



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION EDUCACION INICIAL

TEMA: ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO DE DESTREZAS EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

Autores:

Srta. Rosa María Brito Icaza

Srta. Rebeca Azucena Tomalá Aguilera

Tutor:

Mgtr. GLADIS DEL CONSUELO VINUEZA BURGOS

Milagro, Marzo del 2022

ECUADOR

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado en primer lugar a DIOS que me ha permitido llegar hasta este momento tan anhelado en mi vida. También quisiera extender esta dedicatoria a la persona más importante en mi vida, mi hija Jacqueline, quién es el motor de arranque que me impulsa a seguir avanzando para ser mejor persona cada día y con ello también a lograr mis metas deseadas. Así también quiero dedicar este trabajo a todas y cada una de las personas que han estado a mi lado durante todo este proceso, siendo un apoyo y guía fundamental en mi vida, y a su vez, con ello poder llegar a lo que es la culminación de mi carrera de formación profesional.

Rosa María Brito Icaza

Dedico este trabajo en primer lugar a DIOS, que me ha guiado día a día y me ha otorgado la sabiduría necesaria para poder llevar a cabo mi proceso educativo y así lograr la culminación de mi carrera profesional.

También quiero dedicar este trabajo a mis padres Luis Tomalá y Rebeca Aguilera, que han sido los pilares fundamentales para avanzar durante esta etapa de mi formación, a mis hijos Luis Omar y Jesús Lindao que han sido mi motor para no rendirme y lograr mis metas, a mi esposo Omar Lindao que ha sido mi apoyo constante durante todo este tiempo, a todos mis docentes que sin duda alguna han dejado sus enseñanzas impregnadas en mi vida.

Rebeca Azucena Tomalá Aguilera

AGRADECIMIENTO

Quiero empezar agradeciendo a DIOS por toda su bondad y amor derramado en mi vida, ya que sin duda alguna es el quien me ha permitido llegar a este gran y esperado momento, por el cual he venido

luchando agarrado de su mano día tras día. Agradecer también a mi hija Jacqueline que no me ha abandonado en ningún momento dentro del proceso que ha llevado mi carrera, ya que siempre ha estado acompañándome, para hacer mis tareas, exámenes, o exposiciones, dándome palabras de aliento e incluso, dándome consejos para poder realizar mis tareas de mejor manera y así lograr un óptimo rendimiento académico. A su vez también a mi familia que me ayudado con el cuidado de mi hija.

Así también quiero expresar mi inmenso agradecimiento a mis queridas licenciadas: Marisol Pérez, Raquel Andrade, Sonnia Quinto y Marlene Zurita, a mis queridas psicólogas: Nadia Soria, Berta Sánchez, Viviana Marmolejo, quienes siempre han estado para brindarme su apoyo incondicional, así también agradezco a todas mis amistades, tutora Msc. Consuelo Vinueza, a mi compañera de tesis y amiga Rebeca Tomalá que me ha colaboración constante en la realización de este trabajo.

Rosa María Brito Icaza

Quiero iniciar este agradecimiento mencionando a DIOS, ya que me ha permitido lograr esta meta. Así también mediante este escrito agradezco a mi familia por el apoyo incondicional y constante brindado día a día, lo cual me ha impulsado y motivado a trabajar arduamente para así forjar el camino que me llevara a obtener el título universitario que he anhelado desde hace mucho tiempo. Agradezco a los docentes que se han tomado su tiempo, paciencia y dedicación para enseñarme y brindarme sus conocimientos lo cual posteriormente será de gran beneficio para mi vida profesional y así poder brindar un servicio de calidad y calidez a la comunidad educativa donde me encuentre. También deseo agradecer a mi querida tutora Msc. Consuelo Vinueza y al Psic, Carlos Orellana quienes me han orientado para realizar de manera oportuna este trabajo, al igual que mi compañera de tesis Rosa Brito quien ha aportado constantemente en la realización de trabajo.

Rebeca Azucena Tomalá Aguilera

INDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO.....	ii
INDICE GENERAL.....	iv
INDICE DE FIGURAS.....	vi
INDICE DE TABLAS	vi
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
CAPÍTULO I.....	3
1 INTRODUCCIÓN.....	3
1.1 Planteamiento del problema.....	5
1.1.1 Formulación.....	5
1.1.2 Sistematización.....	6
1.2 Objetivos de la investigación.....	6
1.2.1 Objetivo General.....	6
1.2.2 Objetivos Específicos	6
1.3 Justificación	7
1.4 Marco Teórico	9
1.4.1 Antecedente Situacional	9
1.4.2 Antecedentes Histórico.....	10
1.4.2.1 Fundamentaciones teóricas	11
1.4.3 Antecedentes referenciales	15
1.4.4 Estrategias Lúdicas	19
1.4.4.1 Importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las destrezas en los niños	20
1.4.4.2 Beneficios de la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza	20
1.4.5 Proceso de enseñanza aprendizaje	22
1.4.5.1 El Aprendizaje en los niños	23
1.4.5.2 Los diferentes estilos de Aprendizajes.....	24
1.4.5.3 Diferentes Tipos de Aprendizajes.....	26
1.4.5.4 Diferencia en el proceso de aprendizaje (metodología antigua vs. Metodologías actuales) 26	
1.4.6 Relación con las Destrezas	27
1.4.6.1 Destrezas básicas	28
1.4.6.2 Currículo de Educación Inicial	28

1.4.6.3	Perfil de salida del Nivel Inicial según CEI.....	30
1.4.7	Marco legal	31
CAPÍTULO II		32
2	METODOLOGÍA	32
2.1	Tipo y diseño de la investigación.....	33
2.2	Métodos, Técnicas e Instrumento para recabar la información.....	35
2.2.1	Métodos de Investigación.....	35
2.2.2	Técnicas de Investigación	36
2.2.3	Instrumentos de Investigación.....	36
2.1	Población y Muestra.....	37
2.1.1	Población	37
2.1.2	Muestra	37
CAPÍTULO III.....		38
3	ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	38
3.1	Análisis de la Encuesta a docentes	38
3.2	Análisis de la Ficha de observación.....	48
CONCLUSIONES		50
RECOMENDACIONES		51
BIBLIOGRAFÍA.....		53
ANEXOS.....		57
ANEXO 1: Evidencia del permiso de la EEB – CARLOS MORENO ARIAS		57
ANEXO 2: Evidencia de la Encuesta.....		57
ANEXO 3: Evidencia de la Ficha de observación		58
ANEXO 4: Modelo de encuesta a docentes		59
ANEXO 5: Modelo de Guía de Observación		61

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Psicología Evolutiva Jean Piaget.....	19
Figura 2: Teoría del desarrollo Lev Vygotsky.....	22
Figura 3: Tipos de Aprendizajes.....	24
Figura 4: Cuadro diferencial de metodologías aplicadas.....	25
Figura 5: Ficha de observación.....	46

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población General.....	35
Tabla 2. Aplicación de las estrategias lúdicas.....	36
Tabla 3. Aprender jugando.....	37
Tabla 4. Estrategias lúdicas en el PEA.....	38
Tabla 5. Uso de juegos en clases.....	39
Tabla 6. Identificación de estilos de aprendizajes.....	40
Tabla 7. Estilos de Aprendizajes.....	41
Tabla 8. Frecuencia de uso de actividades lúdicas.....	42
Tabla 9. Desarrollo del aprendizaje significativo.....	43
Tabla 10. Desarrollo humano en niños.....	44
Tabla 11. Desarrollo de valores en niños.....	45

Tema de Investigación: Estrategias lúdicas y su incidencia en el desarrollo de destrezas en niños de 3 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Carlos Moreno Arias, del cantón Milagro, provincia del Guayas, Ecuador, 2022.

RESUMEN

Este proyecto integrador curricular se trabajó con el objetivo de determinar el nivel de relación entre las estrategias lúdicas implementadas en el salón de clases y el desarrollo de destrezas de los niños de inicial, lo cual se considera como un factor importante para elevar la calidad de la educación a nivel nacional, lo que constituye un gran cambio en la práctica pedagógica de los educadores y a su vez un adecuado desarrollo de las diferentes destrezas y por ende habilidades personales y sociales de los niños investigados, cabe resaltar que en el desarrollo de esta investigación se trabajó con una metodología de tipo mixta, es decir, cualitativa y cuantitativa, lo que ha permitido comprender la importancia que tienen los dos tipos de investigación dentro de un análisis, resaltando principalmente que la investigación cuantitativa se dedica a recoger, procesar, analizar los respectivos datos obtenidos a través de la aplicación de una técnica, sin embargo, este tipo de investigación se basa en el objetivismo ya que su estudio se refleja en la realidad observada donde se puede emitir juicios de valor e ideas por parte del investigador y por su parte, la investigación cualitativa cuenta con diferentes técnicas para obtener la información acerca de lo que las personas saben, conocen o piensan directamente a través del subjetivismo de tal manera que ese resultado le permita interpretarlo, asimismo esta investigación desarrollada refleja un tipo de investigación descriptivo, documental, explicativa y de campo, mientras que su diseño cuantitativo es No Experimental reflejado en el nivel Exploratorio y Descriptivo, de la misma forma su diseño cualitativo es Narrativo en su nivel Bibliográfico. Entre los resultados obtenidos encontramos a la escasa aplicación de las estrategias lúdicas dentro del aula lo que desemboca en la poca efectividad del aprendizaje de los niños de 3 a 5 años.

Palabras Claves: Estrategias lúdicas; Proceso de enseñanza aprendizaje; Destrezas; habilidades.

Research Topic: Playful strategies and their impact on the development of skills in children from 3 to 5 years of age at the Carlos Moreno Arias School of Basic Education, in the Milagro canton, Guayas province, Ecuador, 2022.

