

Urkund Analysis Result

Analysed Document: PROPUESTA GONZALEZ.pdf (D38232226)
Submitted: 5/2/2018 10:30:00 PM
Submitted By: fchenchem@unemi.edu.ec
Significance: 3 %

Sources included in the report:

<http://www.monografias.com/trabajos104/introduccion-informatica-nuevas-tecnologias-comunicacion-e-informacion-tic/introduccion-informatica-nuevas-tecnologias-comunicacion-e-informacion-tic.shtml>

<https://www.slideshare.net/JudithBracho/sanchez-estrategiasludico>

<https://www.slideshare.net/calderin26/proyecto-de-aula-la-popa>

Instances where selected sources appear:

5

1 INTRODUCCIÓN La educación inicial juega un papel importante para el desarrollo humano y social dentro de cualquier estado, contribuyendo de distintas formas a disminuir problemas sociales, ya que tiene efectos positivos sobre el desempeño escolar lo que contribuye a reducir las tasas de deserción en los escolares. El sistema educativo Ecuatoriano en la última década sufrió varios cambios, que buscaban mejorar el sistema de educación en todos sus niveles que en ese entonces se desarrollaba y el cual evidenciaba claramente falencias, como la deficiente calidad de la educación, sumándose a esta problemática a ausencia de equidad (Silva, 2004). La propuesta del cambio del sistema de educación en el país era un desafío el cual traía consigo un nuevo modelo de enseñanza aprendizaje, en función de lo establecido en

la constitución de la República del Ecuador en su artículo 28 establece que “

La educación

responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente”.

Dentro del proceso de cambio en el nivel de educación inicial, se propone la lúdica como estrategia fundamental para fortalecer el proceso de aprendizaje de los niños, ya que la voluntad de ellos hacia la adquisición de nuevos conocimientos depende en gran medida de sus necesidades e intereses, en el cual el docente juega un papel primordial al requerirse que sus metodologías estén encaminadas a despertar el gozo y el disfrute del niño por aprender (Constitucion De La Republica Del Ecuador, 2008). La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas, lo que predispone la atención del niño motivándolo en su aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta estratégica para el proceso de enseñanza aprendizaje (Tatiana, Molano, & Calderon Rodríguez, 2015). La aplicación de esta actividad permite a los niños y niñas alcanzar el aprendizaje de manera atractiva y natural desarrollando sus aptitudes y actitudes.

2 Varios estudios realizados han demostrado que la aplicación de la lúdica implica el desarrollo del pensamiento creativo, solución de problemas, capacidad para adquirir nuevos conocimientos, combatir problemas de conducta, mejorar el autoestima y desarrollo de lenguaje así como desarrollar habilidades para el uso de herramientas. Por ello la actividad lúdica es atractiva y motivadora, captando la atención de los alumnos hacia un aprendizaje específico. Este trabajo tiene como objeto contribuir al proceso de aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial diseñando estrategias que permitan insertar la lúdica en todos sus contextos y expresiones, abriendo espacios y promoviendo acciones conjuntas desde el aula, para contribuir de manera efectiva al mejoramiento de la calidad de la educación.

3 CAPÍTULO 1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN Las actividades lúdicas son estrategias metodológicas muy importantes en el nivel inicial, mediante estas podemos crear un ambiente cálido, armónico y de confianza entre los estudiantes, generando la adquisición de nuevos conocimientos que nos ayuden a potenciar los sentidos, sensaciones y emociones, ayudando a mejorar las diferentes áreas del desarrollo, entre ellas el lenguaje, la

psicomotricidad, lo cognitivo, lo socio afectivo , enriqueciendo la capacidad de comunicarse, de expresarse y de comprender e interpretar el mundo que les rodea. Las actividades lúdicas también favorece el proceso del pensamiento al interactuar con los demás y encontrar posibles soluciones a los problemas que se presenten, a través de lo lúdico los niños y niñas tienen la posibilidad de expresar lo que sienten mediante el juego o la dinámica mejorando notablemente el proceso de enseñanza y aprendizaje. (venerandablanco14, 2012) Según Piaget “El juego forma parte de la inteligencia del niño; porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamientos, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego”. Las estrategias metodológicas constituyen la secuencia de actividades previamente planificadas y organizadas de manera sistemática, permitiendo la adquisición y construcción del conocimiento a partir de la acción o situación de aprendizaje. Por ello los docentes deben ser profesionales competentes y comprometidos con la labor de enseñar, deben brindar oportunidades que ofrezcan aprendizajes que les permita a los niños involucrarse, interactuar , jugar con materiales, explorar, experimentar utilizando

