



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE GRADO EN LA CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL**

**PROYECTO INTEGRADOR**

**TEMA: El uso de los juegos como estrategia didáctica y su influencia en los procesos  
de enseñanza-aprendizaje en educación inicial.**

**Autores:**

Srta. Figueroa Lozano Evelyn Steffania

Sra. García Moran Rosemary Michele

**Tutor:** MSc. Luiggi Wladimir León López

**Milagro,** Elija un elemento. Elija un elemento.

**ECUADOR**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo investigativo lo dedicamos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerzas para continuar con este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A nuestros padres por ser los pilares importantes en nuestras vidas, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes hemos logrado llegar hasta aquí y convertirnos en lo que somos. Ha sido el orgullo y privilegio de ser sus hijas, son los mejores padres.

A mi hija por ser el motor que me inspira a seguir a delante por la cual me he esforzado para nunca rendirme en mis estudios y poder llegar a ser un ejemplo para ella; a todas las personas que nos han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito en especial a aquellas personas que nos abrieron las puertas.

Gracias a todos.

## **AGRADECIMIENTO**

El principal agradecimiento a Dios quien me ha guiado y me ha dado la fortaleza para seguir adelante, a mis padres, a mi familia, amigos, maestros y personas especiales en mi vida gracias por su comprensión y estímulo constante, además su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios; he logrado concluir con éxito un proyecto que no fue fácil pero tampoco imposible.

Un agradecimiento muy especial a UNEMI nuestro asesor de tesis que sin conocernos anteriormente supo brindarnos paciencia, también sus conocimientos en este proceso para la realización de este trabajo y sobre todo con su tiempo, cada momento vivido durante todos estos años son únicos e inolvidables.

Muchas Gracias aquellos seres queridos que siempre aguardo con mi alma.

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE GENERAL	iv
ÍNDICE DE FIGURAS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	1
ABSTRACT	2
CAPÍTULO 1	3
1. INTRODUCCIÓN	3
1.1. Planteamiento del problema	4
2. Objetivos	6
1.2. Objetivo General	6
1.2.1. Objetivos Específicos	6
1.3. Justificación	6
1.4. Marco Teórico	7
Teorías de la enseñanza.	12
CAPÍTULO 2	17
2. METODOLOGÍA	17
CAPÍTULO 3	20
RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)	20
Fundamentación de la propuesta	48
Justificación de la propuesta	48
Objetivos	48
Beneficiarios	49
CONCLUSIONES	58

RECOMENDACIONES	58
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	59
ANEXOS	62

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Frecuencia de edad.....	21
Figura 2. Frecuencia del sexo.....	22
Figura 3. Frecuencia de años en profesión.....	23
Figura 4. Pregunta 1.....	24
Figura 5. Pregunta 2.....	25
Figura 6. Pregunta 3.....	26
Figura 7. Pregunta 4.....	27
Figura 8. Pregunta 5.....	28
Figura 9. Pregunta 6.....	29
Figura 10. Pregunta 7.....	30
Figura 11. Pregunta 8.....	31
Figura 12. Pregunta 9.....	32
Figura 13. Pregunta 10.....	33
Figura 14. Pregunta 1.....	34
Figura 15. Pregunta 2.....	35
Figura 16. Pregunta 3.....	36
Figura 17. Pregunta 4.....	37
Figura 18. Pregunta 5.....	38
Figura 19. Pregunta 6.....	39
Figura 20. Pregunta 7.....	40
Figura 21. Pregunta 8.....	41
Figura 22. Pregunta 9.....	42
Figura 23. Pregunta 10.....	43
Figura 24. Pregunta 11.....	44
Figura 25. Pregunta 12.....	45
Figura 26. Pregunta 13.....	46

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2. Frecuencia de edad .....	20
Tabla 3. Frecuencia del Sexo.....	21
Tabla 4. Frecuencia de años en profesión.....	22
Tabla 5. Pregunta 1 .....	24
Tabla 6. Pregunta 2.....	25
Tabla 7. Pregunta 3.....	26
Tabla 8. Pregunta 4.....	27
Tabla 9. Pregunta 5.....	28
Tabla 10. Pregunta 6.....	29
Tabla 11. Pregunta 7.....	30
Tabla 12. Pregunta 8.....	31
Tabla 13. Pregunta 9.....	32
Tabla 14. Pregunta 10.....	33
Tabla 15. Pregunta 1.....	34
Tabla 16. Pregunta 2.....	35
Tabla 17. Pregunta 3.....	36
Tabla 18. Pregunta 4.....	37
Tabla 19. Pregunta 5.....	38
Tabla 20. Pregunta 6.....	39
Tabla 21. Pregunta 7.....	40
Tabla 22. Pregunta 8.....	41
Tabla 23. Pregunta 9.....	42
Tabla 24. Pregunta 10.....	43
Tabla 25. Pregunta 11.....	44
Tabla 26. Pregunta 12.....	45
Tabla 27. Pregunta 13.....	46
Tabla 28. Correlación de Pearson.....	47

## **Título de Trabajo Integración Curricular:**

Estrategias lúdicas que influyen positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje para niños de educación inicial en la Unidad Educativa Monseñor Francisco Xavier de Garaicoa.

### **RESUMEN**

El juego es considerado una actividad, de vital importancia que está presente en todas las etapas de la vida del ser humano, además de ser considerada como una actividad de disfrute y de ocio, también, sirve para transmitir valores, normas de conducta, resolver conflictos y permite el desarrollo cognitivo, físico y psicológico del niño. El objetivo es analizar la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica, mediante propuesta de actividades lúdicas, innovadoras y eficientes durante las clases para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en educación inicial de la Unidad Educativa Monseñor Francisco Xavier de Garaicoa, la presente investigación es de tipo cuantitativa, transversal y descriptivo. De acuerdo a los instrumentos aplicados, la revisión bibliográfica realizada en los diferentes sitios científicos contenidos en la web, y los resultados obtenidos en la encuesta, se puede concluir que los docentes de la Unidad Educativa encuestada si utilizan actividades lúdicas o el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje. Y, además, el juego surge como la necesidad de aprender y sociabilizar en los niños, la relación entre juego y aprendizaje es muy marcada, puesto que mediante el uso de estrategias lúdicas el docente puede llegar a que el niño aprenda de una manera divertida y menos complicada, incluso en niños con dificultades de aprendizaje, el uso de esta estrategia, le permitirá desarrollar y mejorar sus habilidades.

**PALABRAS CLAVE:** Estrategias lúdicas, juego, enseñanza, aprendizaje, educación.



## **Título de Trabajo Integración Curricular:**

Playful strategies that positively influence the teaching-learning process for children in initial education

### **ABSTRACT**

The game is considered an activity of vital importance that is present in all stages of the life of the human being, in addition to being considered as an activity of enjoyment and leisure, it also serves to transmit values, norms of conduct, resolve conflicts and allows the cognitive, physical and psychological development of the child. The objective is to analyze the importance of the game as a didactic strategy, through the proposal of playful, innovative and efficient activities during classes to improve the teaching-learning process in initial education of the Monsignor Francisco Xavier de Garaicoa School, the present investigation is of a quantitative type, transversal and descriptive. According to the instruments applied, the bibliographic review carried out in the different scientific sites contained in the web, and the results obtained in the survey, it can be concluded that the teachers of the Educational Unit surveyed do use recreational activities or games as a strategy of teaching-learning. And, in addition, the game arises as the need to learn and socialize in children, the relationship between game and learning is very marked, since through the use of playful strategies the teacher can get the child to learn in a fun and less complicated, even in children with learning difficulties, the use of this strategy will allow you to develop and improve your skills.

**KEY WORDS:** Playful strategies, game, teaching, learning, education.

## CAPÍTULO 1

### 1. INTRODUCCIÓN

El juego es considerado una actividad, de vital importancia que está presente en “todas las etapas de la vida del ser humano”, principalmente está presente en la etapa infantil, es sinónimo de diversión, felicidad, disfrute, goce en quien la realiza, sin embargo, además de ser considerada como una actividad de disfrute y de ocio, también, sirve “para transmitir valores, normas de conducta, resolver conflictos” y permite el desarrollo cognitivo, físico y psicológico del niño.

Dentro de las actividades de origen curricular se incluyen actividades lúdicas, actividades de juego como métodos de aprendizaje – enseñanza, puesto que se considera que “en el momento que juegan los niños se involucran de forma integral en cuerpo, mente y espíritu, son participativos e interactúan con sus compañeros o pares, con los adultos y también con el medio que les rodea; aprenden conductas, reglas, conocen su cuerpo y su entorno, buscan soluciones a diversos problemas que encuentran”.

Diversos autores coinciden que el juego encierra un valor pedagógico importante, varios estudios realizados a nivel internacional y nacional a docentes, coinciden en que el juego es importante e incluido en actividades curriculares porque potencia las capacidades físicas, emocionales y cognitivas del niño, además de crear diversión y nuevos conocimientos.

El presente trabajo de investigación, analiza ¿de qué manera? el juego es importante en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños de educación inicial. Este trabajo posee relevancia social, puesto que según los diferentes estudios que han servido de base para la recopilación bibliográfica, el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje es considerada como una actividad importante que permite al niño desarrollar sus capacidades físicas, motrices, cognitivas y psicológicas.

Se considera además que “el juego como estrategia de aprendizaje en los niños”, les permite tener la capacidad de reconocer y poder manejar las fortalezas, debilidades, emociones, estado emocional e impulsos, sobre sí mismo y la relación con los demás.

Esta investigación está estructurada mediante tres capítulos: En el capítulo uno se aborda, el planteamiento del problema y además se plantean los objetivos que queremos alcanzar, también cuenta de la justificación de la importancia, conveniencia y motivos por el cual se ha llegado a la ejecución de este proyecto, el capítulo uno también comprende el

marco teórico que cuenta con antecedentes históricos, referenciales y las diferentes teorías y el marco legal, comprendidas mediante la revisión bibliográfica de los diferentes artículos, libros y revistas contenidos en portales científicos en la web.

El capítulo dos corresponde a la metodología planteada para llevar a cabo la realización de los objetivos, comprende el diseño y el tipo de investigación, además de la definición de la población y la muestra, los instrumentos y las diferentes técnicas que se utilizaron. En lo que respecta al tercer capítulo, se realiza el análisis de los resultados representados en tablas y figuras, que se procedieron a realizar mediante el programa SPSS-V25, se aplica la discusión de resultados y se plantean las conclusiones con referente a cada uno de los objetivos que se establecieron para la consecución de esta investigación.

### **1.1. Planteamiento del problema**

La educación a través del tiempo se ha visto sometida a numerosos cambios a nivel mundial, los procesos de enseñanza deben ser sometidos a mejorar y a implementar diferentes estrategias para brindar una mejor calidad de educación a los estudiantes, es por ello que existen mecanismos reguladores en el aprendizaje, aportando nuevas técnicas lúdicas, que mejoran los procesos (Calvas Ojeda, 2019).

El juego es una estrategia didáctica que se utiliza para trabajar con todo tipo de estudiantes sobre todo con los más pequeños, es decir los estudiantes de educación inicial, considerando la relevancia que esta actividad puede tener en la vida del niño y la forma de como aprende. Cuando se utiliza el juego dentro de las actividades diarias de aprendizaje, no solo se logra que el niño aprenda de una manera didáctica, sino también, “permite al niño estimular la motricidad, el desarrollo físico, el entorno emocional, social y la creatividad, aspectos importantes que conforman el desarrollo integral del niño” (Sosa Espinosa, 2018).

Las actividades lúdicas también favorecen 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. Tal como lo menciona 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” (Alcántara, 2018).

El juego como estrategia pedagógica, utilizada en el proceso de enseñanza – aprendizaje, se define como “una actividad que todo niño realiza de forma espontánea, no solo ayuda en el desarrollo integral de su personalidad, sino que, además, tiene una

utilización pedagógica que en conjunto con el proceso de enseñanza – aprendizaje, y la forma de adquirir o aumentar su inteligencia e ir creciendo paulatinamente en el mundo del conocimiento, el modo de comunicarse con las demás personas que le rodean e incrementar poco a poco su razonamiento frente a los números” (Moreano Talavera, 2019).

La problemática a nivel mundial, destaca que algunos docentes, no hacen uso de esta actividad importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir se les dificulta integrar estrategias lúdicas en los estudiantes de educación inicial, las formas de enseñar de algunos docentes están constituidas por planificaciones obsoletas, la falta y creatividad del docente para innovar el proceso de enseñanza – aprendizaje (Faustino Ortega, 2018).

Diversos estudios realizados en América Latina, destacan que el porcentaje de niños en Educación Inicial, presentan diversos problemas en el desarrollo de pensamiento y en la capacidad para adaptarse a el nivel inicial, y muchas escuelas no poseen, recursos o estrategias lúdicas o de juego que incentiven la capacidad de aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo el proceso del pensamiento y la interacción con sus pares y superiores (Rodríguez, 2020).

En Ecuador, existe un escaso desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes de nivel inicial, y esto ha surgido ante la inadecuada e insuficiente preparación del docente en el momento de enseñar, esto puede resultar en base a los escasos de materiales didácticos, falta de preparación y planificación de las actividades acorde a las necesidades de la edad de los infantes (Godoy Naranjo, 2021).

En la Unidad Educativa Monseñor Francisco Xavier de Garaicoa, el panorama con respecto a la problemática en mención, es similar, el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje permite que los niños vayan creando sus propios conocimientos a través de la experimentación y exploración, pero como en muchos de los casos mencionados a nivel general, al docente se le complica utilizar esta estrategia como método de enseñanza-aprendizaje, no aplica estrategias lúdicas, derivan la actividad de juego sólo al espacio relacionado con el recreo, sin considerar la importancia del mismo, incluirse el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas.

## **2. Objetivos**

### **1.2. Objetivo General**

Analizar la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica, mediante propuesta de actividades lúdicas, innovadoras y eficientes durante las clases para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en educación inicial de la Unidad Educativa Monseñor Francisco Xavier de Garaicoa.

#### **1.2.1. Objetivos Específicos**

- Identificar si el juego es una de las estrategias didácticas que utilizan los docentes de la Escuela Monseñor Francisco Xavier de Garaicoa, para el proceso de enseñanza – aprendizaje en sus estudiantes.
- Caracterizar los principales beneficios del juego, como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el nivel Inicial.
- Sistematizar la relación entre el juego como estrategia didáctica y la influencia en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

### **1.3. Justificación**

El proceso de enseñanza – aprendizaje, es importante en todas las etapas de la vida estudiantil del ser humano, entre las estrategias que se consideran más importantes, se encuentra el juego, siendo una metodología de vital importancia para llevar a cabo los procesos educativos en etapa inicial, puesto que es una actividad en la cual el niño se siente cómodo y predispuesto para realizarla. El juego representa “la acción a través de la cual el ser humano, en este caso el infante, se distrae, se distiende, se olvida del cansancio y lo tedioso del trabajo realizado, es decir, es la acción y el efecto de jugar, el ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde” (Tamayo, 2017).

Los indicadores de efectos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, se pone en manifiesto cuando se desarrollan las habilidades del niño, existe un crecimiento armónico y equilibrado del mismo, lo que genera efectos positivos, todo ello, dependiendo del tipo de actividad que se involucre, como desarrollando la creatividad del niño, estimulando su curiosidad para observar, ejercitando su memoria e incentivando su capacidad para el trabajo en grupo.

El siguiente trabajo de investigación, es considerado conveniente en su realización puesto que se basa en analizar de qué manera el juego se utiliza como una de las estrategias

más importantes utilizada en educación inicial, durante el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños de educación inicial.

El grupo que se beneficiara de este proyecto de investigación serán los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Monseñor Francisco Xavier de Garaicoa, provincia del Guayas – Ecuador, mediante el uso de instrumentos como encuestas dirigidas a los niños y a los docentes que imparten cátedra en la mencionada institución, se identificará en primer lugar el tipo de estrategias usadas por los docentes en el momento de enseñar; y en segundo lugar, se determinará de qué manera influye en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Como ya se mencionó en líneas anteriores, este proyecto se llevará a la práctica mediante la aplicación de instrumentos como encuestas, que permitirán medir la incidencia de las variables, permitiendo establecer la relación existente entre las mismas y determinando de qué manera incide en la población determinada.

Además, para la realización del mismo, el desarrollo y búsqueda de información, se presentará de manera sistemática y ordenada mediante la revisión bibliográfica en diferentes sitios científicos disponibles en la web, la exposición de datos, información de las variables, la importancia de las mismas y otros factores que contribuirán en el entendimiento de la problemática a quienes se interesen en leer este proyecto de investigación.

#### **1.4. Marco Teórico**

Para llevar a cabo la realización de la presente investigación, es pertinente e importante, realizar una búsqueda sistemática y exhaustiva de la información de cada una de las variables utilizadas, mediante una revisión bibliográfica de la literatura, que permita al lector comprender y entender el sentido de esta investigación.

