



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
INICIAL

PROPUESTA PRÁCTICA DEL EXAMEN DE GRADO O DE FIN DE
CARRERA (DE CARÁCTER COMPLEXIVO)
INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

TEMA: PRAXIS DOCENTE CON LA APLICACIÓN DE
ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE
LA ENSEÑANZA EN NIÑOS DE INICIAL

Autora: VITE PEÑA KARLA KATHIUSCA

Acompañante: LOZADA MEZA MARIELA LIBELLY

Milagro, Mayo 31 del 2018

ECUADOR

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabricio Guevara Viejó, PhD.

RECTOR

Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, Vite Peña Karla Kathiusca en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de la propuesta práctica de la alternativa de Titulación – Examen Complejivo: Investigación Documental, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor de la propuesta practica realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Temática PRAXIS DOCENTE CON LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA EN NIÑOS DE INICIAL del Grupo de Investigación de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de esta propuesta práctica en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, a los 31 días del mes de mayo de 2018



Vite Peña Karla Kathiusca

CI: 0929760528

APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Yo, LOZADA MEZA MARIELA LIBELLY en mi calidad de tutor de la Investigación Documental como Propuesta práctica del Examen de grado o de fin de carrera (de carácter complejo), elaborado por el estudiante Vite Peña Karla Kathiusca, cuyo título es PRAXIS DOCENTE CON LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA EN NIÑOS DE INICIAL, que aporta a la Línea de Investigación CALIDAD DE LOS SISTEMAS EDUCATIVOS EN LOS DIFERENTES NIVELES DE ENSEÑANZA previo a la obtención del Grado LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL; considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios en el campo metodológico y epistemológico, para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Examen de grado o de fin de carrera (de carácter complejo) de la Universidad Estatal de Milagro.

En la ciudad de Milagro, a los 31 días del mes de mayo de 2018.



Nombre del Tutor

Dra. ND. LOZADA MEZA MARIELA LIBELLY

C.I.:1802520617

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Presidente: **Lozada Meza Mariela Libelly**

Delegado: **Figuroa Cruz Marylin**

Secretario: **Gutiérrez Cedeño Maritza Carlota**

Luego de realizar la revisión de la Investigación Documental como propuesta práctica, previo a la obtención del título (o grado académico) de carácter complejo en **Licenciada En Ciencia De La Educación Inicial Con Mención En Educación Inicial** presentado por el /la señor (a/ita) **VITE PEÑA KARLA KATHIUSCA**

Con el título: **Praxis Docente Con La Aplicación De Actividades Lúdicas Como Estrategias Pedagógica De La Enseñanza De Niños De Inicial**

Otorga a la presente Investigación Documental como propuesta práctica, las siguientes calificaciones:

Investigación documental	[72]
Defensa oral	[19]
Total	[91]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) APROBADO

Fecha: 31 de mayo del 2018.

Para constancia de lo actuado firman:

Nombres y Apellidos

Firma

Presidente: **Lozada Meza Mariela Libelly**

Delegado: **Figuroa Cruz Marylin**

Secretario: **Gutiérrez Cedeño Maritza Carlota**



DEDICATORIA

Dedico mis triunfos principalmente a Dios y a mis padres Sr. Gonzalo Vite Balón y Sra. Bégica Peña Valle a mis hijos Juan y Darla Reyes Vite, por el apoyo incondicional que me han prestado siempre, para alcanzar mis metas y nunca darme por vencida, esto es por ustedes y para ustedes gracias.

Karla Kathiusca Vite Peña

AGRADECIMIENTO

A mis maestros por todo lo enseñado y todo lo aprendido de ellos, por su paciencia y consejos, a mi esposo Juan Reyes Moran por apoyarme a que siga adelante, a mis suegros Ángel Reyes, Mirna Moran por también formar parte de este largo camino pero no imposible título.

Karla Kathiusca Vite Peña

ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTOR	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
PRAXIS DOCENTE CON LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA EN NIÑOS DE INICIAL.....	1
RESUMEN.....	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO 1	4
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	4
CAPÍTULO 2	7
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	7
La lúdicas: Antecedentes históricos	7
Actividades lúdicas	9
La lúdica como estrategia de enseñanza	10
Generalidades de la praxis docente	11
CAPÍTULO 3	13
METODOLOGÍA	13
DESARROLLO DEL TEMA.....	16
La praxis educativa	16
Estrategias	17
Estrategias Lúdicas	18
CONCLUSIONES.....	21
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	22

PRAXIS DOCENTE CON LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA EN NIÑOS DE INICIAL

RESUMEN

El presente artículo tiene la finalidad de presentar la relación existente entre la praxis educativa y la aplicación de las estrategias lúdicas como instrumento para la enseñanza en niños de inicial, la misma que se enfoca en la problemática orientada a la escasa aplicación de actividades lúdicas en la enseñanza de inicial, así como la predisposición del docente para innovar y contribuir de manera eficiente al desarrollo de las habilidades y potencialidades propias de su edad, donde las actividades de juegos logren dinamizar el proceso enseñanza-aprendizaje inherentes a la primera infancia. Ante aquello, la revisión literaria demuestra la relevancia de la praxis educativa, encargada de inducir el rol del docente como elemento del aprendizaje significativo, capaz de evaluar y reflexionar desde el ámbito inclusivo la diversidad existente en su colectivo social. Debido a esto, el contenido de la misiva se justifica ante la necesidad de promover el uso efectivo de las estrategias lúdicas como recurso indispensable en la educación inicial, por considerarse un lenguaje innato en la primera infancia. La metodología utilizada se basa en una revisión literaria y documental de fuentes primarias y secundarias, así como la incorporación progresiva de técnicas de interpretación, entre la que se encuentra la hermenéutica y la triangulación de ideas. Como parte de las conclusiones se establece que las estrategias lúdicas proporcionan un conjunto de oportunidades para desenvolverse de manera efectiva dentro del mundo del saber, donde la praxis educativa es capaz de incorporar dichas estrategias dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en la educación inicial.

PALABRAS CLAVE: Praxis, Docente, Estrategias, Lúdica, Juego.