ABSTRACT

This curricular integrative project was worked with the objective of determining the level of relationship between the ludic strategies implemented in the classroom and the development of skills of the children of initial, which is considered as an important factor to raise the quality of education. education at the national level, which constitutes a great change in the pedagogical practice of educators and in turn an adequate development of the different skills and therefore personal and social skills of the children investigated, it should be noted that in the development of this investigation worked with a mixed-type methodology, that is, qualitative and quantitative, which has allowed us to understand the importance of the two types of research within an analysis, mainly highlighting that quantitative research is dedicated to collecting, processing, and analyzing the respective data obtained through the application of a technique, however, this type of research is It is based on objectivism since its study is reflected in the observed reality where value judgments and ideas can be issued by the researcher and, for its part, qualitative research has different techniques to obtain information about what people know, know or think directly through subjectivism in such a way that this result allows you to interpret it, likewise this developed research reflects a type of descriptive, documentary, explanatory and field research, while its quantitative design is Non-Experimental reflected at the level Exploratory and Descriptive, in the same way its qualitative design is Narrative in its Bibliographic level. Among the results obtained, we find the scarce application of playful strategies within the classroom, which leads to the ineffectiveness of learning in children from 3 to 5 years of age.

Keywords: Playful strategies; teaching-learning process; Abilities; skills.

CAPÍTULO I

1 INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación a edad temprana es fundamental para conseguir el perfeccionamiento de destrezas en niños con edades comprendidas entre 3 y 5 años, el empleo de las diferentes estrategias dentro del aula es de vital importancia debido a que la aplicación de aquellas actividades lúdicas les permite a los niños en etapa inicial poder disfrutar de su aprendizaje a medida que van creciendo.

Es importante indicar que los niños aprenden con mayor facilidad cuando están jugando, esto se da actualmente por la tecnología que invaden cada uno de los hogares, ese aprendizaje está dado sobre todo en sus etapas más tempranas de desarrollo, por ello, las estrategias lúdicas a lo largo de la historia pueden concebir grandes frutos en el campo educativo, la importancia que se le otorgue a las mismas en los diferentes establecimientos educativos a nivel nacional marcará el grado de aprendizaje de cada uno de los niños, de tal manera que, el tema ha sido puesto en consideración durante el desarrollo de esta investigación al observarse el ausentismo de dichas estrategias en la Escuela de Educación Básica Carlos Moreno Arias.

El sistema educativo que implementa el Ministerio de Educación hoy en día está lleno de actividades cruciales para el desarrollo del niño, de su aprendizaje y de su participación en su entorno, determinando que, cada una de las actividades implementadas en los currículos en todos los niveles básicos elementales y, medio y superior se deben a que es necesario cubrir las falencias con las que cuentan cada uno de los procesos de enseñanza que realizan los docentes en sus gestiones dentro y fuera del aula. Esta investigación está desarrollada con el objetivo principal de determinar la relevancia de las estrategias en el proceso de aprendizaje de niños de Inicial y la relación que tienen con el desarrollo de sus destrezas.

El presente trabajo de sustento bibliográfico analiza la relación que tienen la implementación de las estrategias lúdicas en los procesos áulicos y la manera en la que estas desarrollan destrezas en cada uno de los niños del salón, resaltando la basta utilidad que tienen este tipo de estrategias sobre los procesos cognitivos y sensoriales en los niños de educación inicial.

Esta investigación fue desarrolla en tres capítulos:

En el desarrollo del primer capítulo se detalla la problemática de la investigación, explicando las respectivas causas y consecuencias de esta, adicional se plantean los objetivos que ayudarán a dar solución a la problemática establecida, se detalla la importancia y justificación del estudio acompañado del marco teórico donde se establece los diferentes aportes científicos y estudios referenciales que dan sustento a esta investigación.

En el capítulo número 2, se desarrolla y explica la parte metodológica con la final de poner en evidencia cada uno de los enfoques y tipos de investigación proponiendo que esta sea cualitativa o cuantitativa, adicional a ella se resaltan los métodos, el diseño y las técnicas a implementar para un adecuado desarrollo de la investigación, al finalizar este capítulo encontramos a la población y la muestra seleccionada para su estudio.

En el capítulo 3 encontramos el desarrollo y explicación de los resultados de las técnicas aplicadas con la finalidad de justificar y fundamentar lo que ha sido el desarrollo de la investigación. Al final del desarrollo encontramos las conclusiones pertinentes y las recomendaciones realizadas a manera personal y por su parte la bibliografía y anexos correspondientes.

1.1 Planteamiento del problema

La enseñanza en edad temprana en la actualidad está atravesando grandes cambios, principalmente en la educación inicial, pues en esta etapa de la vida escolar los niños y niñas aprenden y adquieren conocimientos a través de movimientos, bailes, músicas, actividades divertidas que le llamen la atención y le propicien a cada uno de ellos el interactuar de manera individual y grupal, sin embargo por medio de esta investigación se busca que la Escuela de Educación Básica Carlos Moreno Arias tome en consideración lo importante que resulta que las clases sean dinámicas, prácticas y participativas.

Uno de los desatinos y causas encontradas en el desarrollo de la investigación es la inadecuada aplicación de estrategias lúdicas acordes a la edad, pese a que en la actualidad es bastante viable obtener herramientas adaptativas que vuelvan la clase más atractiva a ojos del estudiante, no obstante, no todos los docentes cuentan con conocimientos del uso o existencia de tales herramientas, si bien es cierto que los rincones de trabajo son uno de los recursos de mayor uso, estos no abarcan en su totalidad o no satisfacen a plenitud las necesidades de cada estudiante.

Las causas que podrían dar inicio a una problemática latente en las instituciones educativas del Ecuador tienen que ver con la desmotivación no sólo en los niños que a través de una pantalla en la actualidad reciben sus clases, sino también existe la desmotivación y despreocupación de los padres que no toman en serio una educación on line, sin conocer o identificar que el docente pasa por lo mismo, es necesario resaltar en esta parte de la investigación que los padres son los responsables directos del aprendizaje de cada uno de los niños debido a esta pandemia lastimosamente las clases son modo online y los niños necesitan más atención y compromiso y mucho más si es a edad temprana.

1.1.1 Formulación

¿De qué manera las estrategias lúdicas implementadas en clase inciden en el desarrollo de destrezas de los niños de inicial de la Escuela de Educación Básica Carlos Moreno Arias del cantón Milagro?

1.1.2 Sistematización

- ✚ ¿Cuál es la actual situación de las actividades lúdicas realizadas por los niños de inicial y el desarrollo de sus destrezas?
- ✚ ¿De qué manera la enseñanza tradicional memorística afecta el desarrollo de destrezas en los niños de inicial?
- ✚ ¿Qué tipo de estrategias lúdicas el docente puede implementar en el aula con los niños de inicial?

1.2 Objetivos de la investigación

1.2.1 Objetivo General

Determinar el nivel de relación entre las estrategias lúdicas implementadas en el salón de clases y el desarrollo de destrezas de los niños de inicial de la EEB Carlos Moreno Arias del cantón Milagro periodo 2021 – 2022.

1.2.2 Objetivos Específicos

- ✚ Analizar la actual situación del desarrollo de destrezas de los niños a través de la aplicación de una técnica.
- ✚ Identificar el grado de importancia que tiene las estrategias lúdicas en la gestión docente.
- ✚ Identificar las diferentes destrezas que el niño puede desarrollar dentro del salón de clases a través de la aplicación de juegos.

1.3 Justificación

El estudio investigativo es importante porque se explica de manera adecuada y oportuna, la importancia de aplicar estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje, beneficiando a los niños de inicial y a su vez desarrollen las destrezas que necesitan para el desenvolvimiento del mañana, sin duda alguna la responsabilidad del docente es estar preparado y tener actualizado los conocimientos según las nuevas reformas del currículo general, procurando no presentar algún tipo de problemas en el proceso de aprendizaje de los niños.

En las practicas preprofesionales se evidenció docentes que tienen ciertas complicaciones en difundir las clases por tener una enseñanza tradicional, por falta de conocimiento, creatividad o preparación en el ámbito de planificar con estrategias lúdicas que permitan que el niño o niña aprenda jugando o en movimiento, hay que resaltar que la importancia de este estudio también está en suplir esas necesidades presentadas por medio de la identificación de actividades divertidas con la finalidad de responder a una nueva educación inclusiva, con calidad y calidez.

Se tiene en consideración también que los niños hoy en día resultan ser más espontáneos, tienen mucha más facilidad de comunicar sus curiosidades, sentimientos y las necesidades que tienen en el momento; son más sociables y les gusta interactuar con los demás, pero ¿Qué sucede cuando no se los motiva en clases o se realizan actividades que les hacen perder el interés?

La realización de la presente investigación encuentra relevancia ante la meta latente de garantizar una educación adaptativa a las necesidades del estudiante desde el estudio de sus destrezas y falencias para ser potenciadas o corregidas según sea el caso, a través de las estrategias lúdicas se puede fomentar un ambiente de armonía y participación para el aprendizaje.

El presente trabajo busca socializar y aplicar estrategias lúdicas, acordes para infantes de educación inicial, seleccionando entre su diversidad las de mayor efecto en los estudiantes, siendo estas las de desarrollo cognitivo, emocional y social, para interactuar con su entorno de manera productiva y absorber al máximo posible los nuevos conocimientos planteados.

Con la finalidad de coadyuvar al desarrollo de destrezas en los niños de inicial se tomarán en cuenta las diferentes teorías existentes con el fin de que la gestión del docente en clases considera la aplicación de estrategias lúdicas y, teniendo en cuenta el criterio de las autoras Banegas y Cordero (2015) donde menciona y analiza que, “La lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación preescolar como son: la integralidad, participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual”. (pág. 25)

1.4 Marco Teórico

1.4.1 Antecedente Situacional

Esta investigación se realizará en la Escuela de Educación Básica Carlos Moreno Arias, que pertenece al distrito de Educación 09D17 del cantón Milagro, provincia del Guayas.