#### **Antecedentes Históricos**

La educación está dirigida a todo tipo de personas sin importar raza, credo, religión o edad, sin embargo, la primera infancia es la base primordial para empezar a aprender, según Hurtado (2021), la educación de la primera infancia, podría definirse como “el sistema de influencias educativas estructurado, elaborado, organizado y dirigido para la consecución de los logros del desarrollo de todos los niños y niñas desde el nacimiento hasta su tránsito a la educación obligatoria. La educación a la primera infancia se desarrolla por tanto en las

distintas modalidades formales, institucionales o convencionales y mediante las otras formas y vías denominadas no formales o no convencionales” (Hurtado, 2021).

La educación antes llamada preescolar y conocida en la actualidad como Inicial, es donde se inicia el proceso de acompañamiento para el desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años de edad, cuyo objetivo se basa en potenciar el aprendizaje, mediante actividades recreativas, de sano esparcimiento y que promuevan su capacidad de aprendizaje, motricidad, desarrollo matemático, visual y cognitivo.

Los niños son exploradores por naturaleza, requieren estar en constante movimiento, de esa manera exploran, investigan, descubren, aprenden, de esta manera se llega a comprender que el juego es una fuente de placer para ellos, y además de ello, es una actividad que forma parte del aprendizaje, resultando ser satisfactoria, motivadora y potenciadora de adquirir dependencia y autonomía (Hinostroza Aucasime, 2018).

En muchas unidades educativas el juego es una actividad que se encuentra reservada únicamente para el horario de receso, lo cual evidencia la gran necesidad de que los docentes incluyan esta actividad en los horarios de clase, puesto que el juego promueve “el desarrollo y aprendizaje de estructuras implícita, además, el juego es la actividad, por excelencia que hace posible el aprendizaje del formato del trabajo escolar, al posibilitar el aprendizaje de estructuras de conocimientos más apegados a la realidad que la fantasía del niño” (Jiménez, 2018).

El juego constituye una de las principales actividades que realiza el niño, todo el tiempo está en constante juego, y a través de este puede adquirir mayor desarrollo de las diferentes áreas, potenciar su capacidad de aprendizaje, motivar la parte cognitiva y la afectiva social, también se incluyen los propósitos educativos, facilita la formación en colectivo infantil, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

### **Antecedentes referenciales**

Según un estudio realizado por Tamayo Giraldo et al (2017), en su trabajo titulado “*el juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*”, realizado en Colombia, el objetivo de esta investigación es lograr comprender los sentidos y las practicas del juego que están presentes en la comunidad, mediante una investigación de tipo cualitativa de corte descriptiva e interpretativa, la muestra fue conformada por 2 niños y 2 niñas de entre 1º y 12 años de edad mental pero no cronológica, los resultados arrojaron que logró con el grupo de profesionales

interdisciplinarios facilitar ciertas transformaciones positivas en los niños que padecen algunos desórdenes comportamentales. Y un acercamiento a las dinámicas que se están generando en relación con el juego como mediación pedagógica en los niños (as) internados en la Institución (Tamayo et al., 2017).

Otro autor, Arias (2017), en su estudio de investigación *“El juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial”* realizado en Cuenca – Ecuador, siendo su principal objetivo conocer el nivel de motivación y el manejo que hacen los docentes del juego como medio para promover el aprendizaje en sus estudiantes. El estudio responde a un enfoque cuantitativo de carácter descriptivo y el instrumento utilizado fue la Escala de Motivación por el Juego (EMJ) de Muñoz & Valenzuela (2014), el mismo que fue aplicado a 100 docentes del nivel. Los resultados determinaron que la mayoría de profesores reconocen la importancia del juego y se sienten motivados para su utilización, pero presentan dificultad para una correcta aplicación (Arias, 2017).

Según los autores Quijije Franco et al., (2019) el título de esta investigación es “el juego como estrategia innovadora para el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 4 – 5 años”, en el cual se plantea como objetivo general: Determinar la incidencia del juego como estrategia innovadora para el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 4 a 5 años, la metodología utilizada es bibliográfica – documental, y los resultados este estudio determinaron que si existe una incidencia del juego en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 4 a 5 años, debido a la importancia que posee las actividades lúdicas en el campo de la educación. Las diferentes técnicas que se pueden aplicar con relación al juego y el desarrollo del pensamiento matemático, incluyen la inclusión de rincones educativos donde la docente puede aplicar su creatividad a la hora de realizar actividades, con recursos didácticos de fácil obtención (López, 2019).

## **Fundamentación teórica**

### **El juego (definición)**

El juego se constituye como una actividad que se encuentra presente en el ser humano, y se asocia de manera directa con la edad infantil, aunque este se encuentra manifiesto en todas las etapas de la vida de una persona. Se considera como una práctica de ejercicio, satisfacción, diversión y como actividad de ocio, a diferencia del trabajo, que es catalogado de una manera diferente. Sin embargo, el juego tiene factores importantes como la transmisión de normas, valores, conducta, resolución de conflictos y desarrollo de capacidades (Calderón, 2021).



La historia ha situado el juego como una actividad llena de sentido, por medio de él se ha creado la cultura, los primeros procesos cognitivos de las personas y con ello han podido desarrollar habilidades para subsistir. El juego va más allá de una actividad recreativa que permite un gozo tanto profundo como sublime: permea todas las manifestaciones humanas y sus relaciones con el mundo, define el comportamiento y el desarrollo humanos en los ámbitos sociales, culturales, afectivos y, por supuesto, educativos, todos ellos relacionados con la construcción de conocimiento (Melo Herrera & Hernández Barbosa, 2014, p. 43).

Según Muñoz et al (2014), “el juego constituye una experiencia placentera para el individuo, a la vez que genera aprendizajes, el mismo que surge de la interacción que se presenta entre el niño y su entorno. Además, el juego contribuye al desarrollo social e interiorización de reglas, debido al contacto resultante entre dos o más personas” (Muñoz, 2014). De esta manera, el juego involucra diferentes acciones que aportan de manera positiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en el desarrollo integral del infante en etapa inicial, puesto que se desarrollan diferentes componentes cognitivos, sociales, afectivos y motores.

El juego se define también como un conjunto de reglas que se ejecutan en un tiempo y lugar determinado, realizado por una o varias personas, supervisadas por alguna persona adulta, se considera también una actividad espontánea y voluntaria, que satisface, alegra, genera la sensación de libertad y produce placer, aunque pueda tener lineamientos y reglas que cumplir para ser llevado a cabo.

### **El juego en los procesos psicopedagógicos**

El juego sirve de base para el proceso de enseñanza – aprendizaje en el infante, y le permite desarrollar capacidades cognitivas, físicas, intelectuales y motrices. Según Piaget (1994):

En la reacción circular normal, el sujeto tiende a repetir o hacer variar el fenómeno para acomodarse mejor a él y mejor dominarlo, en este caso particular el niño complica las cosas y luego repite minuciosamente todos sus gestos, útiles o inútiles, con el único objeto de ejercer su actividad en la forma más completa posible, en resumen, durante el presente estadio como en el precedente el juego se presenta bajo la forma de una extensión de la función de la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual (Melo Herrera & Hernández Barbosa, 2014).

Esta estrategia de enseñanza o también denominada actividad lúdica, es un proceso de asimilación que crea significados importantes a partir de la afianza y el uso que se le dé,

por ejemplo, para Piaget, es un proceso de interacción social, que genera una confrontación interna con lo que ya se conoce y con lo que se descubre.

Según la teoría de Vygotsky, se considera al juego como *zona de desarrollo próximo (zdp)* es decir se construye como un proceso de conocimiento del niño y de interacción social en relación con su entorno, reviste de gran valor al juego, ya que “a partir de éste se adquiere el habla, la resolución de problemas en la interacción conjunta con un adulto, que en las prácticas escolares . . . afirmó que el juego era un poderoso creador de dicha zona”, en esta zona de desarrollo proximal, el niño logra establecer relación entre los conocimientos que ya tiene guardados y los que va adquiriendo, por lo tanto, el juego fortalece la capacidad de asociación entre conocimientos (Sornoza, 2019).

El juego aporta de manera significativa en los procesos de aprendizaje, y va mucho más allá de el solo hecho de acumular conocimientos, al contrario, los permite incluir experiencias en diversas actividades de la vida del ser humano, por ello, es fundamental que los docentes incluyan esta estrategia y abra espacios para aprender mediante esta actividad, pues al jugar no sólo se mueve el cuerpo sino también las estructuras mentales. Los juegos en la escuela entremezclan las voces cotidianas con la especificidad de los lenguajes escolares, y esto pone la experiencia lúdica en una nueva red de significaciones (Barrios–Gómez, 2018).

### **Aspectos neuropedagógicos del juego**

Existen procesos o modelos de aprendizajes ideales para el desarrollo de un sujeto, por lo tanto, el educador debe saber basar sus teorías, su enseñanza en estos modelos, sin restringir su capacidad de crear y transformar, “el aprendizaje, desde el punto de vista neurobiológico, es un proceso de adaptación progresivo y constante y en permanente mutación y transformación, cada uno de nosotros tiene, en consecuencia, sus estilos de aprendizaje, es decir, sus estilos de adaptación al medio a través de la mayor o menor tendencia a utilizar un canal sensorial más que el otro” (Aparicio Goyeneche, 2021).

En cuanto a neurobiología, se debe destacar que el cerebro es un órgano que presenta estructuras definidas de manera perfecta, presentando dos hemisferios uno izquierdo y uno derecho, el hemisferio izquierdo del cerebro, es quien se encarga de la parte lógica (matemáticas, lectura, escritura, etc.), mientras que el hemisferio derecho es el que se encarga de la parte artística del sujeto (canto, pintura, baile, sueño y también se puede incluir al juego), con respecto a los hemisferios, algunos seres humanos utilizan uno más que el

otro en las situaciones de resolución de conflictos y en el aprendizaje (Gonzabay Asencio, 2020).

Gran parte del aprendizaje humano se produce en la corteza cerebral, tanto por estímulos internos como externos; es aquí donde se originan muchos comportamientos lúdicos y emotivos que permiten al ser humano sobrevivir en diferentes ambientes, incluso en aquellos que son amenazantes, y dar sentido al sentido, no hay que restar importancia al juego en los procesos de aprendizaje, y debe ser considerado como una actividad muy importante para el desarrollo del niño desde la etapa inicial.

En lo pedagógico, el objeto de estudio de este problema no debe ser la transmisión de conocimiento o la enseñanza, sino la comprensión y de manera muy especial entender al hombre como sujeto lúdico, biológico, síquico, social y cultural. No obstante, se hace necesario cambiar radicalmente el concepto que tenemos de educación, muy ligada al de la instrucción, e introducimos más bien al de formación, comprensión o desarrollo humano, donde deben primar los sujetos colectivos lúdicos y luego el conocimiento (Capote, 2020, p. 3).

### **Teorías de la enseñanza.**

La Teoría de la educación o de la enseñanza es definida como una teoría que permite mejorar la práctica educativa como fundamentación racional de los estudios educativos. Esta racionalidad puede apoyarse en aspectos materiales, en tecnología, en complejidad y en hipertextualidad (Touriñan López, 2008).

Entre los beneficios de conocer las teorías de la enseñanza tenemos:

1. En el proceso práctico de enseñanza–aprendizaje que se desarrolla en toda educación es preciso reforzar la atención en el aprendizaje y no sólo en la enseñanza. Esto significa que es necesario reorientar toda la organización, la planificación, la gestión o la propia docencia universitaria hacia el aprendizaje del estudiante y no sólo hacia la transmisión de contenidos.
2. De esta manera, la evaluación de este aprendizaje tendrá en cuenta todo el volumen de trabajo del estudiante, cuyos objetivos se expresarán a modo de competencias que se deben adquirir y que incluyen no sólo conocimientos, sino también capacidades y habilidades.

3. Por tanto, es preciso reconocer expresamente la necesidad de ofrecer una formación integral al estudiante.
4. Además, es necesaria la reflexión constante sobre el propio quehacer universitario para redefinir los perfiles profesionales y los objetivos generales de cada titulación, con la atención dirigida hacia las novedades que la sociedad pueda esperar.
5. Más allá de una capacitación profesional, es necesaria una formación crítica que favorezca el pensamiento libre y creador. Por ello, la Teoría de la Educación puede aportar los saberes necesarios para plantear nuevas estructuras educativas que garanticen una verdadera sociedad del conocimiento; es decir, una sociedad no sólo receptora de conocimientos sino también promotora, generadora e innovadora (Urpí, 2010).

Las teorías de enseñanza se dividen en:

- **Teoría del aprendizaje por descubrimiento**

Esta teoría fue concebida por el famoso Jerome S. Bruner, y el objetivo principal es propiciar la participación activa del alumno durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir de la consideración de que un aprendizaje efectivo depende, básicamente, de que un problema real se presente como un reto para la inteligencia del alumno, motivándolo a enfrentar su solución, y aún a ir más allá, hasta el fin primordial del aprendizaje que consiste en su transferencia. Para Bruner, el desarrollo intelectual del alumno depende directamente de que éste domine ciertas técnicas. En este dominio deben considerarse como determinantes dos factores: la *maduración* y la *integración*.

La maduración es la respuesta a estímulos determinantes desde tres dimensiones: acción, imagen y lenguaje simbólico. Mientras que integración es el empleo de la información almacenada para dar solución a conflictos (Arias Gallegos, 2014).

- **Teoría instruccional ecléctica**

Esta teoría es obra del psicólogo norteamericano Albert Bandura, nacido en 1925 y doctorado por la Universidad de Iowa. Desde un principio, Bandura realizó trabajos que pretendían cambiar la orientación tradicional de las teorías del aprendizaje, trabajos que culminaron con la presentación de una alternativa estructurada: la *teoría del aprendizaje observacional o modelado*, misma que pondera el valor de los fenómenos sociales en el proceso del aprendizaje.

En síntesis, la teoría del aprendizaje observacional puede apreciarse en los puntos siguientes:

El alumno retiene en su memoria las imágenes y códigos verbales, producto de la transformación de la conducta del modelo observado, además de otros estímulos externos. La conducta original se reproduce, guiada siempre por la combinación que se realiza entre las imágenes y los códigos retenidos en la memoria y algunos indicios ambientales.

Por lo tanto, esto significa que un alumno puede cambiar “patrones de comportamiento a través de la simple observación, la cual es factible convertir, incluso, en un condicionador de las respuestas emocionales del educando, en virtud de las reacciones afectivas cuyas fuentes son los modelos productores de experiencias agradables o desagradables” (Gottberg de Noguera, 2012).

- **Teoría del aprendizaje significativo**

Una de las más conocidas teorías de la enseñanza es la del *aprendizaje significativo*, diseñada por David P. Ausubel, quien en ella nos ofrece un punto de vista contrastante con el de Jerome S. Bruner. Veamos por qué.

Para Ausubel, el sujeto obtiene el conocimiento, fundamentalmente, a través de la *recepción*, y no por *descubrimiento*, como afirma Bruner, pues los conceptos se presentan y se comprenden, pero no se descubren por lo tanto se pondera el valor de la información verbal, de la cual se deriva el aprendizaje significativo. Por otro lado, no considera significativo al aprendizaje de memoria, pues, para Ausubel, el material que es aprendido de memoria no guarda relación con el conocimiento existente (Carranza Alcántara, 2017).

## **Teoría del Conectivismo**

El Conectivismo es una teoría de los procesos de aprendizaje, el cual es promovido por Stephen Downes y George Siemens, esta teoría tiene como objeto explicar el aprendizaje desde la digitalización. En la actualidad la sociedad está sumergida en la tecnología, esto debido a que el mundo ha ido en constante evolución, por ello estos dos científicos crearon esta teoría, porque consideran que el aprendizaje se produce mediante conexiones dentro de las redes (Cabrerero, 2019).

Esta teoría se lleva a la aplicación mediante, una red con nodos y conexiones que permiten definir el aprendizaje, “los alumnos reconocen e interpretan las pautas y se ven

influenciados por la diversidad de las redes, la fuerza de los lazos y su contexto. La transferencia se realiza mediante la conexión a y agregar nodos y redes cada vez más personales” (Gargicevich, 2020).

Según George Siemens, Conectivismo, hace referencia a la integración de principios, basados en el caos, que parten de la complejidad a la auto-organización, se define como conocimiento aplicable, y su enfoque es conectar “conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento” (De La, 2021).

### **Principios del Conectivismo según Siemens**

- Aprendizaje y conocimiento basado en el conjunto de opiniones.
- Es un proceso que conecta nodos o fuentes de información.
- Se puede contener en dispositivos móviles o no humanos.
- Saber supera a lo que se conoce.
- “Fomenta y mantiene conexiones entre campos, ideas y conceptos”.

### **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.

(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”.

## CAPÍTULO 2

### 2. METODOLOGÍA

#### 2.1 Diseño de Investigación

##### **No experimental:**

Para llevar a cabo la presente investigación se ha escogido un diseño no experimental, el cual se adapta según el investigador a las características y objetivos que se pretende alcanzar. Ya que las variables se las observa en su estado natural, sin que se modifiquen (Sampieri, 2003).

Se basa en conceptos categorías, eventos variables, comunidades o contextos que ocurren sin la intrusión directa de los investigadores, no cambia el tema de la encuesta. En la investigación no experimental, los fenómenos o eventos se observan a medida que ocurren.