PRAXIS OF TEACHING WITH THE LUDIC STRATEGIES AS AN INSTRUMENT FOR TEACHING IN CHILDREN OF INITIAL

ABSTRACT

This article aims to present the relationship between the educational practice and the implementation of the ludic strategies as an instrument for teaching in children early, the same one that focuses on the problems facing the poor implementation of activities in initial education, as well as the willingness of teachers to be able to innovate and contribute effectively to the development of the abilities and potentialities of its age, where the activities of games will invigorate the teaching-learning process inherent in early childhood. At that, the literature review demonstrates the relevance of educational practice, which was responsible for inducing the role of the teacher as an element of the meaningful learning, able to evaluate and reflect from the inclusive diversity existing in your social group. Because of this, the contents of the letter is justified in view of the need to promote the effective use of the ludic strategies as an indispensable resource in initial education, as an innate language in early childhood. The methodology used is based on a literary and documentary review of primary and secondary sources, as well as the progressive incorporation of interpretation techniques, among which we can find the hermeneutics and the triangulation of ideas. As part of the conclusions stated that the strategies provide a set of recreational opportunities to function effectively within the world of knowledge, where the educational practice is able to incorporate these strategies into the teaching-learning process in initial education.

Key words: Practice, Teaching, Strategies, playful game.

INTRODUCCIÓN

La praxis educativa dentro de la enseñanza inicial juega un rol significativo, ya que requiere de docentes capaces de integrar un conjunto de estrategias, metodologías y técnicas que permita a los infantes potenciar sus habilidades, capacidades y destrezas. Ante aquello, el presente artículo se enfoca en el uso adecuado de las estrategias lúdicas como parte de la educación inicial, esto quiere decir en niños en edades comprendidas entre los 3 a 5 años.

No obstante, la relación existe entre la praxis educativa y las estrategias lúdicas demarcan una línea muy estrecha entre el rol del docente y la significancia que tiene las actividades de juego como parte del lenguaje infantil, el mismo que propicia el desarrollo integral del individuo durante los primeros años de vida y facilita el aprendizaje por considerarse una herramienta motivadora dentro de la pedagogía.

En consecuencia, la revisión documental y bibliográfica efectuada en el presente artículo se orienta en fundamentar la relevancia del aporte que propicia las actividades de juego en el área cognitiva, psicomotriz y socio-afectiva de los educandos, a la vez que fortalece las capacidades innovadoras y creadoras que les permite entender la realidad del entorno.

Cabe mencionar, que la metodología utilizada se ajusta al enfoque documental apoyado por una investigación descriptiva que hace uso de técnicas de revisión literaria, donde destaca la hermenéutica y la triangulación de ideas ajustadas al análisis de los contenidos específicos inherentes a estudios realizados con antelación, donde se incluyen trabajos de fuentes primarias y secundarias respectivamente.

Los resultados demuestran que la praxis educativa promueve el uso de las estrategias lúdicas, las mismas que se encargan de mejorar las relaciones interpersonales de los niños de inicial, así como incidir en la construcción de su propio aprendizaje basándose en un modelo constructivista. Sin embargo, el estudio propone un nivel de significancia en la praxis educativa, donde el docente queda relegado paulatinamente en dicho proceso de construcción cognitiva infantil, sin desmerecer su figura de guía, facilitador o mentor, más aún si se trata de la educación infantil, por lo que debe incorporar actividades lúdicas que propicien experiencias significativas para los niños y niñas de educación inicial.

CAPÍTULO 1

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En la actualidad, el sistema educativo ha sufrido una serie de cambios estructurales concernientes a la renovación constante de los conocimientos, lo que implica descartar que las escuelas sigan centradas en la enseñanza memorística, donde la praxis educativa proviene de la experiencia y la capacidad del educador para generar situaciones de aprendizaje de carácter significativo basadas en el modelo constructivista.

La educación, desde los aspectos pedagógicos contribuye a la transformación de la praxis educativa, donde el docente es considerado como elemento esencial para el proceso enseñanza-aprendizaje, lo que implica la concepción y aglutinamiento de un conjunto de capacidades y habilidades que permita optimizar los instrumentos de enseñanza.

Sin lugar a dudas, la praxis docente amerita que el educador emplee diversas estrategias que provoquen una modificación en el contenido o estructura propia del aprendizaje considerando que dentro de los primeros años de vida, prácticamente dentro de la primera infancia, el juego se constituye en el lenguaje con el cual, los niños y niñas logran transmitir emociones, ideas y pensamientos que le permite relacionarse con su entorno.

Ante aquello, el contexto del presente estudio se orienta en determinar la praxis educativa que permita la aplicación efectiva de las estrategias lúdicas en la educación inicial, considerando que el subnivel Inicial que comprende infantes de 3 a 5 años requiere de una serie de materiales y recursos didácticos que motiven al discente a participar activamente en ellas.

Ante lo mencionado, la praxis educativa se convierte en un fenómeno de carácter social, donde la capacidad y predisposición de los docentes marca el rumbo, así como la dinámica dentro del salón de clases, considerando la necesidad de potenciar la imaginación y creatividad de los educadores para diseñar y aplicar modelos educativos que se acoplen a la diversidad escolar.

La complejidad de la praxis educativa abarca los aspectos lingüísticos dentro del accionar del docente, donde las percepciones, actitudes, experiencias y valores determinan su

accionar orientado en la formación de individuos capaces de discernir y enfrentar los problemas diarios de la vida. Debido a esto, el contexto de la investigación deja entrever la necesidad de aplicar estrategias educativas que motivan al educando a participar activamente en la construcción de su propio aprendizaje.

Basándose en las premisas anteriores, el docente debe hacer uso efectivo de las estrategias lúdicas orientadas a la enseñanza en niños del subnivel Inicial, donde el juego se constituye en su lenguaje fundamental, utilizado para poder comunicarse, socializar, aprender, así como experimentar situaciones que van forjando su conducta y comportamiento de manera progresiva.

Entre los factores identificados como una de las limitantes para poner en práctica las estrategias lúdicas se encuentra la dotación de los ambientes de aprendizaje, donde la infraestructura física de las aulas incide en la creación multidimensional de los rincones educativos.