Esta institución educativa cuenta con 2 directivos, 2 personal de apoyo, 2 psicólogas de apoyo psicoemocional (DECE) y 41 docentes, además, cuenta con alrededor de 1476 estudiantes en todos sus niveles:

- Subnivel Inicial I 3 paralelos
- Subnivel Inicial II 4 paralelos
- Primer Año de EGB 4 paralelos
- Segundo Año de EGB 5 paralelos
- Tercer Año de EGB 5 paralelos
- Cuarto Año de EGB 5 paralelos
- Quinto Año de EGB 5 paralelos
- Sexto Año de EGB 5 paralelos
- Séptimo Año de EGB 5 paralelos

Nuestro trabajo investigativo tratará de enfocarse en el análisis descriptivo de las siguientes variables:

Variable Dependiente: **Desarrollo de destrezas**

Variable Independiente: **Estrategias Lúdicas**

1.4.2 Antecedentes Histórico

El desarrollo del marco teórico toma en consideración el oportuno criterio de quien ha aportado significativamente a la institución investigada el Psicólogo Carlos Orellana Guin, donde cree y considera que:

“en el proceso de enseñanza hacia los niños en edades tempranas, es muy importante que el docente trabaje estratégicamente con actividades que despierten el entusiasmo y motivación en ellos; dado que, nada enciende más la mente de un niño como jugar” (Carlos Orellana, 2020).

Analizando el criterio y comentario del psicólogo, se considera que el aprendizaje lúdico se entiende que la mejor de aprender el niño a edad temprana e incluso en los diferentes niveles de donde parte el aprendizaje es a través del juego, lo dicen los teóricos a través de los años, lo dicen los libros en investigaciones pasadas y recientes y por supuesto, lo dicen los expertos en la temática. A través del juego se puede aprender muchas cosas en edad temprana, sin embargo, el aprendizaje del niño no solo se da de esa manera, sino a través de la música y sus respectivos movimientos.

La lúdica en desarrollo del conocimiento de los niños es importante porque le permite aprender a través del contacto físico o no con los demás compañeros, mientras el niño se desenvuelva y participe de tal manera que vea a otros hacer lo mismo desarrolla aprendizajes nuevos y destrezas que le permitirán interactuar mejor con los demás. De esta forma, el aprendizaje del niño se da a través de la aplicación de las diferentes estrategias que el docente debe implementar de acuerdo con la edad y hay que tener en cuenta que no todas las estrategias lúdicas sirven para las mismas edades.

Por último, hay que considerar que el juego es algo muy serio, y es de tal manera que el juego es algo indispensable en el desarrollo no solo de destrezas ni habilidades sino de su aprendizaje en sí, a través del juego como la actividad principal a edad temprana, los niños pueden desarrollarse completamente a nivel interpersonal y a futuro como un gran profesional, a través del juego los niños aprenden, descubren, sienten, participan, creen, y

descubren el mundo que ellos viven, por ello, el juego es muy importante en la educación temprana.

1.4.2.1 Fundamentaciones teóricas

Fundamentación Filosófica: el sistema educativo actual está íntimamente relacionado al uso oportuno de las TIC en su aprendizaje virtual actualmente, estas TIC permitirán brindar información y comunicarán de manera efectiva los propósitos, objetivos y estrategias para mejorar el aprendizaje de cada niño, este trabajo investigativo se ubica dentro de un contexto social, pues en ella se orienta un paradigma crítico y propositivo con características ontológicas, epistemológicas, axiológicas y metodológicas con la finalidad de conducir hacia una nueva y dinámica educación para la vida, recordando que, el ser humano es un ente biopsicosocial cuyo desarrollo cognitivo se produce por el intercambio de información y la integración a grupos permanentemente.

Fundamentación Sociológica: esta investigación tiene su importancia a nivel social, debido que su aporte es muy significativo dado que permitirá un mejor desempeño del docente y estudiantes en los diferentes procesos áulicos que se tiene en la actualidad; hay que tener en cuenta que esta investigación permitirá descubrir o identificar el nivel de efectividad que ha tenido o tiene aún las actividades lúdicas en lo cual se podrían proponer estrategias de mejoramiento que facilite la interacción entre docente y estudiantes a través de las plataformas digitales accesibles para brindar el proceso de enseñanza a los niños.

Fundamentación Psicopedagógica: esta investigación mantiene el propósito de mantenerse dentro del campo psicológico abarcando teorías que explican el proceso del verdadero aprendizaje como es las teorías de Piaget, Vygotsky, entre otros, con la finalidad de descubrir e identificar la formación compleja que tienen los seres humanos dentro de las instituciones educativas y la escuela de la vida, logrando diferenciar aspectos importantes para convertir al individuo en mejores seres humanos.

Diferentes autores consideran que el juego es la actividad principal en el desarrollo de destrezas y aprendizaje en sí de los niños, por ejemplo, Piaget, que, a través de su teoría ha explicado sustancialmente la participación de los niños a través del juego, Vygotsky, que en

su teoría ha sustentado que el juego le permite al niño obtener mejores resultados de aprendizaje y por último, Ausubel quien ha garantizado que la lúdica es la manera más concreta de hacer desarrollar habilidades sociales en los educandos.

Por esto, muchos docentes de nivel preescolar han sentido la necesidad de validar en sus clases este tipo de estrategias, haciendo del juego educativo una práctica diaria, y es que el juego puede ser incluido en todas las actividades de este currículo, más no en todas está implícito, pues en las distintas investigaciones bibliográficas se ha podido observar tal preocupación.

Los aportes de los diferentes autores consideraron junto al aporte significativo que el “Ministerio de Educación da sobre las bases teóricas del currículo nacional para educación inicial, según citó la importancia del entorno en que se desenvuelven los niños desde los primeros momentos de su vida, como factores trascendentales en su desarrollo ” (pág. 13)

Teoría Piagetiana

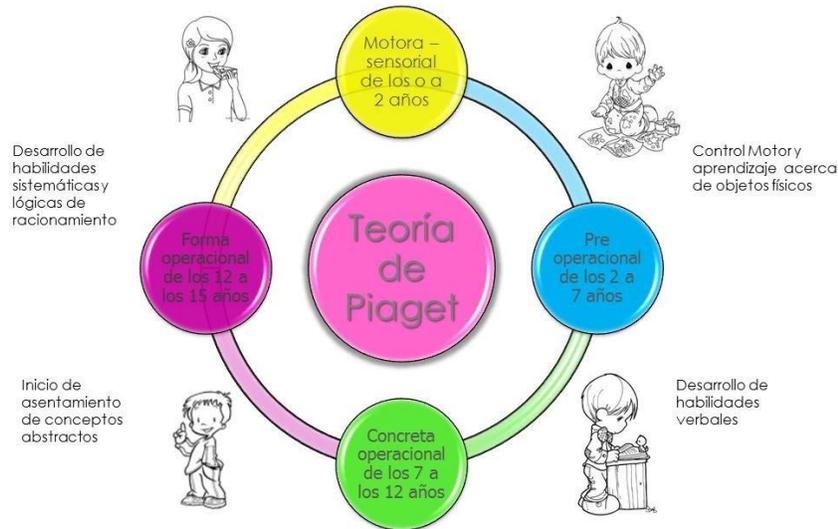
Este autor sostenía, que mediante el ejercicio lúdico el niño va aprendiendo sin siquiera darse cuenta de que lo esté haciendo, pues según Jean Piaget “el juego forma parte de la inteligencia del niño, representando la asimilación reproductiva o funcional de la realidad” constituyendo estas, una planificación coherente con antelación, el aseguraba que los conocimientos eran construidos por el infante mediante estructuras cognitivas y a través de su interacción con el propio entorno.

En la teoría Piagetiana el juego lúdico forma parte de la inteligencia total del infante, pues este se centraba de manera prioritaria en la cognición, restándole importancia al desarrollo emocional o social, por considerarlo de segundo plano, desde una lógica adaptable a cada postura del intelecto, este bajo su teoría divide el desarrollo en etapas, y cada una analizaba la evolución o discontinuidad de los niños desde sus propios escenarios, tomando en consideración que estas van de la mano en la sucesión unas con otras.

Entonces, este psicólogo experimental, habló de cuatro etapas importantes, “la primera, a la cual denominó etapa sensomotriz, comprendiéndose desde el nacimiento hasta los dos años de vida, la segunda etapa era la nombrada pre operativa y se

extendía de los dos a los seis años, en cuanto a la tercera, etapa concreta, contemplada entre los seis y once respectivamente, y, por último, tenemos la etapa del pensamiento formal, cuyo rango de desarrollo es desde los doce en más” (Blanco, 2016).

Figura 1 – Psicología Evolutiva Jean Piaget



Extraída de: <https://sites.google.com/site/psicologiaevolutiva2azy/unidad-01>

Por su relación en cuanto a nuestra temática de estudio, nos centraremos en el detalle de sólo las dos primeras etapas mencionadas, siendo esta la sensomotriz y la preoperativa, periodos decisivos para la aprehensión de destrezas que serán determinantes en el proceso preescolar de los niños.

Etapa Sensomotriz (0 a 2 años): En esta etapa el infante desarrolla variadas y sustanciales capacidades necesarias para su próximo proceso evolutivo dentro y fuera del entorno escolar; intentará comprender su entorno y reconocerse en él mediante la exploración, su sentido de curiosidad y pertenencia se agudizará cada vez más, no obstante, su nivel de entendimiento y lógica es limitado.

Etapa pre operativa (2 a 6 años): Esta es la segunda, en la teoría Piagetiana, y el autor describe que para esta edad el niño ya será capaz de representar el entorno a su manera, es decir, interpreta e incrementa su lenguaje, observa y analiza imágenes, además sienten gran atracción por los juegos simbólicos, no obstante, Piaget hacía hincapié en que aún hasta entonces su lógica no es concreta, puesto que, siguen en vías de desarrollo intelectual, he aquí la importancia de una correcta estimulación y designación de estrategias lúdicas (Vergara, 2017).