##### **Transversal**

Esta investigación es de corte transversal, también llamada investigación de prevalencia o encuesta transversal; debido a que su principal objetivo es determinar la frecuencia de una determinada condición o enfermedad en la población, en cuyo caso determinará cómo las relaciones sociales afectan la ansiedad del estudiante. Además, es uno de los diseños básicos de la epidemiología y se clasifica como un estudio observacional basado en individuos, generalmente con doble finalidad: descriptiva y analítica (Rodríguez & Mendivelso, 2018).

##### **Método de investigación**

El método de la investigación es cada una de las herramientas que se utilizan para obtener los datos, para obtener los resultados de una investigación, el método de esta investigación, se basa en un alcance descriptivo, con ciertos matices correlacionales, es decir se plantea una correlación entre las dos variables sujetas a estudio (Díaz, 2016).

Este trabajo utiliza método cuantitativo porque determina la fuerza de la asociación o correlación entre variables, generaliza y objetiza los resultados a través de la muestra para hacer inferencias en la población.

**Cuantitativo:** La investigación cuantitativa según Hernández Sampieri, permite cuantificar los datos obtenidos mediante la toma de encuestas, usando instrumentos, para llevar a cabo los objetivos planteados (Sampieri, 2014)



**Descriptivo:** Es un método que tiene sus bases en la observación, y describe los hechos de manera sistemática y ordenada (Marroquín Peña, 2012).

**Correlacional:** Se utilizó este tipo de análisis porque permite estudiar las variables el juego como estrategia didáctica y proceso de enseñanza - aprendizaje, para luego de esto, determinar la relación existente entre estas dos variables (Jiménez, 2021).

**Analítico** Este método nos permite conocer más sobre el objeto de investigación, de modo que podamos: explicar, analizar, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías. Para comprender su esencia, es necesario comprender la naturaleza del fenómeno y el objeto en estudio (Lavajo González, 2017).

### **Población y Muestra**

La población sujeta de estudio, son los docentes de la Unidad Educativa Monseñor Francisco Xavier de Garaicoa y los niños del nivel de inicial, a los cuales se les determino necesidades mediante ficha de observación. La población está compuesta por un total de 22 personas (Arias-Gómez, Villasís-Keever, & Miranda Novales, 2016).

### **Unidad de estudio**

Cada uno de los docentes que laboran como docentes dirigidos al área de educación inicial, de la Unidad Educativa Monseñor Francisco Xavier de Garaicoa.

### **Población**

La población está conformada por 23 docentes que laboran en la Unidad Educativa Monseñor Francisco Xavier de Garaicoa, San Jacinto de Yaguachi.

### **Muestra**

No probabilístico de subtipo por conveniencia, se determina que es no probabilístico, porque este tipo de muestra no se efectúa bajo normas de selección, sino más bien se realiza con la intervención de opiniones o criterios personales del investigador, la técnica es por conveniencia, debido a que permite recopilar información sobre cierta problemática y de abordaje inmediato, este método permite obtener resultados en un lapso de tiempo corto (González Daza).

Por ello, para realizar esta investigación, se procede a tomar encuesta a todos los 23 docentes, porque están dirigidos al nivel de educación básica y sus actividades dentro de la unidad es rotativa, es decir también son docentes de educación inicial, cuando son asignados.

### **Criterios de inclusión**

- Pertener a la unidad educativa Monseñor Francisco Xavier de Garaicoa.
- Haber sido docentes de educación inicial.

### **Criterios de exclusión**

- No pertenecer a la unidad educativa Monseñor Francisco Xavier de Garaicoa.

### **Técnica e Instrumentos**

**Técnica:** La técnica a utilizar se basa en la encuesta.

**Instrumento:** El tipo de instrumentos que usaremos son cuestionarios, un cuestionario por cada variable.

- **Instrumento usado para variable el juego como estrategia didáctica.**
  - Encuesta dirigida a docentes, cuyo objetivo es determinar la importancia de las actividades lúdicas educativas en el desarrollo del pensamiento crítico, este cuestionario consta de 10 preguntas, las respuestas están sostenidas a escala de Likert (Alexandra, 2015).
- **Instrumento usado para variable: proceso enseñanza-aprendizaje.**
  - Encuesta a docentes de los centros educativos de educación inicial 2 de la parroquia “Vuelta Larga” Objetivo: Recopilar información sobre el juego como estrategia pedagógica para desarrollar el lenguaje en niños y niñas de educación inicial 2, consta de 13 preguntas (Loor, 2017).

### **Procesamiento estadístico de la información**

Para poder analizar los resultados que se han obtenido, se utilizó “el programa estadístico SPSS-V25”. El tipo de estadística implementado fue el descriptivo para las variables sociodemográficas, sexo, edad, y nivel de instrucción, luego será representado en gráficos con su posterior análisis. También se utilizó el método de correlación de Pearson para evidenciar relación entre variables de estudio, para ello es necesario emplear la regla de significancia de (de 0.00 a 0.05) la cual indica que el resultado del proceso debe situarse dentro de los parámetros establecidos, en caso de ser mayor se rechaza hipótesis de autor, caso contrario se acepta.

## CAPÍTULO 3

### RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)

El siguiente apartado está enfocado en responder a los objetivos planteados para el desarrollo de la investigación, mediante el uso de los instrumentos cuantitativos, realizados a los docentes de la Unidad.

Para la recolección de la información se aplicó dos cuestionarios estructurados tomados de la web, de tesis de educación:

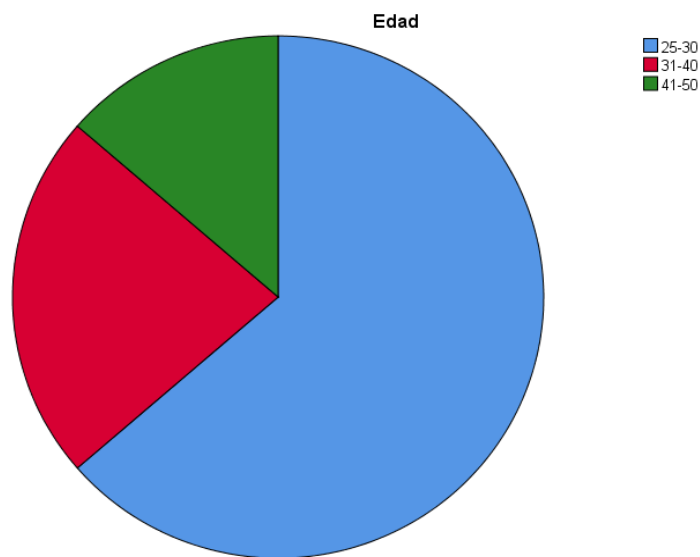
- Encuesta dirigida a docentes, cuyo objetivo es determinar la importancia de las actividades lúdicas educativas en el desarrollo del pensamiento crítico, este cuestionario consta de 10 preguntas, las respuestas están sostenidas a escala de Likert (Alexandra, 2015).
- Encuesta a docentes de los centros educativos de educación inicial 2 de la parroquia “Vuelta Larga” Objetivo: Recopilar información sobre el juego como estrategia pedagógica para desarrollar el lenguaje en niños y niñas de educación inicial 2, consta de 13 preguntas (Loor, 2017).

### Datos sociodemográficos

**Tabla 1. Frecuencia de edad**

Edad		Porcentaje			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	acumulado
Válido	25-30	14	63,6	63,6	63,6
	31-40	5	22,7	22,7	86,4
	41-50	3	13,6	13,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

**Figura 1. Frecuencia de edad**



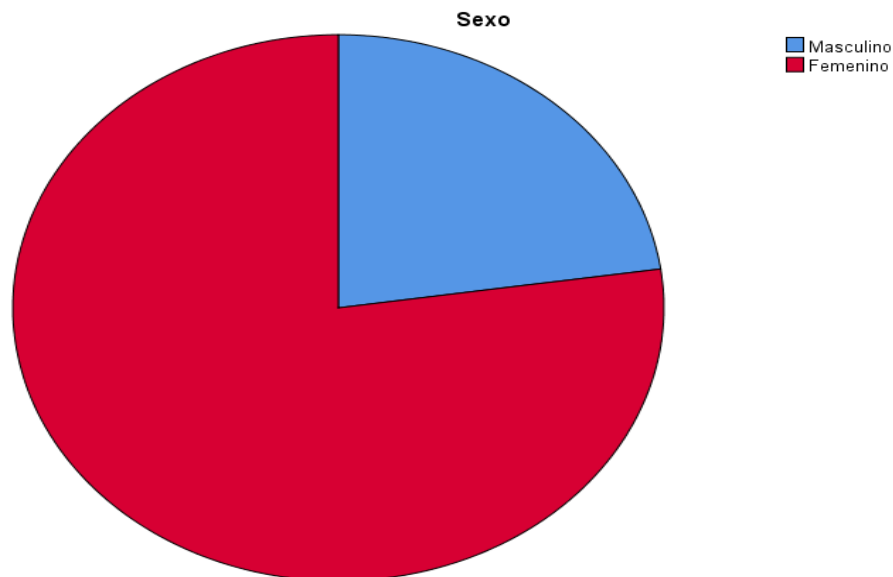
**Análisis:** la edad de los participantes de esta encuesta, más frecuente son los docentes de 25 – 30 años de edad, se hizo énfasis en tomar este dato sociodemográfico, para determinar si la edad influye, en el uso de la estrategia didáctica o no en los niños de inicial.

**Tabla 2. Frecuencia del Sexo**

**Sexo**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	5	22,7	22,7	22,7
	Femenino	17	77,3	77,3	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 2. Frecuencia del sexo**



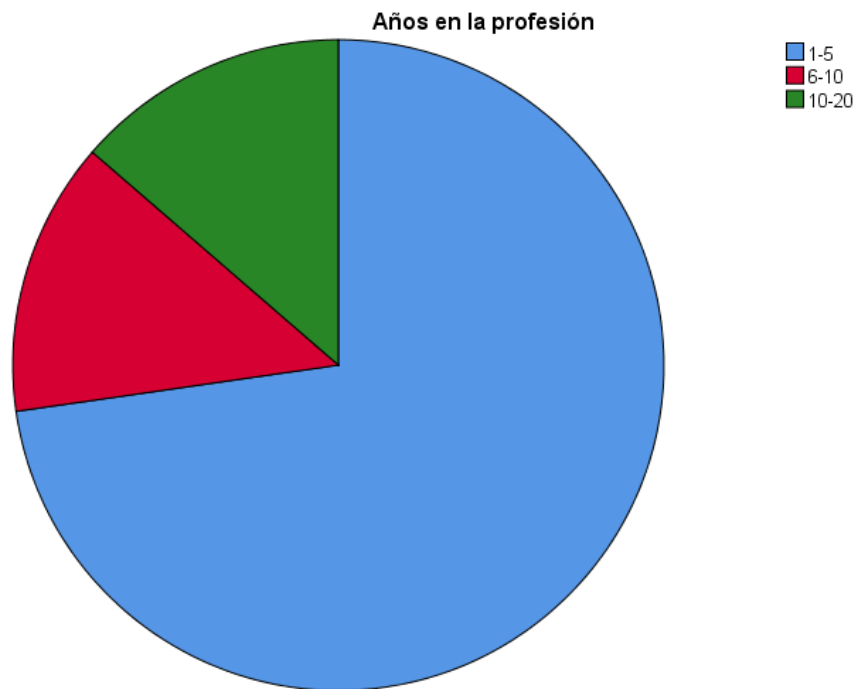
**Análisis:** en relación al sexo de los participantes de esta encuesta, se encuentran que la mayor cantidad de encuestados, corresponde a el sexo femenino con un 77, 3% y el porcentaje restante corresponde al sexo masculino.

**Tabla 3. Frecuencia de años en profesión**

**Años en la profesión**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1-5	16	72,7	72,7	72,7
	6-10	3	13,6	13,6	86,4
	10-20	3	13,6	13,6	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 3. Frecuencia de años en profesión.**



**Análisis:** el porcentaje más frecuente para determinar los años en la profesión de los encuestados, corresponde de 1 a 7 años con el 72,7 %, seguido de 6 a 10 años con el 13,10% y la misma cantidad para docentes en el magisterio por el lapso de 10 – 20 años.

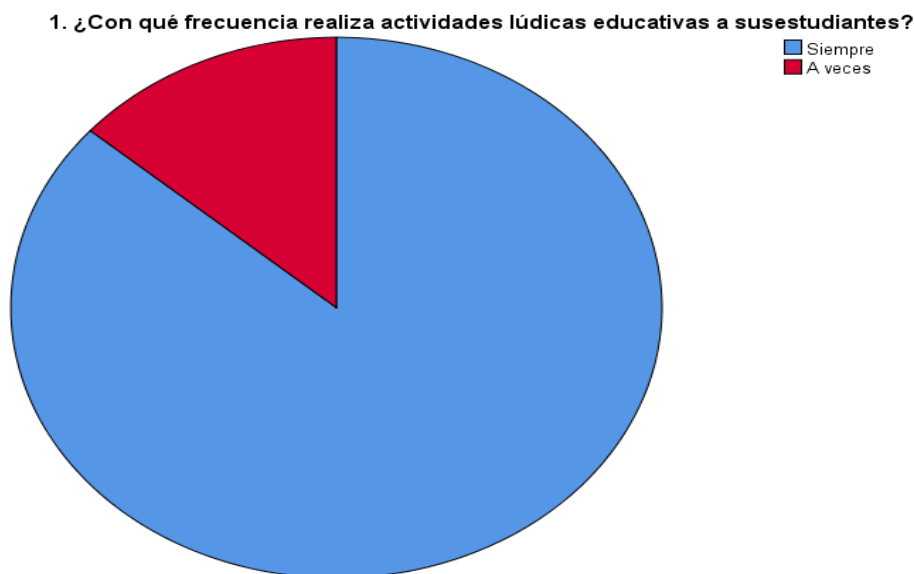
**Objetivo 1:** Identificar si el juego es una de las estrategias didácticas que utilizan los docentes de la Escuela Francisco Xavier de Garaicoa, para el proceso de enseñanza – aprendizaje en sus estudiantes.

**Tabla 4. Pregunta 1**

**1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas educativas a sus estudiantes?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	19	86,4	86,4	86,4
	A veces	3	13,6	13,6	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 4. Pregunta 1**



**Análisis:** en relación a la frecuencia del uso de las actividades lúdicas de los docentes con sus estudiantes, el 86,4% hace referencia a que siempre las utiliza y un 13,6 % no hace uso de esta estrategia.

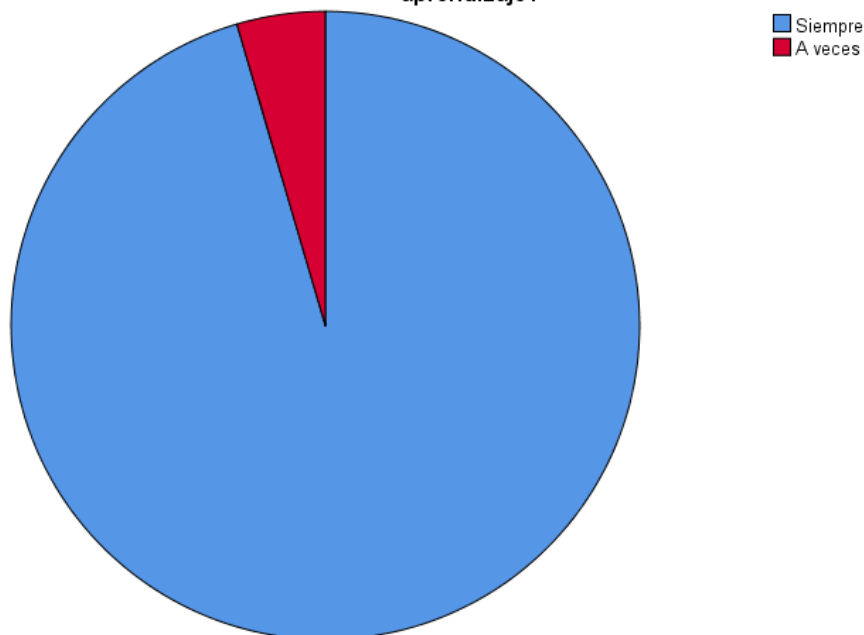
**Tabla 5. Pregunta 2**

**2. ¿Realiza actividades lúdicas educativas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	21	95,5	95,5	95,5
	A veces	1	4,5	4,5	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 5. Pregunta 2**

**2. ¿Realiza actividades lúdicas educativas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?**



Análisis: en relación a si realizan actividades lúdicas educativas como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje, el 95,5% hace referencia a que siempre las utiliza y solo 1% responde que a veces.



