiente:

- El juego resulta importante para el desarrollo integral del niño, la aplicación de este genera grandes cambios en las instituciones educativas y por ende en la vida de cada uno de los niños, ya que en los primeros años de vida es en donde se debe fortalecer sus habilidades y que mejor si lo hacemos de una manera dinámica.
- El juego como estrategia didáctica es poco conocido por parte de la comunidad educativa, por lo tanto, no es utilizada en los salones de clases; en este sentido, se realizó una búsqueda bibliográfica, donde se fundamentó la teoría desde la neurociencia como parte importante del proceso de aprendizaje de los niños.
- Durante el desarrollo de la presente indagación se pudo relacionar el juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años, a través del análisis comparativo de este currículo, mediante instrumentos tales como: guías de observación y entrevista, cuyos resultados han permitido evidenciar que las aplicaciones de estrategias didácticas basadas en el juego son óptimas para el proceso de aprendizaje en los niños de la primera infancia.
- Esta investigación resalta la importancia de seguir explorando e implementando métodos que integren el juego de manera efectiva en el currículo educativo para esta franja de edad, optimizando los resultados educativos y promoviendo un aprendizaje significativo y duradero.

RECOMENDACIONES

- Recibir charlas o capacitaciones para donde se brinde la información necesaria para generar en el niño un aprendizaje significativo y promover el desarrollo integral del niño mediante la ejecución de diferentes actividades.
- Realizar investigaciones de teorías actuales que permitan innovar el proceso de enseñanza aprendizaje para favorecer la práctica educativa y la creación de ambientes agradables para fortalecer las habilidades sociales en los infantes de este subnivel.
- Aplicar las actividades propuestas basadas en el juego como estrategia didáctica en el aula de clases, buscando así promover en los niños una mejor interacción con sus compañeros y docentes, considerando que el aprendizaje dinámico y agradable capta la atención de los niños, crea relaciones más cercanas y empáticas, que motivan a la participación social.
- Brindar por parte de las autoridades seminarios de capacitación para docentes en todas las instituciones educativas, para que los educadores puedan reconocer este enfoque como una innovación curricular beneficiosa que promueve el desarrollo integral de los niños.

REFERENCIAS

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209-213. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-209.pdf>
- Arnés, V y Zabaleta, V. (2022). Lectura y juego en la educación primaria: una revisión narrativa. *Revista de Educación* (26), 145-169. https://fh.mdip.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/6114/6156
- Alomá, M et al (2022). Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo. *Mendive. Revista de Educación*, 20(4), 1353-1368. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3128>
- Angulo, H et al (2020). Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades lúdicas en el nivel preescolar. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 45-54. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6808390>
- Barba, J et al (2022). Desarrollo del pensamiento lógico a través de juegos didácticos en la educación básica elemental. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(4), 513-520. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n4/2218-3620-rus-14-04-513.pdf>
- Calderón, Y et al (2023). Juegos tradicionales para las diferentes partes de las clases de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 8(2), 224-239. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2023.v8.no2.006>
- Carvajal, P. et al (2023). El juego de roles: Estrategia didáctica en el desarrollo de valores en el nivel inicial. *Revista multidisciplinaria de desarrollo agropecuario, tecnológico, empresarial y humanista*, 5(3), 1-6. <https://dateh.es/index.php/main/article/view/215>
- Castillo, I y Sandoval, C. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 1-9. <https://doi.org/https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>
- Cedeño, E y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 77-93. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.6812330>

- Chisag, M et al (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 66-81. <https://doi.org/https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>
- Coveña, M y Ávila, J. (2023). Estrategia didáctica para el desarrollo de la interacción social en niños de 4 y 5 años de edad. *MQRInvestigar*, 7(3), 490-508. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.490-508>
- Cruz, A y Vaca, M. (2023). Role-play as a didactic strategy enhancing the speaking skills in High-School students. *Revista Kronos*, 4(2), 21-34. <https://doi.org/https://doi.org/10.29166/kronos.v4i2.4997>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Chica, N. (2023). Estrategias activas y participativas como herramientas potenciadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. *CIENCIAMATRIA. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 9(17), 71-85. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i17.1124>
- Correa, D. y Pérez, F. (2022). Los modelos pedagógicos: trayectos históricos. *Debates por la historia*, 10(2), 125-154. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v10i2.860>
- Escobar, R y del Cisne, V. (2019). Los juegos didácticos utilizados por los docentes y el aprendizaje de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad del centro de educación inicial Dirigentes del Futuro de la parroquia Malacatos, período lectivo 2013-2014. Lineamientos alternativos. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/14676/1/TESIS%20VIVIANA%20DEL%20CISNE%20RIOFRIO%20%20ESCOBAR.pdf>
- García, F. (2021). Juego, Plasticidad cerebral y habilidades cognitivas. *Revista Salud y Bienestar Colectivo*, 5(1), 90-104. <https://revistasaludybienestarcolectivo.com/index.php/resbic/article/view/124/131>
- Gallego, A et al (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Grupo de investigación "Universidad Católica" Medellín- Colombia*. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982.pdf>

- Guerrero, E et al (2023). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Revista InveCom*, 3(2), 1-15. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8146776>
- González, C. (2023). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 52(1), 299-319. <https://doi.org/https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>
- González, X et al (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 51(2), 233-270. <https://doi.org/https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.2.375>
- Guío, F. (2022). El juego motor para la enseñanza y aprendizaje de las competencias de la educación física. *Retos*, 45, 1119-1126. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v45i0.90023>
- Herrera, C y Villafuerte, C. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(28), 758-772. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552>
- Hernández, R y Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.
- La Madrid et al (2023). Identificación de los tipos de estrategias de aprendizaje en la enseñanza en el nivel primario. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1129 - 1138. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.577>
- Londoño, L y Rojas, M. (2021). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493 - 512. <https://doi.org/https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- López, K y Cardenasso, V(2022). Enfoques pedagógicos y estrategias didácticas en educación de personas jóvenes y adultas. *Revista Realidad Educativa*, 2(2), 122-154. <https://doi.org/10.38123/rre.v2i2.241>
- Luna, M et al (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Conrado*, 16(75), 209-217. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-209.pdf>
- Martínez, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 227-229. <https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v21n83/1139-7632-pap-21-83-227.pdf>

- Martínez, L et al (2022). El juego, estrategia pedagógica en la enseñanza de la programación y elaboración de algoritmos. *RIDE Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 13(25), 1-21. <https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1267>
- Manrique. Z et al (2021). El juego como estrategia como estrategia didáctica para el desarrollo motor. *Revista Ciencia Latina*. 5 (4). <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/668-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2543-1-10-20210805.pdf>
- Mendoza, R. (2023). Sobre el juego y la creatividad en la educación: una revisión sistemática 2017-2022. *Roca. Revista Científico-Educacional de la Provincia Granma*, 20(1), 263-282. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/4300/10342>
- Mesén, L. (2019). Teorías de aprendizaje y su relación en la educación ambiental costarricense. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 187-202. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.8>
- Miranda, M et al Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7274-7288. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5867
- Moreira, L, y Lescay, D. (2022). Estrategia didáctica con el uso de títeres para el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. *Varona. Revista Científico Metodológica*(75), 1-18. <http://scielo.sld.cu/pdf/vrcm/n75/1992-8238-vrcm-75-e1742.pdf>
- Morales, R (2023). El juego como estrategia didáctica para Mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 205 sol radiante del distrito de aguas verdes 2020. *REPOSITORIO ULADECH*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/36399>
- Narváez, E, y Fárez, E. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *EPISTEME KOINONIA*, 5(10), 78–100. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877>
- Peláez, A et al (2013). La entrevista. *Universidad autónoma de México. [En línea]. [Online]. [cited 2012 septiembre 30. Disponible en: http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/E*.

- Puig, M et al (2020). Experimentando con los sentidos: un rincón de ciencias en Educación Infantil. *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales* (39), 117-134. <https://doi.org/https://doi.org/10.7203/dces.39.16893>
- Pamplona, J et al (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: Una mirada al aprendizaje escolar. *Revista Eleuthera*, 21, 13-33. <https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>
- Peredo, R. (2019). Orientaciones epistemológicas vigotskianas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil. *Revista de Investigación Psicológica*(21), 89-106. http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n21/n21_a07.pdf
- Piedad, Z et al (2019). Los ambientes de aprendizaje en la educación inicial y su influencia en el desarrollo socio-afectivo de los niños. *Opuntia Brava*, 11(2), 201-210. <https://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/912>
- Quiroz, E et al (2023). Estrategias cognitivas, metacognitivas y afectivas para el aprendizaje autorregulado. *Polo del conocimiento*, 8(6), 995-1017. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i6>
- Ronquillo, G et al (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. *Journal of Science and Research*, 8(3), 256-273. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10420471>
- Ramos, N. (2022). El desarrollo sensorial en la etapa de infantil a través de la educación artística. *DEDiCA Revista de Educação e Humanidades* (20), 51-72. <https://doi.org/http://doi.org/10.30827/dreh.vi20.22531>
- Ribeiro, S., y Teberosky, A. (2023). Decir palabras al revés: Juego de palabras y adquisición del lenguaje en niñas(os) preescolares brasileños. *Revista mexicana de investigación educativa*, 28(98), 703-728. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v28n98/1405-6666-rmie-28-98-703.pdf>
- Rodríguez, A et al (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria. *MENTOR Revista de investigación educativa y deportiva*, 2, 739-760. <https://doi.org/https://doi.org/10.56200/mried.v2iEspecial.6468>
- Rincón, L et al (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. Franz Tamayo - Revista De Educación, 5(14), 9-28. <https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>

- Saltos, Z., y Búcara, C. (2024). Estrategia lúdica para estimular el desarrollo socioafectivo en los niños del subnivel inicial II. *Maestro y Sociedad*, 21(2), 569-582. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6402>
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312. <https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v21n83/1139-7632-pap-21-83-307.pdf>
- Simbaña, M et al (2022). El juego: una mirada desde los diferentes autores. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(6-2), 145-156. <https://doi.org/https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148>
- Salazar, M, y Loor, L. (2022). Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 1180-1191. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2635>
- Tipán, P et al (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos ESPE*, 6(3), 69-78. <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/1820>
- Torres, M et al (2019). Métodos de recolección de datos para una investigación. <http://148.202.167.116:8080/jspui/bitstream/123456789/2817/1/M%c3%a9todos%20de%20recolecci%c3%b3n%20de%20datos%20para%20una%20investigaci%c3%b3n.pdf>
- Tiana, S y Medina, P. (2023). Estrategia didáctica sistémica con e-actividades en el desarrollo de la evaluación formativa. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27), 153 - 174. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.504>
- Zambrano, M et al (2023). Estrategia didáctica sustentada en el aprendizaje basado en proyectos para estimular la participación activa estudiantil. *Revista Cubana de Educación Superior*, 42(1), 1-17. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v42n1/0257-4314-rces-42-01-21.pdf>
- Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 69-76. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010&lng=es&nrm=iso

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia

Problemas	Objetivos	Variable
Problema General	Objetivo General	Variable independiente
¿Cómo se puede utilizar el juego como estrategia didáctica para niños de educación inicial de 3 a 4 años facilitando su aprendizaje y desarrollo integral?	Determinar la importancia del juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años para el desarrollo integral de los niños en la escuela “Cleopatra Fernández de Castillo” 2024.	El juego
Problemas específicos	Objetivos específicos	Variable dependiente
¿En qué medida repercute la aplicación de un buen juego dentro y fuera del aula de clases de los niños de educación inicial de 3 a 4 años en la escuela fiscal Cleopatra Fernández de Castillo?	Fundamentar la teoría del juego para niños de educación inicial de 3 a 4 años. Establecer los fundamentos de estrategias didácticas para el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial.	Estrategias didácticas
¿Cuánta importancia tiene la aplicación del juego como una estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años?	Diseñar un taller de capacitación a los docentes del subnivel 2 a través de actividades que fundamenten al juego como estrategia didáctica.	
¿Cómo influye la ausencia de la variedad de juegos en el desarrollo integral de niños de 3 a 4 años?		

Anexo 2. Operacionalización de las variables

Tema: El juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 4 años					
Definición conceptual	Definición Operacionalización	Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnicas
<p>El Juego Es necesario para la estimulación del niño desde el nacimiento, facilitando su crecimiento y evolución. A través del juego, los niños pueden expresar sus emociones y resolver conflictos, asumiendo diferentes roles, (Calderón et al., 2023). En este sentido, se destaca cómo el juego proporciona un espacio seguro y significativo para que los niños gestionen sus emociones y comprendan mejor su entorno. Con el juego fortaleceremos el</p>	<p>El Juego Para su Pre-operacionalización se definen las 3 dimensiones de la variable que son: Definición del juego, Clasificación de juegos y características más relevantes del juego y los beneficios del juego</p>	<p>El Juego</p>	<p>Aproximación al concepto de juego</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Definición • Importancia 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guía de observación ➤ Cuestionario con preguntas cerradas
			<p>Clasificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de roles • Juegos motores • Juegos propios para los sentidos • Juegos para el pensamiento lógico • Juegos socioafectivos 	
			<p>Características del juego</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad natural. • Es fuente de relación con los demás. • Sus reglas se reflejan en el juego. • Medio de aprendizaje. 	

desarrollo integral del niño.

		Beneficios del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo físico • Desarrollo Socioemocional • Desarrollo emocional • Desarrollo cognitivo • Desarrollo del lenguaje. Reducción del estrés • Creatividad 	
<p>Estrategias didácticas Las estrategias didácticas constituyen un conjunto de técnicas y modelos educativos diseñados para optimizar la organización lógica de la información, facilitando la percepción de conceptos innovadores y el reconocimiento claro de los objetivos de la clase. Estas</p>	<p>Estrategias didácticas Para su Preoperacionalización se definen las 4 dimensiones de la variable que son: Conceptualización de la variable, tipos de estrategias didácticas, teorías y enfoques de las estrategias didácticas y estrategias para integrar el juego en el aula.</p>	Conceptualización de la variable	<ul style="list-style-type: none"> • Definición • Importancia 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guía de observación ➤ Cuestionario con preguntas cerradas
	Estrategias didácticas	Tipos de estrategias didácticas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Estrategias didácticas cognitivas ➤ Estrategias didácticas metacognitivas ➤ Estrategias didácticas socioafectivas. 	
		Teorías y enfoques de las estrategias didácticas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Enfoque conductista ➤ Enfoque constructivista ➤ Enfoque sociocultural ➤ Enfoque cognitivo 	

estrategias no solo ayudan a los estudiantes a entender y resolver actividades, sino que también les proporcionan la capacidad de aplicar estos procesos de manera independiente en ejercicios similares futuros, promoviendo así el logro de aprendizajes significativos (Salazar y Loor, 2022). En otras palabras, las estrategias didácticas actúan como herramientas que estructuran el aprendizaje de manera que los alumnos puedan internalizar y reutilizar los conocimientos adquiridos de forma autónoma.

Estrategias para integrar el juego en el aula

- Planificación de actividades lúdicas
- Creación de ambientes de aprendizaje lúdico
- Evaluación de las actividades lúdicas

Anexo 3. Portadas de trabajos utilizados

Anexo 3. Portadas de trabajos utilizados



The image shows the cover of a thesis. On the left, there is a vertical bar with the colors of the Ecuadorian flag (green, white, red) and the year 1859. To the right of this bar is the logo of the Universidad Nacional de Loja, which features a circular emblem with a figure and the year 1859. The main text is centered and reads: UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA, FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN, CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN. Below this is the title: TÍTULO, EL JUEGO PARA FAVORECER EL PROCESO DE ADAPTACIÓN DE LOS NIÑOS DE INICIAL I DE LA UNIDAD EDUCATIVA PADRE JULIÁN LORENTE, DE LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020. The author is Alicia Elizabeth Armijos Guamán, and the director is Lic. Carmen Rocio Muñoz Torres Mg. Sc. The location is LOJA - ECUADOR and the year is 2021. There is a small box with text: 'Trabajo previo a la obtención del Grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia'.

TÍTULO

EL JUEGO PARA FAVORECER EL PROCESO DE ADAPTACIÓN DE LOS NIÑOS DE INICIAL I DE LA UNIDAD EDUCATIVA PADRE JULIÁN LORENTE, DE LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020

Autora:
Alicia Elizabeth Armijos Guamán

Directora:
Lic. Carmen Rocio Muñoz Torres Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

2021

Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

b. RESUMEN

El presente trabajo de investigación, tuvo como objetivo general conocer si el juego favorece el proceso de adaptación en los niños de educación inicial I. Los métodos utilizados fueron: el científico, analítico - sintético y deductivo. Entre los instrumentos aplicados estuvieron: la encuesta dirigida a las docentes y el Test ABAS II, que permitió identificar las conductas adaptativas de los niños. La muestra seleccionada para el estudio fue de 17 niños y 3 docentes. Los resultados obtenidos en el diagnóstico demostraron que existía dificultad en un 82% en el aspecto social y el 89% en autonomía, mientras que en afectividad hay problema en el 59%, donde los niños se encontraron en el nivel nunca, dificultándoseles expresar sus emociones y demostrando que no estaban adaptados al centro. Al ejecutar la propuesta con diferentes tipos de juegos se evidenció que se obtuvieron resultados positivos, determinando que el 70% mejoraron en aspectos relacionados a la socialización, el 82% en autonomía y el 59% en el ámbito afectivo, considerando que el juego utilizado como estrategia metodológica permitió desarrollar en los niños confianza y seguridad en sí mismos, estableciendo relaciones sociales entre compañeros y con la docente y superaron la ansiedad que sentían al separarse de sus padres, favoreciendo de esta manera el proceso de adaptación.

PALABRAS CLAVES: adaptación, autonomía, conductas, juego, socialización.

ABSTRACT

The present research work had as a general objective to know if the play favors the adaptation process in children of initial education I. The methods used were: scientific, analytical - synthetic and deductive. Among the instruments applied were: the survey aimed at teachers and the ABAS II Test, which allowed identifying the adaptive behaviors of children. The sample selected for the study was 17 children and 3 teachers. The results obtained in the diagnosis showed that there was difficulty in 82% in the social aspect and 89% in autonomy, while in affectivity there was a problem in 59%, where the children were never at the level, making it difficult for them to express their emotions, and showing that they were not adapted to the center. When executing the proposal with different types of games, it was evident that positive results were obtained, determining that 70% improved in aspects related to socialization, 82% in autonomy and 59% in the affective field, conc. Used as a methodological strategy, it allowed children to develop confidence and self-confidence, establishing social relationships between peers and with the teacher and overcoming the anxiety they felt when separating from their parents, thus favoring the adaptation process.

KEY WORDS: adaptation, autonomy, behaviors, play, socialization



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y
LA COMUNICACIÓN

NIVEL DE POSTGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL

TÍTULO

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS POR LOS DOCENTES Y
EL APRENDIZAJE DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 a 4 AÑOS DE
EDAD DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DIRIGENTES DEL
FUTURO DE LA PARROQUIA MALACATOS, PERÍODO LECTIVO
2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

Tesis previa a la obtención
del grado en Magister en
Educación Infantil.

AUTORA

Lic. Viviana del Cisne Riofrio Escobar

DIRECTORA

Lic. Zoila Gladys Merino Armijos, Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

2015

b. RESUMEN

La presente investigación hace referencia a **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS POR LOS DOCENTES Y EL APRENDIZAJE DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 a 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DIRIGENTES DEL FUTURO DE LA PARROQUIA MALACATOS, PERÍODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**. Para elaborar la presente investigación se formuló como Objetivo General: **Determinar la utilización de los juegos didácticos para el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos en el período 2013-2014**. La investigación está basada en un diseño no experimental, por lo tanto siguió el camino lógico que permitió problematizar la realidad, para describir la información, verificar y comprobar los objetivos y establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones. Los métodos utilizados fueron el científico, el inductivo, el bibliográfico, el analítico y el estadístico, dentro de las técnicas empleadas fueron la encuesta para las docentes y la guía de observación para las niñas y niños. Se trabajó con una población de 60 niñas/os y 3 maestras. Después de obtener los resultados con la aplicación de los instrumentos mencionados, se llegó a concluir que: Las 3 maestras que representan el 100% consideran que a veces utilizan y aplican diferentes clases de juegos didácticos, y que consideran que estos son importantes durante el proceso de aprendizaje, y que al no utilizarlos en educación, no permite el logro de mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos. De la guía de observación aplicada a las niñas y niños en un mínimo porcentaje del 60% presentaron dificultades al momento del aprendizaje escolar en las diferentes áreas, y en algunas clases demostraron poco interés al momento de realizar las actividades indicadas por las maestras, las mismas que en forma limitada aplicaron de diferentes clases de juegos didácticos como motivación escolar. Por ello se recomienda que: Las maestras del Centro Educativo planifiquen, ejecuten y organicen talleres prácticos de juegos didácticos dirigidos a los niños, aplicando diferentes técnicas y métodos en las actividades de acuerdo a las características de cada juego, y además deben utilizar todo lo necesario en lo relacionado al material didáctico, para la ejecución de las actividades, ya sea dentro del salón de clases o al aire libre para favorecer el proceso de aprendizaje. Además las maestras deben tener especial atención con los niños y niñas, que tienen problemas de aprendizaje, y seguir incentivándolos con la ejecución de los lineamientos alternativos con diferentes clases de juegos que se ha permitido elaborar y proponer.

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO

CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL

Trabajo de titulación previa a la obtención del título de:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:
JUEGO Y SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS
DEL NIVEL INICIAL II

AUTORA:
PAULA DOMÉNICA VIANA GÓMEZ

TUTORA:
SYLVIA TATIANA ROSERO PALACIOS

Quito, julio del 2021

Resumen

La siguiente investigación denominada "Juego y socialización de los niños del nivel inicial II", se realizó en un centro infantil ubicado en Quito, en el que se observó que las educadoras no utilizan el juego para la promoción de los procesos de socialización de los infantes, lo que perjudica el perfeccionamiento de habilidades sociales en el grupo de niños.

El estudio se ha centrado en explorar respuestas a la interrogante ¿cuál es la relación entre juego y procesos de socialización en los niños del subnivel II de educación inicial? Para lo que se utilizó una metodología cualitativa, el apoyo de técnicas como la búsqueda bibliográfica y la observación participante, se utilizaron instrumentos como el cuestionario, diario de campo y entrevistas.

Los principales resaltan que en la experiencia educativa observada no existe una aplicación o uso del juego para la socialización, la docente aunque utiliza ocasionalmente el juego didáctico no llega a recurrir al juego para el fomento de la socialización de los niños por otro lado, ni utiliza las estrategias lúdicas para procesos de enseñanza aprendizaje en lo que prefiere utilizar hojas de trabajo o los libros escolares para las actividades, desaprovechando los espacios y oportunidades de juego para la interacción entre y con los niños. Ante estos resultados se establece como conclusión la necesidad de implementar el juego en la educación infantil para que se promueva la socialización y se fomente las habilidades sociales de los niños.

Palabras Clave: Juego, socialización, niños de 3 y 4 años

INTERNACIONAL

El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz

Zaraida Rocío Manrique Chávez

zmarriquec@unia.edu.pe

Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia

Anthony Rousseau Flores Espinoza

aflorese@unia.edu.pe

Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia

Alejandro Manuel Ecos Espino

aecose@unam.edu.pe

Universidad Nacional de Moquegua

Rosario Mercedes Aguilar Melgarejo

rosario.aguilarm@unb.edu.pe

Universidad Nacional de Huancavelica

Rosa Manrique Chávez

roschi_2911@yahoo.com

Unidad de Gestión Educativa Local

Olga Isabel Carbajal Guerrero

ocarbajal@unia.edu.pe

Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia

Ucayali- Perú

RESUMEN

Esta investigación tuvo como propósito evaluar la influencia que ejerce el juego considerada estrategia didáctica en el desarrollo motor de los niños y niñas pertenecientes a la I. E. I. N° 575 de la localidad de Atalla de la provincia de Huancavelica. Para tal propósito, se recurrió al Test De Desarrollo Motor Grueso (TGMG -2), aplicado a 15 niños y niñas con edades entre 3 y 4 años, antes y después de la ejecución de una estrategia didáctica basada en juegos. Dicho instrumento evalúa el desarrollo relacionado a la habilidad de locomoción y de control de objetos. Los resultados obtenidos muestran que, usando un nivel de significancia de 0,05, la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos mejora de manera significativa el desarrollo motor en relación a las habilidades de locomoción y control de objetos, ubicando a más del 90% de los niños por encima del nivel pobre de desarrollo motor.

Palabras clave: desarrollo motor; juego; estrategia didáctica.

ategia didáctica para mejorar la
resa en niños de 5 años de la
a inicial N°205 Sol Radiante del distrito
020.