Cabe demarcar, que otras de las características expuestas durante la etapa preoperacional son el egocentrismo, la tendencia a lo artificial, el gusto por el juego de roles, entre otras, además Piaget enfocó que el pensamiento del niño en esta fase es limitado, lo cual no le permite mirar más allá de su propio punto de vista, lo que les dificulta un poco más la inclusión, labor a la que debe dedicarse el maestro con mayor énfasis para lograr los objetivos de evolución personal.

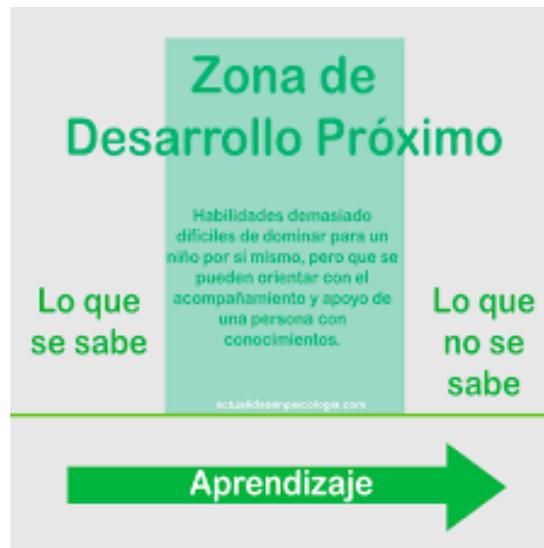
Teoría Vygotskiana

El autor Tripero (2017), en su artículo mencionó el aporte que Vigotsky ofrecía, donde resaltaba que “el juego lúdico es un instrumento impulsor del desarrollo mental del niño centrarse en los nuevos aprendizajes y dedicarles total atención a los mismos, para aprender sin dificultades y de manera placentera, es posible mediante las estrategias adecuadas, tal como lo plantea este autor en su análisis” (Tripero, 2017).

Vygotsky planteaba que a través de estrategias lúdicas los niños llegan a cooperar entre sí, lo cual es positivo porque adquieren roles que les otorgan a medida que interactúan, destrezas sociales y emocionales a ser empleadas en sus rutinas y posterior madurez racional, para este autor la mejor estrategia era la del juego simbólico, donde el niño mediante su imaginación reemplaza objetos y va generando ideas que activan a su vez la cognición.

Su teoría es denominada constructivista, puesto que, a través de estrategias lúdicas, como juegos, el niño es capaz de construir sus propios aprendizajes y dejar la puerta abierta a lo que Vygotsky llamó “zona de desarrollo próximo” haciendo referencia a la antesala entre un conocimiento ya establecido y uno próximo.

Figura 2 – Teoría del desarrollo Lev Vygotsky



Extraído de: <https://www.actualidadenpsicologia.com/que-es/zona-desarrollo-proximo/>

“La distancia entre el nivel de desarrollo real determinado por la resolución independiente de problemas y el nivel de desarrollo potencial determinado mediante la resolución de problemas bajo la guía de adultos o en colaboración con otros más capaces.” (Blanco, 2016).

1.4.3 Antecedentes referenciales

En el desarrollo de esta parte de la investigación se toma en cuenta varios criterios de autores que han realizado trabajos similares a este estudio.

✚ Según autoras en la investigación “*Las actividades lúdicas como estrategias Metodológicas en la educación inicial*” en su tesis de grado de la Universidad Estatal de Milagro, 2018, consideran que:

“la existencia de ambientes adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza contribuye a ejercer y desarrollar a través del juego libre, las competencias y procesos cognitivos, motores, sociales y afectivos de los estudiantes lo que les permitirá relacionarse con mayor facilidad con las personas que se encuentran en su entorno” (Gonzalez M. & Rodríguez M, 2018, pág. 39)

La importancia de hacer del salón de clases un espacio agradable que permita que los niños desarrollen las destrezas, es necesaria en el proceso enseñanza aprendizaje, dado que admite que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural.

En la actualidad existen instituciones que no le prestan interés a potenciar las habilidades en los niños, en este contexto, la lúdica se puede considerar como una de las herramientas fundamentales para la educación inicial, sin embargo, no todos los docentes recurren a la práctica de esta, generando problema de desinterés o desatención, considerando la edad de los educandos, a una etapa de fácil distracción si no se sabe canalizar.

Así lo exponen las autoras (Arias & Morán, 2019) quienes expresan:

“Es por esto por lo que, en el proceso de la educación inicial, se pueden observar dificultades en el área viso motriz, psicomotriz, en los movimientos de disociación muscular, además de una falta de ubicación espacial, por lo tanto, es importante aplicar estrategias lúdicas por parte de docentes en los procesos áulicos” (pág. 5)

Por lo general, en este rango de edad la coordinación de los infantes mejora en gran medida, cada nuevo logro adquirido es atribuido a los estímulos que se esté recibiendo, lo cual sustenta la tesis de la importancia de aplicar estimulaciones a través de la lúdica como lo han asentado investigadores especialistas en la materia desde tiempos remotos.

✚ Según Cristina Mayolema Casa, en su tesis de grado considera como síntesis de su trabajo investigativo lo siguiente:

“La deficiente aplicación de actividades lúdicas educativas en el aula es ocasionada debido a que los profesores no siempre tienen el tiempo adecuado para usar juegos, volviendo a las clases monótonas y tediosas, donde los docentes no organizan iniciativas para hacer que los estudiantes asimilen mejor los contenidos y estimule al desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo de sus estudiantes, provocando que los niños sean apáticos al aprendizaje” (Moyolema, 2015, pág. 23)

Este apartado deja en consideración que una de las causas principales de los problemas presentados en la consecución de efectivas destrezas en cada uno de los niños a edad temprana son las planificaciones de los docentes en la cual no se involucra tal vez las debidas estrategias lúdicas que el niño necesita en su proceso cognitivo.

Los docentes pueden presentar diferentes actitudes que en cierto modo podrían ser consideradas como conformista, esta influye en la manera que los niños estarían “resignados a quedarse con conocimientos tradicionalistas adquiridos por ellos y no se preocupan en buscar nuevos recursos didácticos, como lo son las estrategias lúdicas que conlleven a mejorar el aprendizaje en los niños” (Moyolema, 2015, pág. 23)

✚ Según las autoras Liliana Calderón, Sandra Marín & Nadieshda Vargas; integrantes de la Universidad De Tolima, en su tesis de grado *“La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué”* 2014. Mencionan como aporte personal lo siguiente:

“se logra evidenciar que los niños reflejan actitudes desinteresadas en el proceso de aprendizaje, generando con esto, comportamientos tales como: pereza, timidez, inseguridad, desmotivación y baja autoestima, que influyen en su desempeño académico y adaptación escolar. Estos factores son generados, en gran parte, por las rutinas de enseñanza carentes de didácticas adecuadas a las necesidades e intereses de los niños y la desmotivación que tienen los padres o representantes de los niños” (Calderón & Vargas, 2014, pág. 15)

Bajo esta perceptiva, se considera que, en los estudios realizados a nivel mundial, el problema principal que los niños tienen en el proceso enseñanza aprendizaje se llama motivación, falta de creatividad en el proceso aprendizaje y también a esto se relaciona la escasa creatividad de los docentes que hoy en día afecta directamente el desarrollo de destrezas en los mismos.

La motivación por parte de los padres, la disposición y aplicación de recursos lúdicos y la validez de habilidades por parte de los docentes, entre otras causas son las que se pretenden despejar para dar solución a esta problemática de manera científica.

“Las habilidades de un niño de 4 años pueden variar en reacción a los factores que convergen en su educación, lo básico pasa a un segundo plano y se intensifica su curiosidad por aprender cosas nuevas y perfeccionar las ya establecidas, su vocabulario y niveles de entendimiento se amplían, en lo social empiezan también a evidenciarse cambios significativos en torno a su autonomía y personalidad” (Morin, 2020)

“Por su parte, los padres de familia son fundamentales e indispensables en la vida de sus hijos y son los más indicados para contribuir de manera eficaz en la educación de estos” (Calderón & Vargas, 2014)

El autor Blacio (2019), consideró que “más allá de los recursos didácticos empleados en los procesos áulicos, se debe hacer énfasis en que los padres desempeñan un rol activo y primordial para dicho desarrollo, por lo tanto es prudente que el representante esté pendiente de los avances de sus hijos en las distintas modalidades, pues un bajo nivel de interés por parte de los progenitores desencadenará en fracasos por parte de los representados” (Blacio, 2019).

De esta manera, se ha considerado en el desarrollo de esta investigación que la primera infancia es la etapa de aprendizaje más necesaria e importante en el desarrollo de destrezas y habilidades de los niños, sin embargo, varios autores a pesar de estar de acuerdo aportan significativamente en que el aprendizaje y las actividades lúdicas utilizadas dependerá de los diferentes estilos de aprendizaje que tengan los niños.

Por su parte los autores Loor y Parrales (2017), consideraron que “con la implementación de las técnicas lúdicas se fortalecerá al desarrollo del pensamiento creativo entendiéndose que, de organizar un mejor método de enseñanza ligado a la lúdica como estrategia, resultará la potencialización de destrezas” (pág. 33).

1.4.4 Estrategias Lúdicas

Según la autora Domínguez (2015), ha considerado en su aporte científico que:

“El juego constituye un verdadero ejercicio de preparación para la vida y es importante, porque enseña alegría cuando se practica y para quienes lo practican; porque arranca de la pasividad y coloca al individuo en situación de compartir con otros, brindando un buen clima de encuentro, una actitud distendida; asimismo, revela torpezas de una manera en que no duele descubrirlas, cambia los roles fijos en un grupo y es un constante mensaje de vitalidad, que se graba en quienes lo realizan.” (Domínguez, 2015, pág. 9).