**Tabla 6. Pregunta 3**

**3. ¿Cree que al realizar juegos sus estudiantes desarrollan habilidades de aprendizaje?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	21	95,5	95,5	95,5
	A veces	1	4,5	4,5	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 6. Pregunta 3**



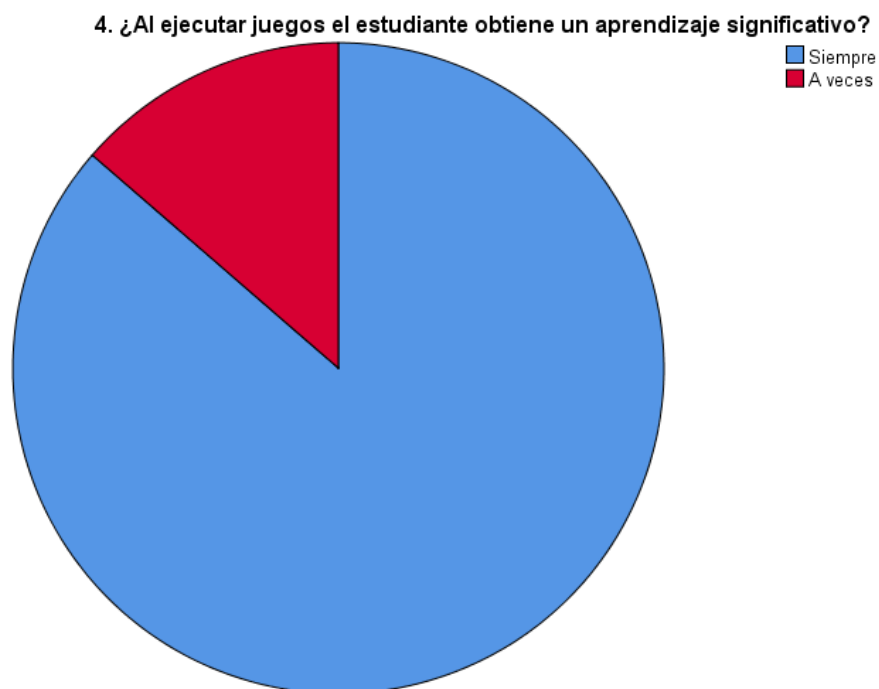
**Análisis:** se les pregunta a los docentes si están conscientes o creen que el juego permite el desarrollo de habilidades de aprendizaje en los estudiantes, del 100% que corresponde a la muestra de encuestados, el 95,5% mencionan que siempre y solo el 1% refiere a que a veces permite el desarrollo de habilidades, es decir no lo consideran muy importante.

**Tabla 7. Pregunta 4**

**4. ¿Al ejecutar juegos el estudiante obtiene un aprendizaje significativo?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	19	86,4	86,4	86,4
	A veces	3	13,6	13,6	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 7. Pregunta 4**



**Análisis:** se les pregunta a los docentes si consideran que al ejecutar juegos el estudiante obtiene un aprendizaje significativo, el 86,4% considera que, si y el 13,6% hace

referencia a que solo a veces, se obtiene un aprendizaje significativo con el uso del juego como estratégica.

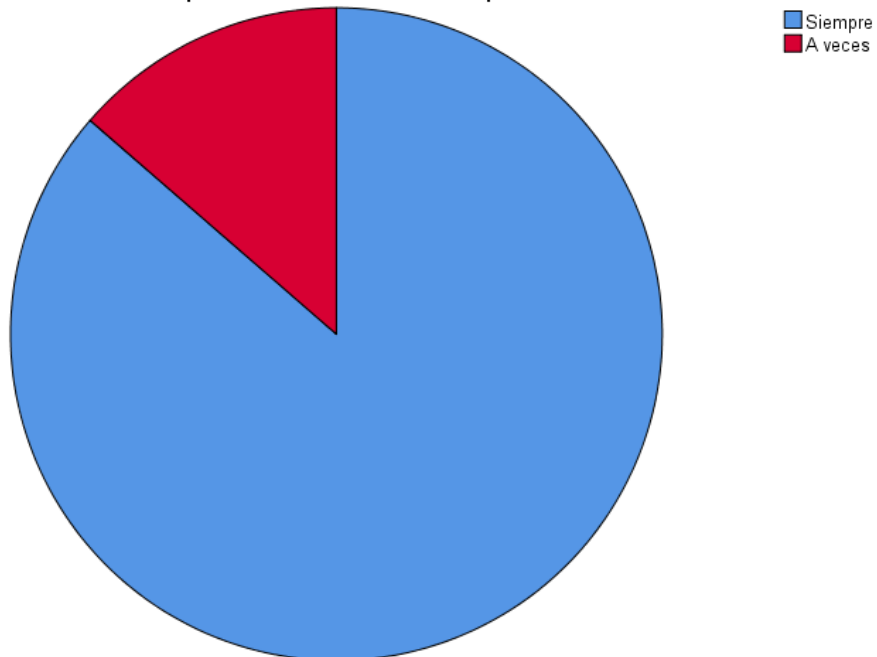
**Tabla 8. Pregunta 5**

**5. ¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano de los estudiantes?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	19	86,4	86,4	86,4
	A veces	3	13,6	13,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

**Figura 8. Pregunta 5**

5. ¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano de los estudiantes?



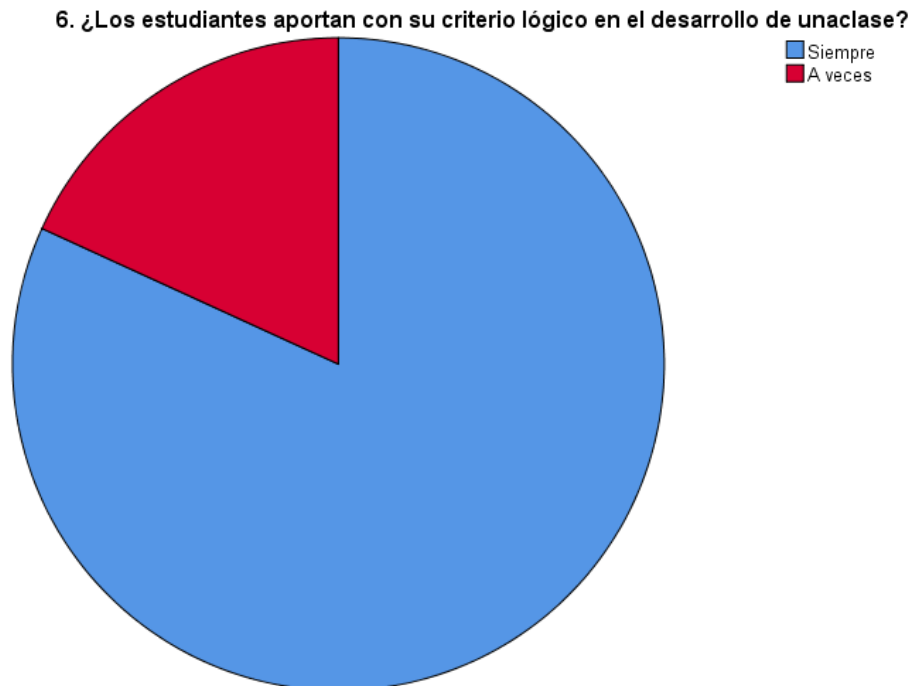
Análisis: en relación a si los docentes consideran que las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano de los estudiantes, el 86,4% está de acuerdo, y el 13,6% menciona que solo a veces.

**Tabla 9. Pregunta 6**

**6. ¿Los estudiantes aportan con su criterio lógico en el desarrollo de una clase?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	18	81,8	81,8	81,8
	A veces	4	18,2	18,2	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

**Figura 9. Pregunta 6**



**Análisis:** la pregunta responde a si los docentes permiten que los estudiantes aportan con su criterio lógico en el desarrollo de una clase, y el 81,8% siempre permiten esta actividad y el 18,2% solo a veces.

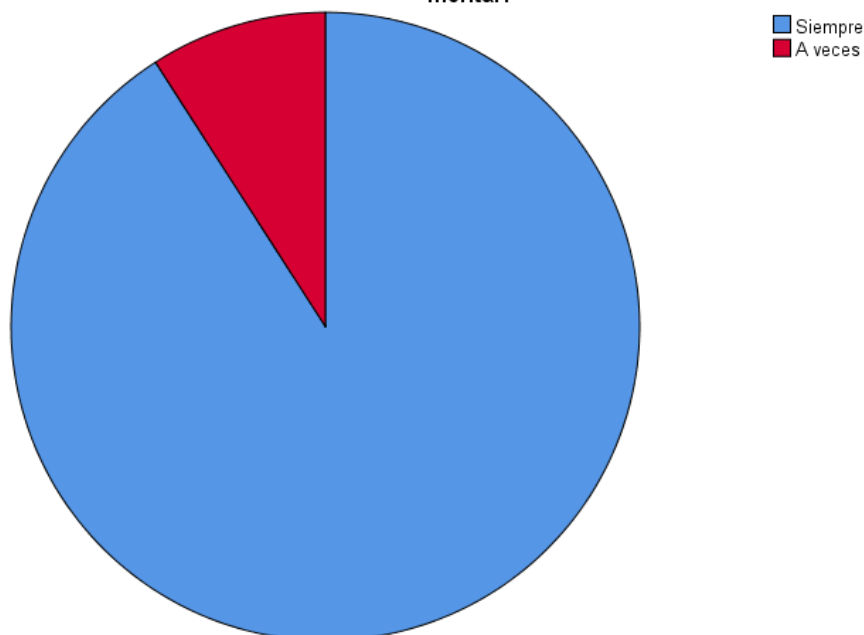
**Tabla 10. Pregunta 7**

**7. ¿Piensa usted que mediante la realización de juegos lógicos el estudiante obtiene un mayor desarrollo mental?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	20	90,9	90,9	90,9
	A veces	2	9,1	9,1	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 10. Pregunta 7**

7. ¿Piensa usted que mediante la realización de juegos lógicos el estudiante obtiene un mayor desarrollo mental?



**Análisis:** la pregunta al docente encuestado sobre si piensa que mediante la realización de juegos lógicos el estudiante obtiene un mayor desarrollo mental, el 90,9%

determinan que siempre y el porcentaje restante mencionan que a veces, lo que demuestra que si se considera el juego importante para la mayoría de los docentes.

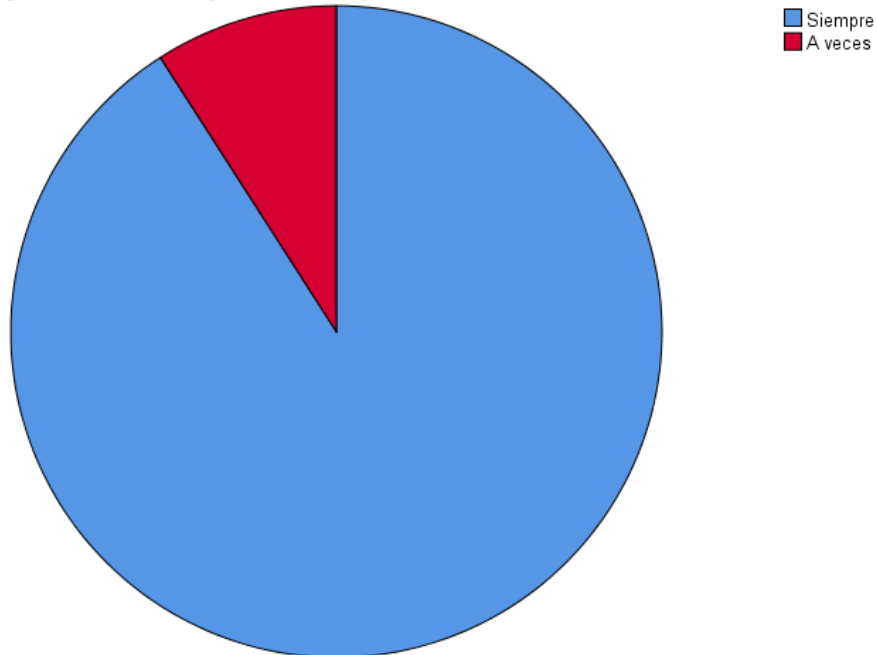
**Tabla 11. Pregunta 8**

**8. ¿Los estudiantes ayudan con su pensamiento crítico-reflexivo en una dinámica en equipo?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	20	90,9	90,9	90,9
	A veces	2	9,1	9,1	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

**Figura 11. Pregunta 8**

8. ¿Los estudiantes ayudan con su pensamiento crítico-reflexivo en una dinámica en equipo?



**Análisis:** en relación a si se le permite al estudiante el pensamiento crítico-reflexivo durante las dinámicas de equipo el 90,9% menciona que siempre se les permite el 9,1 % manifiesta que solo a veces.

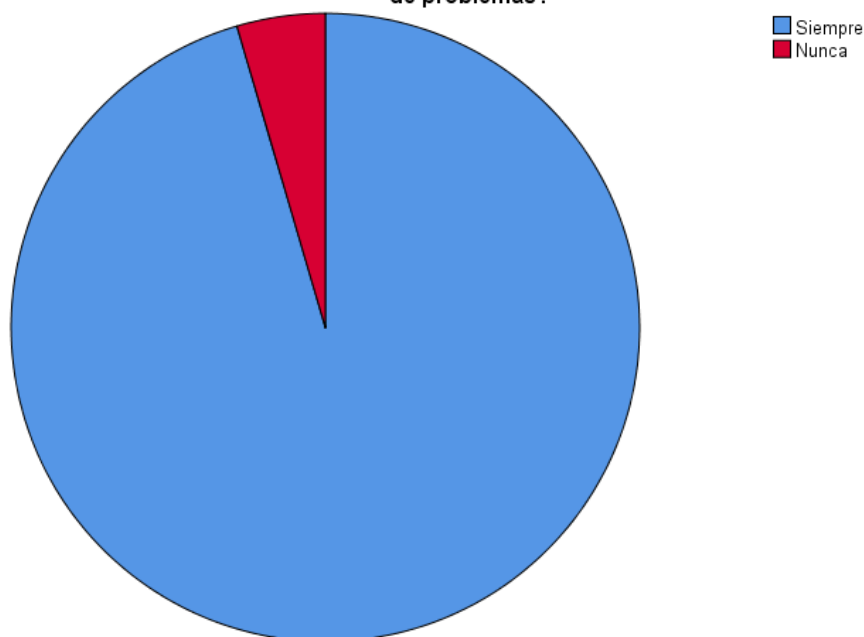
**Tabla 12. Pregunta 9**

**9. ¿El estudiante utiliza de manera creativa sus experiencias y nociones para encontrar caminos de resolución de problemas?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	21	95,5	95,5	95,5
	Nunca	1	4,5	4,5	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 12. Pregunta 9**

9. ¿El estudiante utiliza de manera creativa sus experiencias y nociones para encontrar caminos de resolución de problemas?



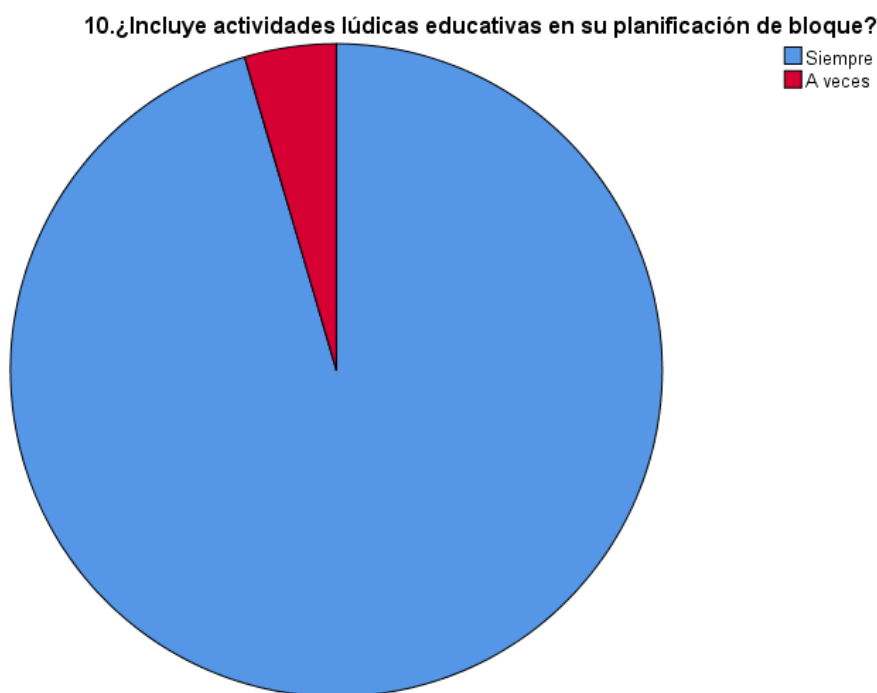
**Análisis:** El estudiante utiliza de manera creativa sus experiencias y nociones para encontrar caminos de resolución de problemas, el 95,5 % de los docentes siempre les permiten y el porcentaje restante corresponde a solo a veces.

**Tabla 13. Pregunta 10**

**10.¿Incluye actividades lúdicas educativas en su planificación de bloque?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	21	95,5	95,5	95,5
	A veces	1	4,5	4,5	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 13. Pregunta 10**



**Análisis:** al preguntarle a los docentes si incluyen actividades lúdicas en sus planificaciones, el 95,5 % manifiestan que, si lo hacen y el 4, 5% no lo incluye o solo a veces, lo que determina que, aunque la mayoría si lo hace, hay un grupo minoritario que se



encuentra en contra de estas actividades o que no las consideran apropiadas para su uso diario de actividades de clases.