4 como lineamiento metodológico el juego trabajo y la organización de experiencias de aprendizajes con el fin de lograr las destrezas planteadas. (Ministerio de Educacion , 2014) Tinajero, A. y Mustard, J.F.2011) “Garantizar experiencias positivas durante los primeros años de vida , como un ambiente familiar social estimulante y lleno de afecto, una educación inicial de calidad, un entorno lúdico, y adecuado cuidado de salud y nutrición puede potenciar todos los ámbitos del desarrollo infantil y tener incidencia a lo largo de la vida del sujeto” Es importante brindar ambientes enriquecedores a los infantes tanto en el ámbito familiar, social o escolar brindando la afectividad, para lograr una educación de calidad a través de un entorno lúdico con el fin de mejorar su autoestima, su personalidad las cuales son adquiridas en la etapa infantil. La educación preescolar es la base de los futuros aprendizajes dentro de la etapa de educación de los niños y niñas, por ello y ante la importancia de fortalecer la educación inicial se fundamenta la actividad lúdica la cuál es concebida como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea, para aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y reglas a las que deben sujetarse en la sociedad y al entorno en el cual se desarrollaran. “La lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación preescolar como son: la integralidad, participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual” (Chuico Pardo, 2017). La teoría pedagógica actual enfatiza la necesidad de aplicar con más intensidad actividades lúdicas como proceso educativo formal. La tendencia hacia una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación de los niños y niñas para la vida. La participación de la familia es importante en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas, ya que ejercen influencia en las actitudes que asumen los infantes frente al aprendizaje.

5 Al analizar la importancia que tiene la educación inicial en nuestro país, es recomendable preparar actividades pedagógicas que tengan como lineamiento fundamental el juego lúdico por que se ha comprobado que los niños y niñas adquieren los conocimientos con mayor facilidad proporcionando curiosidad y deseos de experimentar a través de experiencias dadas.

El escaso desarrollo de habilidades y destrezas en los pequeños es ocasionado por estrategias inadecuadas debido a la insuficiente preparación del docente dando por manifiesto el poco interés en el aprendizaje, además es producido por la escases de material didáctico acorde a la edad y necesidad de los infantes, la falta de actividades lúdicas no permite el perfeccionamiento de la creatividad, inteligencia, coordinación y el proceso de interés hacia nuevos conocimientos. Al revisar diferentes fuentes bibliográficas sobre el problema encontrado, se pudo realizar un análisis en el cual se ha determinado que las actividades lúdicas son muy importantes en la educación inicial y una de las mejores estrategias metodológicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas en los niños y niñas. Para solucionar el problema se propone realizar actividades lúdicas atractivas e innovadoras que desarrollen la capacidad de actuar, de imaginar, de crear y de aprender a través de lo lúdico, siendo de gran ayuda para el docente y un aporte para la educación. Justificación El desarrollo global de los niños y niñas se logra a través de la utilización de estrategias metodológicas que sean significativas siguiendo como lineamiento el juego lúdico siendo este uno de los ejes transversales de la educación inicial, por tal motivo es de gran relevancia promover en nuestra practica diaria actividades lúdicas como herramientas eficaces y eficientes en la enseñanza dentro de diferentes contextos de aprendizajes. Considerando que las actividades lúdicas son las mejores tácticas para lograr adquirir el nuevo conocimiento, el mismo que se obtendrá de manera natural, eficaz en un ambiente

6 cálido y ameno donde los infantes se sentirán alegres y con mucho entusiasmo en aprender y crear. Sin duda alguna los infantes del nivel inicial aprenden con mayor facilidad a través de actividades lúdicas las cuales deben ser planeadas de manera pedagógica por el docente tomando en cuenta que los niños son los principales protagonistas de la educación, respetando su nivel de aprendizaje y su edad cronológica. En nuestro país es parte del plan decenal vigente la universalización de la educación inicial como un elemento prioritario y ratificada en la constitución del 2008 y en la LOEI por lo tanto se esta tomando en cuenta el mejoramiento e implemento de actividades y ejercicios para los niños de 0 a 5 años de edad ya que es importante el perfeccionamiento de todas las áreas del desarrollo infantil. Realizando esta investigación documental se adquiere destrezas y competencias investigativas y profesionales que permitan dar solución a los problemas del aula. Objetivo General Determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el desarrollo integral de los niños y niñas de educación inicial. Objetivo Específicos. ? Determinar la escasa preparación del docente para el desarrollo y planeación de estrategias metodológicas. ? Identificar actividades lúdicas que estén acordes a las edades de los niños y niñas según su nivel de desarrollo. ? Plantear estrategias lúdicas a los docentes para optimizar sus conocimientos y estrategias metodológicas que favorezcan el proceso de aprendizaje en actividades escolares. ? Establecer formas para lograr ambientes agradables con ayuda de actividades lúdicas que sirvan como estrategias de aprendizaje.