Sin embargo el estudio de los fenómenos educativos, así como el ejercicio de la docencia permite una enseñanza multidisciplinar, debido a la complejidad de las características cognitivas de los educandos. Por consiguiente, las necesidades educativas deben ser suplidas a través de las estrategias lúdicas, considerada como un conjunto de instrumentos que coadyuvan a la activación del aprendizaje, así como a la solución de los problemas que se presentan en el convivir diario.

El objetivo general de la investigación es analizar la importancia de la praxis educativa y la aplicación efectiva de las estrategias lúdicas en niños y niñas del subnivel inicial a través de la revisión bibliográfica sustentando con fundamentos teóricos que avalen el rol del docente en el proceso enseñanza-aprendizaje dentro de la primera infancia. Para ello se establecen como objetivos específicos, describir el rol del docente en la aplicación de las estrategias lúdicas dentro del subnivel Inicial de 3 a 4 años; además, identificar las estrategias lúdicas que permiten dinamizar la enseñanza en niños de inicial, y establecer las tendencias de la lúdica en la potenciación de las habilidades y capacidades cognitivas de los educandos.

El presente ensayo se justifica por la necesidad de fomentar la aplicación de las estrategias lúdicas como parte de la praxis educativa, donde el docente debe convertirse en el facilitador del aprendizaje dentro de un criterio participativo e inclusivo que permita mejorar las relaciones interpersonales de los educandos, así como el desarrollo cognitivo que permite la asimilación de nuevos conocimientos.

Debido a esto, la utilidad práctica y metodológica que provee la investigación se centra en la revisión de estudios que sustenten los resultados positivos de una adecuada aplicación de las estrategias lúdicas en el subnivel Inicial, donde el juego contribuya a la generación y fortalecimiento de las habilidades y capacidades de los infantes.

Sin lugar a dudas, la propuesta práctica se enfoca en el mejoramiento continuo de la praxis educativa, por considerarse al docente como el guía dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, de ahí que las estrategias y metodologías que utilice para dinamizar su accionar educativo se enfoque en la implantación de entornos lúdicos como un lenguaje propio de la primera infancia, la misma que aporta con experiencias positivas, donde los infantes descubren y aprenden de manera divertida.

Cada una de estas experiencias, se basan en el modelo constructivista, donde el docente plantea acciones pedagógicas que permita al infante explorar su entorno y entender su rol protagónico en él. No obstante, la investigación trata de fundamentar diversos contenidos, donde se aporte con elementos sustentables que la teoría lúdica contribuye de manera efectiva en la enseñanza inicial.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

La lúdicas: Antecedentes históricos

El juego es considerado como una de las manifestaciones más significativas del ser humano, la misma que abarca desde su nacimiento y se prolonga de manera directa e indirecta durante toda su vida. El presente trabajo documental se centra en la revisión literaria de antecedentes relativos a la praxis educativa y el adecuado uso de las estrategias lúdicas para la enseñanza en niños de inicial.

Ante aquello, es meritorio mencionar el trabajo realizado por (Sáez Rodríguez & Monroy Antón, 2013) quienes aseguran que “el infante, antes de dar sus primeros pasos, tienen la posibilidad de haber experimentado juegos rutinarios encargados de producir una sensación de bienestar en el individuo” (p. 23). Debido a esto, la lúdica es considerada como un elemento esencial de la naturaleza humana, lo que implica su presencia en sociedades primitivas.

Dentro de la era paleolítica, el individuo empieza a experimentar una serie de sensaciones a través del juego, donde su estructura se hacía cada vez más compleja, hasta llegar a convertirse en algo tan normal. Debido a esto, el juego alcanza su relevancia dentro de los aspectos psíquicos y físicos inherentes al desarrollo integral del ser humano, sumándose a esto, los cambios progresivos y sistemáticos que, de manera inconsciente se van evidenciando dentro de la sociedad (Armendáris, 2013).

Muchos autores ponen entre dicho la existencia del juego como deporte dentro de la era paleolítica, quienes aseguran que esta herramienta transformadora se ajusta más al perfil del ser humano con un grado mayor de evolución (Diem, 1966). No obstante, la teoría del juego dentro de la historia del ser humano propiamente dicha, se proyecta desde sus albores como una actividad natural y espontánea que ejerce el individuo, lo que implica que no es obligada, a tal punto que los etólogos la definen como un patrón fijo que se encarga de modelar el comportamiento de las personas (Caillois, 2013).

A través del análisis literario, se encuentra que la lúdica, también conocida como juego dentro de las sociedades prehistóricas se encontraban inmersa en la esfera de lo mágico y divino; tal es así que la mayoría de manifestaciones lúdicas formaban parte de rituales religiosos, así lo afirma (Alvarado Paucar, 2013). De ahí que las actividades físicas realizadas por el ser humano, se ajustan más a sus necesidades de supervivencia, ya que su estado físico era relevante para las actividades de caza orientadas a la obtención de animales para su alimentación.

Armendáris (2013) manifiesta que “alrededor de los años 4.000 a.C. se presentan los primeros juegos de carácter estratégicos de tableros, así como el perfeccionamiento del juego de pelota”, muestra de aquello, son los juegos dentro de la cultura maya prehistórica, la jabalina considerada como un juego orientado al entrenamiento, deporte y trabajo simultáneamente, sumándose a ella las actividades de equitación y el bádminton (p. 89).

Sin lugar a dudas, el factor de supervivencia se relaciona intrínsecamente a las actividades lúdicas, por consiguiente, estas se vinculan con el ser humano, es así como las tareas orientadas a la recolección de frutas muestra la presencia de infantes, quienes ejecutaban aquellas labores de manera libre y natural teniendo la posibilidad de experimentar nuevas sensaciones y contribuir a la construcción de una vida futura (Martínez, 2013).