En el presente trabajo de tesis, se buscó determinar si los juegos didácticos mejora la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes, para lo cual se ha empleado el diseño pre experimental de un solo grupo con pre y pos prueba, con la intención de medir el grado de influencia de la aplicación de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. La población de estudio que se consideró fueron niños y niñas de la Institución Educativa Pública N°205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes, mientras que la muestra estuvo conformada por 24 niños de 5 años matriculados en el año 2020 en la mencionada institución educativa, los instrumentos empleados para la recolección de los datos fue la lista de cotejo, la misma que ha medido la variable dependiente. El análisis y el procesamiento de los datos demandaron el uso del software estadístico SPSS V22, gracias a la cual han elaborado tablas y figuras estadísticas, así como el cálculo de estadígrafos que han permitido medir la influencia de la variable independiente sobre la dependiente, los resultados registran que en el pre prueba de entrada, el 71% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que en el pos prueba el 62.5% de los niños(as) se ubican en la valoración logro esperado, concluyendo que los resultados obtenidos evidencian que los juegos didácticos mejoran significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.

El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas:
retos maestros de primera infancia*

The game as a pedagogical strategy for teaching of mathematics: Early childhood
master challenges

Adriana María Gallego Henao¹, Enid Daniela Vargas Mesa², Oscar Albero Peláez Henao³,
Leidy Magdali Arroyave Taborda⁴, Leidy Johana Rodrig

Para citar este artículo: Gallego, A. M., Vargas, E. D., Peláez, O. A., Arroy I. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las ma de primera infancia. *Reflexiones Pedagógicas*, 19(2).

Recibido: 21-10-2019 - Aceptado: 06-07-2020

Resumen

El objetivo de este artículo es describir la incidencia del juego como su relación con el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas. El fue cualitativo y se hizo énfasis en la estrategia del estudio de caso que el juego es un medio de expresión y comunión en la infancia y mila este se puede emplear como una estrategia pedagógica que favor las matemáticas. Se concluye que el juego, al ser comprendido como debe estar encaminado por los docentes como manera de aprender tiempo; en especial cuando se quiere enseñar un concepto matemático

Palabras clave: aprendizaje, juego, pensamientos, matemáticas.

* El presente artículo de reflexión es derivado del proyecto de investigación "Los maestros, los procesos lógico-matemáticos", iniciada el 1 febrero de 2019 y finalizada en diciembre de 2019, se anexa al grupo Educación, Infancia y Lengua-Estrategias.

¹ Magister en Educación y Desarrollo Humano. Coordinadora de la Maestría en Educación Universidad Católica Luis Amigó. Integrante del grupo de investigación Educación, Infancia Universidad Católica Luis Amigó. Medellín-Colombia. Correo electrónico: adriana.gallego@ucal.edu.co/0000-0003-2932-1903

² Joven investigadora de la Facultad de Educación y Humanidades. Especialista en Docencia Universidad Católica Luis Amigó. Integrante del grupo de investigación Educación, Infancia y Lengua-Estrategias. Correo electrónico: enid.vargas@ucal.edu.co. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2228-2072>

³ Magister en Educación. Líder de la línea Construcciones Investigativas en Lengua Entre coordinador del campo investigativo Lenguaje en Inglés, Universidad Católica Luis Amigó. Correo electrónico: oscar.pelaez@ucal.edu.co. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3202-4303>

⁴ Magister en Adicciones. Coordinadora de las Especializaciones en Educación. Docente U Universidad Católica Luis Amigó. Integrante del grupo de investigación Educación, Infancia y Lengua. Correo electrónico: leidy.arroyave@ucal.edu.co/0000-0002-2802-2802

⁵ Licenciada en Educación Primaria, Universidad Católica Luis Amigó. Medellín-Colombia. Correo electrónico: leidy.rodriguez@ucal.edu.co/0000-0002-0004-6473

aecosa@unam.edu.pe

Universidad Nacional de Moquegua

Rosario Mercedes Aguilar Melgarejo

rosario.aguilar@unh.edu.pe

Universidad Nacional de Huancavelica

Rosa Manrique Chávez

rochi.2911@hotmail.com

Unidad de Gestión Educativa Local

Olga Isabel Carbajal Guerrero

ocarabajal@unia.edu.pe

Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia Ucayali- Perú

RESUMEN

Esta investigación tuvo como propósito evaluar la influencia que ejerce el juego considerada estrategia didáctica en el desarrollo motor de los niños y niñas pertenecientes a la I. E. I. N.º 575 de la localidad de Atalla de la provincia de Huancavelica. Para tal propósito, se recurrió al Test De Desarrollo Motor Grueso (TGMDG -2), aplicado a 15 niños y niñas con edades entre 3 y 4 años, antes y después de la ejecución de una estrategia didáctica basada en juegos. Dicho instrumento evalúa el desarrollo relacionado a la habilidad de locomoción y de control de objetos. Los resultados obtenidos muestran que, usando un nivel de significancia de 0,05, la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos mejora de manera significativa el desarrollo motor en relación a las habilidades de locomoción y control de objetos, ubicando a más del 90% de los niños por encima del nivel pobre de desarrollo motor.

Palabras clave: desarrollo motor; juego; estrategia didáctica.



The game as a pedagogical strategy for teaching of mathematics: Early childhood master challenges

Adriana María Gallego Henao¹, Enid Daniela Vargas Mesa², Oscar Alberto Peláez Henao³,
Leisy Magdali Arroyave Taborda⁴, Leidy Johana Rodríguez Marín⁵

Para citar este artículo: Gallego, A. M., Vargas, E. D., Peláez, O. A., Arroyave, L. M., Rodríguez, L. J. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2).

Recibido: 21-10-2019 - Aceptado: 06-07-2020

Resumen

El objetivo de este artículo es describir la incidencia del juego como estrategia pedagógica y su relación con el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas. El enfoque metodológico fue cualitativo y se hizo énfasis en la estrategia del estudio de caso intrínseco. Se encontró que el juego es un medio de expresión y comunión en la infancia y que desde el lugar del aula este se puede emplear como una estrategia pedagógica que favorece los aprendizajes de las matemáticas. Se concluye que el juego, al ser comprendido como estrategia pedagógica, debe estar encaminado por los docentes como manera de aprender y divertirse al mismo tiempo; en especial cuando se quiere enseñar un concepto matemático.

Palabras clave: aprendizaje, juego, pensamiento, matemáticas.

* El presente artículo de reflexión es derivado del proyecto de investigación "Los maestros como agentes potenciadores de los procesos lógico-matemáticos". Iniciada el 1 febrero de 2018 y finalizada en diciembre de 2018. Este producto de inves-



INTRODUCCIÓN

El juego es una estimulación necesaria del niño desde que nace, para poder crecer y evolucionar. Es el instrumento del cual se sirve para adaptarse, vivenciar la realidad, adquirir conocimientos y establecer vínculos. En el nivel inicial es un lazo entre la realidad y la fantasía (Calderón, 2021, p.9).

Para el niño el juego es una vía de escape donde fluyen sus emociones, conflictos, estrategias, asume roles propios y ajenos. El niño no simula, vive como papá cada experiencia lúdica. Para él, el hecho de jugar es interesarse por personas, actividades, cosas, y por uno mismo, es reflejarse. Es un medio para adaptarse al medio que lo rodea y aprender a vivir en él. El juego es una actividad clave en los primeros años de su vida y básico en su formación (Calderón, 2021, p.9).

Desde el primer año de vida se le muestra el mundo de los sonidos y se mueven en distintas direcciones para que los busquen y realicen diversas acciones que puedan realizar con los objetos para su inteligencia.

En Educación Física, se llevan a cabo actividades encaminadas a lograr el desarrollo del organismo infantil e incluye tanto el desarrollo de las habilidades motrices básicas, las que tienen gran importancia en la vida de los niños y niñas y llegan a constituir uno de los ejes de la educación física (Calderón, 2021, p.3).

El juego es una actividad que permite que se desarrolle y ejercita una influencia positiva y sustancial en el mundo de los niños y niñas, sus emociones, gustos estéticos y concepción científica del mundo que los rodea para la formación de la conciencia y de una actitud crítica y creativa.



e4367

www.cyd.upe.edu.ec/index.php/cienciaydeporte/articulo/view/60/283

Recibido: 2021-02-02
Aceptado: 2021-02-04

47

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN CORTO - VIVUDU20-009 (2021) VOL. 8, No. 2, 43-73
DOI: 10.54118/cyd.v8i2.1811

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

EIVÓN PILLAJO (1)✉, PAOLA YILLARROEL (2),
ENITH QUEZADA (3), JOHANNA GUJARDO (4)

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

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

*pillajoe@espe.edu.ec

RESUMEN

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

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

El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial - Ivón Pillajo,
Paola Yillarroel, Enith Quezada, Johanna Gujarro - VIVUDU20-009 (2021) VOL. 8, No. 2, 43-73

los resultados, se determinó que el 67,3 % de los docentes sí aplican la metodología (juego-trabajo) durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero no poseen una comprensión clara de los conceptos ni los momentos que se pueden emplear dentro de la metodología. Esta carencia de fundamentos conceptuales conduce a una mera aplicación por el simple hecho de cumplir con las exigencias establecidas en el currículo, corriendo el riesgo de una aplicación sin criterios de innovación y creatividad.

Palabras clave: Educación Inicial, enseñanza-aprendizaje, estrategias pedagógicas, Metodología (juego-trabajo).

ABSTRACT

Nowadays, education has been transformed, as well as the methodology and pedagogical strategies used by the teachers; this is the case of early education, which proposes the game-work methodology as an alternative to generate meaningful and innovative learning experiences in children by avoiding traditional schemes, which are focused on directed activities without the possibility of experimentation and movement. Therefore, this study is focused on finding out how much teachers know about the implementation of the game-work methodology and its application

but they do not have a clear understanding neither of the concepts nor of the techniques that can be used with this methodology. This lack of conceptual foundations leads them to an application by the simple fact of complying with the requirements established in the curriculum; therefore, there is the risk of applying this methodology without any innovation and creativity criteria.

Keywords: Initial Education, teaching-learning, pedagogical strategies, game-work methodology.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA SOCIAL

A nivel nacional dentro de las aulas de educación inicial se observan constantes prácticas tradicionales donde los niños permanecen largos periodos sentados sin experimentación y manipulación de objetos a través de sus sentidos. Por ello, varios autores plantean la necesidad de cambiar las estrategias de trabajo en las aulas, para potenciar las capacidades de los niños a través de las diferentes actividades lúdicas ofertadas en el salón de clase (Albornoz, 2019).

Además, se observan dificultades al momento de diseñar ambientes adecuados, acogedores y desafiantes como lo





Publicación Científica
de la Universidad Complutense de Madrid

"La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad con que jugaba cuando era niño".
Friedrich Nietzsche

Cuanto más oportunidades tenga un niño de disfrutar de la riqueza y de la fantasía de su ocupada del juego, más sólido será su desarrollo. Porque el juego en la infancia es mucho más que disfrute o diversión. Es un puente hacia la realidad, un medio para resolver los problemas, una fuente de identificaciones y un excelente entrenamiento para la vida. Respetar y entender el juego de los niños es una necesidad básica recogida en el artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño.

El juego, como el lenguaje, se inicia muy pronto en la vida, con la condición esencial de que haya adultos que interactúen con el niño. Desde el cuclitras (crawl & crawl) del lactante al juego simbólico del niño pequeño a los juegos de reglas posteriores, la actividad lúdica juega, y nunca mejor dicho, un papel trascendente en el desarrollo madurativo. Esencialmente, porque mediante el juego el niño articula sus fantasías (su realidad interior) con los elementos de la realidad exterior a los que trans-

forma imaginativamente. Su importancia que el juego es la vía principal de adquisición y de desarrollo inconsciente, técnicas principales de tratamiento psicológico en la infancia.

Existen dos tipos de juegos:

- El juego espontáneo o libre (play). Este tipo de juego se inicia tempranamente y se caracteriza por la ausencia de reglas, excepto las impuestas por el mismo, habitualmente cambiantes; la ausencia de meta excepto el juego en sí mismo, y un componente claro de fantasía libre que determina lo que va a suceder en cada momento. Todo el juego libre tiene un contenido simbólico (que emplea el nivel inconsciente para elaborar problemas de la realidad), pero denominamos juego simbólico al juego libre que aparece en torno a los dos años que consiste en simular situaciones, objetos o personajes que no están presentes (hacer "como si": rotar una piedra como si fuera un coche, disparar con un dedo como si fuera un arma...).

A través del juego libre el niño canaliza sentimientos y emociones, e interpreta el mundo externo e interno por medio de repeticiones y acti-

Las bases en las cuales se origina el juego-trabajo como una metodología de la educación inicial. Montessori y Freinet fueron parte del movimiento de la Escuela Nueva que surgió a finales del siglo XIX, cuyo objetivo fue superar prácticas educativas tradicionales a través de nuevas metodologías.

En el Currículo de Educación Inicial de Ecuador (2014) se menciona que la metodología del juego-trabajo consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades de acuerdo a las necesidades de la etapa evolutiva.

El proceso para aplicar una nueva metodología, en este caso el juego-trabajo en el ámbito educativo requiere de tiempo y aceptación por parte de los docentes y estudiantes (Montero, 2017). Los docentes que trabajan en educación inicial conocen que las estrategias pedagógicas empleadas, dependen en gran medida, que el niño sienta el aula de clases como un lugar dinámico, agradable y favorecedor, resulta necesario que los docentes superen las metodologías tradicionales y la educación replante su acción y se transforme. Esta metodología requiere que los educadores de Educación Inicial conozcan la profundidad e importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que a través de este se fortalece la expresión infantil. (Bonilla y Proaño, 2009).

Con la metodología juego-trabajo implementada en algunos centros de desarrollo infantil para niños entre 2 y 4 años, cada aula se convierte en el campo donde el niño desarrolla, a través de las vivencias prácticas, su aprendizaje para la

vida cotidiana que favorecen el desarrollo de la autonomía y disciplina (Pabón, 2020).

A partir de estas ideas que guían esta investigación, surgen las siguientes preguntas: ¿Implementan los docentes la metodología juego-trabajo como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial? ¿Las docentes del nivel Inicial conocen realmente el funcionamiento de la metodología juego-trabajo y el aporte significativo que se genera en el proceso de aprendizaje de los niños?

Los docentes de Educación Inicial deberían comprender la importancia de la metodología juego-trabajo, el valor de la actividad lúdica y la organización de ambientes que enriquezcan las experiencias de aprendizaje (Mineduc, 2020). El presente artículo tiene como objetivo analizar la implementación de la metodología juego-trabajo como estrategia pedagógica de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial.

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente artículo posee un enfoque cuantitativo descriptivo, la población fue seleccionada a través de un muestreo por conveniencia debido a las situaciones de Covid-19, el cual estuvo conformado por 52 docentes del nivel inicial, a continuación, se presenta una tabla para mayor entendimiento.

La técnica que se empleó para la recolección de la información es la encuesta mediante un cuestionario, el mismo que consta de 12 preguntas de opción múltiple, la cual estuvo dividida

* De la tesis basada fundamentalmente en el libro de S. Bettelheim *No hay padres perfectos*, publicado por Dolibon en 2004.

Cómo citar este artículo: Martínez, Carmen C. Jugar es un asunto serio. *Rev. Pediatr. Aten. Primaria*, 2023;21(272):66-72.

El juego: una mirada desde los diferentes autores

The game: a look from different authors

Mario Paul Simbaño-Hara¹
Universidad Indagadora - Ecuador
mario.simbaño@uindagadora.edu.ec

Marta Gerardo González-Romero²
Universidad Indagadora - Ecuador
marta.gonzalez@uindagadora.edu.ec

Camille Paola Obando-Figueroa³
Universidad Indagadora - Ecuador
camillepaola1991@hotmail.com

Galdys Maely Hinojosa-Cano⁴
Universidad Indagadora - Ecuador
ghinojosa@uindagadora.edu.ec

doi.org/10.33386/2268-0705.2022.6-2.1148

V.75-Nº-2 (dic) 2022, pp. 145-156 | Recibido: 06 de mayo de 2022 - Aceptado: 20 de junio de 2022 (2 meses)
Educación especial

¹ PhD(c) en Ciencias de la Educación, Docente investigador de la Universidad Indagadora
ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8209-1391>

² Maestría en Administración Educativa, Docente de la Universidad Indagadora
ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-2502-3220>

³ Estudiante investigadora de la Universidad Indagadora

⁴ Licenciada en Ciencias de la Educación, Maestría: Administración y Supervisión Educativa
ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-7704-6906>

vidas simbólicas, aunque el propio niño sea incapaz de entenderlo así.

• El juego estructurado (game) o de reglas aparece posteriormente y requiere cierta madurez. Es el juego que más atrae a los adultos a participar, y el que más "respetamos" por empatía y por cercanía a nuestros esquemas mentales. El juego de reglas se puede dar a la vez que el libre; un mismo niño puede jugar solo con una piedra como si fuera un coche que vuela y salta por los aires (juego libre) y en otro momento, y con otro niño, a hacer una carrera en la que no pueden salirse de un camino trazado y el que gane tendrá un premio (juego estructurado).

Los niños juegan por placer. Pero la función primordial del juego es colaborar en el progreso intelectual y la maduración personal, desarrollando aspectos tan importantes como:

• **La creatividad.** El tiempo libre, el ocio y el juego espontáneo son esenciales para el descubrimiento de uno mismo y para el desarrollo de la personalidad y de la creatividad. Por el contrario, el exceso de actividades programadas (clases, deportes, campamentos), distraen continuamente de la tarea de ser sí mismo. En este sentido, los juguetes llamados educativos son adecuados siempre y cuando el niño disfrute con ellos y los use a su manera, sin hacer excesivo hincapié en la vertiente didáctica.

• **Preparación para la vida adulta.** Los niños juegan a repetir aspectos de la vida que ven a su alrededor, como hacer de médico, de cocinero, de bombero o albañil. Actividades que cambian con cierta frecuencia, y no deberán generar expectativas relacionadas prematuramente con una vocación, pues están más relacionadas con un anticipo de hacerse mayor y probarse como adulto que con una elección profesional. La actitud más adecuada de padres y educadores es mostrar interés por lo que haga, sin fomentar una idea concreta de proyecto futuro.

• **La perseverancia.** Un valor que se va adquiriendo por medio de la repetición (puzzles, construcciones)

lúdica y no tan reglada como ocurrirá posteriormente en el medio escolar.

• **La confianza en la capacidad de triunfo.** De manera informal, los niños aprenden que persistiendo en una tarea pueden realizar logros. Lo importante es que los adultos a labor e esfuerzo de intentar una y otra vez conseguir un objetivo y no solo el éxito final.

• **El dominio de ansiedades reales, a través de situaciones ficticias.** Jugar al escondite, a la gallinita ciega, con animales o peluches, le ayuda a enfrentarse a la oscuridad o a elaborar miedos reales a los animales con sensación de dominio, al ser situaciones voluntarias y controladas.

• **Habilidades para la vida, como la necesidad de que existan reglas para vivir en sociedad, o perder sin sentirse derrotado.**

• **Libera sentimientos de agresividad.** Aunque es habitual que los niños jueguen a disparar con un arma de juguete o ficticia, estos juegos no están relacionados en general con una mayor agresividad futura. Más bien son una válvula de escape para los sentimientos agresivos inespecíficos de la vida cotidiana, ante los cuales lo más adecuado es permanecer con una neutralidad, sin animar ni minimizar exageradamente. No vale de mucho ofrecer argumentos excesivamente intelectualizados en contra (explicar las consecuencias de las guerras y de la violencia) a los más pequeños, porque no los van a entender. Tampoco quitar la pistola. Ambas cosas no frenarán la imaginación, ni probablemente impidan que el niño use un objeto o su propia mano para jugar a disparar. Lo mejor será confiar en él y en la poca trascendencia del juego, sin etiquetarlo de malo o agresivo.

Podríamos concluir señalando que el juego, sobre todo el libre, es un escenario que ayuda al niño, mediante ensayos y elaboraciones de situaciones reales o ficticias (representando papeles sin que ocurra nada), a comprender el mundo a su manera. En este escenario, aunque niños y adultos disfruten juntos, debemos dejar que los niños hagan las cosas a su

transversales digitales.

Conceptualización del juego

El concepto de juego resulta polisémico, ya que implica la yuxtaposición o entramado de diferentes formas de concebirlo que no son necesariamente excluyentes. Pueden distinguirse tres formas principales: como actividad natural del niño e inherente a la niñez; como mediador de los procesos de enseñanza y de aprendizaje; y como estructura lúdica.

El juego como una actividad natural del niño e inherente a la niñez

En esta concepción se enfatiza al juego en tanto actividad sea y espontánea del niño, potenciadora e inherente a su desarrollo integral. El juego es reconocido y promovido en tanto tendencia propia del niño, vinculada a sus intereses y necesidades. En este sentido, permite contemplar aspectos relativos a su desarrollo y aproximarse a sus motivaciones e inclinaciones (Aizencang, 2018). Esta forma de concebir lo lúdico en los estudios se inspira en una visión del juego como espacio privilegiado de desarrollo, que promueve la construcción de diferentes habilidades.

Adrianzen (2017), menciona que "en diversos trabajos se ha puesto de relieve que el juego le permite al niño desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, explorar y descubrir, elaborar experiencias, expresar y controlar emociones, ampliar los horizontes de sí mismo y aprender a cooperar" (p. 107).

Por su parte, Jiménez Calvillo y Rodríguez Mosquera (2017), reconocen que el juego es una actividad que surge de manera natural en los niños y niñas y configura una manera particular de vincularse con el entorno. El juego posibilita la estimulación y generación de interés en los alumnos, y no es simplemente una actividad de diversión para éstos, sino que es también un "dinamizador de su desarrollo" (p. 5).

Molina Moreno y Santiago Ibáñez (2016) también reconocen que el juego es esencial en la etapa infantil y sostienen que la importancia del juego radica en que permite "motivarse" para aprender y para descubrir el mundo. En este sentido, aluden al juego como un promotor de la cooperación entre niños, que posibilita respetar reglas y que propicia los espacios de creatividad.

En esta misma línea, Reyes León y Arrieta de Meza (2014) enfatizan que el juego es una actividad que desarrolla integralmente la personalidad del individuo y en particular, su capacidad creadora. Asimismo, sostienen que "el valor del juego va aún más allá, pues por su intermedio se estimula y refuerza el pensamiento simbólico y (...) la habilidad del niño/a para resolver problemas" (p. 391). Por último, destacan que el juego permite mejorar las relaciones interpersonales entre los alumnos, favoreciendo un espacio de intercambio más adecuado.

Según Aizencang (2005), considerar el juego un contexto de desarrollo implica

Vol.7 No.3 (2023) Journal Scientific: Investigación ISSN: 2534-0659
<http://www.jsc.uma.edu.ec/2023/2534-0659-508>
Didactic strategy for the development of social interaction in 4 and 5 year old children

Estrategia didáctica para el desarrollo de la interacción social en niños de 4 y 5 años de edad

Autores:

Lic. Covella-Centeno, María Johana

Universidad Técnica de Manabí

Maestría académica con trayectoria profesional en Educación Inicial

Pontofijo – Manabí – Ecuador

 covella_151020@hotmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-4992-3833>

Avila-Zambra, José Leonardo

Universidad Técnica de Manabí

Docente de la Universidad Técnica de Manabí

Pontofijo – Manabí – Ecuador

 jose.avila@utma.edu.ec

 <https://orcid.org/0000-0001-7831-4043>

Cita bibliográfica en artículo: Covella-Centeno, María Johana, y Avila-Zambra, José Leonardo. (2023). Estrategia didáctica para el desarrollo de la interacción social en niños de 4 y 5 años de edad. *MQR Investigar*, 7(3), 490-508
<http://dx.doi.org/10.36464/MQR202373261490-508>

Fecha de recepción: 08-JUN-2023 aceptación: 10-JUL-2023 publicación: 15-SEP-2023

 <https://orcid.org/0000-0002-3695-5005>
<http://www.investigacion.com>

Fecha de presentación: abril, 2020. Fecha de Aceptación: junio, 2020. Fecha de publicación: julio, 2020

28

EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA ESPAÑOLA

THE GAME AS A TEACHING RESOURCE IN THE LEARNING OF THE SPANISH LANGUAGE

María de los Angeles Luna Castro¹
E-mail: mluna@ul.edu.cu
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7259-7502>
Yamelys María Bagué Luna²
E-mail: ybague@ul.edu.cu
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0919-2523>
Virginia Bárbara Pérez Payrol³
E-mail: vperez@ul.edu.cu
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0900-5367>
¹Universidad de Ciencias de "Carlos Rafael Rodríguez", Cuba.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Luna Castro, M. A., Bagué Luna, Y. M. & Pérez Payrol, V. B. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Revista Conrado*, 16(75), 202-217.