**Objetivo 2:** Caracterizar los principales beneficios del juego, como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el nivel Inicial.

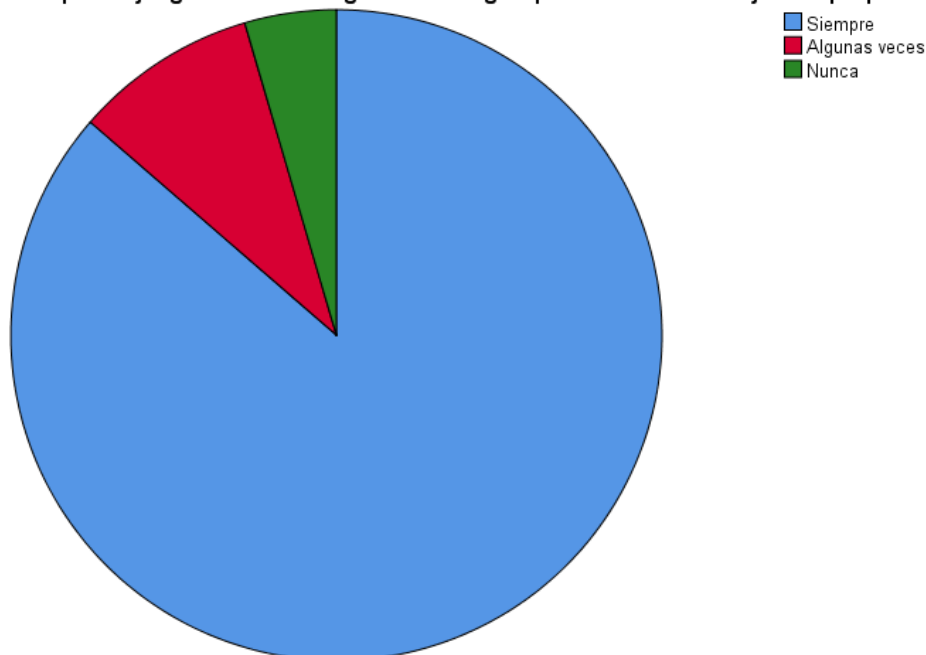
**Tabla 14. Pregunta 1**

**1. Emplea el juego como estrategia metodológica para alcanzar los objetivos propuestos.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	19	86,4	86,4	86,4
	Algunas veces	2	9,1	9,1	95,5
	Nunca	1	4,5	4,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

**Figura 14. Pregunta 1**

**1. Emplea el juego como estrategia metodológica para alcanzar los objetivos propuestos.**



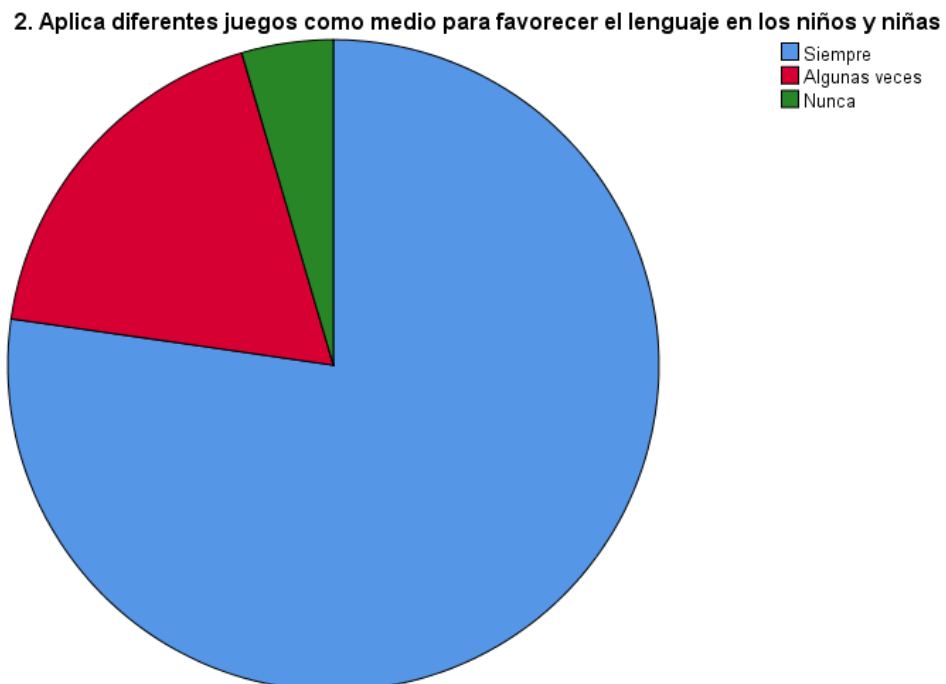
**Análisis:** al preguntarle a los docentes si emplean el juego como estrategia metodológica para alcanzar los objetivos propuestos, el 86,4 % manifiestan que, si lo hacen y el 9,1% solo a veces, y el 1% menciona que nunca.

**Tabla 15. Pregunta 2**

**2. Aplica diferentes juegos como medio para favorecer el lenguaje en los niños y niñas**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	17	77,3	77,3	77,3
	Algunas veces	4	18,2	18,2	95,5
	Nunca	1	4,5	4,5	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 15. Pregunta 2**



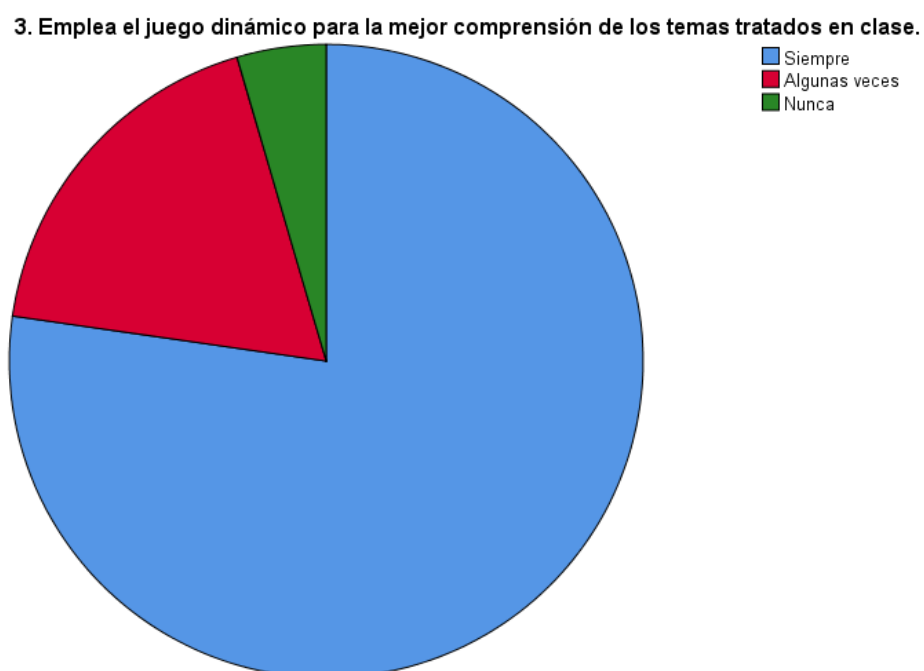
**Análisis:** se les pregunta a los docentes si aplica diferentes juegos como medio para favorecer el lenguaje en los niños y niñas, el 77,3 % manifiestan que, siempre lo hacen y el 18,2 % solo a veces, y el 4,5% menciona que nunca.

**Tabla 16. Pregunta 3**

**3. Emplea el juego dinámico para la mejor comprensión de los temas tratados en clase.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	17	77,3	77,3	77,3
	Algunas veces	4	18,2	18,2	95,5
	Nunca	1	4,5	4,5	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 16. Pregunta 3**



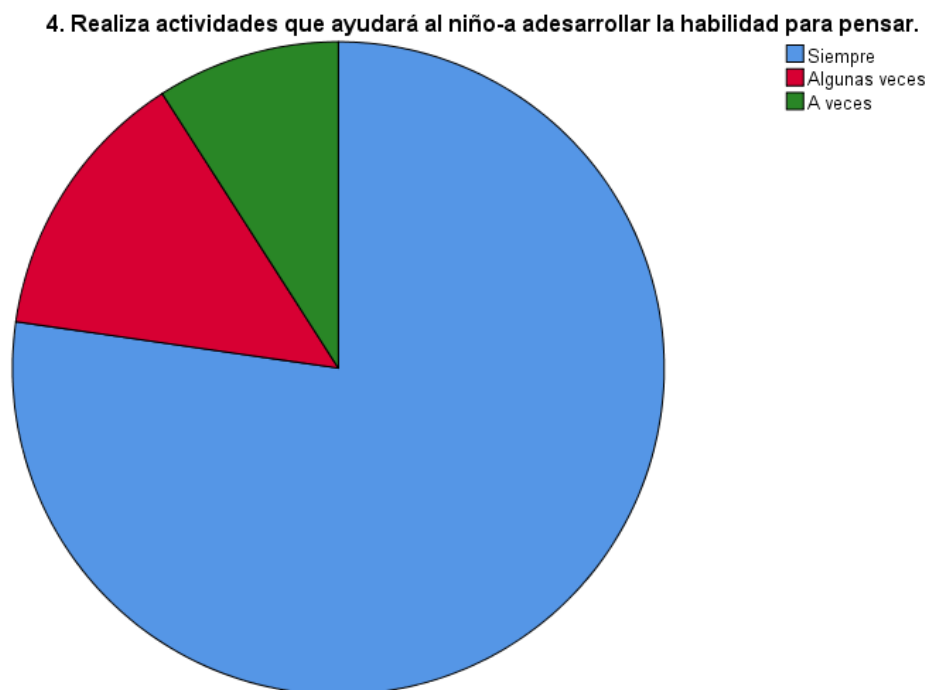
**Análisis:** se les pregunta a los docentes si emplea el juego dinámico para la mejor comprensión de los temas tratados en clase de los 22 encuestados el 77,3 % manifiestan que, siempre lo hacen y el 18,2 % solo a veces, y el 4,5% menciona que nunca.

**Tabla 17. Pregunta 4**

**4. Realiza actividades que ayudará al niño-a a desarrollar la habilidad para pensar.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	17	77,3	77,3	77,3
	Algunas veces	3	13,6	13,6	90,9
	A veces	2	9,1	9,1	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

**Figura 17. Pregunta 4**



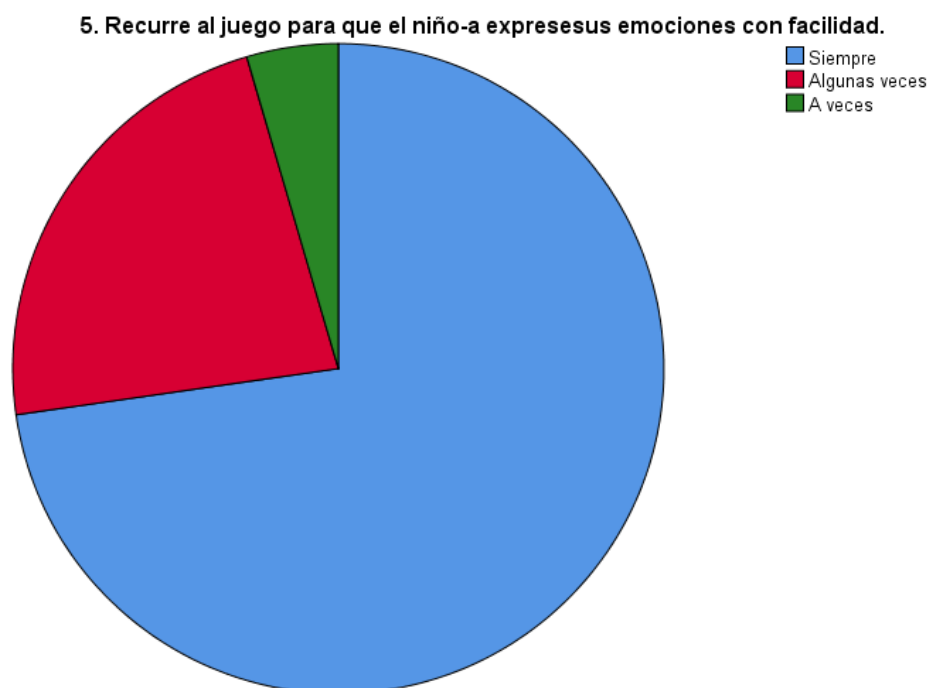
**Análisis:** con relación a realizar actividades que ayudará al niño-a a desarrollar la habilidad para pensar de los 22 encuestados el 77,3 % manifiestan que, siempre lo hacen y el 13,6 % solo a veces, y el 9,1% menciona que nunca.

**Tabla 18. Pregunta 5**

**5. Recurre al juego para que el niño-a exprese sus emociones con facilidad.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	16	72,7	72,7	72,7
	Algunas veces	5	22,7	22,7	95,5
	A veces	1	4,5	4,5	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 18. Pregunta 5**



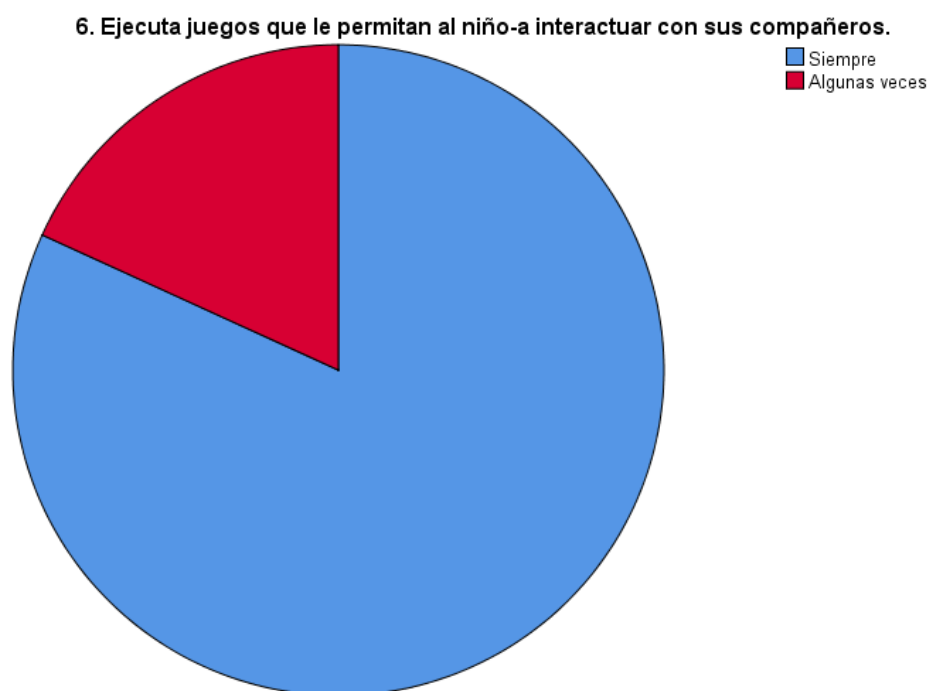
**Análisis:** con relación a si el docente recurre al juego para que el niño-a exprese sus emociones con facilidad, del total de encuestados el 72,7 % manifiestan que, siempre lo hacen y el 22,7 % solo algunas veces, y el 4,5% manifiesta que a veces lo ha hecho.

**Tabla 19. Pregunta 6**

**6. Ejecuta juegos que le permitan al niño-a interactuar con sus compañeros.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	18	81,8	81,8	81,8
	Algunas veces	4	18,2	18,2	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 19. Pregunta 6**



**Análisis:** con relación a si el docente ejecuta juegos que le permiten al niño interactuar con sus compañeros, del total de personas encuestadas el 81,8 % manifiestan que, siempre lo hacen y el 18,2 % solo algunas veces.