7 CAPÍTULO 2 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL ANTECEDENTES HISTÓRICOS (Aizencang, 2005) En la antigüedad los niños y niñas compartían con adultos sus lugares de participación, donde empleaban un conjunto de actividades lúdicas, educativas y productivas. La construcción histórico cultural de una nueva concepción de la infancia en una cultura moderna, donde se toma en cuenta características y particularidades del sujeto , el mismo que necesita protección

y la orientación de personas adultas con el fin de convertirse progresivamente en un ser capaz de razonar y de actuar de manera autónoma. El Psicólogo Elkonin en su libro psicología del juego considera que el contenido de la actividad lúdica infantil y las herramientas que involucran se ven fundamentalmente vinculadas al trabajo y otras actividades propias del adulto y de la comunidad. (Moren & Yulia Solovieva, 2014) "Los educadores han considerado siempre el juego como un elemento básico en la primera infancia. Sin embargo, la creciente demanda de resultados mesurables para preescolares esta llevando el juego a la periferia del currículo, dedicando mas tiempo al contenido académico, los maestros admiten que los beneficios del juego no son tan fáciles de entender y evaluar como, por ejemplo, la capacidad de los niños de reconocer las letras y escribir sus nombres" (Bordava & Leong, 203,p.1) En la actualidad el juego es considerado como un elemento básico para los docentes especializados en la primera infancia. Teniendo en cuenta que los niños de preescolar aprende a través de las actividades lúdicas. Se define a la actividad lúdica como el conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras (Calderón, Marin, & Vargas, 2015).

8 ANTECEDENTES REFERENCIALES Se hizo una revisión del repositorio de varias universidades , donde se encontró varias referencias que dan ciertas pautas acerca de la importancia de las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el nivel inicial. (Males, 2017) MALES Vasco Paola: "Roles de género y juego simbólico en Educación Inicial", Trabajo de titulación previo a la obtención del grado académico de Magister en Educación y Proyectos de Desarrollo con Enfoque de Género", Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación Instituto de Investigación y Posgrado, Universidad central del Ecuador, Quito 2017. El objetivo general es analizar los roles de genero presentes en el juego simbólico de niños y niñas en educación inicial II de la Escuela Fiscal Mixta "Nueva Aurora" del Cantón Quito. La metodología empleada en esta investigación Inductivo-Deductivo, la autora de esta tesis dan como conclusión La cultura y el contexto histórico social han formado el constructo de género de lo femenino y masculino a manera de pautas definidas para hombre y mujer desde pequeñas edades, al identificar el constructo de género presente en el juego simbólico se afirma la orientación dividida de los niños y las niñas en la asociación de características de lo masculino y femenino, es decir que en los resultados de la encuesta a representantes, docentes y la observación a estudiantes se evidencia que el constructo de género en la investigación aun es de carácter dicotómico dividiendo características de lo femenino y masculino como expectativas que las personas esperan se cumplan en los niños y niñas de educación inicial afirmando su identificación de ser hombre o mujer . (Salazar, 2017) SALAZAR Katherine: "Estrategias lúdicas en niños de 3 años con dificultades de lenguaje para que potencien su desarrollo en las actividades académicas" Tesis para obtener el título, Licenciado en ciencias de la Educación parvularia, Universidad técnica de Machala, Machala Ecuador, 2017

9 El objetivo general es Desarrollar la capacidad de comprensión y pronunciación oral en educación inicial de 3 años de edad, La metodología empleada en esta investigación Inductivo-Deductivo, la autora de esta tesis dan como conclusión que el Lenguaje es el medio por el cual la persona se comunica; cabe mencionar que dentro del campo educativo el estudiante tiene que presentar mayor fluidez comunicativa porque en esta etapa escolar es importante para que pueda relacionarse y desarrollar sus ideas e integridad. (Tierra, 2017)

TIERRA María: "Lúdica y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica "Manuel Villamarin Ortiz", cantón Babahoyo, provincia los río", tesis para obtener el título de Licenciatura en Ciencias mención Educación Básica, Facultad de Ciencias jurídicas, sociales y de la educación, Universidad técnica de Babahoyo, Babahoyo, Ecuador ,2017 , El objetivo general es determinar el aporte de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica " Manuel Villamarin Ortiz" del cantón Babahoyo, provincia Los Ríos, La metodología empleada en esta investigación descriptivo-selectivo , la autora de esta tesis dan como conclusión que al incorporar la metodología juego en el nivel educativo, es más fácil la tarea del docente para llevar a cabo el desarrollo del currículo nacional y por ende lograr los objetivos curriculares. Fundamentación teórica Estrategias lúdicas Las estrategias lúdicas son instrumentos que potencian las actividades de aprendizaje y ayudan a solucionar problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias estas modifican el contenido o estructura de los materiales, con el único fin de facilitar el aprendizaje y comprensión en los niños y niñas (Hernández, 2014). Por medio de las estrategias lúdicas se promueve a la exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos, además genera un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que se le está enseñando.