RESUMEN

El aprender constituye uno de los cuatro pilares en los que se sustenta la educación del nuevo milenio; en virtud de lo antes planteado, se insiste en la necesidad de lograr un proceso de enseñanza aprendizaje desarrollado. ¿Y, por qué no enseñar y aprender la Lengua Española con la utilización del juego? A continuación, se ofrecen algunos fundamentos y consideraciones para la utilización del él como recurso didáctico en el aprendizaje de la asignatura antes mencionada. La efectividad de la propuesta se comprobó mediante la aplicación del procedimiento de implementación en la práctica, lo cual demostró que es pertinente en las condiciones de enseñanza - aprendizaje de la Educación Primaria

Palabras clave:

Lengua Española, juego, recurso didáctico.

ABSTRACT

Learning is one of the four pillars on which the education of the new millennium is based; By virtue of the above, insists on the need to achieve a Teaching Learning Process. And, why not teach and learn the Spanish language with the use of the game? Below are some basics and considerations for the use of it as a didactic resource in the learning of the subject mentioned above. The effectiveness of the proposal was verified through the application of the implementation procedure in practice, which proved to be relevant in the teaching - learning conditions of Primary Education.

Keywords:

Spanish language, game, didactic resource.

Volumen 16 | Número 751 Julio - Agosto | 2020

Vol.7 No.3 (2023) | Journal Scientific: MQInvestigar ISSN: 2538-0659

<https://doi.org/10.30400/MQI.2023.7.3.2813.4910-508>

con el adecuado uso de herramientas esenciales desde el currículo de la Inicial y como vía para la atención a la diversidad en los escenarios educativos del país.

La Asamblea Constituyente de Montecristi Ecuador (2005), en la Constitución de la República, artículo 26, señala que: "la educación es un derecho que las personas tienen a lo largo de su vida y un deber inescindible de l'Estado" (p. 17).

Por su parte, el Currículo de la Educación Inicial, señala que la interacción social proporciona al niño variada información y herramientas útiles para desenvolverse en el mundo; por otra, el contexto histórico y sociocultural es quien controla el proceso en donde los miembros de un grupo social acceden a unas herramientas o a otras. Considera entonces que la interacción social es el motor principal de desarrollo (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).

Esto refuerza la idea de que es en la edad temprana y la educación inicial donde se debe poner en marcha estrategias y destrezas en los niños(as) que faciliten guiar el desarrollo de confianza y seguridad con su entorno familiar, social, y escolar. Por esta razón, el docente debe potenciar la interacción social en preschool, ya que a través de esta permite que el alumno socialice, desarrolle nuevas habilidades y destrezas. Como docente, se debe entregar un sinnúmero de metodologías y herramientas necesarias para comenzar a desarrollar las habilidades que exige la vida actual (Lemus, 2015, p.9).

Por otro lado, Alfaro y Rivas (2017) señalan que el "Desarrollo Socio Afectivo de convivencia de los niños en los niveles preescolares, a través de metodologías que promueven la afectividad en los niños, favorece en el desarrollo de sus habilidades sociales" (pp. 9, 46)

El uso del juego como metodología de enseñanza y fortalecimiento de la interacción social estimula la inteligencia del niño o niña, permitiendo que cree nuevas conexiones donde él sea el principal agente de cambio, en donde pueda pensar, crear y resolver de manera autónoma cada situación donde se esté desarrollando. Esto ayuda que se desarrolle su parte intelectual, motora y social interactuando en sus diferentes contextos de manera íntegra, personal y social (Olejas, 2011, p.6).

En este mismo escenario, Ojala (2016) señala que el juego se convierte en un comportamiento natural, cotidiano y frecuente dentro de la infancia. Y es en esta, donde los niños comienzan a relacionarse con su mundo. Usan el juego como su propio medio de comunicación, dando paso a la interacción entre iguales creando experiencias de aprendizaje, donde el docente lo usa como un instrumento educativo que crea lazos de afecto y confianza con ellos mismos.

En el Ecuador, el Ministerio de Educación y la Subsecretaría de Educación Especializada e Inicial a través de la Dirección Nacional de Educación Inicial y Básica, presentan varias orientaciones metodológicas dirigidas a los docentes quienes guían el quehacer educativo en

 Vol.7 - No. 3, 2023, pp. 490-508

Journal Scientific: MQInvestigar 494

INTRODUCCIÓN

Hoy es ampliamente discutido el carácter científico y la efectividad de la Didáctica como rama del conocimiento humano relativo al proceso de enseñanza – aprendizaje. Estos problemas teóricos y prácticos están estrechamente relacionados con los resultados reales y concretos de la aplicación consecuenta y masiva de la sistematización teórica de experiencias en la enseñanza y en el aprendizaje. La Didáctica, como uno de los pilares científicos de la escuela cubana, ha conducido a logros significativos en la calidad del proceso de enseñanza – aprendizaje (PEA) en las instituciones docentes de cualquier nivel educacional y territorio del país. La escuela y la comunidad científica consideran a la Didáctica como saber científico del proceso docente – educativo y en consecuencia con ello se realiza la práctica educacional cubana.

Atendiendo a lo anterior podemos alegar que, en todos los niveles educativos del país, incluyendo la educación primaria, piensan, planifican, ejecutan, controlan y evalúan el proceso antes mencionado, teniendo en cuenta leyes científicas que establecen las características, el funcionamiento, el desarrollo y la eficiencia del mismo.

Giróris (2001), al reconocer como primera ley del proceso de enseñanza – aprendizaje la condicionalidad del mismo, da razones de él enfatizando que: todo proceso de enseñanza está determinado y responde en todos sus elementos por el contexto histórico – social al que pertenece. Expresa además que esta ley, que es una expresión concreta de la relación entre la base económica y la superestructura de la sociedad, hace inevitable que toda organización social, para un momento dado de su desarrollo histórico tenga en el proceso docente – educativo una imagen pedagógica de sus problemas, necesidades, aspiraciones, nivel de desarrollo social, económica, cultura, historia y naturaleza en que se desenvuelve.

Cuando analizamos en esta misma dirección el Modelo de Escuela Primaria actual, tomando en cuenta sus propias condiciones para el proceso enseñanza aprendizaje, nos plantea que debe materializarse como un proceso educativo activo, reflexivo, regulado, que permita el máximo desarrollo de las potencialidades de todos los estudiantes en un clima participativo, de pertenencia, cuyo armonía y unidad contribuya al logro de los objetivos y metas propuestas con la participación de todos, contribuyendo a la formación integral de la personalidad del escolar desde los primeros grados, la internalización de conductas y orientaciones valorativas que se reflejan gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acorde al sistema de valores e ideales de la Revolución Socialista Cubana. En el PEA se

debe formar en los alumnos una cualidad esencial que los capacite para participar activamente en su constante desarrollo, y consecuentemente en el de la sociedad: la independencia cognoscitiva. Para ello, la escuela debe salir de los marcos de las viejas concepciones, de la llamada enseñanza tradicional y eliminar todas las formas de acartonamiento y formalismo existentes.

No obstante, para lograr lo anterior los docentes deberán buscar sistemáticamente diferentes formas de concebir y ejecutar el proceso enseñanza aprendizaje de manera que permita acercarse cada vez más a niveles superiores de calidad educativa. En correspondencia con el tema que nos ocupa en este trabajo, nos referiremos especialmente a una de las prioridades de la Educación Primaria, la enseñanza de la Lengua Española, la cual deberá trabajarse con una acción transformadora para elevar su calidad, utilizando recursos didácticos más motivantes como lo es el juego, teniendo en cuenta la significación que tiene el mismo para los estudiantes de este nivel educativo y así lograr mejores resultados. Investigaciones realizadas en este sentido han demostrado que el juego favorece el desarrollo intelectual y que, mediante él, el niño aprende a prestar atención, a memorizar, a razonar y de forma general al desarrollo del pensamiento lógico entre otros.

DESARROLLO

Es un objetivo fundamental de cada docente, perfeccionar cada vez más la Didáctica del PEA de la Lengua Española en la escuela primaria, buscando nuevas formas para que los escolares aprendan mejor, considerando en primer orden los resultados de su diagnóstico y el diseño de acciones motivales de aprendizaje que logre verdaderas transformaciones y conduzcan a elevar la calidad educativa.

Terminando en cuanto lo artes expuesto, los autores de este trabajo han concebido otras vías para enseñar la Lengua Española a través del juego como recurso didáctico, utilizando el propio currículo de la primaria. En cuanto a esta forma de enseñar se han realizado algunas experiencias, pero aún insuficiente e incompleta puesto no siempre los maestros están dispuestos a utilizar formas menos tradicionales cuando enseñan, a continuación, pretendimos exponer algunas particularidades en este sentido según nuestra práctica pedagógica.

El aprendizaje de la Lengua Española en la Educación Primaria

La Educación Primaria es el segundo subsistema de la Educación General Política y Laboral, constituye una de las etapas fundamentales en cuanto al desarrollo y la

210 |

Volumen 16 | Número 751 Julio – Agosto | 2020



Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo ISSN: 0097-7447

https://doi.org/10.21911/rid.v13i25.1267

Artículos en esta issue

El juego, estrategia pedagógica en la enseñanza de la programación y elaboración de algoritmos

Games as a Pedagogical Strategy in the Teaching of Programming and the Elaboration of Algorithms

O jogo, estratégia pedagógica no ensino de programação e elaboração de algoritmos

Lucero Martínez Allende

Instituto Politécnico Nacional, Unidad Profesional Interdisciplinaria de Biotecnología, México

lumartinez@ipn.mx

https://orcid.org/0000-0001-1646-0386

Ana Isabel García Monroy

Instituto Politécnico Nacional, Unidad Profesional Interdisciplinaria de Biotecnología, México

agrdiamo@ipn.mx

https://orcid.org/0000-0001-4814-6562

Engelbert Eduardo Linares González

Instituto Politécnico Nacional, Unidad Profesional Interdisciplinaria de Biotecnología, México

elinarez@ipn.mx

https://orcid.org/0000-0002-2924-0118



Vol. 13, Núm. 25 Julio - Diciembre 2022, e384



Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo ISSN: 0097-7447

El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y aprendizaje individuales y grupales. Desde la enseñanza se combinan distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados complejos, iniciativa, carácter sistémico y competencia (párr. 2).

Además, se deben implementar estrategias innovadoras que permitan reconocer al estudiante como un ser participativo y social; que fomenten en ellos el juego como principio que hace parte de su desarrollo total, facilite el desarrollo de su capacidad para discriminar y realizar actividades que le produzcan placer y goce.

Los juegos educativos fueron diseñados con el objetivo de que los alumnos constituyan un aprendizaje metacognitivo, y no como una actividad meramente de entretenimiento. Al crear un grado de conciencia, el estudiante, guiado por reglas, se ve inmerso en un ambiente de retos que lo llevan a alcanzar una meta establecida, donde el perder no existe, ya que se fomenta el esfuerzo y dedicación, esto pone a prueba sus conocimientos y habilidades, lo que genera diversas sensaciones y emociones en los participantes.

Dicheva, Dichev, Agre y Angelova (2015) concluyen que, para los aprendices, el deseo de seguir jugando con sus pares es atractivo y motivador. Asimismo, se crea un pensamiento crítico en las formas de resolver un problema. Brinda un estado de alegría, lo que genera un aprendizaje agradable, activo y significativo. Y promueven los vínculos sociales. Así, el aprendizaje y la retroalimentación, al ser inversa una dentro de la otra, transforman a los ambientes y los vuelve más emocionante (p. 88).

Por su parte, Frederic Froebel (1782) menciona: "El juego estimula los sentidos del jugador creando sentimientos de bienestar al tener el tiempo en su contra para dar una respuesta".

Y Hui-zing (1995) definen al juego como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene en sí misma su acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente (p. 45).



Vol. 13, Núm. 25 Julio - Diciembre 2022, e384



Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo ISSN: 0097-7447

MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volumen 2

Número Especial

2023

Director: Ph.D. Richar Posso Pacheco

Email: rposso@revistamentor.ec

Web: <https://revistamentor.ec/>

Editora en Jefe: Ph.D. (c) Susana Paz Vique

Coordinador Editorial: Ph.D. (c) Jona Marcella Sacao

Coordinadora Comité Científico: Ph.D. Lara Barba Miranda

Coordinadora Comité de Editores: Msc. María Gladys Córdaz Chicaiza

Coordinador del Consejo de Revisores: Msc. José Julio Lara Reimundo



Julio 2023 Volumen 2 Número Especial



MENTOR
Revista de Investigación Educativa y Deportiva
ISSN 2256-5842
Julio 2023; 2(Especial); 739-760



tanto fina como gruesa, de modo que al llegar al nivel secundario se encuentren capacitados para actividades de mayor complejidad.

Según Mocha-Bonilla et al. (2018) "Los juegos recreativos o de iniciación son modelos simplificados de los deportes contribuyendo al desarrollo de habilidades motrices básicas, como el caso del fútbol, atletismo, voleibol, balonmano y Karate como lo señala" (p. 2), en este sentido se entiende el juego pre deportivo como recreativo, y es correcto enseñar los deportes mediante juegos de iniciación, sin embargo, lo recreativo va más allá. Ya que abarca lo tradicional, competitivo, de oposición, lúdico, con y sin implementos...

Mocha-Bonilla et al. (2018) expresan que "... los juegos recreativos presentan grandes ventajas en su desarrollo personal, pues mediante los juegos lúdicos, los infantes adquieren capacidades sinápticas y van explotando su propia realidad, para promover el aprendizaje y la creatividad" (p.7-8). Es evidente que las ventajas del juego recreativo son extraordinarias y que mediante estas se puede lograr que los estudiantes se integren en clases, de manera que puedan desarrollarse de manera integral y consciente de la diversidad de estos juegos que por lo general se evidencia en las clases de Educación Física.

La relación entre los juegos recreativos y el desarrollo motor

Los juegos recreativos pueden tener un impacto significativo en el desarrollo motor de los niños y niñas, ya que les proporcionan una oportunidad para practicar y mejorar sus habilidades físicas y coordinación. Al participar en juegos y actividades que implican correr, saltar, lanzar y atapar, los niños y niñas desarrollan sus habilidades motoras gruesas, como la fuerza, la resistencia y la coordinación ojo-mano (Mocha-Bonilla et al., 2018).

La actividad física y el juego son fundamentales en el desarrollo de los niños y jóvenes. Los juegos recreativos no sólo les proporcionan diversión, sino que también les ayudan a desarrollar sus habilidades motoras, por consiguiente, son aquellos que se realizan de forma



Julio 2023 Volumen 2 Número Especial



744

20

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR. FUNDAMENTOS HISTÓRICOS THE GAME IN PRESCHOOL EDUCATION: HISTORICAL FOUNDATIONS

MSc María Elena Cuallar Cortés¹
E-mail: mcuallar@ufc.edu.cu
MSc. Miriam Tenreiro Mauriz¹
E-mail: miriamt@ufc.edu.cu
MSc. Gisela Castellón Ledón¹
¹ Universidad de Cienfuegos, Cuba.

Esta sugerida (APR, sexta edición)

Cuallar Cortés, M. E., Tenreiro Mauriz, M., & Castellón Ledón, G. (2017). El juego en la Educación Preescolar: Fundamentos Históricos. *Revista Corredor*, 14(2), 117-123. Recuperado de <http://conrado.ufc.edu.cu/index.php/corredor>

RESUMEN

El presente trabajo tiene como título "El juego en la Educación Preescolar: Fundamentos históricos, el mismo se desarrolla a partir de los enfoques de la Historia de la Educación Preescolar en la formación del profesional que hoy exige un tratamiento a la investigación histórica-pedagógica para indagar en el pasado de los hechos, fenómenos, personalidades o procesos educativos a través del trabajo con las fuentes históricas. Se selecciona esta temática con el objetivo de fundamentar la historia del juego a través del curso de la humanidad y las diferentes acepciones y espacios que han dado a conocer los diferentes pedagogos universales y cubanos, como poderoso medio educativo para la educación de los niños de 0 a 6 años. Esto nos permite que los estudiantes en formación en la asignatura Historia de la Educación profundicen en las concepciones históricas del juego y la pongan en práctica en su práctica educativa en las diferentes instituciones donde laboran.

Palabras clave:

Juego, Educación Preescolar, procesos educativos.

ABSTRACT

The present work has as title "The Game in Preschool Education: Historical Foundations, the same is developed on the basis of the approaches of the History of Education in the formation of the professional today require a treatment of historical research, pedagogical to delve into the past of the facts, phenomena, personalities or educational processes through working with the historical sources. Selecting this theme with the objective to support the story of the game through the course of humanity and the different meanings and spaces that have been given to know the different universal and Cuban educators as a powerful means of education for the education of the children of 0 to 6 years. This allows us to give the students in training in the course of education to deepen the historical conceptions of the game and put into practice in the knowledge of the particular methodologies and in his educational practice in the different institutions where they work.

Keywords:

Game, Preschool Education, educational processes.

Volumen 14 | Número 02 | Febrero 2018

manifestaciones con medidas severas, incluyendo los castigos físicos.

A partir del siglo XIV hasta el XVII, en la era del Renacimiento se invoca a restablecer la antigua disciplina o sea la cultura, el arte, la ciencia. También cambian las opiniones sobre el niño, al cual los humanistas lo contemplan como un ser natural que tiene derecho a una vida alegre, al desarrollo físico, a los juegos, a las actividades intelectuales.

Los primeros socialistas utópicos Tomás Moro (1478-1535) y Tomás Campanella (1568-1639) hallaban reflejo sobre la sociedad humana perfecta; libre de la explotación, la miseria y la desigualdad de clases, introducen la educación social de todos los niños en edad preescolar; prestan gran atención al desarrollo físico y a los juegos con la amplia utilización de un método intuitivo (Eklörin, 1972).

DESARROLLO

La Educación Preescolar como tal surge en la primera mitad del siglo XIX cuando se formaliza la educación general con carácter obligatorio; es entonces cuando a partir de la regulación de esta, se hace posible la distinción entre edad escolar y edad preescolar.

En esta etapa aun el término "Preescolar" no era usual, para ello se utilizaba "educación de párvulos" (infant education), educación de la primera infancia o educación maternal, utilizado por Comenio cuando en su obra precisa la necesidad de atender desde estas edades la educación de los infantes. Solo hace un siglo y medio que se comienza a utilizar los términos "edad escolar" y "Educación Preescolar".

Es evidente que lo que hizo funcionar el término fue el propio interés en la atención educativa de la primera infancia.

Sin embargo los comienzos de la educación de párvulos, hay que buscarla en las guarderías infantiles, que como su nombre indica eran instituciones asistenciales destinadas a albergar niños de 0 a 3 años durante la jornada de trabajo de sus madres, con una doble finalidad: meramente asistencial cuidando del alimento, higiene, vestido y educativa formando en los niños hábitos correctos de vida social e iniciando la instrucción propia de su estado evolutivo. Estas escuelas de párvulos eran instituciones docentes encargadas de dirigir la educación de los niños de (4 a 6 años). Su finalidad no se reduce a la formación de los primeros hábitos, alimentación y cuidado de los niños, sino que su objetivo era mucho más amplio; la formación general de los educandos, dentro

de los límites de la edad. En ellas se daba gran valor al juego, la libertad de expresión, cantar, dibujar, narrar, el desarrollo de la imitación, curiosidad y la observación de los niños preescolares.

En la segunda mitad del siglo XVIII, un pastor protestante francés, Oberlin, siente la necesidad de convertir las guarderías en Asilos, un establecimiento destinado a recibir niños, con un carácter de centro de educación, (tal se definían en la ley francesa de 1825) confiando el cuidado de los niños a personas inteligentes e instruidas, a las que Kantabon "conductores de las fieras infancia". (Aldra Legaspi, 1999)

Este tipo de establecimiento se fue extendiendo por otros países con ese mismo carácter, en Inglaterra con el célebre Owen fundador de asilos para niños en sus talleres de New-Lanark, en Francia con la iniciativa de Marc Malle creando las primeras salas de asilo en París, propugnándose grandemente en las poblaciones obreras, en Madrid don Amador fundó un asilo para los hijos de las lavanderas a orillas del Manzanares.

Madame Pape Comperier, ilustre pedagoga, se da cuenta del problema que tenía la infancia más pobre, abandonada a mil peligros y consiguientemente se crean centros educativos regidos por la ternura y la bondad, llamadas escuelas de Párvulos.

El avance continúa y Susana Brea en la segunda mitad del siglo XIX y principios del XX lucha por desterrar el estado deplorable de las clases y las instituciones y transmite el mobiliario en masas fáciles de manejar por los pequeños alumnos. Amante del sistema Froebel iniciador del jardín para niños de Kindergarten institución pedagógica encargada de la preparación de la infancia de 3 a 6 años en Alemania.

El nombre de jardín lo introdujo porque este constituye el elemento más esencial para la observación de la vida de la naturaleza, introduciendo los juegos de movimientos (juegos físicos) ingeniosos (utilización de la pelota) y los constructivos, además de la realización del pliegado, recorte, dibujo, ejercicios de conversación y canto.

Así la institución destinada a la educación preescolar, tuvo desde el comienzo diferentes acepciones por su origen histórico como son:

- Infant School-Inglaterra.
- Ecole Maternelle Salle d. asile o écoles enfantines -Francia.
- Kindersindschule- Alemania.
- Kindergarten-Froebliano.
- Casa de Bambini-Italia.

El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes

Games and student's cognitive development

Margarita Bello Ching-Gonzalez*
Universidad Tecnológica de Ambato - Ecuador
mbello@uta.edu.ec

Edith Torres Espinosa-Rivera†
Universidad Tecnológica de Ambato - Ecuador
etorres@uta.edu.ec

Jorge Washington Jordán-Sánchez‡
Universidad Tecnológica de Ambato - Ecuador
jjordans@uta.edu.ec

Edith Becerra Mejía-García§
Universidad Tecnológica de Ambato - Ecuador
ejmejia@uta.edu.ec

doi.org/10.33386/9793dp.2024.1-1.2282

V59(1) (may 2024), pp.95 - 111 | Recibido: 04 de diciembre del 2023 - Aceptado: 10 de enero del 2024 (2 semanas) | Educación Especial

1. Titulada Diplomada en Evaluación por Competencia, Docencia Universitaria, Desarrollo de Habilidades del Pensamiento, y otra en Didáctica para el Juego de Aprendizaje Autodirigido.

2. Profesional en Línea Controlador Titulada Diplomada en Evaluación por Competencia, Docencia Universitaria, Desarrollo de Habilidades del Pensamiento, y otra en Didáctica para el Juego de Aprendizaje Autodirigido.

3. Profesional en Línea Controlador y Titulada Diplomada en Evaluación por Competencia, Docencia Universitaria, Desarrollo de Habilidades del Pensamiento, y otra en Didáctica para el Juego de Aprendizaje Autodirigido.

4. Profesional en Línea Controlador y Titulada Diplomada en Evaluación por Competencia, Docencia Universitaria, Desarrollo de Habilidades del Pensamiento, y otra en Didáctica para el Juego de Aprendizaje Autodirigido.

66

Juego, Plasticidad cerebral y habilidades cognitivas.

Game, brain plasticity and cognitive skills

Mg. Fabiola García Martínez
Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Querétano
fbmga@uaq.mx
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-11373-8447>

Recibido: 09.11.2020
Revisado: 20.12.2020
Aceptado: 02.01.2021

Cómo citar este artículo: García, F. Juego, Plasticidad Cerebral y Habilidades Cognitivas. Salud y Bienestar Colectivo, 2021, 5 (1): 90-104.

Resumen.

La actividad de jugar es importante dentro del desarrollo humano, mientras se juega, se ponen en práctica distintas habilidades cognitivas en interacción con el funcionamiento de sistemas sensoriales y el sistema motor del cuerpo, lo cual se asocia a la construcción de aprendizajes. Jugar es una actividad que facilita comprender cómo es el mundo y cómo nos integramos en él. El presente artículo tiene como objetivo desarrollar una reflexión sobre la relación del juego con la plasticidad cerebral y el desarrollo de habilidades cognitivas. La hipótesis se centra en destacar el juego como una actividad que estimula la plasticidad cerebral y facilita el fortalecimiento de las habilidades cognitivas en todas las etapas del ciclo vital (no exclusivamente en la infancia). La guía de la civilización consistió en una revisión del concepto de juego relacionado con conceptos de aprovechamiento de la plasticidad cerebral y estimulación de habilidades mentales.

El propósito que ha orientado el artículo es convocar a la reflexión sobre la concepción y práctica del juego, con la intención de sumar y posicionar la actividad de jugar como una estrategia valiosa en los procesos de aprendizaje. El interés de los resultados se centra en dar sustento teórico a la acción de promover cada vez más la inclusión del juego en las intervenciones profesionales, en los procesos educativos y en las actividades de la vida cotidiana. La conclusión a la que se llega es que jugar resulta una excelente estrategia para facilitar la expresión de la plasticidad cerebral y las habilidades cognitivas.