No obstante, muchos autores consideran que la historia del juego es tan amplia como la humanidad. Tal es así que los niños de la antigua Roma, Egipto y Grecia participaban activamente en actividades lúdicas como parte de su proceso formativo inmersos a la praxis docente, es decir guiados siempre por una persona. Por ejemplo, en Grecia se da inicio de manera formal a los Juegos Olímpicos, que comprendía la ejecución de un festival que se realizaba cada cuatro años en diferentes disciplinas deportivas, la misma que tenía matices religiosos y brindaba la oportunidad para que griegos desunidos logren afianzar su identidad (Armendáris, 2013).

Dentro del ámbito educativo, Platón fue uno de los primeros en promover y reconocer de manera asertiva la práctica del juego como instrumento de enseñanza de las Matemáticas, así mismo Aristóteles derivaba sus esfuerzos a resolver problemas educativos, la misma que permitía la creación de seres libres, cuya capacidad de raciocinio es mayor que las otras personas que no realizaban ninguna actividad lúdica (Blanchard & Cheska, 1986).

La revisión histórica de la lúdica como herramienta educativa, obliga a mencionar los hechos suscitados en la edad media, donde el juego empezaba a evidenciar una serie de normativas o reglas para su ejecución, sin desmerecer su estructura sencilla pero con la necesidad de incluir la utilización de objetos, asumiendo que, para su práctica se la debía realizar en campo abierto.

Muestra de aquello, es lo acontecido en babilonia donde surge el juego como deporte, el mismo que se asemejaba al boxeo y que formaba parte de los indicadores económicos y disuasivos para las personas que eran consideradas como enemigas. Poco después, surge en Egipto un juego donde se hacía uso de nueve bolos y se lograba incluir una pelota, cuya característica en esta época destaca el uso de terrenos apropiados para la ejecución de la actividad.

Blanchard & Cheska (1986) manifiesta en su estudio que “el juego dentro de la civilización cretense se proyecta como un paso hacia atrás, ya que este se extiende exclusivamente a la profesionalización deportiva”, descartando la idea del juego como un acto de ocio o recreación. Durante el año 1.000 a.C. los juegos de pelotas poseían un alto grado de especialización por parte de los integrantes de la cultura maya, los aztecas e indios, donde se proponía el cumplimiento de reglas, así como la ejecución de estas actividades dentro de terrenos acondicionados para su práctica.

Ante aquello, el juego o lúdica dentro de la revisión histórica ha contribuido al desarrollo físico del ser humano, aportando de manera significativa a su educación, lo que implica la presencia de personas encargadas de su enseñanza y juzgamiento, con el objetivo implícito de hacer cumplir las reglas y contribuir de manera efectiva a una enseñanza integral, lo que da inicio a la praxis docente.

Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas se convierten en los recursos necesarios dentro de la práctica educativa durante la primera infancia, la misma que genera estados de autoconfianza, autonomía y formación de la personalidad, de ahí que su estado de recreatividad y educación permite un proceso enseñanza-aprendizaje óptimo donde se induce al desarrollo de las diversas habilidades y destrezas de los educandos (Blanchard & Cheska, 1986).

Por tanto, el juego representa una actividad que se aplica como medio de diversión y deleite de los participantes, incluyéndolas en las tareas educativas, donde los resultados son significativos para atender las diversas necesidades educativas y fomentar un aprendizaje adecuado en los discentes (Arístega Santander, 2012).

En consecuencia, las actividades lúdicas dentro del proceso educativo fomentan el desarrollo evolutivo del estudiante, a la vez que permite captar el interés y atención en las actividades que ejecuta, por tanto, el ejercicio y práctica de la misma se inician en el entorno familiar hasta ser aplicada dentro del proceso educativo, por lo que recibe una serie de estímulos y presiones donde le permite la adquisición de nuevos conocimientos.

La lúdica como estrategia de enseñanza

Las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza proporcionan una serie de recursos a los docentes, quienes tienen la oportunidad de generar entornos de aprendizajes agradables, a través de la implementación de juegos donde se impulse a la adquisición de conocimientos en las diversas áreas de la enseñanza.

Ante aquello, Caillois (2013) asegura que, “el infante cuando juega, es sometido a una serie de experiencias que lo prepara para enfrentar una serie de responsabilidades en su entorno natural y social que formará parte, así como ayuda a la mejora progresiva de la comunicación, creatividad e imaginación, por tratarse de una expresión espontánea y motivadora, por lo que existen alternativas a ser aplicadas en el entorno educativo.

Las diversas propuestas educativas que amparan el currículo de enseñanza en la Educación Inicial, fomenta la práctica lúdica como una de las estrategias dinamizadoras, donde el educando actúa libremente, respondiendo a los estímulos que provienen de su entorno, a lo que es capaz de reaccionar de manera inmediata y brindar una respuesta efectiva que permita consolidar sus habilidades y destrezas.

En consecuencia, la Educación Inicial establece la necesidad de fomentar la práctica del juego de manera cotidiana como una herramienta de enseñanza y aprendizaje, ya que el mismo proporciona a los infantes la oportunidad de construir su propio concepto como resultado de la asimilación y acomodación, por lo que es imprescindible utilizar el juego,

juguets, la actividad lúdica y la ludoteca para generar un valor pedagógico para ejercitar las capacidades físicas e intelectuales que favorecen su proceso de maduración.

Sin embargo, existe una problemática muy marcada en la aplicación de la lúdica, ya que existen docentes que presentan dificultades para emplear esta estrategia como un recurso de enseñanza. Por tanto, la lúdica debe ser aplicada a través de actividades de juego que permitan alcanzar y consolidar los objetivos de los diversos bloques de enseñanza, donde la praxis educativa se constituya en un proceso constructivo de experiencias que representan un recurso de vital importancia en el campo educativo.

Generalidades de la praxis docente

El aporte de Lundgren (1988) hace énfasis en la generalización de la educación, como un derecho inherente al ser humano, donde se instauran las bases para su fiel cumplimiento, situación que deriva en el profesionalismo de la enseñanza y como consecuencia de aquello surge la necesidad de su proceso formativo.

Es así, como en países europeos se logra instaurar un proceso formativo dentro de las esferas universitarias, así como otros generados en instituciones especializadas. Debido a esto, varios países de Europa mantienen un sistema educativo que intensifica la calidad en la formación del profesorado, especialmente dentro del ámbito infantil y primario. Ante aquello, las reformas educativas promulgadas en 1989 en los estados europeos, logran establecer la relevancia en el accionar del docente, quienes eran considerados, seres capaces de analizar, criticar y reflexionar en base a su práctica docente.