De la misma forma el autor Monsalve consideró que:

“Es importante abordar las estrategias de aprendizaje como la lúdica, ya que estas estrategias requieren un nuevo planteamiento en el aula de clase y en la acción del docente dirigida a todos los estudiantes, las cuales se contemplen todos los niveles de avance en el aprendizaje, procurando un modo de trabajo eficaz; para afrontar esta problemática y minimizar el impacto de la desmotivación, utilizando la lúdica como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo y autónomo” (Monsalve, 2016, pág. 9).

“La implementación de estrategias pedagógicas, estimula la creatividad y genera motivación en los estudiantes a partir de sus intereses y expectativas” (Monsalve, 2016)

1.4.4.1 Importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las destrezas en los niños

“En efecto, las actividades lúdicas han sido el motor y unas de las modalidades más efectivas de aprendizaje desde la aparición del hombre en el mundo” (pág. 5)

“Para la pedagogía, el juego es una de las más ricas estrategias de simulación, mientras que en el ámbito empresarial y a partir de la aparición de la teoría de la inteligencia emocional, las actividades lúdicas han comenzado a utilizarse con el fin de trabajar los aspectos emocionales de las personas dentro de las organizaciones” (pág. 5).

“El juego es una manera de aprendizaje de vida. Los niños/as juegan a simular los roles de mayores, mientras que los mayores juegan para ensayar sus actitudes sin riesgo real. Así los juegos hacen cambiar de rol por unos instantes y ponen a prueba los conocimientos y destrezas de los jugadores”. (A. A., 2012)

“En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social” (pág. 6)

1.4.4.2 Beneficios de la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza

La autora Cepeda consideró que “El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico”; “la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos” (Cepeda, 2017). Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa

el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje” (pág. 19).

“Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección” (pág. 20).

“Los juegos pueden ser oportunidades para introducirse en el maravilloso mundo del saber. En el contexto de clase, sucede con frecuencia que algunos estudiantes presentan dificultades de interacción durante su aprendizaje, que se evidencian en los procesos de atención, concentración y comportamiento durante las actividades” (pág. 21)

“Con el uso de los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible mejorar sustancialmente estos procesos” (pág. 21).

Los beneficios que determina la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje podrían ser considerados los siguientes:

- Resulta ser trascendental en el aprendizaje de los niños a nivel cognitivo y psicoemocional.
- El juego es totalmente simbólico en el proceso de aprendizaje.
- Son herramientas que se utiliza en la acción educativa.
- Las estrategias lúdicas permiten adquirir nuevos y mejores aprendizajes en ambientes agradables.
- Se desarrolla la imaginación y nuevos conocimientos.
- Se realiza mayor cercanía entre la relación docente y alumno.

1.4.5 Proceso de enseñanza aprendizaje

En cada uno de los procesos de enseñanza realizado por los docentes de las instituciones educativas debe tomarse en cuenta que este proceso de enseñanza se desarrolla bajo las teorías siguientes: “la conductista, la cognoscitiva hasta llegar a la constructivista, la conductista en el proceso enseñanza aprendizaje ha sido caracterizada por la fijación de conocimientos y destrezas a través de conductas observables” (pág. 101) es allí “donde el estudiante tiene un rol pasivo, los programas son lineales con actividades de repetición y memorización y práctica mecánica de patrones estructurales según Richards y Rodgers, 1986. Dentro de esta teoría se ubican el método audio-lingual y audiovisual” (pág. 101)

Es importante resaltar que en la aplicación de la teoría cognoscitiva se desarrolla la formación integral del niño y es allí donde se utilizan reglas gramaticales las cuales benefician en el desarrollo del lenguaje de este. Por su parte, el uso de la teoría constructivista es la más adecuada y utilizada en la actualidad, pues a partir de los conocimientos ya desarrollado en los niños y en la creación de nuevos conocimientos, así como las destrezas y demás habilidades que necesitará para el futuro.

Entre las principales características que esta teoría ofrece podemos considerar a las siguientes: “el lenguaje es el instrumento mediador en la construcción de estructuras cognoscitivas, el estudiante es un procesador activo del aprendizaje. Se privilegia la razón constructora de éste como factor de su desarrollo, el conocimiento no es una copia fiel de la realidad, sino la construcción interior de cada individuo. Por ello, toda percepción es el resultado de una interpretación. El pensamiento se forma como resultado de la interacción sujeto-mundo” (Alviarez, 2005).

De la misma forma se podría conseguir que “los nuevos conceptos se generan de los esquemas y aprendizajes anteriores, el aprendizaje es un proceso activo: los estudiantes construyen nuevas ideas sobre la base de su conocimiento actual y pasado, la enseñanza parte de la estructura mental del alumno, reconociendo sus ideas y prejuicios sobre el tema, su nivel de pensamiento lógico y sus habilidades específicas, se enfatiza en la enseñanza por procesos: no se toma como base el producto del aprendizaje medido por conductas terminales, sino los procesos para la construcción de nuevas ideas y conceptos y el diseño

curricular, por centrarse en los procesos, es permeable, abierto, flexible y cambiante según el dinamismo del curso, el saber y el contexto histórico-cultural en el cual se desenvuelve” (Alvarez, 2005)

Según el autor Ricoy (2016), considero “en su revista de investigación educativa, considera que lo más importante del proceso de enseñanza y aprendizaje es verificar en primer lugar las dinámicas a utilizar, por lo tanto las enseñanzas por parte de los docentes deben ser dinámicas, proactivas, motivadoras y que sobre todo esté encaminado a ayudar a las estudiantes en investigación, de tal manera que la metodología a utilizar se oriente el desarrollo de las habilidades y capacidades intelectuales de cada estudiante” (pág. 29).

1.4.5.1 El Aprendizaje en los niños

“Se entiende por aprendizaje al proceso a través del cual el ser humano adquiere o modifica sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas, como fruto de la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción” (pág. 11)

“Dicho en otras palabras, el aprendizaje es el proceso de formar experiencia y adaptarla para futuras ocasiones: aprender” (Raffino, 2020)

“El aprendizaje humano se vincula con el desarrollo personal y se produce de la mejor manera cuando el sujeto se encuentra motivado, es decir, cuando tiene ganas de aprender y se esfuerza en hacerlo. Para ello emplea su memoria, su capacidad de atención, su razonamiento lógico o abstracto y diversas herramientas mentales que la psicología estudia por separado.” (Raffino, 2020).

1.4.5.2 Los diferentes estilos de Aprendizajes

Los docentes y los estudiantes mantienen una relación con la comunicación asertiva, la cual garantiza que se utilicen conocimientos para una adecuada gestión docente.

El autor Vargas (2014) menciona que “son cuatro estilos de aprendizaje: Activo, Reflexivo, Teórico y Pragmático que corresponden a la forma como el sujeto se relaciona con la información, es decir, si lo hace de manera directa y concreta es de estilo activo; si lo hace de manera abstracta, es teórico; si la información se transforma en conocimiento cuando se piensa y se reflexiona, se trata de un aprendizaje de tipo reflexivo, y cuando se requiere experimentar con la información en forma activa, entonces se tiene un estilo de aprendizaje pragmático” (Vargas, 2014)

De la misma forma se pone en consideración el Modelo VAK, “donde se manifiesta que este modelo o estilo de aprendizaje es también conocido por la sigla VAK porque se basa en el sistema utilizado para representar la información recibida, que puede ser: visual, auditivo y kinestésico” (Vargas, 2014, pág. 159)

Por tanto, “los estudiantes visuales son aquellos que necesitan ver la información que van a aprender, para facilitar el aprendizaje de conceptos abstractos; además, les gusta planear sus actividades con anterioridad” (pág. 159).

“los estudiantes auditivos aprenden más fácilmente cuando se les presenta de manera oral y ordenada la información; poseen habilidades no sólo para explicar a otros la información que escuchan, sino también para explicársela a sí mismos, en cambio el estudiante kinestésico prefiere experimentar y poner en práctica el aprendizaje por medio de sensaciones y movimientos” (Vargas, 2014, pág. 160)

En consecuencia, este nuevo modelo justifica que “donde se considera que: el modelo de Kolb, es un modelo que hoy por hoy se está utilizando en el proceso enseñanza aprendizaje y que es el más conocido y aplicado actualmente, este modelo se caracteriza a nivel experiencial donde: en primer lugar, las experiencias inmediatas y concretas las cuales sirven de base para la observación, a continuación, el individuo reflexiona sobre estas observaciones y comienza a construir una teoría general de lo que puede significar esta información, en el

siguiente ciclo, el aprendiz forma conceptos abstractos y generalizaciones basadas en sus hipótesis y por último, el estudiante prueba las implicaciones de sus conceptos en situaciones nuevas” (Vergara, 2015, pág. 15)

“Hay que tomar en cuenta también al Aprendizaje colaborativo, este aprendizaje se basa en la potencialización de la inteligencia emocional del estudiante para su propio desarrollo educativo y personal. Busca desarrollar el valor de las relaciones interpersonales, por medio de la socialización, integración y la diversidad de valores o elementos eficaces para la educación de los estudiantes” (Regader, 2018, pág. 31)

El autor Regader (2018) consideró que las personas tienen la oportunidad de desarrollar diferentes tipos de inteligencias y pueden llegar a predominar más de una, sin embargo, esto se ve optimizado con las diferentes estrategias utilizadas por los docentes, en la actualidad muy pocos docentes toman en consideración que existen muchas inteligencias y muy pocos trabajan para desarrollarlo, el desarrollo de estas inteligencias debe ser practicado y desarrollado en casa también.