10 Muchos autores como Ferreiro 2009, García 2004, Díaz y Hernández 2002 concuerdan en que las estrategias lúdicas contribuyen de manera efectiva el desarrollo cognitivo e integral de los niños y niñas, permitiendo abordar los siete saberes que el ilustre pensador Edgar Morín (1999) considera necesarios para este siglo, pertinentes no como un conocimiento único, sino como una red de conocimiento que lleve a un desarrollo sostenible (Posada González, 2014). Los saberes que menciona Edgar Morín son: a. Las cegueras del conocimiento: el error y la ilusión. b. Los principios de un conocimiento pertinente. c. Enseñar la condición humana. d. Enseñar la identidad terrenal. e. Afrontar las incertidumbres. f. Enseñar la comprensión. g. La ética del género humano. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje La lúdica implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. La importancia de esta actividad radica en que permite potenciar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas (Castellar, Gonzalez, & Santana, 2015). La lúdica no solo es un juego como muchos lo llegaron a interpretar, también está compuesta por sueños, cuentos, relatos, poesías, imágenes y el uso de símbolos, lo que potencia estructuras mentales, desarrollo de habilidades y destrezas de un individuo, fortaleciendo las relaciones sociales ya que desarrolla cualidades como nobleza, generosidad y otras cualidades que propician el trabajo en cooperativo (Posada González, 2014).

El juego y el aprendizaje tienen aspectos en común: a)

afán de superación; b) la práctica y el entrenamiento

que conducen al aumento de las habilidades c) capacidades;

d)

la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades (

Sánchez Benítez, 2010). Existen gran variedad de

juegos universales de mesa y tablero, de patio y

11 recreo, juegos para reuniones

y fiestas

o juegos de ingenio

y habilidad,

que demuestran la importancia y trascendencia que estos han tenido por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y

en el aprendizaje

A lo largo de la infancia y del primer contacto con la escuela la lúdica se vuelve principal para el desarrollo de distintas habilidades y destrezas que se desarrollan como parte de un proceso dinámico e interactivo. En la etapa inicial la cual se establece entre los 3 y 6 años de edad, las actividades lúdicas se convierten en la cotidianidad de los estudiantes que disfrutan de las mismas. La Lúdica como Aprendizaje Significativo La escuela tradicional en conjunto con la rutina dentro del proceso de enseñanza aprendizaje oscurece la imaginación y el goce del conocimiento. Por ello es necesario cambiar el entorno común en que se desarrolla rutina del aprendizaje, por un entorno motivador de placer y autonomía, este cambio es importante para que los niños y niñas pueda tener sus propias y directas experiencias, en las que toma espacios para su adecuado desarrollo y para sus propias inclinaciones (Rivas Merlos, 2016).

Clasificación de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje Los tipos de estrategias se refieren a los nuevos procesos de enseñanza tomando en cuenta los estudios realizados sobre los hemisferios y su desarrollo en el ser humano, cuando se habla de estos tipos: las inteligencias, como la inteligencia múltiple y la inteligencia emocional, que se relaciona al ser humano como individuo único. Las estrategias se dividen en dos en directas e indirectas. Las estrategias directas se sub dividen en memorias, cognitivas y compensatorias y cada una de ellas se vuelven a subdividir ver Tabla 1, las estrategias indirectas en meta cognitivas, afectivas y sociales las que refiere en su totalidad a lo afectivo del ser humano ver Tabla 2. Tabla 1.-

Estrategias Directas Estrategia Sub estrategia Metodología Actividad Directas Compensatorias

Adivinar

0: <https://www.slideshare.net/calderin26/proyecto-de-aula-la-popa>

92%

por el sentido • Usar claves lingüísticas o extralingüísticas Superar carencias • Cambiar a la lengua materna • Pedir ayuda

12 • Usar gestos o mímica • Evitar o abandonar la comunicación • Seleccionar el tema • Ajustar o cambiar el mensaje • Inventar palabras • Usar sinónimos o

perífrasis Estrategia Sub estrategia Metodología Actividad

Directas Memorias

Crear asociaciones mentales • Agrupar • Relacionar con lo conocido • Contextualizar Asociar con imágenes o sonidos • Usar imágenes o dibujos • Realizar campos semánticos • Usar palabras claves • Relacionar con palabras fonéticamente parecidas Emplear una acción • Usar una respuesta física o relacionar con una sensación • Usar técnicas mecánicas (por ejemplo: seguir una orden, etc.) Cognitivas Practicar • Repetir • Práctica formal con sonidos y sistemas de escritura. • Reconocer y usar estructuras y modelos