Debido a esto la praxis educativa tiene como objeto la transformación escolar del colectivo social, augurando una mejora calidad en la enseñanza dentro de los ámbitos de la innovación, así como el uso de herramientas pedagógicas que promueva de manera eficiente el desarrollo integral del individuo.

Así lo afirma González (2015) quien considera que “la praxis docente es una actividad orientada a perfeccionar el rol del profesorado en el ejercicio de su función como docente” (p. 5) donde el acompañamiento oportuno y continuo garantiza al estudiante un proceso formativo eficiente, donde su desarrollo integral es atendido en todas las dimensiones posibles, sean éstos en el ámbito académico, social, personal y profesional.

A lo largo de la historia, el rol del educador ha sido considerado relevante dentro del proceso formativo del individuo. Muestra de aquello son las prácticas educativas en ciertas *polis* griegas, donde la figura de la madre se encargaba de la educación de los infantes, sin dejar a tras la presencia de un tutor para que direcciona su aprendizaje, hecho generalizado dentro de las familias adineradas.

Es evidente que, cuando el infante cumplía una determinada edad, específicamente a los siete años su proceso formativo pasaba a manos de un preceptor o también conocido como pedagogo; en aquel tiempo un esclavo se encargaba de velar por el bienestar del individuo, así como de sus costumbres procediendo acompañarlos hasta la escuela, incluso ingresaba a los salones de clases (Lara Ramos, 2014, p. 34).

Desde las perspectivas mitológicas, el docente era considerado como un *mentor*, que dentro de los textos literarios, especialmente en “La Odisea” de Homero, se mencionaba a un personaje llamado “Mentor”, quien cumplía su rol de educador y consejero de Telémaco. Por otra parte, en la antigua Grecia durante los siglos IV y V, la figura de los docentes y pedagogos eran vistos desde una perspectiva filosófica, quienes eran los encargados de tutoriar a otros.

Muestra de aquello, es el papel de Sócrates en la enseñanza de Platón, quien posteriormente tuvo como súbdito a Aristóteles, siendo este último el encargado de cimentar las bases de una enseñanza pedagógica netamente tutorada, especialmente a la de Alejandro Magno.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

El desarrollo del presente trabajo tiene un enfoque cualitativo, donde fue necesario hacer uso de diversos métodos y técnicas de revisión documental, entre las que se encuentran las técnicas orientadas a la interpretación bibliográfica como la hermenéutica y la triangulación de idea basada en la praxis docente y la aplicación de estrategias lúdicas como instrumentos para la enseñanza en niños de inicial, las mismas que fueron obtenidas a través de repositorios de fuentes primarias y secundarias, permitiendo dar veracidad a lo plasmado en el proceso investigativo, donde se incluye la revisión de artículos y estudios de revistas tales como Dialnet, Scielo, Redalyc, entre otras.

Ante aquello, cada uno de los apartados antes mencionados fue desarrollado en la parte teórica a través de la técnica hermenéutica, de donde se logró establecer la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje infantil por considerarse al juego como el lenguaje útil para transmitir conocimientos durante la primera infancia. No obstante cada uno de los criterios fue contrastado a través de la triangulación de ideas como parte de la investigación empírica que permite comparar lo obtenido de la investigación y relacionarlos con otros estudios para terminar con el aporte personal del investigador.

Sin lugar a dudas, el juego se proyecta como una actividad de representación cognitiva, la misma que contribuye al desarrollo de un conjunto de habilidades propias del ser humano durante toda su vida. Sin embargo, es imprescindible destacar el aporte del docente como un elemento integrador de las estrategias lúdicas en la enseñanza infantil, por considerarse ésta como un lenguaje propio de la edad.

Para Sutton Smith “el juego se enfoca en la praxis docente, la cual contribuye a mejorar el proceso educativo de los discentes dentro de la primera infancia” (p. 123). Sin embargo, la perspectiva filosófica de la lúdica menciona que el juego es una actividad que se plantea por un fin específico, que se establece a través del dinamismo e integración de las actividades propuestas por el educador.

Alcedo & Chacón (2011) manifiesta que “dentro de la etapa inicial, el niño logra desarrollar un conjunto de habilidades y capacidades, las mismas que son adquiridas de

manera natural y espontánea gracia a la implementación de las estrategias lúdicas” (p. 65). Por lo tanto, las perspectivas psicológicas de la lúdica propuestas por Ausubel (1986) explican como este tipo de habilidades y capacidades se diferencia entre un niño y un adulto.

Ante aquello, existe la necesidad de plantear una praxis educativa enfocada desde el punto de vista inclusivo, donde el docente debe ser capaz de identificar las necesidades educativas de sus educando, lo que implica hacer uso de las estrategias adecuadas dentro del aspecto lúdico, capaz de promover un aprendizaje significativo en base a sus propias experiencias, ajustadas al modelo constructivistas dispuestas por muchos pedagogos.

Para Piaget, la lúdica hace énfasis en la manera cómo el estudiante asimila los aprendizajes impartidos por el docente de manera libre y espontánea, es decir no condicionado. Sin embargo, el juego se presenta como un proceso de asimilación, que facilita dar el significado a las cosas desde los principios básicos de la primera infancia, así como contribuir al mejoramiento progresivo de las relaciones interpersonales del colectivo escolar.

De la misma manera, el aporte de Vygotsky menciona el surgimiento de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como un proceso inmerso en la construcción del conocimiento del infante y su adecuada interacción social en relación a su medio social circundante, donde se valoriza al juego dentro de la educación inicial para promover el habla, la resolución de problemas y su proceso de inserción social.

Con base a lo anterior, resulta imprescindible destacar la función del docente dentro del proceso formativo de los educandos, el mismo que a través de la lúdica trata de aprovechar sus potencialidades, así como la creación de espacios lúdicos donde la disposición de materiales y recursos son vitales para aplicar estrategias significativas de enseñanza-aprendizaje.