90

conocimiento científico en el campo educativo. La investigación analítica no se limita a la mera descripción, sino que busca descentralizar las complejidades de esta relación, aportando información valiosa para educadores, profesionales de la educación y padres. Al entender por qué y cómo el juego afecta el desarrollo cognitivo, se pueden tomar decisiones más informadas en la educación y el diseño de estrategias pedagógicas (Benítez, 2023).

Es importante realizar una observación detallada y minuciosa que permita describir con precisión cómo el juego incide en las habilidades cognitivas de los estudiantes. Se centra a la tarea de observar situaciones y comportamientos que ya están presentes, sin intervenir de manera experimental en el proceso de juego o en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. La investigación descriptiva se enfocó en comprender las características y comportamientos actuales de los estudiantes, así como sus experiencias en el ámbito del juego. Esta perspectiva es crucial para arrojar luz sobre cómo el juego impacta en el desarrollo cognitivo en entornos educativos reales, donde se manifiestan de manera auténtica las interacciones entre el juego, los estudiantes y su proceso de aprendizaje (Laurieta & Razo, 2023).

La recopilación de datos en la investigación descriptiva se lleva a cabo mediante observación directa y la recopilación de información detallada acerca de las prácticas de juego y las habilidades cognitivas que exhiben los estudiantes en diferentes edades, entornos escolares y tipos de juego. Este enfoque permite a los investigadores contextualizar el juego y el desarrollo cognitivo en el marco más amplio de la educación. Además, les brinda la oportunidad de considerar factores influyentes, como el currículo escolar, las dinámicas en el aula y las interacciones entre estudiantes y docentes. Al analizar estas complejidades contextuales, se obtiene una visión más completa de cómo el juego y el desarrollo cognitivo están interconectados. La investigación descriptiva es esencial para identificar patrones y tendencias en la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo, abriendo aspectos cruciales como la

memoria, la atención, la resolución de problemas y la creatividad, lo que constituye una base sólida para la comprensión de la influencia del juego en el proceso educativo (Martínez y otros, 2023).

Para realizar esta búsqueda bibliográfica se utilizó una estrategia inicial de búsqueda en bases de datos como Google Scholar, Scopus, Web of Science, Sciendo, Redalyc. Los criterios utilizados son consistentes con artículos de investigación empírica sobre juego y desarrollo cognitivo. Además, permite agregar un criterio temporal a la búsqueda, el cual se define como el período de los últimos 5 años, es decir del 2019 al 2023, porque se pretende como un estudio actual del tema.

Resultados

Una vez que se ha realizado la búsqueda de las variables de estudio en las bases de datos científicas, con la metodología descrita anteriormente. Se presenta a continuación los resultados:

Relación entre el juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes

La relación entre los juegos y el desarrollo cognitivo de los estudiantes es característica y multifacética. Con la ayuda del juego, los niños participan en experiencias que inciden positivamente en diversas dimensiones cognitivas. Durante las lecciones de juego, la memoria se activa porque el niño tiene que recordar las reglas, la secuencia de eventos y detalles específicos del juego. Se estimula la atención y la concentración ya que los jugadores deben estar en la dinámica del juego y adaptarse a las condiciones cambiantes. Los juegos también fomentan la creatividad y la imaginación y brindan a los estudiantes la oportunidad de explorar soluciones innovadoras a problemas o situaciones ficticias creadas por el juego. Esta interacción activa con los juegos ayuda a desarrollar habilidades cognitivas superiores y no solo proporciona a los estudiantes un medio de entretenimiento, sino que también proporciona una importante plataforma de aprendizaje que aborda aspectos

71

peraban ninguna respuesta concreta. Sin embargo, los resultados fueron sorprendentes. Las respuestas apuntaban a tres grandes grupos, que las investigadoras categorizaron como respuestas: semánticas, formales y con uso de la negación. Las autoras se señalaron que las dos últimas respuestas fueron considerablemente más numerosas que las semánticas.

Inspiradas en la propuesta de Blanche-Benveniste y Ferreiro (1988), propusimos este estudio para verificar si hay una consideración de aspectos formales en el desarrollo lingüístico y metalingüístico de niñas y niños pequeños de lengua portuguesa. Para ello, utilizamos una situación experimental semejante y la relacionamos con los niveles de conocimiento de lo escrito.

Tratándose de edades tempranas, la elección de utilizar un contexto de juego se justifica porque la situación de jugar con las palabras parece ser muy adecuada para favorecer reflexiones sobre el lenguaje, además de ejercer atracción entre las y los niños. Diversas investigaciones coinciden en que la función de los juegos de lenguaje tiene un sesgo, en principio, de diversión y entretenimiento, pero las consecuencias de todo lo que representan inciden directamente en el aprendizaje (Dominguez, Nasini y Teberosky, 2013). Cook (2000) sostiene que, muchas veces, cuando las y los niños juegan con el lenguaje, posiblemente también lo hacen con sus aspectos estructurales. Estas situaciones de juego se convierten, por tanto, en contextos apropiados que favorecen reflexiones metalingüísticas. En resumen, consideramos que es oportuno presentar este tipo de situaciones en diferentes experiencias con la lengua, sin pretensiones de sustitución o comparación con el juego libre, expresión primordial de las y los niños pequeños.

Numerosas investigaciones postulan la primacía de los principios semánticos en la apropiación del lenguaje oral y existen datos en diferentes lenguas que así lo confirman. En este sentido, los estudios clásicos señalan que la llamada "teoría de base semántica" (Slobin, 1973) refleja la noción de que primero se establecen los aspectos conceptuales. Sin embargo, muchas investigaciones sostienen que ello no significa la exclusión de los principios formales en su desarrollo inicial.

Por ejemplo, Karmiloff-Smith (1987, 1992), partiendo de una hipótesis de articulación de la integración de diferentes componentes y dominios, argumenta que las y los niños pequeños, en su proceso de aprendizaje del lenguaje oral, consideran tanto los aspectos lingüísticos del significado

Estrategia didáctica con el uso de títeres para el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años

Didactic strategy with the use of puppets for the development of oral language in children from 4 to 5 years old

Lic. Lisbeth Solange Moreira Viteri. Estudiante de la Maestría Académica con trayectoria Profesional en Educación Inicial. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educadores de Párvulos, Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.

Correo electrónico: lmoreira1811@utm.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0812-3788>

Dr. C. Dayana Margarita Lescay Blanco. Máster en Investigación Educativa. Licenciada en Educación, Especialidad Química. Docente de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Docente Investigadora. Universidad Técnica de Manabí Profesora Principal. Ecuador.

Correo electrónico: Dayana.lescay@utm.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-6244-3793>

RESUMEN

El uso de títeres en la Educación Inicial del Ecuador constituye una de las herramientas didácticas para potenciar el aprendizaje en la etapa infantil, ya que aportan valores positivos de manera lúdica y atractiva, que otorga a los niños motivación y diversión a la hora de adquirir nuevos conocimientos. La presente investigación se realiza con el objetivo de elaborar una estrategia didáctica apoyada en el uso de títeres para el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 4 a 5 años. Para el desarrollo del trabajo se utilizó un enfoque mixto como metodología, dirigida a recopilar, analizar e integrar la investigación cuantitativa y cualitativa, utilizando métodos teóricos que involucran procesos lógicos a nivel de pensamiento, empleando también métodos empíricos para hacer un análisis preliminar de la información y comprobar los fundamentos teóricos. Los principales resultados propician el desarrollo de un enfoque didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje que favorece el alcance de un ambiente con oportunidades para el niño que le permite participar, interactuar con sus compañeros e incorporarse al juego, poniéndolo en contacto con el mundo que le rodea.

Palabras clave: conocimientos, Educación Inicial, herramienta didáctica, metodología

ABSTRACT

The use of puppets in the Initial Education of Ecuador constitutes one of the didactic tools to promote learning in the childhood stage, since they provide positive values in a playful and attractive way, which gives children motivation and fun when acquiring new knowledge. The present investigation is carried out with the objective of designing a didactic strategy based on the use of puppets for the development of oral language in children ages 4 to 5 years. For the development of the work, a mixed approach was used as a methodology, aimed at collecting, analyzing and integrating quantitative and qualitative research, using theoretical methods that involve logical processes at the level of thought, also using empirical methods to make a preliminary analysis of the information and check the theoretical foundations. The main results favor the development of a didactic approach in the teaching-learning process that favors the achievement of an environment with opportunities for the child that allows him to participate, interact with his peers and join the game, putting him in contact with the world that surrounds him.

Keywords: knowledge, early childhood education, didactic tool, methodology, methodology

Es una habilidad comunicativa que toma significado cuando la persona logra comprender e interpretar lo escuchado, por tanto, es una acción basada en destrezas, de expresión interpretativas, ya que la expresión oral debe ser entendida como tal, junto a la comprensión oral, la lectura y la escritura. (Vernon y Alvarado, 2014).

La educación infantil se muestra como una etapa fundamental dentro de cualquier sistema educativo, cuya finalidad es la de garantizar el desarrollo físico, afectivo, social e intelectual del niño, y es en esta etapa donde la presencia del lenguaje tiene mayor importancia. (Núñez y Santamarina, 2015). La lengua oral es la que primero se aprende, y como sostiene Núñez (2011), en la vida diaria se emplea con mucha más frecuencia la lengua oral que la escrita, ya que se encuentra dentro del valor social, humano y afectivo, sustentando la mayor parte de los aprendizajes que se desarrollan en la infancia.

La comunicación oral es muy importante para la formación de la personalidad y para la interrelación con los demás, en donde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua oral, debe desarrollarse por medio de estrategias o actividades lúdicas (Marcos y Garrán, 2016). En esta parte, el docente tiene que considerar aquellos aspectos que impliquen el desarrollo de la memoria, el pensamiento y la imaginación, haciendo que dichas actividades sean atractivas e interesantes para el niño.

De igual manera, Montero (2017), la aplicación de metodologías didácticas con objetivos y actividades bien definidos en cada clase, busca el mejoramiento del rendimiento académico de sus estudiantes, y se crea como herramienta que le permite al docente motivar y mantener la atención en cada clase impartida.

Por otra parte, el juego como herramienta didáctica ayuda a que el niño interactúe y empiece a expresarse desde que siente la necesidad de comunicación que expresa con el uso de objetos, y así mismo se desarrolla la función comunicativa posibilitando el desarrollo de habilidades procedimentales, tanto del alumno como en el aula en general. (González, 2018).

Para Vargas (2017), los recursos educativos didácticos son el apoyo pedagógico que sirven de refuerzo dentro del accionar del docente, y que optimiza el proceso de enseñanza - aprendizaje, si se considera como recursos educativos didácticos los materiales audiovisuales, soportes físicos, medios didácticos informáticos, y otros, quienes proporcionan al educador ayuda para desarrollar su actuación en el aula.

Según Aguaded y Valencia (2017) indican que:

(...) reconociendo la expresión de emociones, afectos, sentimientos, autonomía personal, admitiendo al estudiante, formarse como ser único, con una individualidad, con características propias, lo que se conseguirá solo si el estudiante logra socializarse, integrándose como miembro adaptado y crítico dentro de la sociedad. (p. 47)

Es debido a esto que los niños comienzan a experimentar el lenguaje oral desde el entorno familiar de una manera muy general, cuando comunican sus necesidades, donde se expresan y logran entender a los demás quienes utilizan un mismo lenguaje como una herramienta de comunicación compartiendo experiencias, ideas, miedos, gustos, pensamientos y nuevos conocimientos.

Guameros y Vega (2014) asumen el criterio de que el lenguaje oral es la forma natural de comprensión y expresión de mensajes, que van elaborando ideas, desarrolla interacción comunicativa con otros, reflexión y solución a problemas. En consecuencia, su desarrollo óptimo es fundamental para ampliar la base comunicativa con coherencia entre todos los

CONTRADI Revista pedagógica de la Universidad de Cuenca | ISSN: 1993-8548

Fecha de recepción: agosto, 2021, Fecha de aceptación: noviembre, 2021, Fecha de publicación: 2021

31

EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS/AS DEL NIVEL INICIAL DE LA ESCUELA BENJAMIN CARRIÓN

GAMES AND THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN CHILDREN OF THE INITIAL LEVEL AT BENJAMIN CARRIÓN SCHOOL.

Elsa Josefina Abmoro Zamora
E-mail: elsaabmoro25@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1803-0596>
Universidad Metropolitana, Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Abmoro Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Contradi*, 15(66), 203-213. Recuperado de <http://contradi.uclafdu.edu/index.php/contradi>

RESUMEN

El juego infantil en la edad preescolar, establece un lenguaje natural y abierto en la vida del niño(a), proporciona la libre expresión de sentimientos y emociones, así también forma vínculos de amistad con sus amigos(as) y adultos que lo rodean. Las actividades lúdicas facilitan también el desarrollo de su pensamiento creativo ya que permite la relación con las diferentes situaciones y materiales que el infante posee a su alcance. Desde esta perspectiva, se investigó sobre la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños(as) del nivel inicial de la Escuela "Benjamín Carrión". Enmarcado en un diseño de campo, nivel descriptivo, enfoque cuantitativo. La población fue de 25 niñas, 8 docentes del nivel y 25 padres de familia que forman parte de la comunidad educativa. La técnica de recolección fue la entrevista, el instrumento un cuestionario de alternativas múltiples, y una ficha de observación. A partir de los resultados obtenidos, se proyecta analizar a los diferentes agentes educativos que se relacionan con los niños(as), en función de brindar atención y facilitar espacios, que posibiliten al infante el desarrollo de su creatividad, y le permitan expresar toda su imaginación y fantasía a través del juego, el cual es considerado una estrategia valiosa en el desarrollo creativo de los niños(as) de este nivel.

Palabras clave:
Juego, creatividad, educación inicial.

ABSTRACT

The playground at the preschool age, establishes an open and natural language in the child's life, the free expression of feelings and emotions, thus also provides form ties of friendship with their friends and adults that surround it. Leisure activities also facilitate the development of their creative thinking since it allows the relationship with different situations and materials that the infant has at its disposal. From this perspective, it inquired about the importance of games in the development of creativity of the children of the initial level of the school Benjamín Carrión. Framed in a design field, descriptive level, quantitative approach. The population was 25 kindergarten children, 8 teachers of the level and 25 parents who are part of the educational community. The technique of gathering was the interview, the instrument was a questionnaire of multiple alternatives, and a sheet of observation. Based on the obtained results, it is projected to raise awareness among the different educational agents that are related to the children, depending on care and facilitated spaces, which allow the development of their creativity to the infant, and enable to express all the imagination and fantasy through games, since this is a valuable strategy in the creative development of children at this level.

Keywords:
Game, Creativity, Initial education.

INTRODUCCIÓN

La creatividad, como componente esencial del pensamiento, es de suma importancia para la adaptación personal y social del niño. Las bases de la creatividad son innatas y como tal, el potencial creativo del niño, debe desarrollarse a la vez que debe evitarse todo lo que impida su desarrollo y atente contra las aspiraciones que el niño establece, lo que le gustaría ser y lo que le agrada jugar. En algunos contextos educativos, aun se tiene una cultura donde las condiciones escolares afectan en gran medida al desarrollo de la creatividad, esto se evidencia en el énfasis de actividades relacionadas con el hemisferio izquierdo del cerebro, cuyo comportamiento es analítico, lógico y racional, es contrario al hemisferio derecho, cuyas habilidades y funcionamiento se corresponden con el ritmo, color, percepción visual, imágenes, visualización, requisitos indispensables para el desarrollo del potencial creativo. Es en este contexto en donde se observa que el docente no le brinda al estudiante la oportunidad para desarrollar su potencial creativo, quizás por la posible falta de información que posee el respecto al conocimiento de metodologías que involucren este tipo de aprendizaje, o tal vez, por la poca noción de las implicaciones de esta para el desarrollo potencial creativo. En este aspecto se puede destacar la importancia que tiene el juego, el cual contribuye considerablemente al desarrollo motor, social, cognitivo de los niños(as) y forma parte elemental del desarrollo de la creatividad.

"Benjamín Carrión"? y para ayudar a generalizar los resultados obtenidos, se tuvo como objetivo:
Publicar de manera clara y precisa los resultados de la investigación sobre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños (as) del nivel inicial de la escuela "Benjamín Carrión".

DESARROLLO

Con respecto a los temas presentados en este estudio se trató inicialmente el contenido sobre el juego, desarrollado por el autor Duca (2008), quien refiere que el juego infantil es una actividad natural y espontánea en los niños, jugar no solo es por diversión, sus juegos están relacionados con el desarrollo de destrezas sociales, morales y cognitivas además de su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias experiencias significativas. A través del juego infantil investiga todo con respecto al mundo que lo rodea.

Alma Piaget, citado por Fernández (2015), "el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo". Según este autor, el juego es importante porque refleja como el niño relaciona su contexto al ir creciendo.

Piaget (1959), presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la permanencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo que corresponde al niño. Además, se puede afirmar que la teoría piagetiana concibe al juego infantil en cuatro etapas: (a) etapa sensoriomotora (desde el nacimiento hasta los 2 años), (b) etapa preoperativa (de los 2 a los 6 años), (c) etapa operativa o concreta (de los 6 o 7 años hasta los 11) y (d) etapa del pensamiento operativo formal (desde los 12 años aproximadamente en lo sucesivo). Estas cuatro etapas indican que esta teoría concibe al juego como el pensamiento del niño, descarta la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo en la infancia. Por lo tanto, el juego y sus intermedios, se hallan entrelazadas a la totalidad del pensamiento.

La educación inicial pone la atención sobre el juego como la estrategia metodológica, desde el momento en que se creó la Educación Inicial el juego se definió como el método para enseñar a los niños pequeños. Froebel (1880); Montessori (2015); Dewey (1968), entre otros, vieron al juego como el modo en que se debían pensar las propuestas de enseñanza para niños menores de 6 años. Se considera esencial educar a los niños mediante el juego,

RPNS: 2019 | ISSN: 2074-0735
Volumen 16 (2014)
Nº 1 (enero - marzo)



Recibido: 16/04/2023 Aceptado: 31/04/2023

Sobre el juego y la creatividad en la educación: una revisión sistemática 2017-2022 (Revisión)

On the game and the creativity in education: A systematic review 2017-2022 (Review)

Rodolfo Américo Mendonça Barrantes. Docente de Educación Secundaria en la especialidad de Educación Física. Maestro en Administración de la Educación, Universidad César Vallés, Trujillo, Perú. | rmendonza@cevvirtual.edu.pe |

Resumen

La actividad lúdica, en todo momento de la vida del ser humano, tiene una importancia gravitante. Desde la interacción con su medio natural y su entorno social inmediato hasta las estrategias utilizadas en la escuela para adquirir aprendizajes significativos, es a través de esta que el sujeto establece, mediante un lenguaje natural y abierto, una relación de libertad con sus congéneres y los adultos con los que interacciona; por otro lado, este tipo de actividades promueven el desarrollo del pensamiento creativo. En este trabajo se ha recogido información de la literatura sobre el juego y la creatividad en el ámbito educativo, es decir, la manera cómo se utiliza la actividad lúdica como estrategia para el desarrollo de la segunda, la creatividad. Para ello se utilizó un trabajo investigativo documental en el que se recogió información de artículos publicados en base de datos que garantizan su calidad académica como Scopus, Scielo, Redalyc y Dialnet. La pesquisa fue sistematizada mediante la aplicación de palabras clave y las herramientas booleanas para la optimización de la búsqueda entre los años 2017 - 2022, con el propósito de establecer el tamaño de la muestra, la cual fue de 20 artículos sobre la temática elegida, encontradas en las bases de datos mencionadas. Luego de analizarlos, los resultados arrojan que el juego o actividad lúdica, utilizada como estrategia metodológica, es una poderosa





DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i1.2635>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental

Playful didactic strategy to activate the teaching and learning process in students of the third grade of the basic elementary level

Estratégia didática lúdica para ativar o processo ensino y aprendizagem em alunos da terceira série do ensino fundamental básico

Maria Silvana Salazar-Moreira¹
msalazar4810@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-0449-8486>

Liliana del Rocío Loo-Salmon^{II}
liliana.loor@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-4747-4935>

Correspondencia: msalazar4810@utm.edu.ec

*Recibido: 30 de enero del 2022 *Aceptado: 13 de febrero de 2022 * Publicado: 26 de febrero de 2022

- I. Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- II. Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.

Mónica Barrocas

acción con el medio, es decir, se puede considerar como una acción libre que genera fijación y disfrute en la vida cotidiana. Para Piaget (1983) "el juego es más significativo porque el niño se va desarrollando, ya que manipula libremente diversos objetos del entorno y al mismo tiempo ir construyendo y reinventando cosas y situaciones en su entorno" (p.4).

El juego, en su versión individual o colectiva, cumple un papel relevante para desarrollar habilidades y destrezas, pero sobre todo el desarrollo de la creatividad de los niños y jóvenes, lo ha logrado posicionar la frase "aprender jugando" que encierra el significado que tiene la actividad lúdica en el desarrollo de la cognición y el aprendizaje significativo de los alumnos (Calle, 2020).

Desde luego que el juego es atractivo y motivador, y si es utilizado en el proceso educativo logra captar la atención de los alumnos, de tal manera que pueda orientarse hacia aprendizajes significativos, incluso, más allá de lo que el docente puede proponerse. Además de ventajas que tiene para los aprendizajes, los sujetos van adquiriendo conciencia de su propio peso, su equilibrio y las coordinaciones motoras tan necesarias para el desarrollo social; además, contribuye al desarrollo de la percepción sensorial, la agilidad y flexibilidad del sujeto que le ayudarán en su interacción sociocultural (Candela y Benavides, 2020).

Por otro lado, es considerada una necesidad prioritaria que la creatividad sea asumida también en el contexto educativo, de tal manera que se generen espacios de aprendizaje constante. Desde esta perspectiva se puede propiciar una serie de ejercicios y estrategias, tanto para los alumnos como para los profesores, para que sean ellos los que experimenten de manera directa el uso de técnicas y herramientas que promuevan la creatividad, generando así una acción favorable con su entorno, pero para ello se requiere que los profesores tengan clara su

Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.
Calle 17 N. Boyama, Guano, Cuba, CP.
info@utma.edu.ec



Salvador de la Cruz y la creatividad en la educación: una revisión sistemática. 2017-2021

Estrategia didáctica sistémica con e-actividades en el desarrollo de la evaluación formativa

Systemic didactic strategy with e-activities in the development of formative evaluation

Estratégia didáctica sistémica com atividades eletrônicas para o desenvolvimento da avaliação formativa

ARTÍCULO ORIGINAL



Escanea en tu dispositivo móvil o visita este artículo en:
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.7347.306>

Sylvana Tiana-Chicaiza 

sylvanatia229@gmail.com

Patricie
pn
ricard

Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Ambato

Artículo recibido el 25 de abril 2022 | Aceptado el 18 de mayo 2022 | Publicado el 9 de enero 2023

RESUMEN

El propósito del estudio es diseñar una estrategia didáctica sistémica con e-actividades para el desarrollo de la evaluación formativa, por ello se procedió a la extracción de información bibliográfica con 175 artículos de investigación gestionada por la herramienta tecnológica Perish, método teórico inductivo-deductivo, análisis -síntesis; además, de un diagnóstico en base a una encuesta a estudiantes con la fiabilidad del instrumento Alpha de Cronbach, que revela un escaso desarrollo de la evaluación formativa al momento de la interacción de estudiantes - aprendizaje. Por lo que se diseñó una estrategia didáctica sistémica basada en: planificación, ejecución, evaluación; teoría de sistemas y pasos de la estrategia que contiene insumos y momentos de la evaluación formativa, así como la selección de e-actividades para tener una apreciación de la adquisición del conocimiento sobre un tema, que ayuda a la toma de decisiones del docente para retroalimentar el aprendizaje.

Palabras clave: E-actividades; Estrategia didáctica; Evaluación formativa; Sistémica

ABSTRACT

The purpose of the study is to design a systemic didactic strategy with e-activities for the development of formative evaluation, therefore, we proceeded to the extraction of bibliographic information with 175 research articles managed by the technological tool Perish, inductive-deductive theoretical methods, analysis-synthesis; in addition, a diagnosis based on a survey of students with the reliability of Cronbach's Alpha instrument, which reveals a poor development of formative evaluation at the time of the interaction of students - learning. Therefore, a systemic didactic strategy was designed based on: planning, execution, evaluation; systems theory and steps of the strategy that contains inputs and moments of formative evaluation, as well as the selection of e-activities to have an appreciation of the acquisition of knowledge on a topic, which helps the teacher's decision making to provide feedback for learning.