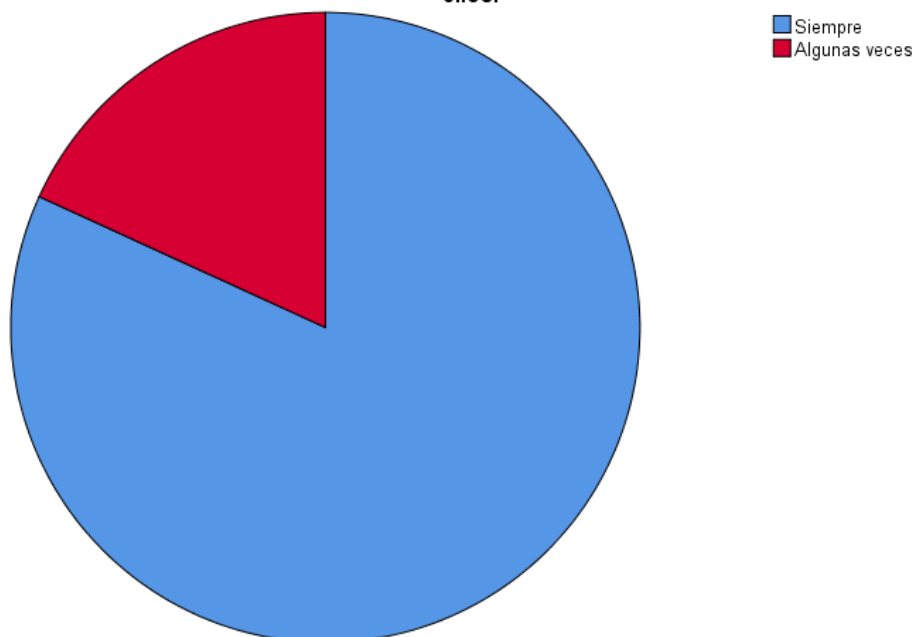
**Tabla 20. Pregunta 7**

**7. Efectúa juegos que le permitan al niño y niña desarrollar el lenguaje para entablar conversaciones entre ellos.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	18	81,8	81,8	81,8
	Algunas veces	4	18,2	18,2	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 20. Pregunta 7**

**7. Efectúa juegos que le permitan al niño y niña desarrollar el lenguaje para entablar conversaciones entre ellos.**



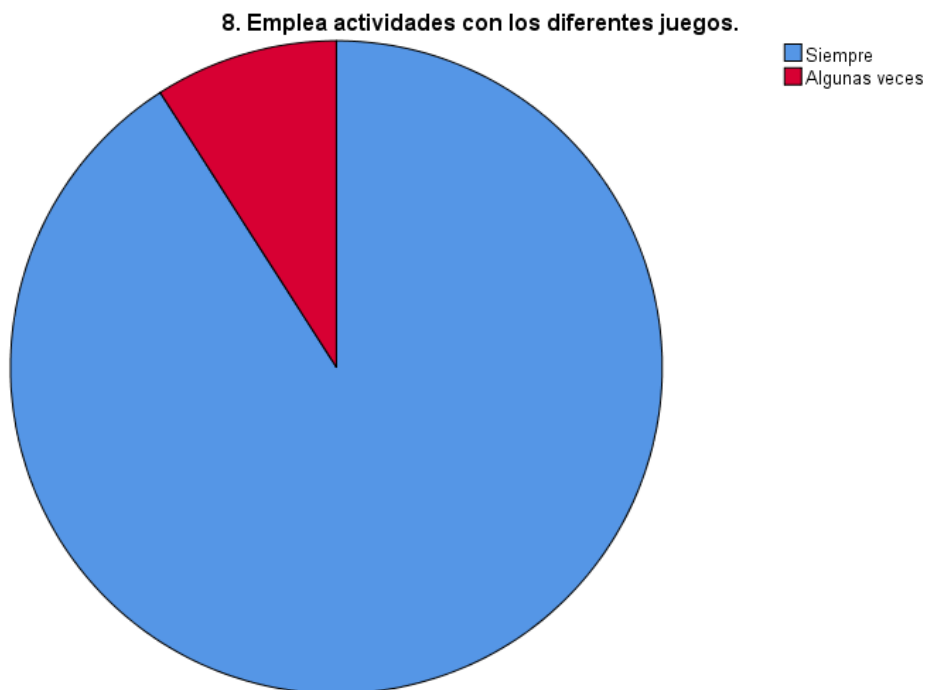
**Análisis:** con relación a si el docente efectúa juegos que le permiten al niño y niña desarrollar el lenguaje para entablar conversaciones entre ellos, del total de encuestados el 81,8 % manifiestan que, siempre lo hacen y el 18,2 % solo algunas veces.

**Tabla 21. Pregunta 8**

**8. Emplea actividades con los diferentes juegos.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	20	90,9	90,9	90,9
	Algunas veces	2	9,1	9,1	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 21. Pregunta 8**





**Análisis:** con relación a si el docente emplea actividades con los diferentes juegos, del total de encuestados el 90,9 % manifiestan que, siempre lo hacen y el 9,1 % solo algunas veces.

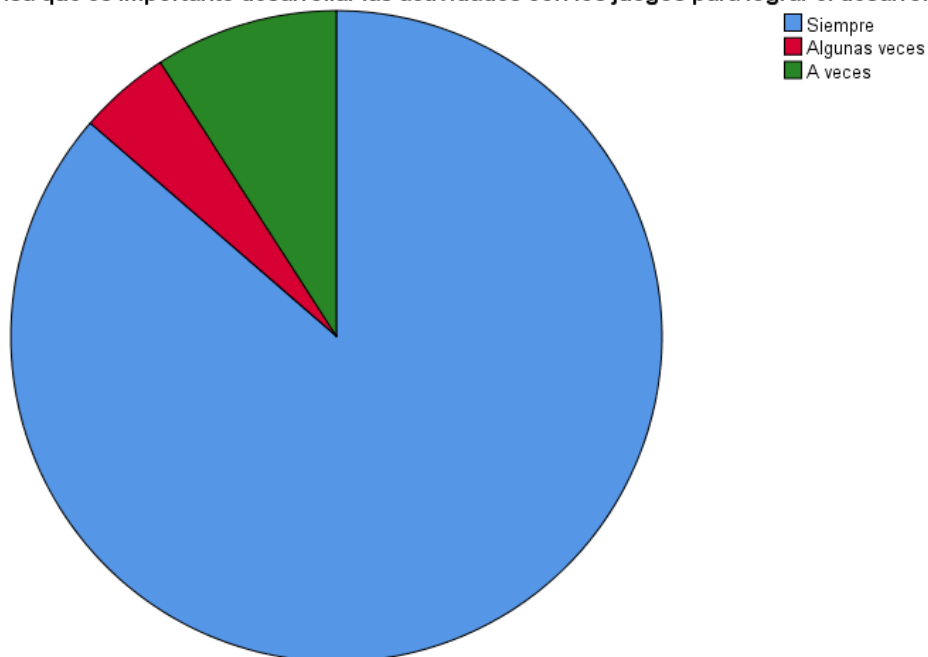
**Tabla 22. Pregunta 9**

**9. Piensa que es importante desarrollar las actividades con los juegos para lograr el desarrollo verbal.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	19	86,4	86,4	86,4
	Algunas veces	1	4,5	4,5	90,9
	A veces	2	9,1	9,1	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 22. Pregunta 9**

9. Piensa que es importante desarrollar las actividades con los juegos para lograr el desarrollo verbal.



**Análisis:** en la pregunta realizada a los docentes, sobre si piensan que es importante desarrollar las actividades con los juegos para lograr el desarrollo verbal, del total de encuestados que corresponde a 22, el 86,4 % manifiestan que siempre, el 4,5 % solo algunas veces, y el 91,1 % manifiesta que a vece

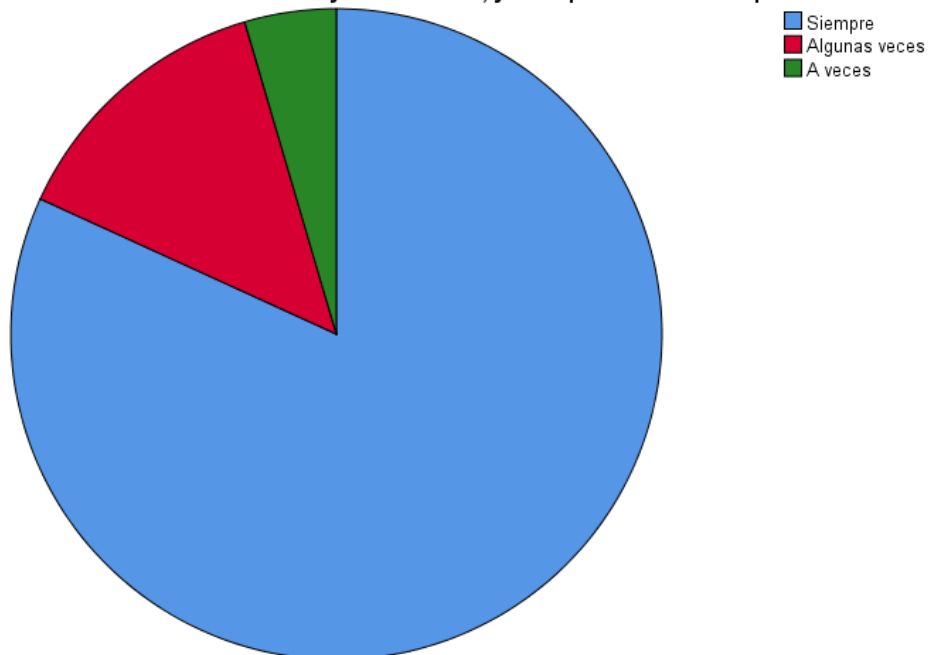
**Tabla 23. Pregunta 10**

**10. Realiza actividades donde el niño y niña disfruta, y saca provecho de ello para favorecer el lenguaje.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	18	81,8	81,8	81,8
	Algunas veces	3	13,6	13,6	95,5
	A veces	1	4,5	4,5	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 23. Pregunta 10**

10. Realiza actividades donde el niño y niña disfruta, y saca provecho de ello para favorecer el lenguaje.



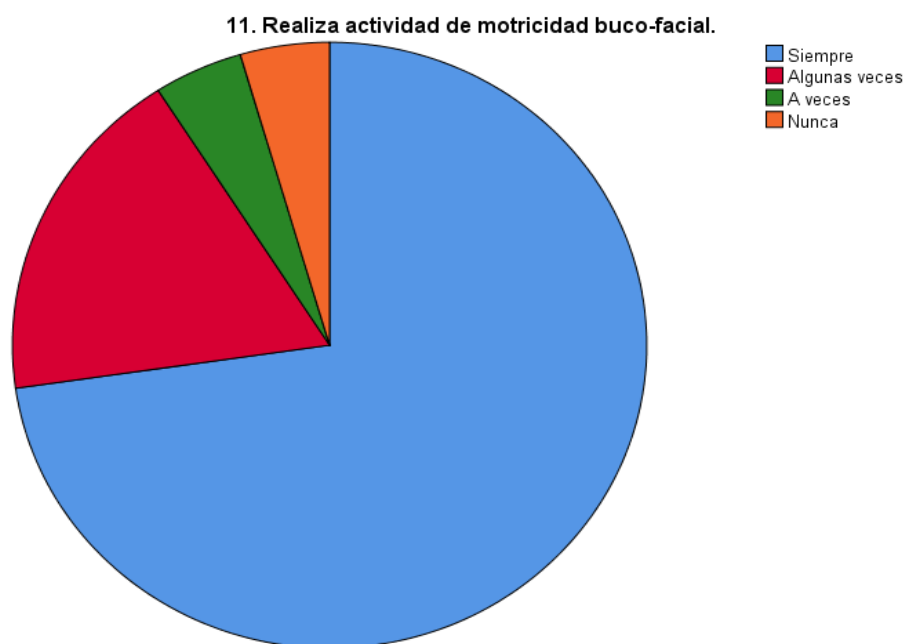
**Análisis:** en la pregunta realizada a los docentes, sobre realiza actividades en las que el niño disfruta y saca provecho para favorecer el lenguaje se obtiene como resultados que el 81,8% responde que siempre lo hace, el 13% solo algunas veces y una minoría lo realiza solo a veces.

**Tabla 24. Pregunta 11**

**11. Realiza actividad de motricidad buco-facial.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	16	72,7	72,7	72,7
	Algunas veces	4	18,2	18,2	90,9
	A veces	1	4,5	4,5	95,5
	Nunca	1	4,5	4,5	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 24. Pregunta 1**



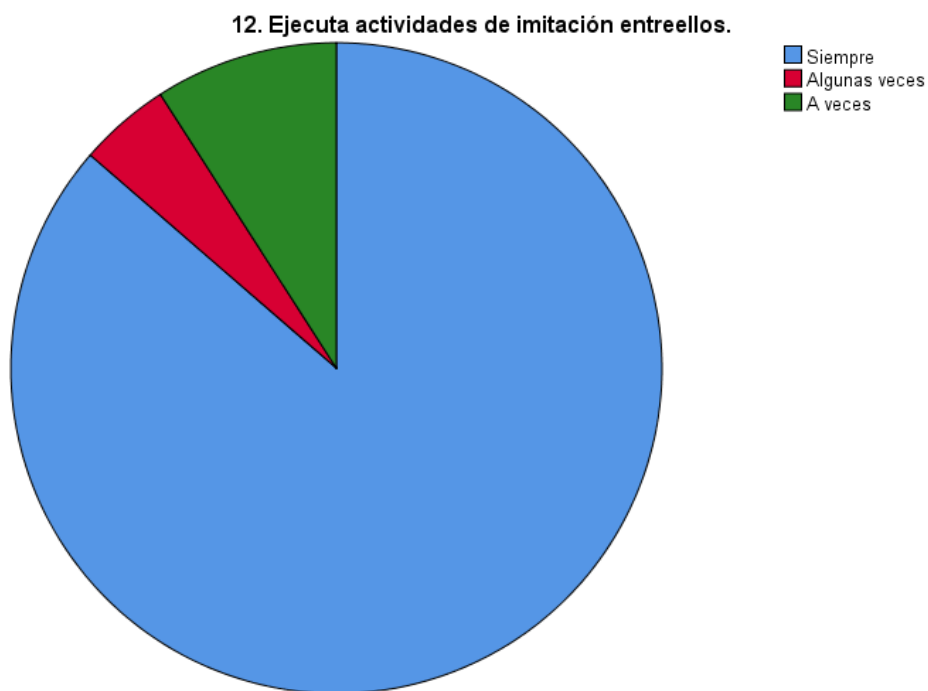
**Análisis:** en relación a si los docentes de la unidad educativa encuestada realizan actividades motrices buco-faciales, se obtiene como resultados que el 72,7 % responde que siempre lo hace, el 18,2 % solo algunas veces y en igual cantidad a veces y nunca, es decir solo dos docentes afirman no realizar estas actividades.

**Tabla 25. Pregunta 12**

**12. Ejecuta actividades de imitación entre ellos.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	19	86,4	86,4	86,4
	Algunas veces	1	4,5	4,5	90,9
	A veces	2	9,1	9,1	100,0
Total		22	100,0	100,0	

**Figura 25. Pregunta 12**



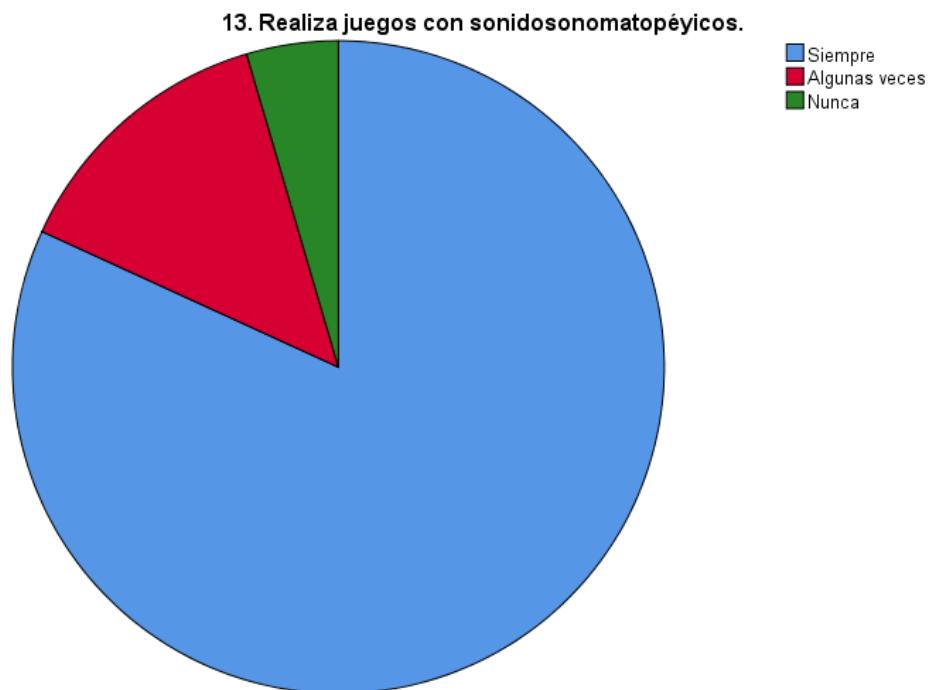
**Análisis:** en cuanto a la pregunta 12 donde se cuestiona si los docentes ejecutan actividades de imitación entre los niños, se obtiene como resultados que el 86,6 % responde que siempre lo hace, el 4,5 % solo algunas veces y el 9,1% solo lo realiza a veces.

**Tabla 26. Pregunta 13**

**13. Realiza juegos con sonidos onomatopéyicos.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	18	81,8	81,8	81,8
	Algunas veces	3	13,6	13,6	95,5
	Nunca	1	4,5	4,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

**Figura 26. Pregunta 13**



**Análisis:** en cuanto a la pregunta 13 donde se cuestiona si los docentes realizan juegos con sonidos onomatopéyicos, se obtiene como resultados que el 81,8 % responde que siempre lo hace, el 13,6 % solo algunas veces y el 4,5% nunca lo ha realizado o ejecutado estas actividades.

**Objetivo 3:** Sistematizar la relación entre el juego como estrategia didáctica y la influencia en los procesos de enseñanza – aprendizaje

**Tabla 27. Correlación de Pearson**

**Correlación de Pearson**

<b>Correlaciones</b>		Importancia de las actividades lúdicas educativas		El juego como estrategia pedagógica	
Importancia de las actividades lúdicas educativas	Correlación de Pearson	1	,780**		
	Sig. (bilateral)		,000		
	N	22	22		
El juego como estrategia pedagógica	Correlación de Pearson	,780**	1		
	Sig. (bilateral)	,000			
	N	22	22		
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).					