1.4.5.3 Diferentes Tipos de Aprendizajes

TIPOS DE APRENDIZAJES SEGÚN RAFFINO (2020)	
Aprendizaje receptivo	es aquel aprendizaje donde el estudiante está enfocado principalmente a atender y comprender la información que recibe.
Aprendizaje por descubrimiento	es todo lo anterior, trata del estudiante que aprende en base a la búsqueda de la información
Aprendizaje repetitivo	este aprendizaje se basa en las repeticiones de las informaciones recibidas, con la finalidad de mejorar su aprendizaje.
Aprendizaje significativo	este aprendizaje se trata de la mezcla entre los conocimientos previos y la información recibida con la cual tiene un nuevo aprendizaje.
Aprendizaje observacional	este aprendizaje contrario a los anteriores se basa en la manera que adquiere la información observando.
Aprendizaje por ensayo y error	este aprendizaje trata de aprender en base a experiencias no tan positivas, practicando una y otra vez los diferentes aprendizajes.

Fuente: Elaboración de las autoras (Raffino, 2020)

1.4.5.4 Diferencia en el proceso de aprendizaje (metodología antigua vs. Metodologías actuales)

En esta parte de la investigación se pretende tener en cuenta que para realizar un adecuado proceso de enseñanza y que este sea óptimo en su respectivo proceso de aprendizaje el cual determinarán las destrezas obtenidas se debe en primer lugar identificar aquellas características del aprendizaje tradicional, es decir, la metodología que se utiliza desde tiempos pasados, sin embargo, en la actualidad se proponen muchas estrategias que permitirán que el docente tome en consideración para desarrollar efectivamente las diferentes destrezas en los niños dentro del salón, es decir, la metodología actual.

Figura 4: Cuadro diferencial

CUADRO DE DIFERENCIAS	
METODOLOGÍA ANTIGUA	METODOLOGÍA ACTUAL
<ul style="list-style-type: none">• Aprendizaje memorístico• Desinterés en el alumno• Deserción estudiantil• Bajo rendimiento académico• Dificultades de comprensión lectora• Déficit de razonamiento verbal• Bajo desarrollo cognitivo• Escasa capacitación en los docentes• Falta de participación de padres	<ul style="list-style-type: none">• Innovación• Uso de las TIC• Utilización de dinámicas• Motivación en docentes y alumnos• Alto rendimiento académico• Modelamiento de la conducta• Estimulación de actividades cognitivas• Fortalecimiento del vocabulario• Participación de los padres de familia

Fuente: Elaboración propia

Recuperado de la Tesis de Mayra Cujilema & Roxana Mancilla

1.4.6 Relación con las Destrezas

La educación a edad temprana (Inicial) genera en los niños aprendizaje de alta calidad, esta ayuda a que los niños se preparen para un mejor futuro y tener el éxito deseado por parte de los padres al cumplir eficientemente su rol junto al docente. Es necesario resaltar que una educación efectiva le permitirá desarrollar destrezas en los niños, destrezas tales como el poder conversar, socializar con los docentes y con sus compañeros, participar en las diferentes actividades, un aprendizaje en ellos generaría sin duda alguna la motricidad fina y gruesa, poner en prácticas las diferentes habilidades aprendidas en clases.

1.4.6.1 Destrezas básicas

El autor Manzano (2015), explica sobre las destrezas en los niños y considera que: “Las destrezas constituyen acumulaciones repetitivas del conocimiento que conducen a la adquisición de patrones de desempeño” (Manzano, 2015, pág. 50).

El desarrollo de las diferentes destrezas básicas en los niños se debe al incremento o potencial adquirido de las diferentes habilidades, como, por ejemplo: que el niño logre desarrollar su máximo potencial a través de la aplicación de estrategias pedagógicas y lúdicas que si se aplica de manera organizada y estructurada podría servirle para poder trabajar a futuro las distintas esferas de su aprendizaje.

Para el autor López-Menchero (2012), menciona que el desarrollo de destrezas básicas es esencialmente el desarrollo motor humano de cada niño, considerando que “el desarrollo motor humano como los cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano con el medio y que parte de las conductas motrices humanas innatas. El hombre nace con una serie de movimientos y actos reflejos registrados en nuestros genes que son comunes a todos los individuos y que el ritmo de progreso en el desarrollo motor viene dado por la influencia conjunta de los procesos de maduración, de aprendizaje y las influencias externas. Por tanto, hay que estudiar dichos procesos e influencias para explicar cómo se producen cambios observables en la conducta motora” (López-Menchero, 2012).

1.4.6.2 Currículo de Educación Inicial

Según el Currículo de Educación Inicial (2014), ha considerado que “este currículo se basa en las teorías Vigotsky, en donde se determina que los y las niñas desde muy pequeños tienen un aprendizaje social, es decir, ellos adquieren conocimientos a través de las experiencias con sus compañeros, maestros, familiares, comunidad y demás personas que estén a su alrededor. Por ende, Vigotsky establece la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) y la define como la distancia entre el nivel real o actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial,

determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (Currículo de Educación Inicial, 2014).

Por su parte, los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje en los niños de Inicial 1 son los siguientes:

- “Vinculación emocional y social: se pretende alcanzar habilidades socioafectivas, las cuales surgen del egocentrismo y de la cercanía con sus progenitores y cuidadores, mismas que con el paso del tiempo se van extendiendo más, creando nuevos vínculos sociales.
- Descubrimiento del medio natural y cultural: el propósito principal es formar capacidades sensorio-perceptivas para descubrir el mundo que lo rodea, usando la exploración como medio de descubrimiento.
- Manifestación del lenguaje verbal y no verbal: Parte de signos guturales, balbuceos, monosílabos, frases cortas hasta ir incorporando más vocabulario.
- Exploración del cuerpo y motricidad: Incluye la realización de movimientos y la estructuración del esquema mental” (Currículo de Educación Inicial, 2014).

De la misma forma, los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje en los niños de Inicial 2 son los siguientes:

- “Identidad y autonomía: aquí se incluyen una correcta construcción de la imagen personal de sí mismo, para que con el tiempo dependa en menor medida de un adulto.
- Convivencia: se pretende alcanzar relaciones cada vez más amplias, basadas en el conocimiento de normas de convivencia sana, valores y obligaciones.
- Relaciones con el medio natural y cultural: Convivencia con el entorno natural, para que sea lo suficientemente hábil para descubrirlo, protegerlo y mantenerlo.
- Relaciones lógico/matemáticas: Adquisición de nociones básicas como el tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color.
- Comprensión y expresión del lenguaje: Fomentar el desarrollo del lenguaje, que servirá como base para la lectura y escritura en años posteriores.

- Expresión artística: Se define como la expresión de sentimientos a través del arte y permite el desarrollo de la creatividad.
- Expresión corporal y motricidad: Se pretende alcanzar coordinación dinámica global, disociación de movimientos, equilibrio dinámico y estático, respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación en el espacio” (Currículo de Educación Inicial, 2014).

1.4.6.3 Perfil de salida del Nivel Inicial según CEI

- “Se reconoce como un niño independiente de otra persona, con nombre y con características particulares, y que pertenece a una familia o grupo de referencia.
- Identifica sus principales características y preferencias que le permiten reconocerse como un ser único e irrepetible, contribuyendo al proceso de la construcción de su identidad y generando niveles crecientes de confianza y seguridad en sí mismo.
- Interactúa con empatía y solidaridad con los otros, con su entorno natural y social, practicando normas para la convivencia armónica y respetando la diversidad cultural.
- Reconoce y aplica nociones temporo-espaciales y lógico-matemáticas para solucionar retos cotidianos acordes a su edad.
- Expresa, con un lenguaje comprensible, pensamientos, sentimientos, emociones, acciones y eventos utilizando su lengua materna y el lenguaje propio de su cultura y entorno.
- Disfruta de las diferentes manifestaciones artísticas como medio de expresión de sus emociones, plasmando sus ideas y aprendizajes.
- Demuestra habilidad motriz gruesa y fina en la ejecución coordinada de movimientos y desplazamientos que permiten facilitar la estructuración de su imagen corporal” (Ministerio de Educación , 2014).

1.4.7 Marco legal

Fundamentación Legal de la investigación: el artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador reconoce a la Educación como un derecho de los ciudadanos que lo ejercen a lo largo de toda su vida y en su artículo 44 manifiesta obliga al Estado, la sociedad y la familia a promover de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurar el ejercicio pleno de sus derechos.

Es muy importante resaltar en esta parte del desarrollo del proyecto de investigación que se ha escogido a la Constitución de la República del Ecuador donde se menciona claramente que “toda persona tiene derecho a una educación de calidad con calidez”, de la misma forma se ha propuesto analizar lo que menciona el Reglamento General a la LOEI donde se exponen claramente los artículos que dan facilidad a que los docentes trabajen de una manera organizada.

Según la Constitución de la República del Ecuador en su artículo 26 menciona que, toda persona tiene derecho a su educación, considerándolo de tal manera como irrefutable e irrevocable, de tal manera que, los estudiantes tienen todo el apoyo por parte del estado para aprender en cualquier institución educativa cercana a su vivienda, en la misma se le brindarán conocimientos y desarrollaran capacidades, habilidades y destrezas que lo beneficiaran a nivel profesional en un futuro.

Por su parte, en la Constitución en su artículo 27 menciona que, la educación se brindará a toda persona sin desmerecimiento por raza, color o religión la misma que será de calidad e inclusiva.

De la misma forma, la Ley Orgánica de Educación Intercultural definió en su artículo 343 de la Constitución de la República del Ecuador que la finalidad de la gestión docente y de la educación en el país es desarrollar las capacidades necesarias en cada uno de los estudiantes con el fin de fortalecer el proceso de aprendizaje en ellos.

En su artículo 345 la Constitución de la República del Ecuador establece que la educación es gratuita (pública) y se ofrecerán apoyos psicológicos que cuenta con la efectividad de los procesos educativos.