Para Martínez Quezada, los resultados obtenidos de su estudio evidencia el aporte significativo del juego dentro del proceso de aprendizaje, la misma que va más allá de un simple proceso de acumulación de conocimiento. Por consiguiente, la fusión del juego con las estrategias educativas genera un mundo de afectos y emociones que inciden de manera positiva en el aprendizaje y su desarrollo social y cognitivo.

Sin embargo, el docente debe ser capaz de reconocer las dimensiones que tiene el ser humano, basándose en los sentimientos de amor, capacidad de razonamiento y cuestionamiento para normar las reglas dispuestas en cada una de las actividades lúdicas. No obstante, el juego como un instrumento para mejorar enseñanza infantil es catalogado desde las esferas pedagógicas como una actividad libre y espontánea, cuyas reglas permiten la inducción de instrucciones que son asimiladas por el discente, resultando de aquello una experiencia significativa para el quehacer docente.

El análisis de González (2012) publicado en la Revista Scholarum, pone en manifiesto la necesidad de crear salas lúdicas para la enseñanza infantil, donde el docente aplique estrategias basada en el juego, la mismas que se encarguen de integrar al discente al quehacer educativo, amparando sus dimensiones y potencialidades propias de su edad.

Para Decroly O. (2013), el juego es inherente al ser humano, la misma que se encarga de eliminar todo nivel de tensión existente dentro de los ambientes de aprendizaje, especialmente en la educación, donde la separación de los discentes del vínculo familiar crea una sensación de inseguridad ante lo desconocido, ya que la figura del educador tiende a remplazar durante ese lapso la imagen parental. Por consiguiente, es preciso que el docente haga uso eficiente de las estrategias lúdicas logrando que el infante elimine toda energía reprimida en su interior.

De la misma manera, el aporte de (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2014) plasma el aporte del contenido específico de la lúdica la misma que se encuentra constituida por las estrategias y actividades que el docente implemente dentro y fuera del salón de clases, es decir que la praxis educativa debe ser dinámica e integradora, donde cada una de las actividades inmersas en el juego contribuya efectivamente al desarrollo de la creatividad, imaginación y la capacidad de seguir reglas e instrucciones.

Como parte de la triangulación de ideas, el accionar de la lúdica es automotivada, donde se pone en consideración los intereses de carácter personal, o a su vez lo impulsos expresivos que conlleva a la educación infantil a convertirse en el punto de partida capaz de desarrollar y potenciar un conjunto de habilidades y destrezas propias a su edad.

CAPÍTULO 4

DESARROLLO DEL TEMA

La praxis educativa

Desde los aspectos educativos, se hace mucha referencia a la terminología “*praxis*”, la misma que se encarga de proyectar una imagen docente-estudiante para consolidar el proceso enseñanza-aprendizaje. Ante aquello, la praxis se relaciona con la práctica en una determinada línea de tiempo, área o nivel específico dentro del sistema educativo.

Romero (2014) considera que la praxis se relaciona con la actividad práctica de manera visible y material que realiza una persona; por lo tanto, dentro de las dimensiones educativas, esta terminología ampara cada una de las actividades, estrategias y metodologías que el docente utiliza para impartir los conocimientos a sus estudiantes. Debido a esto, la praxis se enfoca en la relación mutua existente entre el sujeto y el objeto, así como sujetos y otros grupos de individuos.

La revisión bibliográfica efectuada en el presente apartado permite analizar la praxis educativa dentro del salón de clases, donde el docente logra implantar un conjunto de estrategias, instrucciones y actividades orientadas a promover el aprendizaje y desarrollo integral de los discentes.

Por otra parte, Castillo (2013) en su estudio efectuado sobre el ejercicio docente, demuestra la existencia de múltiples aproximaciones disciplinarias, ya que la complejidad del proceso enseñanza-aprendizaje se logra simplificar a través de las estrategias y metodologías que el docente aplique, dentro de un marco instruccional que garantice la formación integral del individuo.

Ante aquello, el aporte de Ausubel (1983), menciona que: “la educación es un proceso, a través del cual el individuo logra desarrollar un conjunto de habilidades físicas e intelectuales, amparadas dentro de las dimensiones éticas y morales” (p. 89), es decir que la praxis educativa se ajusta a un conjunto de normativas, así como la postura epistemológica del educador.

Desde esta perspectiva, muchos de los cuestionamientos de la práctica docente se enfocan en la capacidad del educador para aplicar las estrategias y metodologías necesarias para captar la atención de los educandos, así como promover la construcción de del aprendizaje basado en sus propias experiencias, es decir, que el modelo constructivista debe primar dentro de las planificaciones que realice el educador, tratando de incorporar herramientas dinamizadoras que promueva un proceso educativo dinámico y armónico.

En la actualidad, a pesar de que el modelo constructivista se ha encargado de dimensionar la praxis educativa, incidiendo en el desplazamiento del docente a un segundo plano, ya que el proceso educativo se debe centrar en el discente, lo que requiere de educadores proactivos que se enfoquen como guías y facilitadores del aprendizaje desde una perspectiva inclusiva, amparada siempre en su diversidad escolar y capaces de incorporar estrategias educativas que potencialicen las habilidades y capacidades de sus estudiantes.

Estrategias

Para Sacristan (2014), las estrategias se definen como “un conjunto de acciones orientadas a cumplir un objetivo específico” (p. 78), por consiguiente, una estrategia puede ser aplicada desde diversos escenarios, muestra de aquello es la incorporación de esta terminología dentro del ámbito educativo, orientada a cumplir un fin específico en la formación de los estudiantes.

Por otra parte, el estudio de K.J. Halten (2013) hace referencia a las estrategias como un proceso mediante el cual se logra formular una serie de objetivos, los mismos que deben ser cumplidos dentro de los plazos establecidos, haciendo uso efectivo de los materiales y recursos que estos ameriten para su cometimiento eficaz.

Por lo tanto, la triangulación de idea denota que la revisión bibliográfica de los autores antes mencionados basa su criterio sobre la estrategia, como una vía o medio ideal para la obtención de los objetivos deseados, por consiguiente, Hernández Poveda en su libro titulado como *Mediación en el aula*, pone en manifiesto la importancia del uso de las estrategias dentro del proceso educativo, las mismas que se ajustan a un dimensionamiento especial dentro del área que va a ser utilizada.