13 • Ensayar • Práctica natural Recibir y enviar mensajes • Extraer la idea principal • Usar distintas fuentes o recursos para enviar o recibir mensajes Analizar y razonar •

Razonar deductivamente • Analizar expresiones • Contrastar lenguas • Traducir • Trasferir Organizar la información recibida para poder utilizarla • Tomar notas • Resumir •

Subrayar Elaborado por: Autor Fuente: (Pauta, 2017) Tabla 2.- Estrategias Indirectas Estrategia Sub estrategia Metodología Actividad Metacognitivas Enfocar

0: <https://www.slideshare.net/calderin26/proyecto-de-aula-la-popa>

100%

y delimitar el aprendizaje •

Visión de conjunto, inserción en lo conocido • Centrar la atención • Dar prioridad a la

comprensión Ordenar

y planear el

aprendizaje •

Descubrir cómo se aprende • Organizar el estudio • Formular los objetivos • Identificar la finalidad

14

Indirectas de

cada tarea • Planear para realizar una tarea • Buscar oportunidades para

practicar Evaluar

el aprendizaje • Controlar los problemas y buscar soluciones • Evaluar su propio progreso

Afectivas Reducir la ansiedad • Usar técnicas de relajación • Usar música • Recurrir al humor o la

risa Animarse

a uno mismo • Pensar en los propios aspectos positivos • Arriesgarse con prudencia •
 Recompensarse Controlarse las emociones • Escuchar al propio cuerpo • Realizar test para
 conocerse a sí mismo • Escribir un diario sobre el propio proceso de aprendizaje de la
 lengua • Compartir con otros los sentimientos acerca del aprendizaje

Estrategia Sub estrategia Metodología Actividad

15 Indirectas Sociales

Hacer preguntas • Pedir aclaraciones, verificar • Pedir correcciones Cooperar con otros •
 Cooperar con los compañeros de clase • Interactuar con hablantes de nivel superior o nativos
 Empatizar con los demás • Desarrollar el entendimiento cultural • Ser consciente de los
 pensamientos y sentimientos de los demás

Elaborado por: Autor Fuente: (Pauta, 2017) Estrategias de Enseñanza Son procedimientos a los que recurren los docentes para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas. Estas estrategias persiguen un solo propósito, que es facilitar a los niños y niñas la solución de problemas que les permitan lograr un aprendizaje significativo (Guardo Carval & Santoya Orozco, 2015). Para el uso de estrategias los docentes deben tomar en cuenta diferentes aspectos, con el fin de implementar estrategias que favorezcan y promuevan una enseñanza de calidad; siempre que estas estrategias cumplan las siguientes características: a. La aplicación de las estrategias debe ser controlada y no automática; b. La aplicación experta de las estrategias de enseñanza requiere de una reflexión profunda sobre el modo de emplearlas. c. Las estrategias de enseñanza deben ser dinámicas con el fin de motivar a que los niños y niñas sean entes activos de aprendizaje. Dentro de estas estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje a continuación se detallan las más comunes y utilizadas. Cuentos: Estos surgen como relatos en prosa, de extensión variable, que tratan de personajes y hechos ficticios o de un pasado reconocible. Se componen siempre de una

16 secuencia corta de motivos. Son utilizados en el proceso para dar vitalidad al espíritu, motivar la imaginación creadora, sensibilizarse, entre otros aspectos. Canciones: Es una forma de expresión musical en la que la voz humana desempeña el papel principal y tiene encomendada un texto. Poemas: Son muy utilizados ya que acercan al niño al mundo de los cuentos. Esto es así porque su estructura es sencilla, fácil de recordar, donde abundan las repeticiones, lo cual agrada al infante. Juegos grupales: En la etapa preescolar esta estrategia es muy común, ya que por medio de este comparten, cooperan y disfrutan el acompañamiento de los otros compañeros, fortaleciendo en ellos los sentimientos de pertenencia al grupo social con el que comparten. El Docente como Profesional Reflexivo y Crítico El docente debe poseer y dominar los conocimientos para brindar un buen aprendizaje, y cumpla su rol dentro de la educación, por lo que será un pilar fundamental dentro de esta estructura educativa. Varios autores definen al docente como una pieza clave en la educación; por lo que debe procurar ser reflexivo y crítico de su propia práctica, un docente debe ser reflexivo para su impartición de las clases y creativo para emplear sus

conocimientos con material innovador (Pauta, 2017). Marco legal. (Asamblea Constituyente, 2008) Artículo 44 de la constitución de la república. Se establece que ”

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral entendido como un

proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad”.