Key words: Didactic strategy; E-activities; Formative evaluation; Systemic

O objetivo da estratégia didática sistémica com e-atividades para o desenvolvimento da avaliação formativa foi a extração de informações bibliográficas com 175 artigos de investigação gerida pela ferramenta tecnológica Perish, método teórico indutivo-dedutivo, análise - síntese, além disso, um levantamento do instrumento de fiabilidade do instrumento Alpha de Cronbach, que revela um desenvolvimento fraco da avaliação formativa no momento da interação de alunos - aprendizagem. Por isso, foi desenvolvida uma estratégia didática sistémica baseada em: planeamento, execução, avaliação; teoria dos sistemas e passos da estratégia que contém insumos e momentos da avaliação formativa, assim como a seleção de e-atividades para ter uma apreciação da aquisição do conhecimento sobre um tópico, que ajuda a tomar decisões sobre o tópico de aprendizagem do professor.

Palavras-chave: Avaliação formativa; Sistémica

Dom. Cien., ISSN: 2477-8818
Vol. 8, núm. 1, Febrero Especial, 2022, pp. 1180-1191



Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental

desafíos son enormes, por lo que se deben de aplicar los avances tecnológicos y la integración de las estrategias didácticas en el aula, por lo tanto, no es suficiente para hacer frente a realidades complejas sino enfocar planeaciones a mejorar el ambiente escolar y la adquisición de conocimientos a través de la adquisición de competencias docentes.

Es importante destacar que la aplicación de la lúdica son las primeras pinceladas que un docente traza en la vida de los educandos y mediante ella puede fortalecer los conocimientos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así mismo se puede identificar que a medida que los educandos suben de nivel educativo, el docente deja de lado las clases dinámicas basadas en metodologías y didácticas que contengan la lúdica y es donde se evidencia que las clases son monótonas y los alumnos no sienten ganas de participar en ella.

Desarrollo

Definición

Estrategia didáctica

Se puntualiza de forma conceptual que se las reconoce como las metodologías y las didácticas que un docente pueda establecer en proceso de enseñanza y aprendizaje para la transformación educativa estableciendo un entorno favorable para la adquisición de los conocimientos de cada una de las áreas involucradas en la maya curricular para este nivel educativo.

Según (EUROINNOVA, 2020), en su publicación sostiene que las estrategias didácticas son procedimientos formales estructurados armónicos que tiene una organización en búsqueda del desarrollo de uno o varios procesos de aprendizajes en las escuelas; es decir presentar al alumno de manera motivadora alternativas de resolución de las actividades propuestas en donde el de manera ordenada procesa y conserva la información.

Por lo antes expuesto las estrategias didácticas son un conjunto de técnicas y modelos educativos que permiten aumentar la capacidad de organizar la información de forma lógica en donde se pueden constituir percepciones de conceptos innovadores reconociendo el objetivo de la clase, aprende los procesos de resolución de actividades y poderlos realizar de manera independiente en ejercicios similares en el futuro en la obtención de aprendizajes significativos en este nivel y los superiores.

Estrategia didáctica sustentada en el aprendizaje basado en proyectos para estimular la participación activa estudiantil

Didactic strategy based on project-based learning to stimulate active student participation

María Auxiliadora Zambrano Briones¹* <https://orcid.org/0000-0001-5760-7143>

Adela Hernández Díaz² <https://orcid.org/0000-0002-1841-6624>

Karina Luzdelia Mendoza Bravo³ <https://orcid.org/0000-0002-0019-3020>

¹ Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.

² Universidad de La Habana, Cuba.

³ Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.

*Autor para la correspondencia: mzambrano6447@utm.edu.ec

RESUMEN

El proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser un espacio que favorezca la participación activa de los educandos, por lo que la elaboración de las tareas docentes debe requerir un protagonismo del estudiante, al involucrarlo de manera directa en la construcción de sus conocimientos y habilidades a través del uso de estrategias didácticas activas. Con este fin se presenta el diseño de una estrategia didáctica sustentada en el aprendizaje basado en proyectos (ABP), como una forma de innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) de la Unidad Educativa Charapotó, Cantón Sucre, Ecuador, donde se identificaron limitaciones en el empleo de metodologías activas por los docentes y pasividad en los estudiantes. La construcción de la estrategia didáctica diseñada establece una fundamentación teórica, precisa su conceptualización y estructuración en tres etapas: planificación y organización, ejecución y monitoreo y control.

Palabras claves: estrategia didáctica, aprendizaje basado en proyectos, proceso de enseñanza-aprendizaje, participación.

ABSTRACT

1191



so enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental

le aplicar los avances tecnológicos y la integración de las tecnologías, no es suficiente para hacer frente a realidades complejas presente escolar y la adquisición de conocimientos a través de las

la lúdica son las primeras pinceladas que un docente traza. La lúdica puede fortalecer los conocimientos en el proceso de enseñanza de identificar que a medida que los educandos suben de nivel en las clases dinámicas basadas en metodologías y didácticas que evidencia que las clases son monótonas y los alumnos no

is reconoce como las metodologías y las didácticas que un proceso de enseñanza y aprendizaje para la transformación educativa adquisición de los conocimientos de cada una de las áreas de estudio e nivel educativo.

ublicación sostiene que las estrategias didácticas son estrategias que tiene una organización en búsqueda del aprendizaje en las escuelas; es decir presentar al alumno de manera que evidencie la importancia de las actividades propuestas en donde el estudiante de manera

cas son un conjunto de técnicas y modelos educativos que permiten organizar la información de forma lógica en donde se pueden evidenciar los factores reconociendo el objetivo de la clase, aprende los contenidos y poderlos realizar de manera independiente en ejercicios de aprendizaje significativos en este nivel y los superiores.

INTRODUCCIÓN la evaluación formativa comprende cuatro
El Ministerio de Educación de Ecuador insumos (tareas, actividades individuales,

7. compromiso socioeducativo de los miembros de la comunidad educativa, y
8. participación activa de los estudiantes en las diferentes actividades a establecerse.

Asimismo, el objetivo de esta estrategia es perfeccionar el PEA de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de Unidad Educativa Fiscal «Charapotó», a través de un conjunto de tareas y exigencias teóricas metodológicas del ABP. Se caracteriza por ser flexible (se ajusta a requerimientos del proyecto en cuestión y puede ser utilizada en diferentes asignaturas); contextualizada (responde a los intereses de los estudiantes, y a necesidades y/o problemáticas del entorno); desarrolladora (se orienta a estimular el desarrollo potencial del estudiante), y promueve la creación de espacios para aprender a pensar, a partir del análisis crítico y comprometido de la situación.

DESARROLLO

La construcción de la estrategia didáctica permitió plantear objetivos de aprendizaje, concientizados por los estudiantes, en correspondencia con sus necesidades, intereses y motivaciones, vinculados con los problemas de su entorno. Al respecto se coincide con Reynosa et al. (2020) quien afirma que la educación contemporánea necesita que los docentes utilicen estrategias didácticas conciliadoras y reflexivas, encaminadas a que los educandos manejen y solucionen problemas. Por tanto, es conveniente que los educadores consideren estrategias didácticas que estimulen la investigación, el trabajo en equipo, el desarrollo de valores como la empatía, respeto, responsabilidad, entre otros. Esta estrategia ha sido concebida bajo una estructura que propone 3 etapas: planificación y organización de la estrategia didáctica, ejecución de la estrategia didáctica, y monitoreo y control de la estrategia didáctica. La Figura 1 explica la concepción general de la estrategia didáctica que se asume:

Identificación de los tipos de estrategias de aprendizaje en la enseñanza en el nivel primario

Identification of the types of learning strategies in education at the primary level

Identificação dos tipos de estratégias de aprendizagem no ensino em nível primário

ARTÍCULO ORIGINAL



Pablo Lenín La Madrid Vivar
plamadri@undac.edu.pe

Juana Toribia Gonzales Chávez
jgonzales@undac.edu.pe

José Alberto Dávila Inocente
jdavila@undac.edu.pe

Universidad Nacional Daniel Alcides Carrón. Cerro de Pasco, Perú

Escanea en tu dispositivo móvil e inicia este artículo en
<https://doi.org/10.3329/horizontes.v7i29.127>

Artículo recibido el 13 de julio 2022 | Aceptado el 6 de septiembre 2022 | Publicado el 6 de abril 2023

RESUMEN

Una identificación correcta de las estrategias de aprendizaje dentro del aula, ayuda significativamente al proceso pedagógico de los estudiantes para poder alcanzar mejores resultados en su formación. Las planificaciones de estudio empleadas en el aula consolidan el proceso de enseñanza que realiza el docente. La investigación tuvo como objetivo identificar los conocimientos docentes en el aula con relación a las estrategias de aprendizaje de la Escuela del Nivel Primario Túpac Amaru de la provincia y región de Pasco-Perú, 2021. La metodología fue de tipo cuantitativo, se aplicó como técnica la encuesta a 13 docentes. Los resultados arrojaron que el 58.47% de docentes identifican las estrategias que se desarrollan en la escuela. En conclusión, la mitad de docentes identifica y conoce la tipología de las estrategias de aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje; Tipología de estrategias; Enseñanza; Estrategias de aprendizaje; Uso de estrategias de aprendizaje

ABSTRACT

A correct identification of learning strategies in the classroom significantly helps the pedagogical process of students in order to achieve better results in their education. The study plans used in the classroom consolidate the teaching process carried out by the teacher. The objective of the research was to identify teachers' knowledge in the classroom in relation to learning strategies at the Túpac Amaru Primary School in the province and region of Pasco-Peru, 2021. The methodology was quantitative and a survey of 13 teachers was applied as a technique. The results showed that 58.47% of teachers identify the strategies developed in the school. In conclusion, half of the teachers identify and know the typology of learning strategies.

Keywords: Learning; Typology of strategies; Teaching; Learning strategies; Learning strategies; Use of learning strategies

RESUMO

A identificação correta das estratégias de aprendizagem em sala de aula ajuda significativamente o processo pedagógico dos alunos a fim de obter melhores resultados em sua educação. Os planos de estudo utilizados em sala de aula consolidam o processo de ensino realizado pelo professor. O objetivo da pesquisa foi identificar o conhecimento dos professores em sala de aula em relação às estratégias de aprendizagem na Escola Primária Túpac Amaru, na província e região de Pasco-Peru, 2021. A metodologia foi quantitativa e uma pesquisa com 13 professores foi usada como técnica. Os resultados mostraram que 58,47% dos professores identificaram as estratégias desenvolvidas na escola. Em conclusão, metade dos professores identifica e conhece a tipologia das estratégias de aprendizagem.

Palavras-chave: Aprendizagem; Tipologia de estratégias; Ensino; Estratégias de aprendizagem; Estratégias de aprendizagem; Uso de estratégias de aprendizagem

1129

Introducción

En el contexto educativo se estructura la formación de los niños de edad escolar por medio de lineamientos y estándares curriculares que fundamentan las áreas básicas de aprendizaje: lengua castellana, inglés, matemática, ciencias naturales, ciencias sociales, tecnología e informática, ciencias sociales, educación física, artes, civismo, entre otras áreas, que se relacionan en cada periodo académico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es así como las estrategias de enseñanza orientadas por el docente configuran en gran medida el aprendizaje y la relación que establece el estudiante con los contenidos y temáticas que le permiten generar conocimientos a lo largo de su vida.

Existen varias definiciones sobre las estrategias de enseñanza, pero se relacionan como metodología del docente para lograr que los contenidos, temáticas e información logren ser aprendidas por el estudiante y se genere el desarrollo de competencias. Según Martínez y Zea (2004) son los recursos y actividades que implementa el educador para promover el aprendizaje del alumnado, de igual manera se definen las estrategias de enseñanza como los medios, los procedimientos y las herramientas pedagógicas que planifica y utiliza el docente para apoyar y facilitar al estudiante el aprendizaje, a lo cual Díaz y Hernández (2004) plantean que: "Las estrategias de enseñanza son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica" (p. 141), son el medio y no el fin de los procesos de aprendizaje.

Este artículo de revisión tiene como objetivo describir los principales hallazgos de las investigaciones que presentan las estrategias de enseñanza implementadas por el docente en educación primaria, para el aprendizaje de sus estudiantes en relación con las áreas básicas, al mismo tiempo determinar la necesidad de la cualificación del docente, identificar las estrategias pedagógicas que se implementan con mayor frecuencia en la escuela, tradicionales e innovadoras. Este tema ha sido objeto de estudio desde las ciencias sociales en diferentes países de Latinoamérica y Europa entre los que se destacan España, Argentina, Colombia, Ecuador y Venezuela.

14

Jennifer Pamplona-Raigosa, Juan Camilo Cuesta-Sabarriga y Viviana Cano-Valderrama

Los estudios revisados dan cuenta de la implementación de estrategias de enseñanza en niños en etapa escolar, como un trabajo riguroso que debe tener en cuenta diversos aspectos como el contexto, la cultura, la zona de desarrollo en la que se encuentran los estudiantes y los objetivos que se pretenden alcanzar, de esta manera el docente podrá usar estrategias pertinentes que faciliten el aprendizaje. No tener en cuenta estos factores, implica la implementación de estrategias sin fundamentación pedagógica, y sin objetivos claros en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se evidencia que desde las políticas educativas hay un gran interés por la calidad de la educación en relación con el desarrollo social y económico del país. En el Plan Decenal de Educación en Colombia, 2016-2026 en la sexta línea estratégica se establece impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida. Con relación a esto se establece la necesidad de fortalecer la cualificación pedagógica y didáctica de los maestros.

En Colombia se encontraron tan solo 17 antecedentes de investigación con énfasis en estrategias de enseñanza en educación primaria. La escasez de referentes investigativos enfocados en esta temática contradice de manera contundente lo propuesto por el Ministerio de Educación Nacional, frente a las políticas establecidas de formación. De igual manera, en Latinoamérica se evidencian pocas investigaciones que presenten las estrategias de enseñanza del docente con relación al aprendizaje de los niños en las diferentes áreas escolares, se evidencia un incremento en el uso de las TIC como estrategia de enseñanza.

La Federación Colombiana de Educadores (Fecode) demuestra que en el 2015 en Colombia habían 320.043 docentes en el sector oficial y privado. Con relación a estos datos es necesario contextualizar que dentro de las escuelas en los diferentes grados y áreas se diseñan e implementan estrategias pedagógicas y didácticas para el aprendizaje escolar, pero un gran porcentaje de estas se queda en el aula, en la planeación y diario pedagógico del docente. Esto lo demuestra la poca producción encontrada en este proceso investigativo, por esto se generan las siguientes preguntas: ¿dónde quedan las experiencias significativas que se evidencian a diario en la escuela, donde intervienen niños, niñas, sus familias y los docentes?, ¿por qué no hay suficientes procesos de sistematización de los procesos de enseñanza aprendizaje para seguir fortaleciendo procesos de aprendizaje?

Metodología

Este artículo está sustentado desde el enfoque cualitativo a partir del método de investigación documental de tipo descriptivo no experimental. Este corresponde a un estudio de revisión de la literatura a través de un proceso sistemático de búsqueda, clasificación y análisis de las



Estrategias cognitivas, metacognitivas y afectivas para el aprendizaje autorregulado

Cognitive, metacognitive and affective strategies for self-regulated learning

Estratégias cognitivas, metacognitivas e afetivas para a aprendizagem autorregulada

Estefanía Nataly Quiroz Carrión^I
 nathyquiroz17@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-0328-4382>

Sandra Verónica Mera Ponce^{II}
 sandra.mera@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-6247-6616>

Beto Orlando Asqui Lema^{III}
 betoasqui@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-8596-9410>

Laura Pilar Berrones Yaulema^{IV}
 lpby1995@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-5349-0151>

Correspondencia: nathyquiroz17@gmail.com

Ciencias de la Educación
 Artículo de Investigación

* Recibido: 23 de abril de 2023 * Aceptado: 12 de mayo de 2023 * Publicado: 16 de junio de 2023

- I. Máster of Science (Geographic Information Science & Systems), Licenciada en Manejo de Recursos Naturales mención: Ecología Aplicada, Docente en Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- II. Doctora en Bioquímica y Farmacia, Magíster en Ciencias de la Educación, Docente en Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- III. Master Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria de Ecuador Especialidad en Matemáticas. Docente en Escuela de educación Básica 21 de Abril, Riobamba, Ecuador.
- IV. Máster Universitario en Métodos de Investigación en Educación, Licenciada en Ciencias de la Educación mención profesora de Ciencias Sociales, Maestrante de la Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.

<http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>



INTRODUCCIÓN

La educación ha pasado por diferentes adaptaciones y cambios debido a la innovación de la tecnología, la cual nos brinda diferentes métodos para adecuar el uso de las estrategias didácticas con el fin de promover la mejora en el aprendizaje y la formación intelectual de los estudiantes. El énfasis de la dinámica que utiliza el docente en el aula, conduce a la reflexión sobre cómo desarrollar un procedimiento académico reflexivo, interactivo e innovador para crear ambientes que potencien el aprendizaje de las competencias que los estudiantes deben alcanzar.

Las estrategias permiten la implementación de la didáctica para la enseñanza y aprendizaje planificados con los múltiples medios de representación y expresión; debido a que ofrece mejora en diversas actividades, herramientas, materiales de aprendizaje y métodos de evaluación; por último, motivan a los estudiantes a desarrollar sus competencias comunicativas dependiendo de sus capacidades (Álvarez y Chamorro, 2017). En referencia a las instituciones educativas, las estrategias didácticas que han sido empleadas en los distintos niveles de la educación en muchos de los casos no han tenido el resultado esperado debido a los diferentes factores que se han comprometido durante el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje.

En el contexto internacional, los estudiantes por diversos factores presentan problemas en

su aprendizaje, por lo que se debe realizar un enfoque más profundo, donde el docente tenga la capacidad de minimizar los problemas del aprendizaje de dichos alumnos, así desarrollar de una manera más eficiente las habilidades, destrezas, el desarrollo del pensamiento complejo, la resolución de problemas, entre otros. Según, Gonzáles y Triviño (2018) dan a conocer la importancia de contar con docentes altamente especializados, capaces de aplicar e implementar técnicas de enseñanza, estas estrategias son aplicadas y usadas frecuentemente en las aulas, cubriendo las necesidades principales de la educación mediante el uso adecuado de estrategias didácticas.

En América Latina, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, las diferentes instituciones se centran en establecer estrategias didácticas para la construcción de marcos teóricos y razonamiento cognitivo, prevaleciendo cursos de métodos; por tanto, existe una importante falta de habilidades para hacer frente a situaciones sociales; con el fin de construir los marcos teóricos y epistemológicos necesarios para pensar y razonar en el ámbito social (Correa, 2019). Es por ello, que se hace necesario considerar estrategias acordes a la realidad de la zona en la que se está empleando.

Sin duda que existen docentes motivados en desarrollar diferentes innovaciones en las estrategias y técnicas dentro de la enseñanza, para lo cual se necesita la

Noris Amalia Chica-Esquivia

[DOI 10.35381/cm.v9i17.1124](https://doi.org/10.35381/cm.v9i17.1124)

Estrategias activas y participativas como herramientas potenciadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés

Active and participatory strategies as tools to enhance the English teaching-learning process

Noris Amalia Chica-Esquivia
norischica.est@umecit.edu.ec
Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología, Panamá, Panamá
Panamá

<https://orcid.org/0000-0001-9561-4395>

Recepción: 15 de marzo 2023
Revisado: 23 de mayo 2023
Aprobación: 15 de junio 2023
Publicado: 01 de julio 2023

71

mientos previos (Ramírez-Estrada et al., 2020). Actuar estratégicamente durante una actividad de enseñanza-aprendizaje implica tener la capacidad de tomar decisiones conscientes para regular las condiciones y alcanzar las competencias deseadas (Yana et al., 2019). Estas estrategias permiten al estudiante aprender a planificar y organizar sus actividades de aprendizaje. Actuar estratégicamente en una actividad de enseñanza-aprendizaje implica tomar decisiones conscientes que regular las condiciones y alcanzar las competencias deseadas (Yana et al., 2019). Sin embargo, estas estrategias no son un conjunto estricto de actividades, más bien, su secuencia puede adaptarse a las necesidades de los alumnos en términos de estilos y ritmos de aprendizaje.

Fong-Silva et al. (2017) Las estrategias cognitivas principales incluyen la repetición, la organización y la organización. La estrategia de repetición implica la repetición activa de temas, datos o datos considerados importantes en una tarea de aprendizaje, manteniéndolos en la memoria a corto plazo y luego transfiriéndolos a la memoria a largo plazo. La estrategia de organización consiste en vincular o conectar el nuevo conocimiento con el conocimiento o información previamente adquirida y almacenada en la memoria. Por último, la estrategia de organización implica asociar los conocimientos construidos en una red de relaciones, mandándolos para formar un nuevo conocimiento coherente, ordenado y significativo en su contexto.

Estrategias metacognitivas

La metacognición es parte de los procesos cognitivos que nos permite ser conscientes de cómo pensamos y resolvemos una tarea específica. También nos ayuda a conocer nuestras propias fortalezas para abordar dificultades y a ser conscientes de nuestras limitaciones en relación con el aprendizaje. Las estrategias metacognitivas son una secuencia de pasos o procesos que nos ayudan a acceder, procesar e internalizar nuestros conocimientos. Son acciones específicas que nos ayudan a cabo de manera consciente con el objetivo de mejorar y facilitar nuestro aprendizaje (Fong-Silva et al., 2017).

Las estrategias requieren la implicación activa de la conciencia como un mecanismo regulador, lo que significa que requiere una reflexión sobre el conocimiento existente acerca de cómo se está aprendiendo.

Pol. Con. (Edición mín. 83) Vol. 8, No 6, Junio 2023, pp. 995-1017, ISSN: 2550 - 682X

Prof. Dra. Nataly Quiroz Carrión, Sandra Verónica Mera Ponce, Beto Orlando Asqui Lema, Laura Pilar Berrones Yaulema

Esto conlleva a una autorregulación consciente, donde se enfrentan tanto las tareas a las que se enfrenta la persona como las respuestas que se dan a esas tareas. Además, implica la capacidad de reflexionar sobre las consecuencias de esas respuestas (Fong-Silva et al., 2017).

Estrategias de apoyo o afectivas

Estas estrategias se caracterizan por generar pensamientos y emociones en los estudiantes en relación con las actividades de aprendizaje. Esto tiene un efecto en su nivel de esfuerzo y motivación en una tarea específica, lo que a su vez influye en la efectividad y rendimiento de su aprendizaje. Estas estrategias están vinculadas tanto con la motivación intrínseca como extrínseca del individuo. La motivación intrínseca se refiere al interés personal y a los motivos particulares que empujan al individuo no solo a comprender lo que está estudiando, sino que también le da un sentido de apropiación del conocimiento y una satisfacción derivada del proceso de aprendizaje. Por otro lado, la motivación extrínseca surge cuando se utilizan recompensas o castigos externos para controlar el comportamiento de los estudiantes por parte de otras personas (Dorado et al., 2021).

Experiencias relacionadas a la aplicación de las estrategias

En el ámbito de la investigación educativa, se ha llevado a cabo una amplia variedad de estudios relacionados con la aplicación de estrategias de aprendizaje autorregulado. Estas investigaciones han buscado examinar los efectos y los beneficios de implementar estas estrategias en diferentes contextos educativos, así como identificar los factores que pueden influir en su efectividad. En la tabla 1 se presentan los estudios más destacados y recientes en este campo, ofreciendo una visión general de las experiencias y los hallazgos obtenidos. A través de la revisión de estas investigaciones, se podrá comprender mejor el impacto de las estrategias de aprendizaje autorregulado en el rendimiento académico, la motivación y la autonomía de los estudiantes.

Tabla 1. Estudios destacados sobre estrategias de aprendizaje autorregulado.