No obstante, la realidad educativa dentro del salón de clases, especialmente en la educación infantil hace énfasis en el uso efectivo de las estrategias como herramientas dinamizadoras cuya potestad recae en el educador, lo que implica que estas pueden direccionarse o ajustarse basándose en la etapa del desarrollo integral del colectivo estudiantil.

Estrategias Lúdicas

Dentro de los aspectos educativos, las estrategias lúdicas pone al juego como un elemento dinamizador del aprendizaje dentro de la primera infancia, donde las actividades propuestas por el docente tienen un alcance significativo para potenciar las habilidades, destrezas e inteligencia interpersonal.

Ante aquello, la teoría del juego propuesta por (Decroly O. , 2012) pondera el uso de la lúdica dentro de los ámbitos de enseñanza inicial, donde este tipo de acciones se convierte en el lenguaje específico que promueve el aprendizaje significativo en los educandos, los mismos que se encuentran basados en una serie de indicadores que deja entrever la relación existente con la calidad de la praxis educativa.

Froebel (2011) considerado como el primer pedagogo infantil, se encargó de enfatizar el uso de la lúdica para la enseñanza en niños y niñas de 3 a 8 años, sin desmerecer su aporte a lo largo del ciclo humano, haciendo énfasis en su aporte significativo dentro de la primera infancia.

Es meritorio recalcar que, cuando las actividades lúdicas son dinámicas, los espacios de aprendizajes se vuelven más significativos, donde la relación entre el docente y sus educandos se torna más divertida, contribuyendo efectivamente a la dotación de conocimiento, así como al fortalecimiento de sus habilidades y capacidades cognitivas dentro de in marco educativo lleno de armonía y bunas prácticas docentes.

Ante aquello, los procesos educativos actuales deben hacer énfasis en las actividades lúdicas al aire libre, sin desmerecer el aporte de las nuevas tecnologías, que sin lugar a dudas proporcionan entornos educativos dinámicos incorporando juegos digitales, pero a la vez minimizan las experiencias reales del placer de desplazarse, moverse e interrelacionarse con los demás.

Resulta importante mencionar que, dentro de las estrategias lúdicas aplicadas en la enseñanza de los niños de 3 a 4 años pertenecientes al subnivel inicial, el juego se convierte en una estrategia muy significativa, por considerarse ésta como parte del lenguaje natural del infante. No obstante, a pesar de que el juego se proyecta como una de las estrategias promotoras de un mayor nivel de experiencia dentro del aprendizaje, existen otros componentes estratégicos que ameritan ser mencionados, según el criterio de Decroly, considerado como uno de los pioneros de la Teoría del Juego.

Bajo este contexto, las estrategias lúdicas dentro de la educación inicial son utilizadas para disminuir el nivel de distracción de los niños y que logren enfocarse en el proceso de enseñanza que el docente propone de manera dinámica, para lo cual, el docente hace uso de la lúdica como eje transversal del aprendizaje y por su relevancia en el proceso comunicativo, lo que da sustento al desarrollo de las estrategias metacognitivas, cognitivas, de memorización, comunicativas, de comprensión oral y escrita basadas en pictogramas, así como de expresión oral y escrita.

Ante aquello, Sánchez Benítez (2013) este tipo de estrategias, fusionadas con la lúdica como componente pedagógico dentro de la educación inicial promueve la creación de sujetos con una amplia gama de oportunidades para generar un aprendizaje significativo a través de las diversas experiencias que le proporciona el juego, así como saber aprovecharse de los recursos materiales y didácticos por sus múltiples ventajas que proporciona.

Como se puede notar, la lúdica es utilizada para desarrollar las habilidades y capacidades cognitivas de los educandos, donde la valoración del proceso educativo se toma en consideración al número de actividades de juego que aplique el docente en relación a los diversos rincones de aprendizaje existentes en la educación inicial; es decir, que las experiencias lúdicas se ven reflejadas por el número de experiencias significativas y su efectiva relación con las áreas o dimensiones a trabajar por parte del docente, las mismas que pueden ser identidad y autonomía, expresión corporal, convivencia, relaciones lógico matemáticas, relaciones con el medio natural y cultural, comprensión y expresión del lenguaje, así como expresión artística (Campos M., 2012).

En consecuencia, la pedagogía moderna en todas sus dimensiones intensifica el uso de las actividades lúdicas como una herramienta socializadora y cognitiva, por considerarse un elemento motivador que facilita el aprendizaje, ya que sus cimientos se estructuran con el principio de enseñar deleitando, lo que consolida el criterio de muchos pedagogos que afianzan la puesta en práctica de la lúdica para que los niños de inicial logren aprender de una mejor manera.

Bajo este contexto, el educador debe recurrir a la lúdica como herramienta dinamizadora orientada a fines educativos, dejando atrás paradigmas que la ubicaban como un simple recurso didáctico, es decir que se la debe adjudicar como un objetivo educativo que no amerita estar instrumentalizado para que los infantes logren utilizarla, basta con el infante propicie la actividad del juego para que logre su cometido cognitivo.