El estado a través del ministerio de educación tiene la obligación de implementar currículos acordes a la edad evolutiva de los infantes, los mismos que sirvan como un aporte enriquecedor y guía metodológica para los docentes.

17 (Ministerio de Educación, 2012) Artículo 40 de

la LOEI “se define al

nivel de Educación Inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad

es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad educativa Nacional”.

Es necesario que todos los docentes estén capacitados para lograr con éxito en los niños un desarrollo integral y global en todas sus áreas, además brindar charlas oportunas a los padres de familia sobre la importancia que tiene la educación en los primeros años de vida ya que en estos años se forma la personalidad y actitud del infante,.

18 CAPÍTULO 3 METODOLOGÍA La presente investigación se caracterizó por fundamentarse teóricamente en las conclusiones de varios estudios realizados por diferentes autores sobre la lúdica como una herramienta eficaz, utilizada dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la educación inicial, fomentando el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad de cada individuo, además de encerrar una gran variedad de actividades que al emplearlas provoca placer, goce, desarrollo de actividades creativas y de conocimiento en los estudiantes. La revisión documental realizada en el proceso de investigación fue indispensable, permitiendo el reconocimiento del marco teórico apoyado en lo establecido en la constitución del Ecuador, los decretos, resoluciones y lineamientos que rigen la educación en todos sus niveles en especial dentro del proceso de aprendizaje en la etapa de educación inicial. A través de la información recolectada se logró hacer una confrontación de los lineamientos que orientan la educación preescolar y la realidad que en la actualidad se observa, permitiendo detectar, ampliar y profundizar los diferentes aspectos y teorías sobre la educación y la aplicación de estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje (Aroca & Delgadillo, 2014). La investigación documental es aquella que se realiza a

través de la consulta de documentos como libros, revistas, periódicos, memorias, anuarios, registros, códigos, constituciones, entre otros documentos que sirvan de ayuda para la investigación que se está realizando (GRAJALE G, 2000). La investigación documental es de carácter particular y parte de la interpretación de la lectura otorgando sentido a unos documentos que fueron escritos con una intención distinta. Este tipo de investigación procura sistematizar y dar a conocer un conocimiento producido con anterioridad, parecido al que se intenta construir actualmente. Se podría señalarse que es una investigación reconstructiva: con nuevas preguntas reelabora un conocimiento que ha producido unos resultados previos (Morales, 2003).

19 La literatura existente sobre investigación documental es escasa. Sin embargo a pesar de la escasa información se ha llegado a diferenciar distintos tipos dentro de estas formas de conocer: los estados del arte, los marcos teóricos, las bibliografías, los estados de conocimiento y hasta la investigación de la investigación (Gómez, 2010).

20 CAPÍTULO 4 DESARROLLO DEL TEMA Por varias décadas los procesos de enseñanza-aprendizaje han estado direccionados a la reproducción mecánica y de transcripción de contenidos, evidenciándose la falta de diferentes estrategias por parte de algunos docentes hacia la adquisición de aprendizajes significativo y autónomo de los estudiantes, de acuerdo a los diferentes ritmos que ellos manifiestan. Es por ello, que se hace necesario la implementación de nuevas y motivadoras metodologías en la enseñanza / aprendizaje de todos los procesos, que permitan adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo el desarrollo del pensamiento y la creatividad en ellos. A nivel nacional la educación ha presentado varios cambios, el actual gobierno al igual que el anterior buscan mejora la calidad educativa; lográndose ver una ligera mejoría, debido a que el gobierno cada año invierte más en educación, creando instituciones, mejorando algunas de las existentes y capacitando a maestras y maestros, evidenciándose claramente que el Ecuador ha tenido un gran avance en la educación presentando una realidad alentadora en cuanto a un acceso más equitativo a la Educación General Básica (EGB). En el año 2011 según datos estadísticos se alcanzó una tasa de asistencia a EGB del 95,4%, evidenciándose un crecimiento más acelerado de esta tasa para los grupos de indígenas y afro ecuatorianos. Siendo esto un logro positivo que ha sido gracias a la inversión en la educación. En el 2010 se actualizó el currículo Ecuatoriano en el que se planteó el Desarrolló del Pensamiento Lógico, Crítico y lo más importante el Pensamiento Creativo, tomando en cuenta las habilidades, conocimientos y encajando los problemas y actividades del diario vivir, aprovechando métodos de participación para facilitar al estudiante, de esta manera se conseguirá excelentes beneficios en el desempeño escolar. La Educación inicial es una etapa cada vez más importante para la educación, teniendo como reto la mejora de la calidad de vida de la primera infancia de los niños o niñas. Toda la sociedad desde su perspectiva asume que la escuela es un magnífico espacio para crecer