**Interpretación:** Para la interpretación de los resultados, tanto para Pearson y Spearman hay que considerar lo siguiente: Si el coeficiente de correlación arrojado va entre 0 y 0,2, entonces la correlación es mínima; si va entre 0,2 y 0,4, es una correlación baja; si va entre 0,4 y 0,6, entonces es una correlación moderada, ya entre 0,6 y 0,8 es una correlación buena; finalmente, entre 0,8 y 1, es una correlación muy buena, según los resultados

obtenidos en la correlación de las variables sujetas a estudio se obtiene, que existe relación en las variables.

## **PROPUESTA METODOLOGICA**

### **Título**

Guía de actividades lúdicas para niños nivel Inicial como parte de su formación integral.

### **Fundamentación de la propuesta**

La propuesta que se utiliza para la intervención de las problemáticas que pueden incidir en el nivel inicial de educación, se ejecuta mediante el tipo de investigación acción, debido a que se han relacionado los posibles problemas con soluciones que se pueden utilizar para la solución de los mismos.

Esta propuesta incluye diferentes estrategias y herramientas que buscan mejorar áreas de importancia en los niños de nivel inicial, como lectura, lectoescritura, razonamiento lógico matemático, habilidades blandas y habilidades kinestésicas, sustentadas en la teoría de Vygotsky “que expresa que el aprendizaje se debe generar a partir de los conocimientos y las experiencias vivenciales que experimentan los estudiantes, sirviéndoles de base para la adquisición de nuevos conocimientos, la capacitación de los docentes repercutiera de forma positiva en la ejecución de las actividades lúdicas” (Aparicio Goyeneche, 2021).

### **Justificación de la propuesta**

Esta justificación se basa en resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos y la previa investigación en sitios científicos de estudios ya realizados a nivel nacional e internacional, donde se denota la necesidad de incluir actividades lúdicas en los procesos educativos, debido a que en muchas instituciones el juego está reservado a el área de receso, pero no es incluido en las actividades de enseñanza- aprendizaje.

### **Objetivos**

#### **Objetivo General**

Mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje para los niños de educación inicial a través del juego.

### **Objetivos específicos**


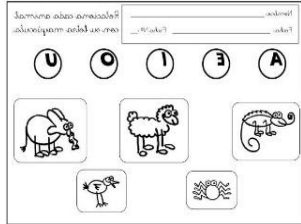
- Estructurar una guía metodológica para el desarrollo de estrategias, basados en información recogida y los instrumentos aplicados.
- Socializar las estrategias a los docentes, mediante talleres y capacitaciones.
- Aplicar técnicas para el desarrollo de actividades lúdicas en el aula.

### **Beneficiarios**


Docentes y estudiantes de Educación Inicial de la escuela Monseñor Francisco Xavier de Garaicoa de Yaguachi – Provincia del Guayas

A continuación, se proponen las siguientes estrategias:




<b>ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA LECTURA</b>			
<b>DOCENTE: Evelyn Figueroa &amp; Rosemary García</b>		<b>Curso:</b> Inicial	<b>Fecha:</b> Lunes 31 de enero 2022
<b>Objetivo de la sesión:</b> Estrategias lúdicas para iniciar en la lectura.			
<b>Destrezas:</b> Participar activamente en las actividades.		<b>Bloque curricular o Unidad Didáctica:</b> # 1 Ambientación.	<b>Sesión:</b> # 3
<b>Título de la Sesión:</b> “Juego de letras”	<b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubrimiento guiado</li> <li>• Asignación de tareas</li> </ul>	<b>Material e instalaciones:</b> Vocales en cartulina Cinta scotch	
<b>Contenido de la sesión:</b> Rondas y asignación		<b>Indicador de logro:</b> Participa activamente en las actividades.	
<b>Explicación tareas realizadas:</b>  Los alumnos se ubican en círculo y se alternan los niños con una vocal para pasar al centro.	<b>Dibujo</b>  		<b>Tiempo:</b> 30 minutos


<b>Parte Inicial:</b>		Apoyo Físico	Apoyo Verbal	Adaptación a la tarea
				Adaptación al material
Tarea 1: Identificar la vocal			X	X
<b>Parte Principal:</b>				
Tarea 2: para realizar esta actividad, el niño luego de haber identificado la vocal con la ayuda de su docente, deberá inventarse o contar una historia o cuento, de acuerdo a su creatividad, pero esta deberá empezar con la letra que le fue asignada.			x	
<b>Parte Final</b>				
Tarea 3: El siguiente niño, deberá hacer un resumen de la historia del anterior.			x	
Tarea 4: Análisis y reflexión de los resultados obtenidos			x	
<b>OBSERVACIONES:</b>				
<b>REFLEXION DE LA PRÁCTICA: ¿Qué destacarías de la sesión?</b>				
Esta sesión se realiza con el objetivo de que los niños empiecen a identificar las vocales y desarrollen sus capacidades cognitivas mediante la imaginación.				

<b>ESTRATEGIA PARA MEJORAR RAZONAMIENTO LOGICO MATEMATICO</b>		<b>Curso:</b> Inicial	<b>Fecha:</b> Lunes 31 de enero 2022
<b>DOCENTE:</b> Evelyn Figueroa & Rosemary García			
<b>Objetivo de la sesión:</b> Estrategias lúdicas para razonamiento lógico matemático en niños de educación inicial			
<b>Destrezas:</b> Conocer y reconocer los números.		<b>Bloque curricular o Unidad Didáctica:</b> # 1 Ambientación.	<b>Sesión:</b> # 3
<b>Título de la Sesión:</b> “CAJA MISTERIOSA”	<b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubrimiento guiado</li> <li>• Asignación de tareas</li> </ul>	<b>Material e instalaciones:</b> Mesa, caja misteriosa, lápiz, fichas, cinta	
<b>Contenido de la sesión:</b> Rondas y asignación		<b>Indicador de logro:</b> Participa activamente en las actividades.	
<b>Explicación tareas realizadas:</b>  Los alumnos se ubican en círculo y se alternan los niños con una vocal para pasar al centro	<b>Dibujo</b>  	<b>Tiempo:</b> 45 minutos	

<b>Parte Inicial:</b>		Apoyo Físico	Apoyo Verbal	Adaptación a la tarea	Adaptación al material
Tarea 1: Un niño sacará de la caja misteriosa un numero escrito en la ficha			X	X	X
<b>Parte Principal:</b>					
Tarea 2: luego otro niño, tendrá en su frente pegado un dibujo con objeto (eje. Lápiz).			x		
<b>Parte Final</b>					
Tarea 3: el niño que saco el número de la caja misteriosa tendrá que recopilar la cantidad de objetos necesarios para dar con el total del número que encontró en la caja.			x		
Tarea 4: Análisis y reflexión de los resultados obtenidos			x		
<b>OBSERVACIONES:</b>					
<b>REFLEXION DE LA PRÁCTICA: ¿Qué destacarías de la sesión?</b>					
Esta sesión se realiza con el objetivo de que los niños empiecen a identificar los números y vayan introduciendo las actividades de suma en sus actividades.					

<b>ESTRATEGIA PARA HABILIDADES BLANDAS</b>					
<b>DOCENTE: Evelyn Figueroa &amp; Rosemary García</b>		<b>Curso:</b> Inicial		<b>Fecha:</b> Lunes 31 de enero 2022	
<b>Objetivo de la sesión:</b> Desarrollar el auto concepto y reforzar fluidez verbal					
<b>Destrezas:</b> Formación de palabras		<b>Bloque curricular o Unidad Didáctica:</b> # 1 Ambientación.		<b>Sesión:</b> # 3	
<b>Título de la Sesión:</b> “MI SILUETA”		<b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubrimiento guiado</li> <li>• Asignación de tareas</li> </ul>		<b>Material e instalaciones:</b> Pliego de papel blanco y marcadores	
<b>Contenido de la sesión:</b> fluidez verbal y auto concepto			<b>Indicador de logro:</b> Participa activamente en las actividades.		
<b>Explicación tareas realizadas:</b>  El niño deberá acostarse sobre el pliego del papel y ser dibujado		<b>Dibujo</b> 		<b>Tiempo:</b> 20 minutos x niño	
<b>Parte Inicial:</b>			Apoyo Físico	Apoyo Verbal	Adaptación a la tarea
					Adaptación al material

Tarea 1: acostar al niño en el suelo y remarcar su silueta		X	X	X
<b>Parte Principal:</b>				
Tarea 2: explicar que esa silueta es de él y se tiene que presentar por lo que su dibujo debe incluir su nombre, cuántos años tiene, qué le gusta, que no le gusta, qué le hace feliz, qué lo pone triste, cuándo se enoja, cuál es su comida favorita, qué le gusta jugar, etc.		x		
<b>Parte Final</b>				
Tarea 3: el niño reforzará sus propias características, dibujando o pintando sus partes favoritas de sí mismo.		x		
Tarea 4: Análisis y reflexión de los resultados obtenidos		x		
<b>OBSERVACIONES:</b>				
<b>REFLEXION DE LA PRÁCTICA: ¿Qué destacarías de la sesión?</b>				
El auto concepto se va desarrollando desde los primeros años, por lo que debemos ayudar al niño a que se identifique y se conozca, además de reforzar la fluidez verbal. Entendemos por auto concepto las características o atributos empleados para definirse a sí mismo.				

<b>ESTRATEGIA PARA MEJORAR HABILIDADES KINESTESICAS</b>		<b>Curso:</b> Inicial	<b>Fecha:</b> Lunes 31 de enero 2022
<b>DOCENTE:</b> Evelyn Figueroa & Rosemary García			
<b>Objetivo de la sesión:</b> Mejorar la flexibilidad de los músculos			
<b>Destrezas:</b> Pasitos para estiras músculos y desarrollar flexibilidad		<b>Bloque curricular o Unidad Didáctica:</b> # 1 Ambientación.	<b>Sesión:</b> # 3
<b>Título de la Sesión:</b> “EJERCITARME, ME HACE FELIZ”	<b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubrimiento guiado</li> <li>• Asignación de tareas</li> </ul>	<b>Material e instalaciones:</b> Rincón de gimnasia (patio), música y ropa cómoda.	
<b>Contenido de la sesión:</b> Rondas y asignación		<b>Indicador de logro:</b> Participa activamente en las actividades.	
<b>Explicación tareas realizadas:</b>  Los alumnos se ubican en líneas o filas unos tras de otro	<b>Dibujo</b>  	<b>Tiempo:</b> 45 minutos	

<b>Parte Inicial:</b>	Apoyo Físico	Apoyo Verbal	Adaptación a la tarea	Adaptación al material
Tarea 1: Primero se cantara una canción, luego se realizara unos pequeños ejercicios de lateralidad, movimiento del cuello para abajo y arriba.	X	X	X	X
<b>Parte Principal:</b>				
Tarea 2: Luego se comenzara a repetir la frase, este es el juego del calentamiento, hay que seguir la orden del sargento Éste es el juego del calentamiento hay que seguir la orden del sargento Jinetes:	X	X		
<b>Parte Final</b>				
Tarea 3: mientras se canta se van asignando ordenes que los niños deben ir cumpliendo.	X	X		
Tarea 4: realizar diferentes movimientos con su cuerpo	X	X		
<b>OBSERVACIONES:</b>				
<b>REFLEXION DE LA PRÁCTICA: ¿Qué destacarías de la sesión?</b>				
Esta sesión se realiza con el objetivo de que los niños mejoren sus habilidades kinestésicas y sigan órdenes de manera secuencial.				



## **CONCLUSIONES**

- De acuerdo a los instrumentos aplicados, la revisión bibliográfica realizada en los diferentes sitios científicos contenidos en la web, y los resultados obtenidos en la encuesta, se puede concluir en base al primer objetivo que los docentes en la actualidad si utilizan actividades lúdicas o el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje.
- Dentro de los principales beneficios del juego como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza aprendizaje se obtiene que son de gran utilidad debido a que cuando se utiliza el juego se desarrolla la capacidad cognitiva del estudiante, además de habilidades motrices, de asociación, creatividad, los niños que aprenden mediante el juego también aprenden a respetar normas y generan autoconfianza.
- El juego surge como la necesidad de aprender y sociabilizar en los niños, la relación entre juego y aprendizaje es muy marcada, puesto que mediante el uso de estrategias lúdicas el docente puede llegar a que el niño aprenda de una manera divertida y menos complicada, incluso en niños con dificultades de aprendizaje, el uso de esta estrategia, le permitirá desarrollar y mejorar sus habilidades.

## **RECOMENDACIONES**

- Se recomienda que la institución encuestada incluya en su proyecto pedagógico, más actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en los niños de Inicial.
- Los docentes deben recibir capacitaciones frecuentes, para impartir entre si estrategias lúdicas o de juego y puedan incorporarlas en sus actividades diarias.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alcantara, M. &. (2018). 1° y 2° Juego de Piaget en la autonomía de niños de 3-5 años de la IE 147-Chuad-San Miguel. *IE 147-Chuad-San Miguel*.
- Alexandra, M. C. (2015). Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "c" y "d" de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Eguez de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua.
- Aparicio Goyeneche, M. A. (2021). El juego cognitivo: Estrategia Neuropedagógica en el aula para mejorar la atención de niños entre once y doce años . *Bachelor's thesis, PUCE-Quito*.
- Arias Gallegos, W. L. (2014). Aprendizaje por descubrimiento vs. Aprendizaje significativo: Un experimento en el curso de historia de la psicología. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 34.
- Arias, K. (2017). El juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial. *Tesis de Grado*.
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 201 - 206.
- Barrios-Gómez, N. N. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura Educación y Sociedad*, 775 - 782.
- Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 861 - 878.
- Calvas Ojeda, M. G. (2019). Fundamentos del estudio de la historia local en las ciencias sociales y su importancia para la educación ciudadana. *Conrado*, 193 - 202.
- Capote, B. C. (2020). Fundamentos de psicología para escuelas pedagógicas. *Editorial Pueblo y Educación*.

- Carranza Alcántar, M. d. (2017). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 898-922.
- Faustino Ortega, M. (2018). El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía. *Tesis* .
- Godoy Naranjo, J. V. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Alberto Astudillo Montesinos”, Cuenca–Ecuador. *Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación*.
- Gonzabay Asencio, P. N. (2020). Técnicas neuropedagógicas para el aprendizaje de la prelectura en los niños de segundo grado . *Bachelor's thesis, UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL*.
- Gottberg de Noguera, E. N. (2012). El aprendizaje visto desde la perspectiva ecléctica de Robert Gagné y el uso de las nuevas tecnologías en educación superior. *Universidades*.
- Hinostroza Aucasime, L. (2018). El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018.
- Hurtado, J. L. (2021). Un nuevo concepto de educación infantil. *Editorial Pueblo y Educación*.
- Jiménez, Y. (2018). Estrategias lúdicas para la enseñanza-aprendizaje de la matemática a nivel superior. *Transforming education for a changing world*, 170.
- Loor, J. Z. (2017). Análisis del juego como estrategia pedagógica para desarrollar el lenguaje en niños y niñas de educación inicial 2 de la parroquia "Vuelta Larga" de la Ciudad de Esmeraldas. *Tesis de Grado*.
- López, G. Q. (2019). El juego como estrategia innovadora para el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 4 - 5 años. *Repositorio Unemi* .
- Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 41 - 63.

- Moreano Talavera, M. A. (2019). ensamio lógico básico según la teoría de Jean Piaget en niños de cinco años de dos Instituciones Educativas. *Tesis* .
- Muñoz, C. &. (2014). Escala de Motivación por el juego (EMJ): Estudio del uso del Juego en contextos educativos. *Redalyc*.
- Rodríguez, J. A. (2020). Estrategia didáctica para el aprendizaje de la antropología forense en Latinoamérica. *Revista Científica de FAREM-Estelí: Medio ambiente, tecnología y desarrollo humano*, 3 - 14.
- Sornoza, P. E. (2019). Estrategia para el desarrollo de la lectoescritura en niños y niñas de 4 a 5 años, centrada en la unidad de análisis Zona de Desarrollo Próximo de LS Vygotsky. *Revista San Gregorio*, 28.
- Sosa Espinosa, A. G. (2018). El aprendizaje lúdico como estrategia didáctica: El territorio en Juego. *IN-RED 2018. IV Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red*, 1493 - 1503.
- Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. A. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una Institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 105 - 128.
- Touriñan López, J. M. (2008). Teoría de la educación: investigación disciplinar y retos epistemológicos. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*.
- Urpí, C. (2010). Teoría de la Educación. Un análisis epistemológico. *Perfiles educativos*, 164 - 168.

## ANEXOS

### Anexo 1: Encuesta dirigida a docentes



## UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

### FACULTAD DE EDUCACIÓN

#### ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA

#### MONSEÑOR FRANCISCO DE GARAICOA

**OBJETIVO:** Determinar la importancia de las actividades lúdicas educativas en el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo.