CAPÍTULO II

2 METODOLOGÍA

Esta parte de la investigación recoge los acontecimientos importantes en cuanto a la recolección y análisis de la información brindada por los sujetos a investigación, en esta parte del proyecto se presentan los métodos y técnicas que se utilizaron para recoger la información, de la misma forma, se describen los enfoques y diseños de la investigación y, por último, se evidencia la población y muestra seleccionada para la aplicación de las técnicas.

Muchas de las investigaciones han coincidido a través de los años, que las mejores investigaciones y los mejores resultados se presentan a través de datos estadísticos, sin embargo, la aparición constante de criterios cualitativos está predominando el análisis de resultados, hoy en día, la combinación de ambos enfoques de investigación ha dado mejores resultados al momento de investigar un fenómeno o hecho.

Enfoque Cualitativo: las investigaciones que tienen un enfoque cualitativo son aquellas investigaciones que se obtienen a través de datos no cuantificables, dentro de este enfoque de investigación se consideran las técnicas como la entrevista o la encuesta que requiere el instrumento del cuestionario en la cual se obtiene información relativa de algún hecho o fenómeno investigado, pero, solo con criterios personales y profesionales, es decir no hay datos estadísticos.

Enfoque Cuantitativo: la investigación con enfoque cuantitativo es aquella en donde se obtienen como resultado datos numéricos y estadísticos en las cuales se puede mediar una o más variables de la investigación, todo lo contrario, al enfoque detallado anteriormente, la investigación con enfoque cuantitativo tiende a utilizar datos numéricos para su análisis situacional.

Es necesario ahora comprender la importancia que tienen los dos tipos de investigación dentro de un análisis, la investigación cuantitativa entonces se dedica a recoger, procesar, analizar los respectivos datos obtenidos a través de la aplicación de una técnica, sin embargo, este tipo de investigación se basa en el objetivismo ya que su estudio se refleja en la realidad observada donde se puede emitir juicios de valor e ideas por parte del investigador para poder cambiar el hecho o fenómeno. Por su parte, la investigación cualitativa cuenta con diferentes técnicas para obtener la información acerca de lo que las personas saben, conocen o piensan directamente a través del subjetivismo de tal manera que ese resultado le permita interpretarlo.

2.1 Tipo y diseño de la investigación

La investigación desarrollada refleja un tipo de investigación descriptivo, documental, explicativa y de campo, mientras que su diseño cuantitativo es No Experimental reflejado en el nivel Exploratorio y Descriptivo, de la misma forma su diseño cualitativo es Narrativo en su nivel Bibliográfico.

Documental: la investigación documental a nivel histórico es una recopilación de técnicas métodos presentes que sirven para buscar información relevante acerca de una temática a investigar la finalidad de elegir cuál o cuáles documentos serían los más apropiados para desarrollar una investigación y que este aporte científica, económica y académicamente a la sociedad en busca de la mejora.

Según Sampieri (2015), considera que la investigación documentada es una exposición detallada de información relevante que sirve para argumentar coherentemente un documento de carácter científico” (Sampieri, 2015).

Según Constantino (2019) consideró que la investigación documentada sirve únicamente para obtener, seleccionar, compilar, organizar, analizar e interpretar alguna información objeto de estudio.

Descriptivo: la investigación de tipo descriptiva es aquella que busca describir la población. Hecho o fenómeno objeto de estudio, esta investigación procura brindar información acerca del qué, cómo, cuándo y dónde relativa al problema que se está investigando y se necesita brindar solución a través de una propuesta de mejoramiento.

Según Sampieri (2015), considera que la investigación descriptiva se basa fundamentalmente en NO explicar el por qué ocurre dicho problema y como dice su propio nombre, esta forma de investigar sólo describe los acontecimientos importantes que dieron origen al hecho o situación que se está investigando.

Según el Blog de información Lifeder (2020), consideró que la investigación descriptiva es un conjunto de métodos que permite al investigador poder identificar claramente las características de los hechos o acontecimientos suscitados en las variables de la investigación con el fin de describir la población, el lugar, el proceso que lleva a cabo, entre otros aspectos a través de la observación y en algunos casos a través de encuestas.

Explicativa: la investigación de tipo explicativa es una de las más estructurada que tienen desde un enfoque cualitativo, cuantitativo o mixto, esta investigación brinda amplia información del fenómeno, hecho o situación a estudiar y analizar y sirven como apoyos científicos para posibles investigaciones futuras.

El autor Hernández (2019), consideró que este tipo de investigación es esencial para el desarrollo de cualquier investigación debido al gran aporte científico y empírico que se necesita en el desarrollo de la investigación, sin embargo, esta investigación radica su importancia en encontrar las razones necesarias del por qué sucede el hecho o fenómeno investigado a través de la búsqueda de la causa y consecuencia, esta investigación en sí, se realiza desde el principio hasta el final.

De Campo: la investigación de campo responde básicamente al enfoque cuantitativo y se trabaja a partir de los datos primarios obtenido al momento de realizar o recoger los primeros indicios que dan marcha al desarrollo de la investigación.

Este tipo de investigación según el autor Velasco-Rodríguez (2017), consideró que esta investigación de campo consiste en obtener desde el punto de encuentro con los sujetos a observación en este caso los niños de Inicial, quienes en esta ocasión compartirán breves momentos en los cuales se trabajará a través de una ficha de observación.

2.2 Métodos, Técnicas e Instrumento para recabar la información

2.2.1 Métodos de Investigación

Los diferentes métodos de investigación que existen en la actualidad según el autor Sampieri (2015) son aquellos métodos que sirven de ayuda en la resolución y análisis de la información recopilada a través del desarrollo de la investigación. Existen muchos métodos de investigación que garantizan un adecuado proceso de investigación como por ejemplo el método inductivo, deductivo, analítico, sintético, comparativo y dialéctico.

Entre los diferentes métodos presentados anteriormente, se eligieron para esta investigación a los siguientes:

Método inductivo: este método es aquel que permite realizar un adecuado razonamiento partiendo a nivel específico hasta concluir de manera general. Este método comienza con pequeñas observaciones hasta poder concluir de manera global con todos los datos relevantes.

Método analítico y sintético: es aquel método que se deriva del razonamiento y que tiene como finalidad concluir de manera lógica y se deducirá tal cual su nombre lo indica, por ejemplo, si las primicias y la información obtenida es correcta la conclusión también lo será.

Este método es importante a la hora de analizar la información debido a que se van a trabajar con los estudiantes y su proceso de enseñanza de los docentes, de la misma forma, es necesario reconocer la importancia de estos métodos, dado que permite realizar análisis de manera general partiendo de primicias.

2.2.2 Técnicas de Investigación

Las técnicas de carácter cualitativa tienen cierta particularidad muy marcadas de las técnicas cuantitativas, entre ellas principalmente se encuentra que las técnicas cualitativas consisten en detallar las descripciones, características, eventos o situaciones de un hecho en particular que se obtienen a través de la observación, por tanto, sus técnicas de la investigación cualitativa pueden ser la observación y la entrevista.

Por su parte, la técnica cuantitativa se diferencia en la manera de cómo se hace el proceso, sin embargo, estas técnicas se diferencian de las técnicas cualitativas debido a que se utilizan métodos matemáticos que a su vez permita identificar en números los resultados, esta técnica podría considerarse a la encuesta.

En otras palabras, los métodos cualitativos estudian básicamente los resultados subjetivos, podrían ser aquellos que están establecidos o aquellos creados, en cambio, las técnicas cuantitativas analizan los diferentes hechos o fenómenos objetivos que se encuentran establecido en un entorno claro y preciso de trabajar sin la necesidad de interpretar nuestra realidad sino solo de observarla y obtener los resultados..

2.2.3 Instrumentos de Investigación

Como es de conocimiento público, la pandemia por COVID 19, ha dado la oportunidad de utilizar muchos más medios digitales y plataformas amigables que permiten el acercamiento con demás personas debido al confinamiento establecidos por el COE nacional y el COE cantonal. Dada estas circunstancias se ha procedido a establecernos utilizando los medios accesibles para poder obtener la información de manera directa, por ello se ha utilizado técnicas que permitan recopilar la información de manera rápida, por ejemplo, en esta estudio investigativo junto a nuestra docente de acompañamiento se ha decidido realizar una ficha de observación a los estudiantes del Inicial, de la misma forma se ha procedido a aplicar una encuesta a los docentes, esta encuesta aplicada se la realizó a través de una plataforma accesible y amigable y sobre todo de fácil acceso como lo es el formulario de Google Forms.

Las técnicas aplicadas en este estudio investigativo son las siguientes:

- Observación directa a través de la aplicación de la ficha de observación por medio de una clase on line en la plataforma ZOOM.
- Cuestionario aplicado a través del formato en Google Forms con preguntas seleccionadas tal como se muestra en el siguiente capítulo.

2.1 Población y Muestra

2.1.1 Población

La población determinada ha sido la siguiente:

Tabla 1 – Población General

<i>Población General</i>	
Docentes	4
Niños de 3 a 5 años	20
Niñas de 3 a 5 años	17
Total	41

Elaboración propia: Autoras

Fuente: Escuela de Educación Básica Carlos Moreno Arias

2.1.2 Muestra

Se ha utilizado para la aplicación de las técnicas e instrumentos de investigación a toda la población detallada en la tabla anterior debido a que es finita, lo que si es necesario resaltar es que se contó con la autorización o consentimiento informado por parte de los padres para poder aplicar la ficha de observación a los niños de Inicial.

CAPÍTULO III

3 ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.1 Análisis de la Encuesta a docentes

TABLA 2 – Aplicación de las estrategias lúdicas

1. ¿Está usted de acuerdo en que resulta necesario aplicar diferentes estrategias pedagógicas en el PEA?	ENCUESTADOS	%
Totalmente de acuerdo	2	50.0
De acuerdo	1	25.0
Neutral	1	25.0
En desacuerdo	0	0.0
Totalmente en desacuerdo	0	0.0
TOTAL	4	100.0

Fuente: Elaboración de las autoras

Análisis descriptivo:

En el análisis de esta pregunta encontramos al 50% de los encuestados que consideraron que resulta necesario aplicar diferentes estrategias pedagógicas en el PEA, mientras que porcentaje faltante se lo divide entre el 25% que sólo está de acuerdo y el otro 25% está en posición neutral.