21 en el ámbito social, para el desarrollo de habilidades comunicativas, para aprender a expresarse con el fin de ser entendido por los demás, y compartir, aprender a vivir y a convivir (Fernández, García, Martínez, & Xavier, 2016). Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje los docentes asumen el reto de crear un clima en el aula y en el centro educativo que

favorezca los principios básicos de convivencia entre los niños y niñas, de experimentación y no exclusivamente académica. El docente deberá tener una formación constante y permanente de las herramientas innovadoras que mejoren el aprendizaje en los alumnos, logrando crear nuevas habilidades dentro del desarrollo intelectual, además de conllevar a tener buenas relaciones intrapersonales y sociales satisfactorias entre los compañeros (Pauta, 2017). El docente puede fijar objetivos socio cognitivos y socio afectivos utilizando el juego como táctica ya que su esencia facilita a la construcción de experiencias que el niño disfrute su aprendizaje asimilándolo más rápidamente, se debe tener en cuenta la utilización de música, y propiciar la experimentación de material grafo plástico, los juegos de roles diferenciados, entre otras herramientas con niveles de dificultad. García A. & Muñoz V (2010) en su artículo Desarrollo e innovación tecnológica en la educación, resalta la importancia de la innovación educativa dentro del aula, al mencionar lo siguiente (Flores Canul, 2014): "La innovación se empieza a considerar ligada no sólo a los procesos de aprendizaje de los alumnos sino también a los procesos de desarrollo personal y profesional de los profesores, ya que estos son los responsables del desarrollo del currículo. La imagen del profesor como investigador está presente en las propuestas de innovación curricular, sus creencias, sus juicios éticos, su lenguaje constituyen medios para estudiar la vida social de los centros educandos desde enfoques de indagación interpretativa". De la misma manera Sánchez (2010) resalta la tarea del profesor para diseñar y proponer estrategias educativas que permitan a los estudiantes obtener los aprendizajes esperados: "

0: <https://www.slideshare.net/JudithBracho/sanchez-estrategiasludico>

87%

Las estrategias de aprendizaje permiten que alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del

22 profesor es,

en la medida de

0: <https://www.slideshare.net/JudithBracho/sanchez-estrategiasludico>

85%

lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso". El

juego Es considerado una actividad creativa, sirve para divertirse puede ser una actividad tanto física o mental, existen unas reglas a qué atenerse que define la función de unos objetos, de igual forma que comienza una teoría matemática. Pedagogía

Pedagogía es el arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores, con los recursos que tenemos a nuestro alcance, la pedagogía es la disciplina que organiza el proceso educativo de toda persona, en los aspectos psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad en general (

Lucio, 1989). Enseñanza La enseñanza representa un aspecto específico de la práctica educativa. Mientras que la educación se refiere al hombre como a un todo, la enseñanza es la práctica social específica la cual supone la institucionalización del quehacer educativo y, su sistematización y organización alrededor de procesos intencionales de enseñanza/aprendizaje. Didáctica La didáctica está orientada por un pensamiento pedagógico, ya que la práctica de la enseñanza es un momento específico de la práctica educativa. La didáctica tiende a especializarse en torno a áreas o parcelas del conocimiento. Estrategias Lúdicas Las estrategias lúdicas son fundamentales dentro del aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial, el juego es un mediador para establecer una buena enseñanza en el ámbito educativo y el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo. El objetivo de la metodología lúdica es presentar de forma sencilla los contenidos curriculares y abordar así el aprendizaje en un sentido divertido, dinámico y productivo (Rivas Merlos, 2016).

23 La actividad lúdica favorece en la infancia, la autoconfianza, y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales, todas las actividades culturales se han desarrollado de forma natural, espontánea y como parte importante del proceso de enseñanza aprendizaje. El reconocimiento de la lúdica como instrumento de enseñanza resalta el valor del aprendizaje para aprender de manera significativa y no tradicional, a través de un ambiente escolar que ofrezca espacios de interés para que cada uno goce del momento educativo y pueda interiorizar y socializar sus experiencias, lo cual ayudará a tener resultados efectivos.

Características Son

0: <http://www.monografias.com/trabajos104/introduccion-informatica-nuevas-tecnologias-comunicacion-e-informacion-tic/introduccion-informatica-nuevas-tecnologias-comunicacion-e-informacion-tic.shtml> 88%

recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares, como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas. ?