Es importante mencionar que, el juego, tanto para infantes, como para adultos permite un proceso de asimilación de experiencias provenientes de su entorno socio-natural, más no debe ser visto como un proceso condicionante y exclusivo del aprendizaje, por el simple hecho de caracterizarse por un nivel de autonomía y espontaneidad en la persona que la ejecuta.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES

Como parte de las conclusiones obtenidas a través de la revisión documental propuestas en la presente misiva, se menciona que:

- Las estrategias lúdicas proporcionan un conjunto de oportunidades para desenvolverse de manera efectiva dentro del mundo del saber. Ante aquello, el criterio de (Apestegua Armijo, 2014) menciona que el aprendizaje se basa en el dinamismo impuesto dentro del salón de clases, por ende las acciones dentro de la enseñanza infantil deben ajustarse al dinamismo propio de sus edad.
- El juego como recurso en el aula contribuye a la buena praxis docente, lo que implica que el educador debe ser capaz de integrar estrategias lúdicas que fomenten un aprendizaje significativo. Así lo fundamenta (Decroly O. , 2012), quien fue el propulsor de la Teoría del Juego en la primera infancia, encargado de hacer énfasis en su dinamismo para la enseñanza inicial.
- En otra parte, la praxis educativa inicial, requiere de docentes proactivos, innovadores, pero con un enfoque inclusivos, capaces de incorporar estrategias y metodologías que promuevan un proceso enseñanza-aprendizaje ajustados a las necesidades educativas de sus educandos. De ahí que, (Caillois, 2013) menciona al juego como una herramienta capaz de mejorar las relaciones interpersonales de los educandos.
- La investigación permitió conocer la importancia de una praxis educativa eficiente, capaz de incorporar las estrategias lúdicas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje inmersa en la educación inicial. Ante aquello, el aporte de Piaget, se contrasta con el aporte de la lúdica como un lenguaje propio de la infancia, donde el nivel de estímulo genera un aprendizaje significativo basado en sus experiencias propias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agazzi, R., & Agazzi, C. (2013). *Principios Pedagógicos*. Obtenido de Las Hermanas Agazz: <http://carolinayrosaagazzi.blogspot.com/>
- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés. *Revista Multidisciplinaria*, 45.
- Alvarado Paucar, A. (2013). *La teoría del Juego según Piaget*. Ediciones Pers. Obtenido de 2012: <http://es.slideshare.net/mediadora/el-juego-segun-jean-piaget>
- Apesteagua Armijo, A. (2014). *Las 4 fases del aprendizaje*. Obtenido de A3 Coaching: <http://www.a3coaching.com/2014/01/las-4-fases-del-aprendizaje/>
- Arístega Santander, M. R. (2012). *La importancia del juego*. Obtenido de Caratina: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf
- Armendáris, V. (2013). *Historia y evolución del juego*. Obtenido de Revista Digital Vinculando: http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html
- Blanchard, K., & Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Ediciones Bellaterra.
- Caillois, R. (2013). El Juego. En R. Caillois, *Teoría de los Juegos* (pág. 122). Barcelona: Ed. Seix Barral.
- Campos M., M. (17 de Abril de 2012). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. Obtenido de El Juego: <https://maricampo2.wordpress.com/vigotsky-y-su-teoria-constructivista-del-juego/>
- Castillo, E. (2013). *La formación de formadores dinámicos*. México: Editorial Trillas.
- Castro Pérez, M., & Morales Ramírez, M. E. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 1-32.

- Centro de Desarrollo Docente. (2012). *Estrategias Didácticas*. Obtenido de Innovación educativa: <http://micampus.csf.itesm.mx/rzmcm/index.php/tutorials/2012-09-12-14-41-19>
- Crespillo Álvarez, E. (Octubre de 2012). *El juego como actividad enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de Estudios Pedagógicos: http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
- Decroly, O. (2012). *El Juego educativo*. Ediciones Morata.
- Decroly, O. (2013). E juego. *Revista Saberes*, 2.
- Delgado Linares, I. (2011). Características del juego. En I. Delgado Linares, *Juego Infantil y su metodología* (pág. 6). Madrid España: Editorial Eujoa.
- Diem, C. (1966). *Historia de los deportes*. Barcelona, España: Ed. Luis de Caralt.
- Froebel, F. (2011). *Froebel, el primer pedagogo de la educación infantil*. Obtenido de Centro Creativo: <http://www.ivanik.com.ar/shop/detallenot.asp?notid=1057>
- Fundación Argentina María Montessori. (10 de Abril de 2013). *Ambiente Preparado*. Obtenido de Fundación Argentina María Montessori: <http://www.fundacionmontessori.org/Ambiente-Preparado.htm>
- García Chato, G. (2014). Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. *revistas de Educación*, 5.
- González, A. (2015). Antecedentes y Evolución Histórica de las Acción Tutorial. *3er Congreso Interdisciplinar de Investigación educativa*.
- Luna Buri, G. (2014). *El juego como herramienta para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de Pre-escolar de la Escuela Fiscal Mixta "Alejo LAzcano" del cantón El Triunfo*. Obtenido de Repositorio Digital Unversidad Estatal de Milagro.

- Martínez, C. (20 de Julio de 2013). *Historia y Evolución de Juego*. Obtenido de Revista Vinculando: http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html
- Melo Herrera, M., & Hernández Narbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Revista de Innovación Educativa*, 19.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2014). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 113-124.
- Ministerio de Educación-MINEDUC. (2016). *Construyendo nuestros espacios de aprendizaje*. Quio, Ecuador: Ministerio de Educación-MINEDUC.
- Montessori, & Decroly. (2013). El desarrollo sensorial. En R. E. Aranda, *Atención Temprana en Educación Infantil* (pág. 75). Madrid-España: Wolters Kluwer.
- Montessori, M. (2011). Importancia de la Educación Intelectual. En C. Ferrándiz García, *Evaluación y desarrollo de la competencia cognitiva: Un estudio de las inteligencias múltiples* (pág. 112). Barcelona-España: Ediciones Centro de Investigaciones y Documentación Educativa.
- Muñoz, F. (2013). *Competencias profesionales del docente en la sociedad del siglo XXI*. Ediciones Universidad de Castilla.
- Ordoñez Legarda, M. M. (s.f.). *Estimulación Temprana-Inteligencia Emocional y Cognitiva (3 -6 años)*, (MMVI. ed., Vol. III). (M. Á. Amparo Díaz-Corralejó, Ed.) Madrid,, España,.
- Romero, H. (2014). La praxis profesional del docente en formación: ¿formarlo viviendo el pasado, el presente, o la forma de vida del proyecto de sociedad para construir? *Revista Universitaria*.
- Sáez Rodríguez, G., & Monroy Antón, A. (2013). Evolución del juego a lo largo de la historia. *Revista EfDeportes*, 14.

Teorías del juego. (14 de noviembre de 2012). Obtenido de Teorías:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

UNESCO. (2011). *El niño y el Juego*. Francia: Organización de las Naciones Unidas.