**Instrucciones:**

- Lea detenidamente cada uno de los ítems
- Marque con una **X** en el casillero que Ud. Eligió

**Cuestionario**

1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades lúdicas educativas a sus estudiantes?

Siempre  A veces  Nunca

2. ¿Realiza actividades lúdicas educativas como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Siempre  A veces  Nunca

3. ¿Cree que al realizar juegos sus estudiantes desarrollan habilidades de aprendizaje?

Siempre  A veces  Nunca

4. ¿Al ejecutar juegos el estudiante obtiene un aprendizaje significativo?

Siempre  A veces  Nunca

5. ¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano de los estudiantes?

Siempre  A veces  Nunca

6. ¿Los estudiantes aportan con su criterio lógico en el desarrollo de una clase?

Siempre  A veces  Nunca

7. ¿Piensa usted que mediante la realización de juegos lógicos el estudiante obtiene un mayor desarrollo mental?

Siempre  A veces  Nunca

**Por**  
**qué**.....  
.....  
.....

8. ¿Los estudiantes ayudan con su pensamiento crítico-reflexivo en una dinámica en equipo?

Siempre  A veces  Nunca

9. ¿El estudiante utiliza de manera creativa sus experiencias y nociones para encontrar caminos de resolución de problemas?

Siempre  A veces  Nunca

10. ¿Incluye actividades lúdicas educativas en su planificación de bloque?

Siempre  A veces  Nunca

**Anexo 2: cuestionario**

CUESTIONARIO	Siempre	Algunas veces	A veces	Nunca
1. Emplea el juego como estrategia metodológica para alcanzar los objetivos propuestos.				
2. Aplica diferentes juegos como medio para favorecer el lenguaje en los niños y niñas				
3. Emplea el juego dinámico para la mejor comprensión de los temas tratados en clase.				
4. Realiza actividades que ayudará al niño-a a desarrollar la habilidad para pensar.				
5. Recurre al juego para que el niño-a exprese sus emociones con facilidad.				
6. Ejecuta juegos que le permitan al niño-a interactuar con sus compañeros.				
7. Efectúa juegos que le permitan al niño y niña desarrollar el lenguaje para entablar conversaciones entre ellos.				
8. Emplea actividades con los diferentes juegos.				
9. Piensa que es importante desarrollar las actividades con los juegos para lograr el desarrollo verbal.				
10. Realiza actividades donde el niño y niña disfruta, y saca provecho de ello para favorecer el lenguaje.				
11. Realiza actividad de motricidad buco-facial.				
12. Ejecuta actividades de imitación entre ellos.				
13. Realiza juegos con sonidos onomatopéyicos.				

### Anexo 3: Hoja de validación

#### FICHA DE VALIDACIÓN EXPERTOS

Indicadores	Criterio	Deficiente 1-5					Regular 1-5					Buena 1-5					Muy Buena 1-5					Excelente 1-5					OBSERVACIONES
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
ASPECTO DE VALIDACION																											
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																										
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																										
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																										
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																										
5. Suficiencia	Comprende los aspectos																										



	necesarios en cantida d y calidad																					
6.Intencionalidad	Adecuada para valorar las dimensiones del tema de la investigació n																					
7.Consistencia	Basados en aspectos teóricos- científicos de la investigación																					
8.Coherencia	Tiene relación entre las variables e indicado res																					
9.Metodologia	La estrategia responde a la elaboració n de la																					

	investigación																															
--	---------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TEMA DE TESIS: ESTRATEGIAS LÚDICAS QUE INFLUYEN POSITIVAMENTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL.

**INSTRUCCIONES:** Este Instrumento, sirve para que el EXPERTO EVALUADOR evalúe la pertinencia,eficacia del Instrumento que se está validando. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

**FIRMA**

Nombre y Apellidos: LCDO: DAVID JOB  
MORALES NDI: 0923557722  
Teléfono: 098890615  
E-mail: dmoralesn@unemi.edu.ec

Firmado electrónicamente por:



**DAVID  
JOB**

**MORALE**

## CONSTANCIA DE VALIDACION

Yo **DAVID JOB MORALES NEIRA** con el NDI N° 0923557722 profesión Docente de la UNEMI Facultad de Educación Carrera de Pedagogía de la Actividad Física por medio de este presentehago constar que he revisado con fines de validación los Instrumentos los cuales se aplicaron en el proceso de investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes puedo formular las siguientes apreciaciones.

INSTRUMENTOS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad					
2. Objetividad					
3. Actualidad					
4. Organización					
5. Suficiencia					
6. Intencionalidad					
7. Consistencia					
8. Coherencia					
9. Metodología					

En señal de conformidad firmo la presente en la Ciudad de Milagro 11 de febrero del 2022.

Nombre y Apellidos: LCDO: DAVID JOB MORALES NEIRA

NDI: 0923557722

Especialidad: Docente en Educación de la Pedagogía de la Actividad Física

E-mail: dmoralesn@unemi.edu.ec

Firmado electrónicamente por:

**DAVID JOBMORALES FIRMA**



#### Anexo 4: Carta de autorización



### Carta de Autorización

Como parte del trabajo del Proyecto Integrador, se realizó un escrito para la Directora **Eugenia Cecilia Yulieth García Alcívar** de la Unidad Educativa Básica " Mons. Francisco Xavier de Garaicoa " Autorizó a las estudiantes **FIGUEROA LOZANO EVELYN & GARCIA MORAN ROSEMARY** hacer el uso del Nombre de la institución como parte del proyecto Integrador ya que es con fines educativos. Con el firme compromiso de la misma, no se realizará su uso con fines diferentes a los acordados previamente.

Responsable  
Est: Figueroa Evelyn & García Rosemary

Yo Dir: **Eugenia Cecilia Yulieth García Alcívar** Confirmando mi participación de este escrito.

Firma: 

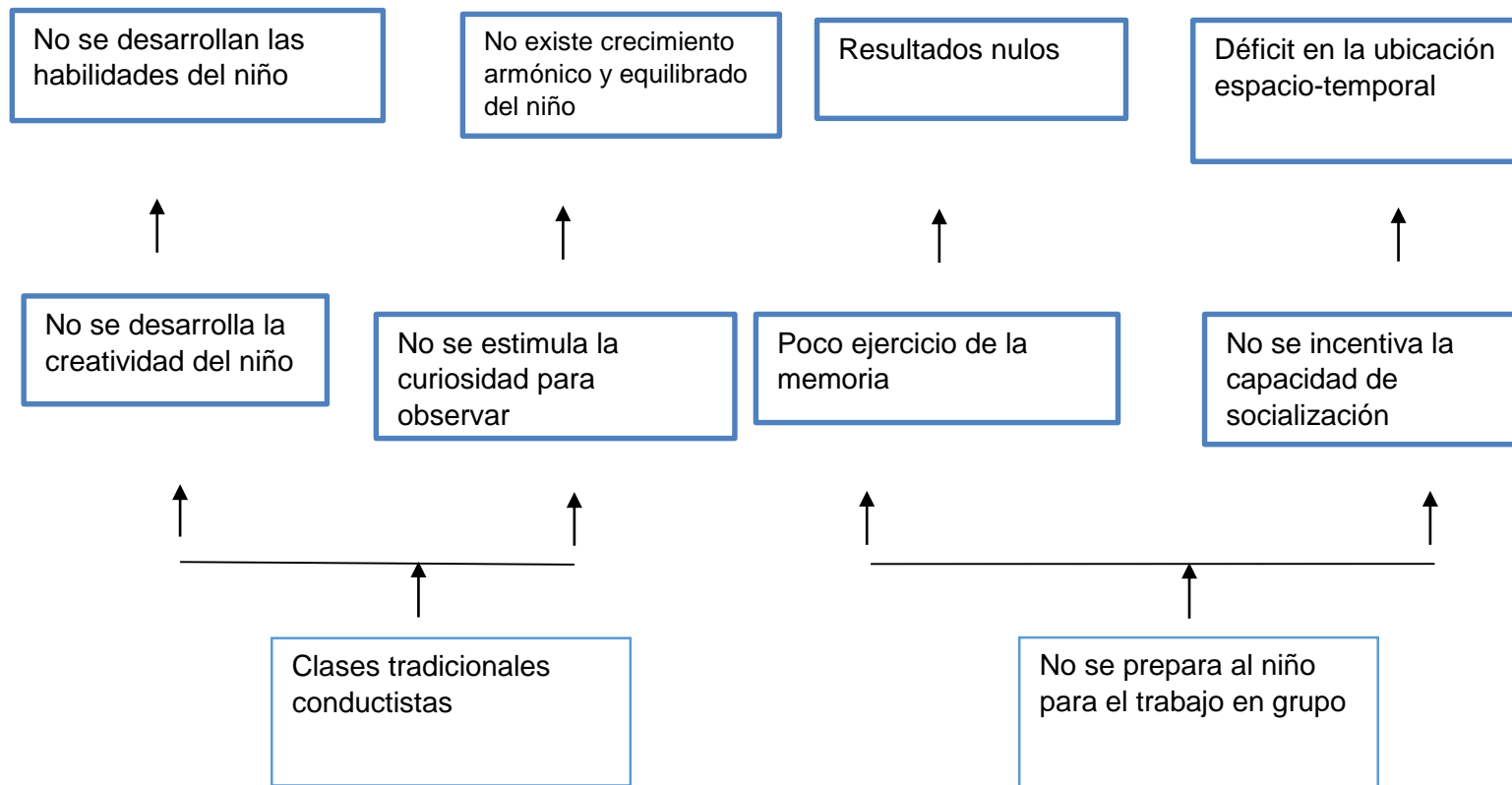


## Anexo 5: Árbol de problemas

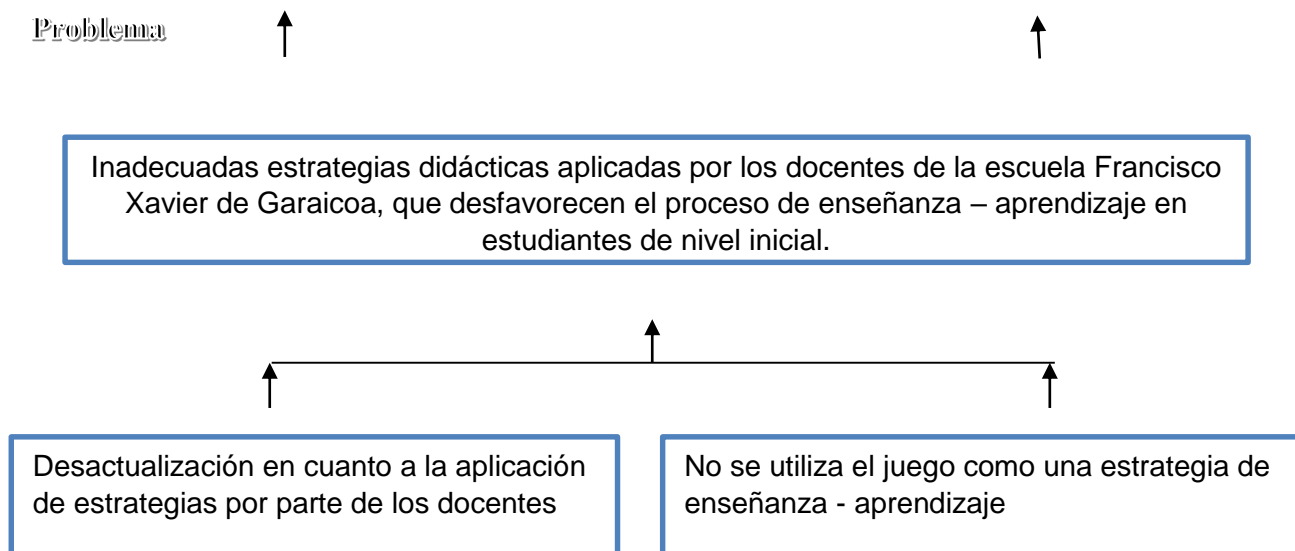
### Árbol de Problema

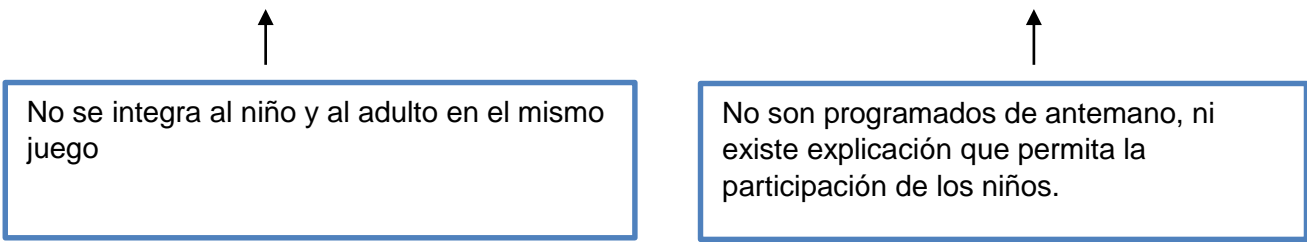
TODO ES NEGATIVO

#### Efectos



#### Problema



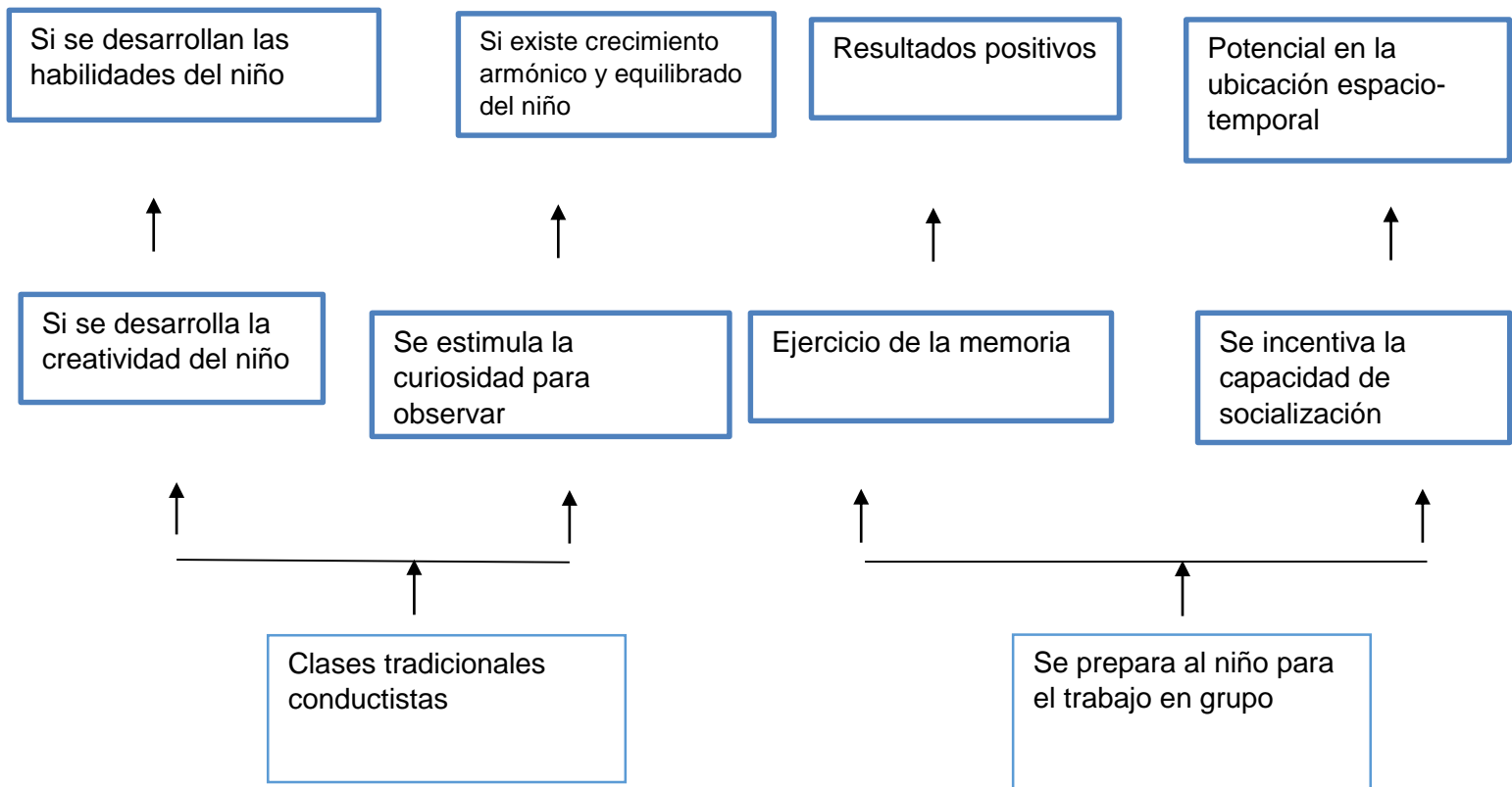


Causas

Árbol de Objetivos

TODO ES POSITIVO

Indicadores de Efectos



Objetivo:

RECONOCER estrategias didácticas adecuadas mediante la revisión bibliográfica para actualizar al docente de la escuela Francisco Xavier de Garaicoa, favoreciendo el proceso de enseñanza – aprendizaje en estudiantes de nivel inicial.