Es libre ? Organiza las acciones de un modo propio y específico. ? Ayuda a conocer la realidad. ? Permite al niño afirmarse. ? Favorece el proceso socializador. ? Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora. ? En el juego ? el material no es indispensable. Ayuda al estudiante a conocer la realizar a desenvolverse de mejor manera, más participativo en las clases, interés al aprender, entusiasta. Actividades lúdicas en el aula de clases La ejecución de este tipo de actividades da como permite

a los estudiantes explorar formas para desarrollar las actividades en el aula. Estas estrategias deben sustentarse sobre actividades que despierten el interés del alumno, que los motiven a ser parte activa de la clase. Entre las actividades lúdicas que

se pueden desarrollar en el aula de clases tenemos: "Deber y pagar", "Juego con los números", "Los números de mi abuelo".

24 Actividades lúdicas fuera del aula de clases

La ejecución de estas actividades permite al docente utilizar otros espacios de la institución de educación, permitiendo evaluar otros aspectos importantes para el desarrollo integral de los niños, como

su motricidad fina y gruesa, el espíritu competitivo, los valores que se desprenden de una integración grupal como el sentido de la asociación,

entre otros (Borja, Sierra, & Vásquez, 2016).

25 CAPÍTULO 5 CONCLUSIONES Mediante esta investigación se ha pretendido elaborar un modelo didáctico aplicando estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial. La existencia de ambientes adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza, contribuye a ejercer y desarrollar a través del juego libre, las competencias y procesos cognitivos, motores, sociales y afectivos de los estudiantes lo que les permitirá relacionarse con mayor facilidad con las personas que se encuentran en su entorno. La actividad lúdica es de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la implementación de esta actividad pedagógica fortalece el interés y habilidades de los infantes

Hit and source - focused comparison, Side by Side:

Left side: As student entered the text in the submitted document.

Right side: As the text appears in the source.

Instances from: <http://www.monografias.com/trabajos104/introduccion-informatica-nuevas-tecnologias-comunicacion-e-informacion-tic/introduccion-informatica-nuevas-tecnologias-comunicacion-e-informacion-tic.shtml>

4: <http://www.monografias.com/trabajos104/introduccion-informatica-nuevas-tecnologias-comunicacion-e-informacion-tic/introduccion-informatica-nuevas-tecnologias-comunicacion-e-informacion-tic.shtml> 88%

recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares, como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas. ?

4: <http://www.monografias.com/trabajos104/introduccion-informatica-nuevas-tecnologias-comunicacion-e-informacion-tic/introduccion-informatica-nuevas-tecnologias-comunicacion-e-informacion-tic.shtml> 88%

recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares (matemáticas, lengua, historia, etc.) como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas

Instances from: <https://www.slideshare.net/JudithBracho/sanchez-estrategiasludico>

2: <https://www.slideshare.net/JudithBracho/sanchez-estrategiasludico> 87%

Las estrategias de aprendizaje permiten que alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del

22 profesor es,

3: <https://www.slideshare.net/JudithBracho/sanchez-estrategiasludico> 85%

lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso". El

2: <https://www.slideshare.net/JudithBracho/sanchez-estrategiasludico> 87%

Las estrategias de aprendizaje permiten que alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del profesor es,

3: <https://www.slideshare.net/JudithBracho/sanchez-estrategiasludico> 85%

lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso.El

Instances from: <https://www.slideshare.net/calderin26/proyecto-de-aula-la-popa>

0: <https://www.slideshare.net/calderin26/proyecto-de-aula-la-popa> 92%

por el sentido • Usar claves lingüísticas o extralingüísticas
Superar carencias • Cambiar a la lengua materna • Pedir ayuda

12 • Usar gestos o mímica • Evitar o abandonar la comunicación •
Seleccionar el tema • Ajustar o cambiar el mensaje • Inventar
palabras • Usar sinónimos o

1: <https://www.slideshare.net/calderin26/proyecto-de-aula-la-popa> 100%

y delimitar el aprendizaje •

Visión de conjunto, inserción en lo conocido • Centrar la atención
• Dar prioridad a la

0: <https://www.slideshare.net/calderin26/proyecto-de-aula-la-popa> 92%

por el sentido • 22. Usar claves lingüísticas o
extralingüísticas Superar carencias Cambiar a la lengua materna
Pedir ayuda Usar gestos o mímica Evitar o abandonar la
comunicación Seleccionar el tema Ajustar o cambiar el mensaje
Inventar palabras Usar sinónimos o

1: <https://www.slideshare.net/calderin26/proyecto-de-aula-la-popa> 100%

y delimitar el aprendizaje Visión de conjunto, inserción en lo
conocido Centrar la atención • 23. Dar prioridad a la