Estudio	Principales hallazgos
---------	-----------------------

Pol. Con. (Edición mín. 83) Vol. 8, No 6, Junio 2023, pp. 995-1017, ISSN: 2550 - 682X

1003

Los modelos pedagógicos: trayectos históricos

Pedagogic Models: historical trayectories

Deicy Correa Mosquera*
Francisco Alberto Pérez Piñón**

* Investigadora de la Universidad Autónoma de Chihuahua, México. Es Master en Educación Superior de la Universidad Santiago de Cali, en Cali, Colombia y Doctoranda en Educación Artes y Humanidades de la Universidad Autónoma de Chihuahua en México. Entre sus publicaciones encuentran "El diseño curricular en la formación de docentes para la primera infancia en América Latina, una aproximación comparativa. "Importance of Graphy and Cognitive Processes in Pre-School, (en prensa), "Fortalecimiento y Manejo de la integración sensorial en niños de Grado Párvulo" (en prensa), "Otreidad, Motricidad y Práctica Pedagógica", "El principio de transversalidad y la transformación del currículo" y otros. Posee una amplia experiencia universitaria en el campo de su competencia. Sus intereses investigativos se relacionan con la pedagogía infantil, la formación de profesores universitarios, el diseño curricular, y la formación transversal. Correo electrónico: melocorrea06@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-3904-1419>

** Profesor Investigador de la Universidad Autónoma de Chihuahua, México. Es doctor en Ciencias Pedagógicas por el Instituto Superior Pedagógico de la Habana Cuba. Entre sus publicaciones recientes están "Fundamentos teórico- metodológicos en la investigación educativa en Chihuahua; análisis de un área del conocimiento" en IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH (2019) y el capítulo de libro "Conciencia histórica en la oralidad y lo documental" en La historia oral: usos y posibilidades en la investigación histórico-educativa (2021). Cuenta con reconocimientos del Programa de Desarrollo Profesional (Prodep) y del Sistema Nacional de Investigadores (SNI), Nivel 1. Es miembro de la Sociedad Mexicana de Historia de la Educación, del Consejo Mexicano de Investigación Educativa y de la Red de Investigadores Educativos Chihuahua. Director de la Revista Científica Debates por la Historia. Correo electrónico: aperezp@uach.mx
<http://orcid.org/0000-0003-4316-6484>

Historial editorial

Recibido: 28-septiembre-2021

Aceptado: 19-febrero-2022

Publicado: 30-julio-2022

Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución- NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

CIENCIAMATRIA

Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología

Año IX, Vol. IX, N°17, Julio - Diciembre, 2023

Hecho el depósito de ley: pp201802344721

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Instituto de Investigación y Estudios Avanzados Koinonia (IEAK), Santa Ana de Coro, Venezuela

Norcis Amalia Chica-Esquivá

Las estrategias activas y participativas ayudan a alcanzar objetivos genéricos de educación tales como: la motivación o el interés por el aprendizaje, la comprensión de lo que se estudia, la participación activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, la aplicación de lo visto en situaciones de la vida real" (p.41).

En bien, en lo que respecta a las tipologías de estrategias activas y participativas, Ramos (2018), en concordancia con otros autores, las clasifica de la siguiente manera:

Estrategias Motivacionales: es una tarea fundamental del docente, para lograr aprendizajes significativos, involucrar aspectos afectivos y volitivos del estudiante a los fines de generar un ambiente agradable y dinámico para el trabajo.

Estrategias Cognitivas: involucra las operaciones mentales que están directamente relacionadas con el procesamiento de la información, en los términos de seleccionar, organizar y reelaborar dicha información con el fin de aprender significativamente.

125

Estrategias Metacognitivas: son las que posibilitan los mecanismos de reflexión en torno a al propio proceso de aprendizaje y generación de conocimientos, por tanto, coadyuvan al proceso de aprender a aprender.

Estrategias Afectivas: son las que permiten generar en el estudiante procesos de autorregulación de las actitudes, motivación y reacciones emocionales hacia el aprendizaje en determinadas situaciones generadoras de conflictos.

Estrategias Sociales: están relacionadas con la colaboración y la cooperación entre los estudiantes, generándole la oportunidad de interactuar con otros a fin de confirmar y afianzar lo aprendido.

Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes

Constructivist model and its application in the student learning process

<https://doi.org/10.5281/zenodo.10420471>

AUTORES: Gladys Verónica Ronquillo Murrieta^{1*}

Elizabeth De Mora Litardo²

Amelia María Bohórquez Morante³

José Luis Padilla Plaza⁴

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: ronquillom@utb.edu.ec

Fecha de recepción: 04 / 07 / 2023

Fecha de aceptación: 11 / 09 / 2023

RESUMEN

El modelo constructivista fomenta la creatividad, la cooperación, el intercambio de saberes, experiencias de forma interactiva, llamativa y espontánea dando así paso a que los estudiantes se desenvuelvan satisfactoriamente durante su formación académica obteniendo un aprendizaje significativo. La finalidad del presente artículo es de analizar el modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del sexto semestre vespertino de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales informática de la Universidad técnica de Babahoyo, en el periodo académico noviembre 2022- Abril

^{1*} <https://orcid.org/0000-1111-2222-3333>, Msc. Administración Pública, Universidad Técnica de Babahoyo, ronquillom@utb.edu.ec

² <https://orcid.org/0000-0003-1967-8498>, Msc. Educación Informática, Universidad Técnica de Babahoyo, edemora@utb.edu.ec

³ <https://orcid.org/0000-0001-8012-2208>, Estudiante de la FCJSE, Universidad Técnica de Babahoyo, abohorquez261@fcjse.utb.edu.ec

⁴ <https://orcid.org/0000-0002-3516-0624>, Estudiante de la FCJSE, Universidad Técnica de Babahoyo, jpadilla525@fcjse.utb.edu.ec

explícitos que hacen énfasis en lo que falta en la producción de los estudiantes (Bernstein, 1998). La enseñanza es unidireccional y el estudiante debe asumir un comportamiento pasivo, debido a que es el docente quien regula la comunicación: quién puede hablar, en qué momento, sobre qué, etc.

Con este modelo, que aún en pleno siglo XX tiene vigencia, se han formado muchas generaciones en América Latina. Ha tenido un impacto muy grande sobre las disposiciones de los estudiantes, porque básicamente el aprendizaje no va más allá de lo legítimamente pensable, lo que está materializado de manera concreta y explícita en el currículo. Quizás esto ha conducido a producir en los educandos una disposición a no pensar y a no investigar, con todas las consecuencias culturales, laborales y sobre todo para la investigación.

Como complementario del modelo tradicional está el modelo conductista. "La idea principal del modelo conductista es que el ser humano está determinado por su entorno y que la única manera de entender su comportamiento es a través del estudio de sus conductas observables" (Viñoles, 2013, p. 13). Tienen sus fuentes en la psicología conductista de Watson. Se basa en la regulación de la conducta observable. Según Ribes (1995), la psicología de Watson descartaba el interior, la conciencia y "reducía lo psicológico a una característica de la conducta humana" (p. 69). De esta manera pensar, por ejemplo, era una conducta verbal. Uno de los representantes más importantes del conductismo en la educación fue Skinner, para quien el aprendizaje es un cambio de conducta que está asociado a la relación estímulo-respuesta. González (2004)⁶ describe los puntos esenciales del conductismo en la educación: a) el aprendizaje va de lo simple a lo complejo, de allí la necesidad de fragmentar el aprendizaje de conocimientos más elementales que se aprenden, debido a las frecuencias de la repetición; b) el aprendizaje debe plantearse en términos de conductas observables. En este sentido, sus objetivos deben ser observables; c) las secuencias del aprendizaje deben tener una progresiva complejidad; d) en el aprendizaje debe darse un

LOS MODELOS PEDAGÓGICOS: TRAYECTOS HISTÓRICOS

permanente e inmediato refuerzo de cara a las respuestas de los alumnos; y e) la conducta del aprendizaje es un evento individual.

La importancia de Skinner se debió también a su influencia en la enseñanza programada, que tuvo su apogeo en las décadas de los años 60 y 70, del siglo pasado, en América Latina. En Colombia, por ejemplo, fue la fuente de la tecnología de la enseñanza. A pesar de su debilitamiento como enfoque pedagógico, el conductismo aún persiste en enfoques más reciente, esto es, el de la *formación basada en competencias*, que en el fondo se centra más en la valoración de desempeños observables y en la fragmentación de técnicas, tareas, prácticas y áreas de trabajo, de las cuales se abstraen sus rasgos pertinentes.

Como modelos alternativos al tradicional y al conductista, desde la segunda mitad del siglo XX aparecieron una diversidad de modelos centrados en el aprendizaje, a diferencia de los anteriores (tradicional y conductista), que estaban centrados en la enseñanza. Dichos modelos apelan a nuevos puntos de vista de la psicología, la sociología y la antropología, y se orientan a producir otros modos de actuación de los aprendices. Podría decirse que tienen su fuente en el discurso del enfoque constructivista psicogenético (Piaget, 1968, 1980; Mussen, 1970) y en el constructivismo sociocultural de Vigotsky (1978, 1998). También en el del cognoscitivismo. Estos modelos tienen relativa similitud en los procedimientos, en la medida que parten de la consideración de los aspectos o rasgos comunes de los aprendices. Por esta razón fundamentan nuevos enfoques del aprendizaje. También plantean la importancia del compromiso, motivación y atributos personales de los docentes, rasgos que son específicos para

Orientaciones epistemológicas vigotskianas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil

Vigotskian epistemological orientations for the psychoeducative approach of child cognitive development

Rocío de los Ángeles Peredo Videá¹

"La única enseñanza buena es aquella que se adelanta al desarrollo."
L.S. Vigotsky (1896-1934)

RESUMEN

En el presente artículo se analizan cinco orientaciones epistemológicas de la obra de Vigotsky con relación al desarrollo y aprendizaje infantil desde una perspectiva psicoeducativa considerando posibilidades de aplicación en el campo de la evaluación del desarrollo infantil temprano.

Las orientaciones corresponden a las funciones psicológicas superiores y la interrelación dialéctica entre las bases biológicas con las condiciones socioculturales de la vida social; los instrumentos materiales de la actividad intersubjetiva que son internalizados como signos internos intrapsíquicos de mediación semiótica, entre los que destacan el lenguaje y el pensamiento; el análisis del desarrollo evolutivo y sus respectivas zonas, a través del análisis genético; la acción mediadora como unidad de análisis de las funciones psicológicas superiores y el papel de la autorregulación en la actividad infantil.

¹ Rocío de los Ángeles Peredo Videá es Psicóloga formada en la Universidad Católica Boliviana. Magister en Educación Superior, Universidad Mayor de San Andrés (UMSA) y en Educación Infantil, Campus Universitario Europeo. Candidata a Doctora en Psicología: Aplicaciones y Métodos por la Universidad de Granada España. Diplomada en Neuropsicología del Aprendizaje Infantil en la Benemérita Universidad de Puebla, México; en Educación Superior en la Universidad Mayor de San Andrés, y en Neuropsicología del Desarrollo Infantil por la Fundación Konrad Lorenz, Colombia. Actualmente es Docente Emérita de la Carrera de Psicología, Docente Investigadora del Instituto de Investigación, Interacción y Postgrado de Psicología (IIPP) e Investigadora en el Instituto de Estudios Bolivianos (IEB) de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, UMSA. También se desempeñó como asesora técnica y consultora para el sector de Educación en organismos de cooperación internacional. Correo electrónico: peredo.rocio@gmail.com

Es decir el modelo constructivista permite mejorar el conocimiento del alumno para fortalecer y mejorar su presente y futuro como profesional, es decir, busca mantener la disposición permanente del estudiante y que este aprendizaje tenga alguna utilidad a lo largo de su vida.

El modelo constructivista de Ausubel

Este modelo pedagógico, postulado por Ausubel derivado de su teoría del aprendizaje, ya discutida en el apartado anterior, es particularmente fundamental porque se centra en el aprendizaje producido en un ambiente educativo, para el cual toma al aprendizaje como elemento esencial y, basado en a partir de este criterio, puede brindar información útil y sugerencias metodológicas a los docentes. (Augus, 2023)

Es decir, dentro de este aprendizaje el estudiante va construyendo su propio conocimiento teniendo como base lo que va adquiriendo en el proceso educativo brindado por el docente. El procedimiento se basa en el criterio de que para que esta reestructuración se lleve a cabo y contribuya a la asimilación de conocimientos, es elemental la instrucción formalmente implementada, que debe consistir, por regla general, en una presentación consistente de la información, que lleve a un desequilibrio en las estructuras existentes y es recomendable crear otras nuevas.

Importancia del modelo constructivista

El aprendizaje constructivista es una teoría que se basa principalmente en la construcción del conocimiento, y no en su reproducción. Un aspecto esencial es que se enfoca en tareas auténticas, las cuales tienen relevancia y utilidad en el mundo real. La idea principal de esta teoría es que el aprendizaje se construye, la mente de las personas adquiere nuevos conocimientos tomando como base las enseñanzas anteriores. (Carlos Alejandro Yoza Zambrano, María Elena Moya, 2019, #)

De este modo en el modelo constructivista, los estudiantes son completamente libres para explorar y participar activamente en el aprendizaje significativo. El aprendizaje basado en el constructivista es llevado a cabo por los estudiantes, es autónomo, porque utiliza información proporcionada por el docente o el entorno, formula hipótesis a partir de ellas y toma decisiones con base en ellas. Esta teoría también enfatiza que una persona aprende a su propio ritmo porque absorbe información.

Beneficios de aplicar el modelo constructivista

El constructivismo es una teoría del aprendizaje basada en la idea de que la nueva comprensión se basa en la comprensión previa.

Es por esto que aplicar el modelo constructivista en el proceso de aprendizaje educativo genera muy buenos beneficios para los estudiantes, como:

1. Fomentar la soberanía y la resolución de problemas. Los estudiantes encuentran brechas existentes en la comprensión por sí mismos porque una vez que los estudiantes se posicionan con una comprensión fundamental, se sienten más motivados y conectados con la enseñanza, y su confianza y compromiso con el aprendizaje aumentan.

2. Se adapta a las necesidades del alumno. Además, se espera que cada estudiante tenga una forma única de aprender y, por lo tanto, el aprendizaje debe ser lo suficientemente abierto como para apoyar a todos los niños, permitiéndoles descubrir su propia forma de trabajar y comprender.

3. Igualdad de trato para todos los estudiantes. El enfoque constructivista asume la igualdad de trato de todos los estudiantes. Dado que el aprendizaje se basa en conocimientos pasados, debe comenzar y prevalecer en el centro de los discípulos.

4. Aprendizaje colaborativo. En última instancia, el constructivismo promueve el aprendizaje colaborativo, a través del cual los estudiantes desarrollan un profundo sentido de asociación y solidaridad. (Williams, 2023)

Es por esto que aunque son varios los beneficios que brinda el modelo constructivista, considero que el más importante es el que se adapta a las necesidades del alumno, ya que esto le va ayudar aún más rápido a que obtenga un aprendizaje significativo.

Metodologías de aprendizajes

Una metodología es una serie de métodos y técnicas las cuales se aplican simultáneamente en un proceso de aprendizaje para llegar a un resultado. Las metodologías son varias dependiendo de los resultados que se quieren alcanzar, los cuales pueden ser (enseñanza, investigación, entre otros) en el ámbito educativo, ya que en otros ámbitos del

aprendizaje es atribuible a la incorporación de las nuevas tecnologías de la información", según Sánchez ¹⁷³ "el uso de las tecnologías educativas contribuye al desarrollo de la creatividad y la inventiva, habilidades que son valoradas en el proceso de enseñanza aprendizaje como un factor clave para el cambio social", y para Medina ¹⁷⁵ la educación es: "...la introducción de las tecnologías en el proceso de aprendizaje pues el vertiginoso desarrollo científico-técnico de la sociedad y su proyección futura, plantea retos trascendentales a la educación de las nuevas generaciones". Por lo anteriormente dicho, el propósito del presente trabajo es describir las estrategias educativas y su integración con las tecnologías digitales para el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje.

ESTRATEGIA EDUCATIVA

En lo que concierne a la educación existen diferentes estrategias, métodos, técnicas y otros que tienen la finalidad de apoyar el proceso educativo; en ese sentido, diferentes autores han desarrollado investigaciones y estudios de esta temática.

En consideración a diferentes concepciones y abordajes, para el investigador la estrategia educativa es un procedimiento (conjunto de acciones) dirigidos a cumplir un objetivo o resolver un problema, que permita articular, integrar, construir, adquirir conocimiento en docentes y estudiantes en el contexto académico.

Estrategias de Enseñanza

De acuerdo a Savier Acosta la enseñanza consiste esencialmente en proporcionar apoyo a la actividad constructiva de los alumnos; según plantea Acosta ⁸⁶, citado de Orellana ¹⁷⁴ define las estrategias de enseñanza como todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se le proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información; es decir, procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos.

Por su parte Díaz y Hernández ⁸⁸, consideran que son procedimientos (conjuntos de operaciones o habilidades), que un docente emplea en forma consciente, controlada e intencional

como instrumentos flexibles para enseñar significativamente y solucionar problemas; asimismo, afirman que en cada aula donde se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje, se realiza una instrucción conjunta entre enseñante y aprendices, única e irrepetible. Además, plantean que las estrategias de enseñanza se clasifican en: 1) pre-instruccionales (al inicio), 2) co-instruccionales (durante) y 3) post-instruccionales (al término).

1) Estrategias de enseñanza pre-instruccionales

Estas estrategias tienen como finalidad que el estudiante sea capaz de plantearse objetivos y metas, que le permiten al profesor saber si el estudiante tiene idea de lo que la asignatura contempla y la finalidad de su instrucción. A continuación se describe las estrategias pre-instruccionales:

a) Objetivos: Son enunciados técnicos que constituyen puntos de llegada de todo esfuerzo intencional, que orientan las acciones que procuran su logro ⁸⁹.

b) Organizadores previos: Es una información de tipo introductoria y contextual, que activa los conocimientos previos, lo cual permite mejorar los resultados del aprendizaje ⁹⁰.

c) Señalizaciones: Son indicaciones que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza para enfatizar u organizar elementos relevantes del contenido a aprender; orientan y guían la atención para identificar la información principal.

d) Conocimientos previos: Existen estrategias para activar conocimientos previos, tales como la lluvia de ideas y las preguntas dirigidas, las cuales son útiles al docente ya que permiten indagar y conocer lo que saben los alumnos, para poder utilizar tal conocimiento como fase para promover nuevos aprendizajes.

2) Estrategias de enseñanza co-instruccionales

Son aquellas que apoyan los contenidos curriculares durante el proceso de enseñanza, éstas realizan funciones como, detección de la información principal, **conceptualización de los contenidos**, delimitación de la organización, estructuración e interrelaciones entre dichos

al margen del contexto sociocultural, como planteó Vigotsky hace casi un siglo atrás.

Uno de los aspectos centrales de la teoría del desarrollo de Vigotsky es la noción de que el desarrollo cognitivo implica la transformación de procesos elementales, biológicamente determinados, en funciones psicológicas superiores gracias a la interacción con el entorno. Así, trató de desentrañar el modo en que en la actividad humana se combinan las diversas fuerzas de cambio.

Según su teoría, los niños y niñas están naturalmente provistos de una serie de capacidades naturales como ser la atención, la percepción y la memoria, cuyo sustrato es biológico, las cuales se transforman sustancialmente y por influencia de la socialización, la educación y la cultura, especialmente a través del uso del lenguaje, en funciones psicológicas superiores.

El presente artículo es un intento por desentrañar los principios y conceptos clave de los fundamentos epistemológicos de la obra de Vigotsky con el propósito de orientar las áreas de la educación y la psicología, y ubicarlos en sus posibilidades de aplicación psicoeducativa en el campo de la evaluación del desarrollo infantil temprano.

Su orientación teórico metodológica giró en relación a los conceptos de desarrollo

bases biológicas de la actividad humana con las condiciones socio-histórico-culturales entre el niño y su entorno.

Desde muy joven empezó a desarrollar un enfoque teórico metodológico sobre la influencia socio-histórica en el desarrollo humano, específicamente cognitivo, de los niños. Su trabajo continúa brindando respuestas a situaciones psicoeducativas en la actualidad. Como señaló Jerome Bruner (1987; en G. Blanck, 1993), "Vigotsky nos habla desde el futuro".

II. Cinco orientaciones esenciales

El enfoque sociocultural del desarrollo de la mente infantil planteado por Vigotsky puede ser analizado en cinco temas fundamentales: (1) la dialéctica entre vida biológica y vida social para la cabal comprensión de las funciones mentales superiores de los niños, (2) la idea según la cual la clave esencial para la comprensión de los procesos psicológicos y sociales humanos son los instrumentos y los signos empleados como mediación, entre los que destaca principalmente el lenguaje, (3) la importancia en el análisis del desarrollo evolutivo a través del uso del análisis genético, (4) un planteamiento de tipo metodológico que se refiere a la acción mediadora como unidad de análisis de las funciones psicológicas superiores (Peredo, 2008) y (5) el papel de la autorregulación como meca-

Enfoques pedagógicos y estrategias didácticas en educación de personas jóvenes y adultas

Pedagogical approaches and teaching strategies in education of young and adult people

Karen López Ibáñez | Valeria Cardenasso Carrasco
Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación

RESUMEN

En Chile, la modalidad regular de Educación de Personas Jóvenes y Adultas (EPJA) se dirige a quienes, por diferentes razones, no han concluido la escolaridad obligatoria en la edad estipulada para ello.

El presente artículo retoma los resultados de un estudio realizado entre 2016 y 2017, cuyo propósito fue conocer, a partir de las percepciones de los docentes que se desempeñan en educación básica en la modalidad regular de EPJA, las estrategias didácticas más apropiadas en relación con las características bio-psico-sociales que identifican en sus estudiantes, a fin de establecer posteriormente a qué enfoque pedagógico adscriben esas estrategias.

En el marco de un estudio cualitativo, se obtuvieron datos sobre dichas estrategias mediante entrevistas semiestructuradas y grupos focales con docentes de tres centros educativos de la Región Metropolitana.

Contacto:
karen.lopez@umce.cl
valeria.cardenasso@umce.cl

DOI 10.38123/rre.v2i2.241

Revista Ensayos Pedagógicos Vol. XIV, Nº 1
187-202, ISSN 1659-0104, Enero-junio, 2019

Teorías de aprendizaje y su relación en la educación ambiental costarricense



asimila, domina, analiza y aplica los contenidos pertenecientes al sistema educativo para ser utilizados en su vida profesional, de manera integral, como seres sociales activos.

Una mirada a las teorías de aprendizaje tradicionales

El desarrollo de las diversas teorías de aprendizaje nació como una necesidad de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, basados en entender cómo el estudiantado aprende de manera más efectiva (Alonso, 2008). A través de los años, se desarrollaron tres teorías clásicas: el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo (Cejudo y Almenara, 2015). Cada una, presenta ventajas y desventajas, lo que ha llevado a no tomar ninguna teoría como absoluta, sino a buscar una especialización y desarrollo en una teoría específica según las características docentes y su desarrollo académico (Pérez, Miguelena y Diallo, 2016). La comprensión y aplicación de cada teoría habilita al personal docente para alcanzar una mejor transposición pedagógica con el estudiantado, de acuerdo con sus características y capacidades, para generar un mejor ambiente de aprendizaje en el proceso.

Conductismo

El conductismo se basa en la repetición de diferentes acciones para lograr el aprendizaje requerido en respuesta a las mismas acciones (Torreteras, 2015). El personal docente se caracteriza por dirigir las actividades desarrolladas, en donde, por medio de refuerzos y castigos, se pretende que el alumnado obtenga las conductas y conceptos requeridos para eliminar lo no deseado (Cejudo y Almenara, 2015).

En esta teoría de aprendizaje, los pensamientos y sentimientos (conocidos como "caja negra") no son relevantes, ya que se consideran propios de cada ser humano sin influir en el proceso de aprendizaje, solo importa lo que está fuera de esa "caja negra" (Rojas, Rojas y Fernández, 2016). Mientras, se consideran pilares del conductismo el grado con el que el alumnado se refuerza para cumplir la tarea asignada y su estado de desarrollo mental y físico (Schunk, 1997).

La epistemología del modelo conductista se basa en transmitir, el modelo se centra en la enseñanza, y la enseñanza se centra en el profesorado (Hilario, 2015).

Revista Ensayos Pedagógicos Vol. XIV, Nº 1
187-202, ISSN 1659-0104, Enero-junio, 2019

• 191



Artículo revisión

Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo

Cognitive and pedagogical foundations of active learning

Fundamentos cognitivos e pedagógicos da aprendizagem ativa

Melissa Alomá Bello¹



<http://orcid.org/0000-0001-6385-2911>

Lenna María Crespo Díaz¹



<http://orcid.org/0000-0002-4056-4252>

Klency González Hernández²



<http://orcid.org/0000-0002-8927-6825>

Nancy Estévez Pérez¹



<http://orcid.org/0000-0002-4806-9678>

¹Centro de Neurociencias de Cuba. La Habana, Cuba



melissa.aloma@cneuro.edu.cu;

lenna.crespo@cneuro.edu.cu;

nancy@cneuro.edu.cu

²Universidad de la Habana.



klency@psico.uh.cu

Recibido: 14 de junio 2022.

Aceptado: 23 de septiembre 2022.

<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3128>

RESUMEN

Durante más de medio siglo un conjunto de teorías han postulado las ventajas del aprendizaje activo, y las implicaciones de este enfoque para la pedagogía, sin embargo, no se encontró suficiente información que abordara este tema de forma integral desde sus diferentes perspectivas investigativas. El artículo tiene el objetivo de exponer las teorías cognitivas y pedagógicas más reconocidas sobre el concepto aprendizaje activo, así como la aplicación práctica de estas en función del efecto positivo que tienen en la adquisición de conocimientos, con significativas ventajas en relación a las formas tradicionales de enseñanza. A partir de la aplicación de diferentes métodos teóricos como el histórico lógico, análisis documental, análisis y síntesis y el método sistémico estructural, se obtuvo como resultado la descripción de las ideas clásicas de Dewey, Montessori, Piaget y Vygotsky. Abordando además las teorías pedagógicas del aprendizaje activo: aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje a través de la experiencia, aprendizaje por indagación y aprendizaje autorregulado; y también los más recientes enfoques cognitivos sobre el aprendizaje activo. El análisis investigativo mostró, que las teorías estudiadas muestran el efecto positivo que tiene el aprendizaje activo en la adquisición de conocimientos, así como sus ventajas en relación a formas tradicionales de enseñanza. Se llega al consenso que aprender de forma activa implica altos niveles de razonamiento y motivación, de lo que se deriva que sus impactos pudieran ser mayores en niveles superiores de instrucción.

Palabras clave: Aprendizaje; aprendizaje activo; pedagogía; psicología cognitiva.

estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje, láticas.

iva, en el presente trabajo se hace referencia a las *lecturas* como aquellos procedimientos o estructuras de os que se hace uso fundamentada y sistemáticamente nes de clase, en este caso, por los docentes de EPJA en ica en modalidad regular. Se enfatiza el análisis del eórico-epistemológico que fundamenta las estrategias

Las estrategias didácticas asociadas a enfoques

s racionalidades que define cada enfoque se generan le acción sobre los procesos formativos. En coherencia tos, se presentan aspectos claves en torno a las decisiones r considerados adecuados para llevar a cabo la labor

Las estrategias didácticas asociadas a un paradigma conductista

on las estrategias didácticas, dentro del paradigma ue se prioriza es la información. Se favorece la transmisión iento fragmentado y descontextualizado, en el marco que resta protagonismo al proceso (Posada, 2011). pios de la perspectiva conductista se expresan en una gias que promueven:

is instruccionales, reiterativas, y en exceso explicativas. oración o descarte de las aportaciones de los estudiantes. texto educativo asociado a un clima positivo, en el que *promueven actitudes positivas, sentimientos de entusiasmo o*

s o castigos (refuerzos inmediatos).

—132—

LA REALIDAD EDUCATIVA, JULIO 2022, V. 2, N.º 2, ISSN: 2492-8134

ostración de resultados y la medición de los alumnos amplio repertorio de pruebas y programas, de acuerdo ios estandarizados. rramiento de un currículo estructurado común, mediante s precisos que se desagregan en indicadores, metas y ementos.

La estrategia vinculada por excelencia a los paradigmas 'conductistas es la *clase expositiva* o lección magistral; la, se propone presentar de forma sintética, clara y ordenada los contenidos considerados fundamentales en el marco de una disciplina o nivel escolar (Sevillano, 2005).

1353

Estrategias asociadas a un paradigma constructivista

Las estrategias propuestas a partir de este enfoque se identifican por reconocer los componentes cognitivo, afectivo y psicosocial como un todo, es decir, partes integrantes y movilizadoras del aprendizaje; buscan responder a las demandas internas (necesidades de la persona), entendiendo que estas surgen en el marco de una situación socio-histórico-cultural particular (Vygotski, 1991); y comprender el *error* (Maturana, 1995, 1997) como parte del proceso de aprendizaje.

Se reconocen como estrategias de orden constructivista aquellas que promueven:

- **La construcción de conocimientos** a partir de experiencias, saberes y conocimientos previos.
- La participación activa por parte de los sujetos como mediadores/as de un proceso compartido.
- Acciones y actividades dirigidas a promover un *hacer autónomo y reflexivo*.
- **El bienestar socioemocional de los y las estudiantes** como condición indispensable para el aprendizaje.
- **El trabajo en equipo**, entre los diferentes miembros de la comunidad escolar.

—133—

puede ocurrir que los numerosos requerimientos para enfrentar de forma efectiva actividades típicas de aprendizaje por indagación estén presentes en la adolescencia (Kuhn, et al., 2000). Este estudio demostró que las estrategias que emplean los adolescentes para evaluar, examinar, e interpretar la evidencia disponible se encuentran distantes de un estándar óptimo.

Más recientemente, Zheng, et al. (2018), han llevado a cabo un meta-análisis sobre las investigaciones referidas al éxito del aprendizaje por indagación en la práctica pedagógica. Los resultados muestran el efecto positivo de la indagación guiada en todos los casos, aunque con distintos valores del tamaño del efecto en función de las variables estudiadas.

A la vista de las evidencias de investigación, podemos concluir que, el éxito del aprendizaje por indagación depende de la clase de actividades de indagación que se han llevado a cabo en el aula, del nivel de guía o apoyo ofrecido por el docente y del tipo de resultado de aprendizaje medido.

Aprendizaje autorregulado

El Aprendizaje Autorregulado entiende el aprendizaje como "el proceso mediante el cual los estudiantes activan y sostienen cogniciones, comportamientos y afectos, sistemáticamente orientados a vencer sus metas" (Boekaerts, 1997, p.162), es decir, aprender es enfocar todos sus recursos, tanto cognitivos como afectivos, en función del objetivo de aprendizaje.

Aprender de forma autorregulada implica enfrentar las tareas con seguridad y ser plenamente consciente de las cualidades que se poseen y las que no. Buscar información espontáneamente cuando sea necesario, y tomar el tiempo adecuado para dominar nuevas actividades.

desarrolla un modelo que describe esta forma de aprendizaje. El modelo reconoce el papel de estrategias cognitivas y estrategias motivacionales, las cuales tienen el mismo nivel de influencia sobre el aprendizaje. Estas últimas, se refieren a la capacidad del individuo de impulsarse a sí mismo al aprendizaje, aun cuando las condiciones no sean favorables; mientras que las cognitivas se refieren a la generación de preguntas, la elaboración del contenido y la decodificación de la información.

Los profesores tienen un rol central como reguladores externos. Primero, deben saber a qué tipos de conocimiento previo pueden recurrir sus estudiantes para dar significado a las tareas de aprendizaje, así como incitarlos a activarlos y aplicarlos a nuevos dominios de conocimiento. Segundo, los profesores deben estar capacitados para crear sesiones de práctica, en las cuales la auto-regulación sea un objetivo explícito. Tercero, deben proveer oportunidades de aprendizaje, en las cuales los estudiantes explícitamente aprendan a seleccionar, combinar y coordinar sus estrategias cognitivas conectadas al nuevo conocimiento. Finalmente, los educadores deben diseñar tareas que permitan a los estudiantes mejorar en la planeación, inicio y culminación de las acciones concebidas (García et al., 2018). Estos recursos metodológicos son aplicables a todos los niveles de enseñanza, aunque se recomienda fundamentalmente para grados superiores.

Este método de aprendizaje parece funcionar en la práctica. Así lo revela un estudio realizado por Sebesta y Bray (2017), con el objetivo de evaluar si el aprendizaje autorregulado conduce al éxito académico en estudiantes universitarios de la carrera de Biología (n=114). El estudio condujo al uso de estrategias metacognitivas durante el aprendizaje tiene efectos positivos en el rendimiento escolar.

1362

<https://mendeive.upr.edu.cu/index.php/MendeiveUPR/article/view/3128>

ISSN 1815-7696 RNPS 2057 -- MENDIVE Vol. 20 No. 4 (octubre-diciembre)
Aloná Bello, M. Crespo Díaz, L. González Hernández, M., Esteban Pérez, N. "Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo" pp. 1353-1368
Disponible en: <https://mendeive.upr.edu.cu/index.php/MendeiveUPR/article/view/3128>

2022

Las teorías pedagógicas descritas exponen distintas formas de entender el aprendizaje. Presentan enfoques donde teoría y práctica se articulan, y en la mayoría de los casos, se ha comprobado su éxito de aplicación en las aulas, fundamentalmente de enseñanza superior. Estos enfoques abogan por una forma de aprendizaje centrada en el alumno, donde el aprendiz interactúe, analice y formule conclusiones sobre el contenido de estudio.

Las teorías pedagógicas del aprendizaje activo aportaron una salida práctica fundamentada y exitosa. Sin embargo, no contienen una explicación de cómo ocurre el aprendizaje activo, qué procesos se ven implicados durante esta forma de aprendizaje, o en que se basa su éxito en la práctica. Sobre estas carencias se sostiene la psicología cognitiva, que aparece para aclarar, desde su perspectiva, cómo funciona el aprendizaje activo.

Aprendizaje activo desde la Psicología Cognitiva

La Psicología Cognitiva se enfoca en el estudio de los procesos cognitivos relativos a la manera en que las personas perciben, interpretan, recuerdan y piensan sobre los acontecimientos ambientales que experimentan. Al contrario de las teorías pedagógicas, la perspectiva cognitiva se interesa por los procesos cognitivos que subyacen al aprendizaje, y la naturaleza de su influencia sobre las estrategias que utilizan las personas para aprender, resolver problemas y tomar decisiones en su vida diaria (Sternberg, 2018).

Desde la psicología cognitiva se ha estudiado el aprendizaje activo a través de la resolución de problemas, dado que la resolución de problemas genera procesos de aprendizaje. Si entendemos como problema "tarea que exige procesos de razonamiento relativamente complejos y no una mera actividad asociativa y rutinaria" (Young y

McNeese, 2018, p. 3). El vínculo entre ambos procesos se hace más claro, pues la persona generará conocimiento, a partir de su propio proceso de análisis.

La solución de problemas se refiere a determinada situación en la que queremos alcanzar una meta y debemos encontrar los medios para hacerlo. Los problemas cuentan, además, con un estado inicial, la situación o nivel de conocimientos actual de quien los resuelve, y una meta, lo que el aprendiz está tratando de lograr. En la resolución de problemas el individuo debe establecer objetivos precisos y analizar la información con la que cuenta para cumplirlos. Busch y Legare (2019) explican que cuando esta información no es suficiente la persona debe involucrarse en un proceso de búsqueda, que le reporte el conocimiento necesario para complementar la meta.

Numerosos estudios abordan cómo los seres humanos buscan información para resolver problemas. Por ejemplo, cómo niños pequeños realizan preguntas, o interactúan con un juguete nuevo (Orang y Ruggeri, 2021), cómo las personas realizan tareas de categorización (Vasilieva et al., 2018) y cómo exploran ambientes para descubrir la posición de objetos en el espacio (Schultz et al., 2018). Estos estudios tienen en común la idea que este proceso de búsqueda supone altos niveles de razonamiento que conducirán a un aprendizaje activo.

Coenen et al. (2019) explican que en la resolución de problemas lo primero es definir el objetivo y las demandas de la tarea. Luego evaluar diferentes tipos de información y determinar si se dispone de la necesaria para resolverlo. Cuando se carece de conocimientos suficientes se debe buscar y optimizar la selección de dicha información entre la disponible en el ambiente.

Por ejemplo, un niño que quiere saber por qué hay una bolsa con ropa de mujer en la sala de su casa y considera hipótesis

1363

<https://mendeive.upr.edu.cu/index.php/MendeiveUPR/article/view/3128>

El juego como estrategia de aprendizaje en el aula *Play as a learning strategy in the classroom*

Erika Gabriela Guerrero Saavedra
<https://orcid.org/0009-0008-4174-3691>
erikags87@gmail.com
MINEDUC ECUADOR

Ximena Patricia Chapi Aguirre
<https://orcid.org/0009-0001-1609-8765>
ximcaguirre92@gmail.com
MINEDUC ECUADOR

Roberto Carlos Calle Calle
<https://orcid.org/0009-0002-7492-6044>
robertocalle593@gmail.com
MINEDUC ECUADOR

Juan Alberto Guamán Vélez
<https://orcid.org/0009-0006-3581-8541>
nicsebas@hotmail.com
MINEDUC ECUADOR

Zaida Bethsabe Cumbe Tenecota
<https://orcid.org/0009-0008-3027-9758>
diegoelamje2016@outlook.es
MINEDUC ECUADOR

RESUMEN

El presente proyecto de investigación se enfocó en el estudio del juego como estrategia de aprendizaje en el aula. El objetivo fue explorar cómo la implementación de actividades lúdicas puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo. Se emplearon métodos mixtos, que incluyeron una revisión exhaustiva de la literatura existente, observaciones en aulas reales, cuestionarios y entrevistas. Los resultados revelaron que el juego en el aula tiene múltiples beneficios, como fomentar la motivación, la participación activa de los estudiantes, el trabajo en equipo y la creatividad. También se observó un aumento en el interés por el contenido curricular, así como una mejora en las habilidades cognitivas y socioemocionales de los estudiantes. En conclusión, el juego como estrategia de aprendizaje puede ser altamente beneficioso para el proceso educativo. Se recomienda a los educadores integrar de manera sistemática actividades lúdicas en sus prácticas pedagógicas, adaptándolas a los diferentes niveles educativos y áreas de conocimiento. Este proyecto de

<http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>

Resumo

O presente trabalho de investigação denominado: "Atividades lúdicas para a aprendizagem" constitui um esforço para determinar a importância das atividades lúdicas no processo de aprendizagem dos alunos em sala de aula, especialmente aquelas do nível inicial e fundamental basicamente, sem deixar de fora os restantes níveis. Nos últimos anos, o jogo tem sido negligenciado tanto em casa quanto na escola, apesar de contribuir para o desenvolvimento físico, motor, cognitivo, afetivo, social, emocional e moral da criança, ou seja, para o seu desenvolvimento integral. Por esse motivo, o estudo foi realizado a partir da coleta de informações dos bancos de dados Scielo e Redalyc sobre a influência da brincadeira na aprendizagem das crianças e processado por meio do gerenciador de referência Mendeley. Da mesma forma, são apresentados resultados e conclusões que refletem que o jogo é uma ferramenta facilitadora da aprendizagem e muito importante para a vida da criança, auxiliando-a na criatividade, no pensamento crítico e nas noções básicas para a resolução de problemas.

Palavras-chave: Game; jogos; expressão corporal; Aprendendo.

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

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

863

Las actividades lúdicas para el aprendizaje

investigación destaca la importancia del juego como herramienta pedagógica, proporcionando evidencia empírica de sus efectos positivos en el aula. La implementación de actividades lúdicas puede transformar el ambiente educativo, promoviendo un aprendizaje más significativo y enriquecedor para los educandos.

Palabras clave: juego, estrategia de aprendizaje, actividades lúdicas, proceso educativo.

Recibido: 17-05-23 - Aceptado: 21-06-23

ABSTRACT

The present research project focused on the study of play as a learning strategy in the classroom. The objective was to explore how the implementation of playful activities can improve the teaching-learning process in the educational context. Mixed methods were employed, including a thorough review of existing literature, observations in real classrooms, questionnaires, and interviews. The results revealed that play in the classroom has multiple benefits, such as fostering motivation, active student participation, teamwork, and creativity. An increase in interest in the curriculum content was also observed, as well as an improvement in students' cognitive and socio-emotional skills. In conclusion, play as a learning strategy can be highly beneficial for the educational process. Educators are recommended to systematically integrate playful activities into their pedagogical practices, adapting them to different educational levels and areas of knowledge. This research project highlights the importance of play as a pedagogical tool, providing empirical evidence of its positive effects in the classroom. The implementation of playful activities can transform the educational environment, promoting more meaningful and enriching learning for students.

Keywords: games, learning strategy, playful activities, educational process.

INTRODUCCIÓN

El juego ha sido reconocido como una herramienta educativa poderosa que puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. A lo largo de los años, diversos investigadores han explorado la relación entre el juego y el aprendizaje, resaltando su influencia en el desarrollo cognitivo, socioemocional y motor de los estudiantes. Esta introducción busca contextualizar el tema de investigación sobre el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, revisar la literatura existente, definir el problema de investigación, justificar la importancia del estudio y establecer los objetivos de la investigación. La relación entre el juego y el aprendizaje ha sido objeto de estudio desde diferentes perspectivas teóricas. Piaget (1962) y Vygotsky (1978) destacaron la importancia del juego

docentes que usan los tiene un gran potencial situación por aprender. el juego también es un al niño a ampliar sus a. Los niños aprenden ándose nuevas metas y el dominio del lenguaje siones. La estimulación

án precedentes en todos : (CEPAL, 2020), en la actividades presenciales ción del virus y mitigar s para la Educación, la más de 1.200 millones i dejado de tener clases de América Latina y el tuales, siendo necesario

nsiderándose como una igación se centrará en ar el aprendizaje de los

do por mimetismo, de mación que nos puede anas... unos escritos, la n darnos una pista sobre

ISSN: 2550 - 682X

Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral

Marielsa Johanna Miranda Paredes¹
marielsamirandap@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-8343-276X>

Bethy Margot Castillo Pindo
bethcastillo_86@yahoo.es
<https://orcid.org/0000-0001-6879-3009>

Ursulina Vanessa Cambo Quinche
ursulincambo1993@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-4679-9767>
Investigadores Independientes - Ecuador

Blanca Lucinda Chachipanta Cholo Patín
blancachachipanta@yahoo.es
<https://orcid.org/0000-0003-1931-9794>

Alexandra Isabel Jimbici Warusha
alexandra_jimbici83@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-6297-5984>

RESUMEN

El propósito de la presente investigación es conocer la implicación que tiene la lúdica en el desarrollo integral de los estudiantes de educación inicial. Para aquello, el enfoque que se asume es el cualitativo, de tipo descriptivo. La técnica empleada es la revisión documental y, el instrumento utilizado fue la guía del análisis documental. Los resultados encontrados permiten afirmar que, la lúdica efectivamente posibilita que los estudiantes de educación inicial adquieran un desarrollo integral. Por ello, se concluye que es indispensable que la lúdica se emplee en los centros escolares, por lo que es necesario que para su puesta en práctica esta sea bien trabajada con los principales actores de la comunidad educativa.

Palabras clave: lúdica; desarrollo integral; educación inicial, preescolar.

¹ Autor Principal

actualizada. Para la extracción de datos, se hizo uso de la información de primera mano, por lo que, en la medida de lo posible, se evitó citas de citas.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje

Sobre la lúdica, Arias (2014), menciona que este proviene del latín ludus, que está asociado a reír y al placer. Por tanto, la autora, luego de revisar a ciertos autores (Bonilla 1998, Le petit Larousse 1996), menciona que lo lúdico es mucho más que un juego, ya que son actividades que generan placer.

Bohórquez et al. (2020) expone que esta es una herramienta que muy bien puede ser utilizada de manera transversal en el proceso de aprendizaje, pues encamina al divertimento y goce en los juegos que se lleve a cabo con los educandos. Por ende, los autores plantean que la lúdica se entiende como:

una práctica libre y natural donde hay un espacio para la diversión y motivación en el pensar, crear, recrear, forzando la atención, la concentración y el seguimiento de instrucciones para la resolución de nuevos retos individuales o colectivos que impliquen la utilización de competencias generales y específicas. (p.14)

La lúdica se vincula con el ambiente donde se lleva a cabo el proceso de aprendizaje entre docentes y estudiantes, de esta manera, abren paso a la presencia de situaciones espontáneas y dinámicas que repercuten en un estado de bienestar para quienes participan en ello (Yagüé, 2018).

El autor manifiesta que la lúdica influye en la creación de escenarios donde los participantes interactúan dentro de sus diferentes roles y acatan normas demostrando autonomía y responsabilidad. Además, señala que con ello se fortalecen habilidades como la creatividad y el asombro. Por otro lado, Herrera (2021), señala que la lúdica busca combinar la diversión y las instrucciones que los alumnos deben llevar a cabo para conseguir el aprendizaje planificado.

Se observa que la lúdica posee un estrecho vínculo con el juego que se orienta al desarrollo de habilidades que concluyan en la mejora del proceso de aprendizaje para el alumno. De esta manera, se convierte en una estrategia para el docente, quien debe demostrar conocimiento sobre ésta y su implementación en el aula.



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 Vergara¹, ORCID 0000-0003-3795-1494
 Ángel Alipio Aguayo García², ORCID 0000-0002-5056-1071
 Gema Betzabeth Farfán Meza³, ORCID 0000-0001-7244-3845
 Senia Verónica Delgado Álvarez⁴, 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

Recepción: 15 de enero de 2020/ Aceptación: 22 de abril de 2020/ Publicación: 1 de mayo del 2020

Citación/como citar este artículo: 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



Qualis Sinet
 ISSN: 2222-041X
 NPM: 2074
 Volumen: 11 Número especial 2
 Recepción: 10/09/19. Aprobado: 13/11/19

Los ambientes de aprendizaje en la educación inicial y su influencia en el desarrollo socio-afectivo de los niños

Zolla Piedad Bazantes
 Juana Victoria Andújar Zúñiga
 Ima Stefania Miranda De Mora

Los aspectos anteriores permiten advertir que, que no todos los espacios físicos son válidos para todos los modelos educativos en la perspectiva de lograr la excelencia académica, por eso el espacio forma parte inherente de la calidad de la educación: los espacios consagran relaciones de poder, tanto en el proceso pedagógico como en el organizacional y de poder gubernativo.

Además, los ambientes de aprendizaje son la conjugación del escenario físico con las interacciones que se dan entre los actores en un tiempo determinado, y promueven por sí mismas poderosas experiencias de aprendizaje para las niñas y los niños. Estos ambientes intencionalmente organizados con fines pedagógicos, se constituyen en un recurso educativo que promueve el aprendizaje activo, proporcionando un ambiente en que las niñas y niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear.

En este sentido, los ríncones permiten una cierta flexibilidad en el trabajo, abren paso a la creatividad e imaginación, lo que, es más, le dejan espacio y tiempo para pensar y reflexionar. "Entre los ríncones de aprendizaje más comunes, se encuentran el ríncón de construcción, dramatización, arte, música, ciencia, biblioteca, juegos tranquilos, actividades psicomotrices, lenguaje, etc." (Pasa la Voz, 2016)

De manera que, hace que los niños y niñas puedan progresen y realicen aprendizajes significativos dentro de la función cognitiva. Hacen posible una interacción entre él y su entorno, y eso hará que su experiencia se fundamente en el bagaje para así ir descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de forma significativa, son, pues, una propuesta metodológica que ayuda a alternar el trabajo individual organizado con el trabajo individual libre.

Rol del docente en la construcción de los ambientes de aprendizaje

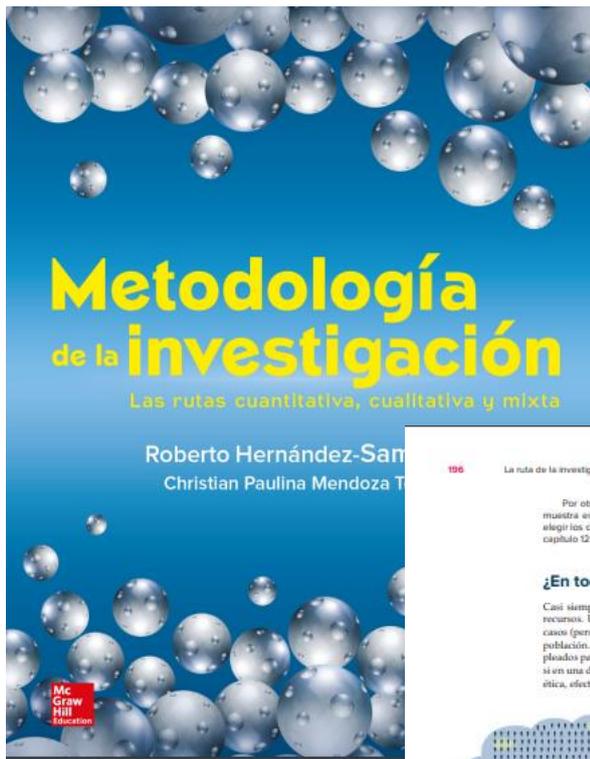
Ríncón de la construcción

En este ríncón, el niño desarrolla su inteligencia espacial, su pensamiento matemático, su lenguaje y su creatividad; ejercita la coordinación motora fina y su capacidad de observación y análisis al descubrir nuevas formas, tamaños y características de los objetos al realizar las construcciones. En aquel ríncón se puede utilizar; bloques de madera, plástico, cajas de zapatos, cajas de fósforos, carretes de hilo, y envases vacíos, de acuerdo a las aportaciones de (Pasa la Voz, 2016)

Ríncón de la dramatización o del hogar.

Estos ríncones brindan al niño y niña espacios reales, en los cuales aprende de sus propias interacciones elaborando pautas y normas de convivencias, por medio de estas interacciones el niño representa su realidad y la comprende, aprende a expresar sus sentimientos y emociones. En este ríncón se puede utilizar; en el hogar, cocinas, mesas, mantas, utensilios de cocina, sillas, vajillas, artefactos, etc. En dramatización, disfraces, títeres, máscaras, muñecas, ropas de adultos.

Ríncón de juegos tranquilos



Gerente de portafolio de Universidades: Gabriela López
 Desarrollador de Contenido Senior: Marcela Rocha
 Desarrollador de Contenido: Cristina Tapia Montes de Oca

**METODOLOGÍA
 DE LA INVESTIGACIÓN:
 LAS RUTAS CUANTITATIVA,
 CUALITATIVA Y MIXTA**

A
 P
 d
 j
 E
 P
 c
 h
 p
 e

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni parcial ni totalmente, ni registrada en/s transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni formato, por ningún medio, sea mecánico, fotocopiado, electrónico, magnético, electroóptico o cualquier otro, sin el permiso previo y por escrito de la editorial.



DERECHOS RESERVADOS © 2018 respecto a la primera edición por:
 MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
 Edificio Punta Santa Fe
 Prolongación Paseo de la Reforma 1015, Torre A,
 Piso 16, Col. Desarrollo Santa Fe,
 Delegación Álvaro Obregón
 C.P. 01376 Ciudad de México

McGraw-Hill Education Reg. No. 736

196 La ruta de la investigación cuantitativa

Por otro lado, se exponen las estrategias de muestreo probabilísticas: muestra aleatoria simple, muestra estratificada y muestra por racimos o conglomerados y el procedimiento sistemático para elegir los casos. Finalmente, se introducen las muestras no probabilísticas, las cuales se amplían en el capítulo 12 "Muestreo en la ruta cualitativa".

¿En toda investigación siempre tenemos una muestra?

Casi siempre las investigaciones se realizan en muestras por cuestiones de ahorro de tiempo y recursos. Únicamente cuando pretendas realizar un censo debes incluir en el estudio a todos los casos (personas, productos, procesos, organizaciones, animales, plantas, objetos) del universo o la población. Por ejemplo, los estudios motivacionales en empresas suelen abarcar a todos sus empleados para evitar que los excluidos piensen que su opinión no se toma en cuenta. De igual modo, si en una determinada población deseas conocer perfiles completos de salud de sus habitantes, por ética, efectuarías un censo y los incluirías a todos.



Figura 8.1. Representación de una muestra como subgrupo.

¿Qué es una muestra?

En la ruta cuantitativa, una muestra es un subgrupo de las unidades o universos que te interesan, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y deberá ser representativa de dicha población (de manera probabilística, para que puedas generalizar los resultados encontrados en la muestra a la población).

El universo o población es definido o, al menos, perfilado, desde el planteamiento del problema. El concepto se ilustra en la figura 8.1.

¿Cuál es el proceso general para seleccionar una muestra?

El proceso general para que determines y selecciones una muestra es el que se presenta en la figura 8.2.

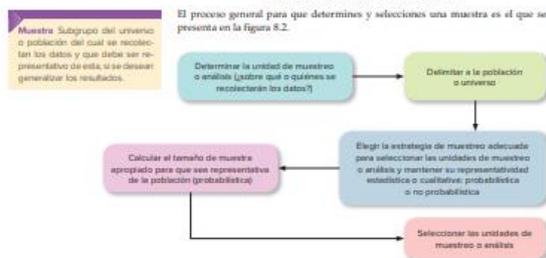


Figura 8.2. Proceso general para seleccionar una muestra.

Veamos juntos este proceso a detalle.

icar las diferentes variantes y junto con La variante consiste cambiar los juego y otros, pero sin incumplir con los

, los esfuerzos del grupo, se resaltan los ivos y se motiva para la realización de objetivo de obtener mejores resultados.

por ejemplo, enfatizan en que desde el pedagógica del juego y su relación con el que los niños acceden al conocimiento ores, que bajo ninguna circunstancia el esta etapa de su formación.

lar requiere docentes preparados que aspecto fundamental para desarrollar

MÉTODOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS PARA UNA INVESTIGACIÓN

Por Inga. Mariela Torres, mariela_torresurl@yahoo.com.mx
 Inga. Karim Paz, kpaz@url.edu.gt
 Integración: Ing. Federico G. Salazar, correo@fsalazar.bizland.com

RESUMEN

Una investigación es científicamente válida al estar sustentada en información verificable, que responda lo que se pretende demostrar con la hipótesis formulada. Para ello, es imprescindible realizar un proceso de recolección de datos en forma planificada y teniendo claros objetivos sobre el nivel y profundidad de la información a recolectar. Se presenta en este artículo una serie de criterios a considerar para diseñar la herramienta de recolección de información, así como los métodos de recolección para lograr en una investigación resultados confiables.

DESCRIPTORES

Estadística. Fuentes de error. Métodos de recolección de datos. Fuentes de Información. Encuestas. Preparación de una Encuesta. Diseño de un cuestionario.

ABSTRACT

Success of a research, from scientific method point of view, should be sustained on verifiable information, looking for answers formulated by hypothesis. On dealing that, it's necessary to develop a programmed information collecting process with clear goals and level and deep to be accounted for. In this article, it's presented a series of criteria to be present when collecting information and the way a survey instrument should be design to obtain credible results in research processes.

KEYWORDS

Statistics. Sampling methods. Error sources on sampling. Sources of statistical information. Surveying. Surveys design.

URL_03_BAS01.doc

1 de 21

Fuentes de Información: Son todos aquellos medios de los cuales procede la información, que satisfacen las necesidades de conocimiento de una situación o problema presentado, que posteriormente será utilizado para lograr los objetivos esperados. De acuerdo a su origen se clasifican en:

- Fuentes primarias.
- Fuentes secundarias.

Las fuentes primarias son aquellas en las que los datos provienen directamente de la población o muestra de la población, mientras que las fuentes secundarias son aquellas que parten de datos pre-elaborados, como pueden ser datos obtenidos de anuarios estadísticos, de Internet, de medios de comunicación.

A su vez las Fuentes primarias pueden subdividirse en:

- Observación directa.
- Observación indirecta.

La observación directa es cuando el investigador toma directamente los datos de la población, sin necesidad de cuestionarios, entrevistadores. Por ejemplo cuando un profesor realiza un estudio estadístico sobre el rendimiento de sus alumnos.

La observación es indirecta cuando los datos no son obtenidos directamente por el investigador, ya que precisa de un cuestionario, entrevistador u otros medios para obtener los datos del estudio. Para lo que es preciso realizar una encuesta.

Las Fuentes Primarias para su recopilación se obtienen por medio de una investigación directa al objeto de estudio, a través de métodos establecidos. Para reunir datos primarios, lo ideal es recurrir a un plan que exige tomar varias decisiones: los métodos e instrumentos de investigación, el plan de muestreo, y las técnicas para establecer contacto con el público.

Tabla No. 1. Planeación de la recolección de información primaria

TIPO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS DE CONTACTO	PLAN DE MUESTREO	INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN
Observación	Correo	Unidad de Muestra	Cuestionario
Encuesta	Teléfono	Tamaño de la Muestra	Instrumentos Mecánicos
Experimento	Personal	Método de Muestreo	Instrumentos

Las Fuentes Secundarias para ser utilizadas deben ser analizadas bajo 4 preguntas básicas que son:

- ¿Es pertinente? cuando la información se adapta a los objetivos
- ¿Es obsoleta? cuando ha perdido actualidad
- ¿Es Fidedigna cuando la veracidad de la fuente de origen no es cuestionada
- y ¿Es digna de Confianza? si la información ha sido obtenida con la metodología adecuada y honestidad necesaria, con objetividad, naturaleza continuada y exactitud

La fase de recopilación de datos se considera que es la etapa de más alto costo, tanto en recursos humanos como materiales, así como también de tiempo. Es la más susceptible de error.

URL_03_BAS01.doc

3 de 21

LA ENTREVISTA

ENTREVISTA NO ESTRUCTURADA

- *No estructuradas*: Sin guión previo. El investigador tiene como referentes la información sobre el tema. La entrevista se va construyendo a medida que

uestas que se dan. parte de investigador, obre todo lo que tan.

Cuestionario con preguntas cerradas

Objetivo: Tomar en cuenta su experiencia en el campo laboral y responder las preguntas en cuanto a la aplicación del juego como estrategia didáctica en educación inicial.

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente cada una de las preguntas y de manera clara responda
- No deje preguntas en blanco
- Marque con una X según corresponda que mejor le parezca sienta una escala de:
- Nunca: 1, Casi nunca: 2, A veces: 3, Casi siempre: 4, Siempre: 5.

Nro.	Preguntas	1	2	3	4	5
1	¿Con qué frecuencia integra el juego como parte de sus estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje en el aula?					
2	¿Considera importante en la educación la aplicación del juego como estrategia didáctica?					
3	¿Aplica diferentes tipos de juegos en las actividades diarias que realizan dentro y fuera del aula de clases?					
4	¿Menciona las reglas antes de empezar cada juego?					
5	¿Considera al juego como un medio de aprendizaje para los niños de educación inicial de 3 a 5 años?					
6	¿Las capacitaciones sobre los beneficios que proporciona el juego a las habilidades sociales son necesarias?					
7	¿Considera qué es importante aplicar estrategias didácticas en el aula de clase para un mejor aprendizaje en el infante?					
8	¿Es necesario que los tipos de estrategias didácticas se apliquen frecuentemente?					
9	¿Qué tan a menudo transforma el aula en un ambiente de aprendizaje lúdico?					
10	¿Evalúa la efectividad de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños?					
11	¿Qué tan a menudo permite que los estudiantes construyan su propio conocimiento a través de la exploración y la resolución de problemas?					

Guía de observación para el Docente

Objetivo: Observar el desempeño del docente dentro del aula de clases en cuanto a la ejecución de actividades mediante la aplicación del juego como estrategia didáctica en educación inicial en niños de 3 a 5 años.

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente cada una de las preguntas y de manera clara responda
- No deje preguntas en blanco
- Marque con una X según corresponda que mejor le parezca sienta una escala de: 1 Nunca, 2 Casi nunca, 3 A veces, 4 Casi siempre y 5 Siempre.

Institución educativa: Cleopatra Fernández de Castillo

Docente:

Grado: Inicial 3 años

Fecha:

Nro.	Preguntas	1	2	3	4	5
1	Frecuentemente la docente integra el juego como parte de sus estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje de los niños.					
2	Utiliza el juego de manera dinámica y divertida					
3	Utiliza diferentes tipos de juegos durante su jornada de clases.					
4	Antes de empezar la ejecución de cada juego menciona las reglas y responde las interrogantes que tengas los niños.					
5	Emplea al juego de manera correcta, como medio de aprendizaje.					
6	Se evidencia que el docente tiene el conocimiento necesario al momento de explicar las actividades					
7	Aplica estrategias didácticas en el aula de clase para un mejor aprendizaje en los infantes					
8	Se evidencia en el aula de clase que la docente utiliza diferentes tipos de estrategias didácticas					
9	El aula de clase es convertida en un ambiente lúdico para la enseñanza de los infantes					
10	Participa activamente en las actividades lúdicas con los estudiantes					
11	Fomenta el aprendizaje colaborativo y las interacciones sociales con los estudiantes durante la clase					

Guía de observación para el Niño

Objetivo: Observar el impacto del uso del juego en el desempeño del niño en la jornada de clases dentro del aula.

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente cada una de las preguntas y de manera clara responda
- No deje preguntas en blanco
- Marque con una X según corresponda que mejor le parezca sienta una escala de: 1 Nunca, 2 Casi nunca, 3 A veces, 4 Casi siempre y 5 Siempre.

Institución educativa: Cleopatra Fernández de Castillo

Grado: Inicial 3 años

Fecha:

Nº	Ítems	1	2	3	4	5
1	El niño muestra entusiasmo al realizar las actividades que la docente plantea.					
2	En las actividades que cumple el niño siempre está presente el juego.					
3	El niño participa de manera cooperativa en juegos de roles.					
4	El niño demuestra facilidad de movimiento al realizar juegos que desarrollen su habilidad motriz.					
5	Escucha atentamente y sigue las reglas que del juego que la docente les da a conocer.					
6	El niño juega de manera espontánea y natural.					
7	Los niños se sienten seguros al realizar las actividades planteadas en la clase					
8	El niño interactúa con sus compañeros durante la jornada de la clase					
9	Los infantes realizan preguntas acerca del juego a realizar					
10	Los infantes disfrutan realizar actividades lúdicas con la docente					
11	Los niños construyen su propio conocimiento a través de la exploración al aire libre					

Autora:

Yadira Corral*
yadi_jcm@hotmail.com

Facultad de Ciencias
Económicas y Sociales
Dirección de Postgrado.
Universidad de Carabobo
Valencia - Estado Carabobo,
Venezuela

Recibido: 28/10/2008

Aprobado: 30/06/2010

Prof (a). Adscrita a la Dirección
de Estudios de Postgrado.
Facultad de Ciencias Económicas
y Sociales Maestría en
Administración de Empresas
Mención Mercadeo. MSc.
Educación Superior. Profesora,
mención Matemática. UPEL-
Caracas.

DISEÑO DE CUESTIONARIOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

RESUMEN

La investigación científica, generalmente, encuentra sustentados sus hallazgos en datos recolectados de la realidad. Uno de los instrumentos empleados con mayor frecuencia, es el cuestionario. Por lo cual, si se va emplear este instrumento en la recolección de información, es imprescindible conocer las pautas para su correcta elaboración y aplicación. De allí que, el propósito de este artículo es orientar a los investigadores en su diseño y construcción, así como exponer detalles sobre su clasificación y tipos de cuestionarios que pueden emplearse.

Palabras clave: Recolección de Datos. Recolección de Información. Instrumentos de Investigación. Cuestionarios.

THE DESIGN OF QUESTIONNAIRES FOR COLLECTING DATA

ABSTRACT

The scientific research generally is supported their findings on data collected from reality. One of the instruments used most often, is the questionnaire. Therefore, if you will use this

DISEÑO DE CUESTIONARIOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

Yadira Corral
p.p. 152-168

Por otra parte, es recomendable diseñar un borrador que indique los aspectos a que abarca el instrumento y la distribución del contenido, también decidir el formato que se va emplear, la cantidad de preguntas que lo van a conformar, el momento en que se va a aplicar, la presentación, el sistema de puntuación y la distribución general (orden de los ítems).

El Cuestionario

En cuanto al cuestionario, "...este instrumento consiste en aplicar a un universo definido de individuos una serie de preguntas o ítems sobre un determinado problema de investigación del que deseamos conocer algo" (Sierra, 1994, p. 194), puede tratar sobre: un programa, una forma de entrevista o un instrumento de medición. Aunque el cuestionario usualmente es un procedimiento escrito para recabar datos, es posible aplicarlo verbalmente.

Objetivos de un Cuestionario

Para Malhotra (1997), todo cuestionario tiene tres objetivos específicos:

- > Traducir la información necesaria a un conjunto de preguntas específicas que los participantes puedan contestar.
- > Motivar y alentar al informante para que colabore, coopere y termine de contestar el cuestionario completo, por ello, debe buscar minimizar el tedio y la fatiga.
- > Minimizar el error de respuesta, adaptando las preguntas al informante y en un formato o escala que no se preste a confusión al responder.

Este autor indica que para diseñar un cuestionario es necesario, en primer lugar, tener clara la información que se requiere en la investigación, así como: seleccionar el tipo de cuestionario a aplicar, cuál es el contenido de las preguntas a realizar, motivar al respondiente, estructurar, redactar, ordenar y disponer adecuadamente los reactivos o ítems. Asimismo, reproducir el cuestionario ya terminado para realizar la prueba piloto, la cual servirá para mejorar el instrumento y verificar su confiabilidad.

¿Qué incluir en las Preguntas?

Cada pregunta del cuestionario debe contribuir a la obtención de los datos necesarios para la investigación, aquellas que no aportan ninguno



MedSur
ISSN: 1727-897X
Facultad de Ciencias Médicas de Cienfuegos, Centro
Provincial de Ciencias Médicas Provincia de Cienfuegos.

Fonseca Hernández, Mercedes; Corona Martínez, Luis A.
La evaluación del pase de visita como actividad docente asistencial: propuesta de guía de observación
MedSur, vol. 10, núm. 3, 2021, Mayo-Junio, pp. 413-420
Facultad de Ciencias Médicas de Cienfuegos, Centro
Provincial de Ciencias Médicas Provincia de Cienfuegos.

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180308041000>

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

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

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

Italia Estefanía Narváez-León
Universidad Católica de Cuenca, Cañar, Cañar
<http://orcid.org/0000-0009-1313-6778>

Diana Elizabeth Fárez-Loja
Universidad Católica de Cuenca, Cañar, Cañar
<http://orcid.org/0000-0002-8261-9928>

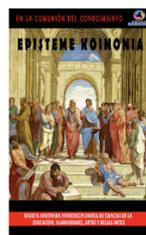
DOI: <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i10.1877>

Palabras clave: Estrategias educativas, método de enseñanza, estrategias de enseñanza, método de aprendizaje. (Tesoro UNESCO).

Resumen

En el proceso de enseñanza aprendizaje de niños de 3 a 4 años, las estrategias didácticas representan el conjunto de técnicas y recursos elegidos para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Considerando esto, se hizo una revisión de la literatura científica, seleccionándose 15 publicaciones de las bases de datos Google académico, Biblioteca Virtual de la Universidad Católica de Cuenca. Los resultados revelaron que el fin de las estrategias es motivar a los estudiantes para un nuevo aprendizaje y hacer más efectivo el ambiente de trabajo. Además, de que el juego, la ambientación y organización del aula, las artes plásticas, la tecnología, el uso de materiales llamativos, las rondas, la música, los títeres, la danza, el canto y los proyectos, son los medios para alcanzar los objetivos didácticos al adaptarse a las necesidades y propósitos del área funcional para el logro del aprendizaje en esta etapa escolar.

Descargas



[HTML](#) [PDF](#)

Publicado
01-07-2022

Cómo citar
Narváez-León, I. E. & Fárez-Loja, D. E. (2022).
Estrategias didácticas para favorecer el proceso de
aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *EPISTEME
KOLONIA*, 5(10), 78-100.
<https://doi.org/10.35381/e.k.v6i10.1877>

Más formatos de cita

Número
[Vol. 5 Núm. 10 \(2022\): Julio - Diciembre, 2022](#)

Descargado el: 14-06-2021

ISSN 1727-897X

INTRODUCCIÓN

Sigue siendo el pase de visita una cuestión de permanente análisis entre los que se dedican a la actividad docente asistencial, principalmente en el ámbito de las salas de internación hospitalarias.

La importancia del pase de visita, así como su complejidad, han sido profusamente expuestas y fundamentadas en diversos documentos metodológicos y artículos científicos.^{1,2,3,4,5}

Este artículo, en particular, pretende dar continuidad a una serie de publicaciones previas sobre el pase de visita; publicaciones en las cuales se ha enriquecido el cuerpo teórico existente en este tema mediante la profundización de sus fundamentos teóricos (tanto asistenciales como pedagógicos)^{6,7} y la proposición de un modelo de referencia de dicha actividad,⁸ dirigido fundamentalmente a profesores de poco tiempo de experiencia en esa labor.

Al constituir el tipo de actividad docente más representativa del quehacer cotidiano de los profesores de las asignaturas del grupo del ejercicio de la profesión, asignaturas correspondientes al ciclo clínico de la carrera de Medicina, el pase de visita constituye una ejecución motivo frecuente de evaluación, como forma concreta del control a actividades docentes; control que generalmente llevan a cabo los profesores con categorías principales de Auxiliar y Titular.

En esta oportunidad se presenta a consideración de la comunidad profesoral una propuesta de guía de observación para la evaluación de la actividad de pase de visita docente asistencial.

DESARROLLO

Como se expuso anteriormente, los elementos que fundamentan la estructura y contenido de la guía de observación aparecen desarrollados en artículos previos; artículos cuya lectura se recomienda con gran énfasis para una mejor comprensión de la guía que se propone.

No obstante, se recuerda que, entre las diversas maneras de conceptualización, el pase de visita "... es el contacto con interés asistencial que ocurre entre el médico de cabecera y su paciente hospitalizado, alrededor del cual se puede y debe aglutinar el personal en formación en sus

diferentes niveles (estudiantes, internos, residentes) para el aprendizaje del proceso de atención médica, o sea, para el aprendizaje de cómo se asiste a un enfermo".⁹

Esta manera de asumir conceptualmente el pase de visita, como actividad docente asistencial, tiene una importancia práctica evidente; en el pase de visita se ejecuta la asistencia médica a un grupo de pacientes, al mismo tiempo que se enseña y aprende este proceso. Por tanto, la ejecución y la enseñanza-aprendizaje de cómo se asiste a un enfermo constituye el objeto de observación para el evaluador del pase de visita.

Características generales de la guía de observación

La guía está constituida por una serie de aspectos a considerar por el evaluador durante el proceso de observación, y que lo conducen en esta actividad. Adicionalmente a los aspectos que reflejan requisitos organizativos, el grueso de los aspectos a observar están agrupados en dos acápite: los relacionados con el cumplimiento del objetivo asistencial y los relativos al cumplimiento del objetivo formativo, en plena correspondencia con la dualidad de las funciones más generales del pase de visita: la asistencia médica y la formación del personal de salud.

Los seis elementos a observar en la dimensión asistencial del pase de visita reflejan la relevancia que se le concede al empleo adecuado de las herramientas más esenciales del método clínico: la obtención de la información clínica mediante la entrevista y el examen físico, la utilización de información complementaria, la interpretación de la información a través del razonamiento diagnóstico y la toma de decisiones terapéuticas; siempre con fiel apego a su lógica de ejecución y considerando la importancia de la comunicación en este proceso.

En la dimensión formativa del pase de visita, los once elementos observables constituyen una agredada síntesis de las leyes y principios de la Didáctica, concretados a la educación médica, y donde se destaca la integración de lo instructivo con lo educativo.

Cada uno de los acápite a observar es valorado a través de una escala de calificación cualitativa de cuatro rangos, a criterio del evaluador. La guía también destina un espacio a la recogida de

MedSur

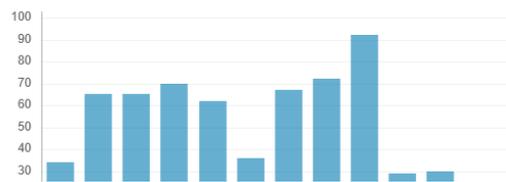
418

enero 1976 | Volumen 18 | Número 3

Resumen

En el proceso de enseñanza aprendizaje de niños de 3 a 4 años, las estrategias didácticas representan el conjunto de técnicas y recursos elegidos para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Considerando esto, se hizo una revisión de la literatura científica, seleccionándose 15 publicaciones de las bases de datos Google académico, Biblioteca Virtual de la Universidad Católica de Cuenca. Los resultados revelaron que el fin de las estrategias es motivar a los estudiantes para un nuevo aprendizaje y hacer más efectivo el ambiente de trabajo. Además, de que el juego, la ambientación y organización del aula, las artes plásticas, la tecnología, el uso de materiales llamativos, las rondas, la música, los títeres, la danza, el canto y los proyectos, son los medios para alcanzar los objetivos didácticos al adaptarse a las necesidades y propósitos del área funcional para el logro del aprendizaje en esta etapa escolar.

Descargas



E

Pul
01-

Cór
Nar
Estr
apri
KOD
http

M

Nú
Vol
20

Sec
De

Lic

CC

Machala, 9 de septiembre de 2024

Licenciado

FABIAN STALIN LUNA LAPO

Director de la Institución Educativa “Cleopatra Fernández de Castillo”

Ciudad.-

Me dirijo a usted con el propósito de solicitar su autorización para llevar a cabo la aplicación de instrumentos con fines investigativos en la institución educativa “Cleopatra Fernández de Castillo”. Proceso que forma parte de un proyecto de investigación educativa con el tema: **“El juego como estrategia didáctica en niños de 3 a 6 años”**

La aplicación de instrumentos se propone realizar **en las 2 aulas de educación inicial** y en 1 aula de Preparatoria, la cual consistirá en **aplicar tres instrumentos de investigación, dos a la docente para conocer sobre la utilización del juego como estrategia didáctica en las aulas y uno a los niños que permita conocer interés por el desarrollo de estas actividades**. El período estimado para llevar a cabo esta prueba es de 10 días, iniciando el 09 de septiembre del 2024 y culminando el 20 de septiembre del mismo año.

El equipo responsable de la implementación está compuesto por **Dayanna Madeleyne Jaramillo Lapo CI: 0706237922** y **Karla Nahomi Martínez Romero CI: 0705776482**, quienes se encargarán de llevar a cabo todas las actividades de manera organizada y respetuosa con la dinámica escolar.

Los resultados obtenidos de esta aplicación de instrumentos serán fundamentales para Diseñar un taller de capacitación a los docentes del subnivel 2 a través de actividades que fundamenten al juego como estrategia didáctica a compartir con usted y su equipo todos los hallazgos y conclusiones derivadas de la misma.

Agradezco de antemano su atención y quedo a la espera de contar con su amable aprobación.

Atentamente,



Firma electrónicamente por:
WENDY ELENA
AGUILERA ZAMORA

Lic. Aguilera Zamora Wendy Elena, Ms.
Coordinadora de la Carrera de Educación Inicial
Universidad Técnica de Machala
Correo: waguilera@utmachala.edu.ec