TABLA 3 – Aprender jugando

2. ¿Considera usted oportuno que los niños aprendan y desarrollen diferentes destrezas jugando?	ENCUESTADOS	%
Totalmente de acuerdo	0	0.0
De acuerdo	3	75.0
Neutral	1	25.0
En desacuerdo	0	0.0
Totalmente en desacuerdo	0	0.0
TOTAL	4	100.0

Fuente: Elaboración de las autoras

Análisis descriptivo:

En el análisis de esta pregunta encontramos al 75% de los encuestados que consideraron estar de acuerdo con que es oportuno que los niños aprendan y desarrollen diferentes destrezas jugando, mientras que porcentaje faltante 25% está en posición neutral.

TABLA 4 – Estrategias lúdicas en el PEA

3. ¿Está usted de acuerdo en que el niño desarrolla diferentes destrezas si se llega aplicar correctamente las diferentes estrategias lúdicas dentro del PEA?	ENCUESTADOS	%
Totalmente de acuerdo	1	25.0
De acuerdo	1	25.0
Neutral	2	50.0
En desacuerdo	0	0.0
Totalmente en desacuerdo	0	0.0
TOTAL	4	100.0

Fuente: Elaboración de las autoras

Análisis descriptivo:

En el análisis de esta pregunta encontramos al 50% de los encuestados que consideraron estar en posición neutral en que acuerdo en que el niño desarrolla diferentes destrezas si se llega aplicar correctamente las diferentes estrategias lúdicas dentro del PEA, mientras que porcentaje faltante se lo divide entre el 25% que está totalmente de acuerdo y el otro 25% que sólo está de acuerdo.

TABLA 5 – Uso de juegos en clases

4. ¿Cuándo usted explica alguna temática utiliza diferentes juegos para motivar a sus niños?	ENCUESTADOS	%
Siempre	2	50.0
Casi siempre	0	0.0
A veces	0	0.0
Casi nunca	2	50.0
Nunca	0	0.0
TOTAL	4	100.0

Fuente: Elaboración de las autoras

Análisis descriptivo:

En el análisis de esta pregunta encontramos al 50% de los encuestados que consideraron que siempre explica alguna temática utiliza diferentes juegos para motivar a sus niños, mientras que porcentaje faltante 50% casi nunca aplica alguna temática.

TABLA 6 – Identificación de estilos de aprendizajes

5. ¿Identifica claramente los diferentes estilos de aprendizaje que tienen los niños en su salón de clases?	ENCUESTADOS	%
Siempre	1	25.0
Casi siempre	3	75.0
A veces	0	0.0
Casi nunca	0	0.0
Nunca	0	0.0
TOTAL	4	100.0

Fuente: Elaboración de las autoras

Análisis descriptivo:

En el análisis de esta pregunta encontramos al 75% de los encuestados que consideraron que siempre trabajan identificando claramente los diferentes estilos de aprendizaje que tienen los niños en su salón de clases, mientras que porcentaje faltante 25% solo casi siempre.

TABLA 7 – Estilos de Aprendizajes

6. ¿Ha identificado usted, ¿cuáles son los estilos de aprendizaje que tienen sus niños?	ENCUESTADOS	%
Siempre	1	25.0
Casi siempre	2	50.0
A veces	1	25.0
Casi nunca	0	0.0
Nunca	0	0.0
TOTAL	4	100.0

Fuente: Elaboración de las autoras

Análisis interpretativo:

En el análisis de esta pregunta encontramos al 50% de los encuestados que consideraron estar casi siempre ha identificado aquellos estilos de aprendizaje que tienen los niños, mientras que porcentaje faltante se lo divide entre el 25% que está siempre lo ha hecho y el otro 25% que sólo a veces lo hace.

TABLA 8 – Frecuencia de uso de actividades lúdicas

7. ¿Con qué frecuencia usted realiza actividades lúdicas en clases?	ENCUESTADOS	%
Siempre	2	50.0
Casi siempre	1	25.0
A veces	1	25.0
Casi nunca	0	0.0
Nunca	0	0.0
TOTAL	4	100.0

Fuente: Elaboración de las autoras

Análisis interpretativo:

En el análisis de esta pregunta encontramos al 50% de los encuestados consideraron que siempre realiza actividades lúdicas en clases, mientras que porcentaje faltante se lo divide entre el 25% que casi siempre lo ha hecho y el otro 25% que sólo a veces lo hace.

TABLA 9 – Desarrollo del aprendizaje significativo

8. ¿Está usted de acuerdo en que para lograr un aprendizaje significativo en los niños es necesario aplicar estrategias pedagógicas que motiven al aprendizaje en los niños?	ENCUESTADOS	%
Totalmente de acuerdo	2	50.0
De acuerdo	1	25.0
Neutral	0	0.0
En desacuerdo	1	25.0
Totalmente en desacuerdo	0	0.0
TOTAL	4	100.0

Fuente: Elaboración de las autoras

Análisis interpretativo:

En el análisis de esta pregunta encontramos al 50% de los encuestados consideraron estar totalmente de acuerdo en que para lograr un aprendizaje significativo en los niños es necesario aplicar estrategias pedagógicas que motiven al aprendizaje en los niños, mientras que porcentaje faltante se lo divide entre el 25% que está en desacuerdo y el otro 25% que sólo está de acuerdo en ejecutar las estrategias.

TABLA 10c– Desarrollo humano en niños

9. ¿Está usted de acuerdo en que para lograr el desarrollo humano completo en los niños es fundamental aplicar estrategias dentro del PEA?	ENCUESTADOS	%
Totalmente de acuerdo	1	25.0
De acuerdo	2	50.0
Ni de acuerdo ni desacuerdo	0	0.0
En desacuerdo	0	0.0
Totalmente en desacuerdo	1	25.0
TOTAL	4	100.0

Fuente: Elaboración de las autoras

Análisis interpretativo:

En el análisis de esta pregunta encontramos al 50% de los encuestados consideraron estar de acuerdo en que para lograr el desarrollo humano completo en los niños es fundamental aplicar estrategias dentro del PEA, mientras que porcentaje faltante se lo divide entre el 25% que está totalmente en desacuerdo y el otro 25% que está totalmente de acuerdo en desarrollar actividades lúdicas dentro del aula.

TABLA 11 – Desarrollo de valores en niños

10. Elija lo correcto para usted, ¿Cuándo aplica estrategias lúdicas en el PEA, el niño tiende a desarrollar más?	ENCUESTADOS	%
Actitud	1	25.0
Relaciones Interpersonales	1	25.0
Destreza	1	25.0
Habilidad	0	0.0
Compañerismo	1	25.0
TOTAL	4	100.0

Fuente: Elaboración de las autoras

Análisis interpretativo:

En el análisis de esta pregunta encontramos al 25% de los encuestados consideraron que, al aplicar estrategias lúdicas en el PEA, el niño tiende a desarrollar más actitud, mientras que el 25% eligió que se desarrollan más relaciones interpersonales, el 25% escogió que se desarrolla más compañerismo y por último el otro 25% consideró que se desarrolla más destreza.

3.2 Análisis de la Ficha de observación

Figura 5: Ficha de Observación

Guía de Observación a estudiantes (Proceso de aprendizaje)				
No.	Ítems	PONDERACIÓN		
		SI	NO	RARA VEZ
1	¿La docente ofrece la oportunidad a sus niños de realizar actividades lúdicas?			
2	¿Facilita el acercamiento de los niños con la naturaleza, como estrategia lúdica?			
3	¿Estimula a los alumnos mediante la lectura de cuentos que permitan desarrollar la imaginación?			
4	¿La docente utiliza actividades donde le permita al niño ejercitar todo su cuerpo?			
5	¿El niño utiliza sus colores con precisión?			
6	¿El niño utiliza fichas y materiales concretos para estimular su aprendizaje?			
7	¿Desarrolla la creatividad de los niños a través de estrategias lúdicas?			
8	¿El niño desarrolla sus destrezas a través de las estrategias lúdicas?			
9	¿El niño trabaja en grupo con los demás niños sin ningún inconveniente?			
10	¿Los niños adquieren procesos cognitivos básicos que beneficien su aprendizaje?			
11	¿Las estrategias lúdicas utilizadas, favorecen el desarrollo integral de los niños?			
12	¿Los docentes utilizan nuevas estrategias lúdicas en su proceso enseñanza aprendizaje?			
13	¿Los niños se enfrentan a una educación tradicional y monótona?			
14	¿Los padres están motivados en el aprendizaje de los niños y de la forma como adquieren sus conocimientos?			
15	¿Los niños trabajan los diferentes tipos de destrezas dentro y fuera del aula?			

Análisis interpretativo:

Los resultados de esta técnica aplicada resaltan la muy poca aplicación de las estrategias lúdicas dentro del aula lo que desemboca en la poca efectividad del aprendizaje de los niños de 3 a 5 años, como, por ejemplo, rara vez la docente trabaja con estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza, de la misma forma la docente no facilita el acercamiento de los niños con la naturaleza, como estrategia lúdica y así rara vez estimula a los alumnos mediante la lectura de cuentos que permitan desarrollar la imaginación.

Por consiguiente, la docente rara vez utiliza actividades donde le permita al niño ejercitar todo su cuerpo y por ende rara vez el niño utiliza sus colores con precisión lo que trae como consecuencia que el niño se desarrolla la creatividad de los niños a través de estrategias lúdicas. Otro de los factores que se ha observado es que los padres de familia no están motivados en el aprendizaje de los niños y de la forma como adquieren sus conocimientos lo que provoca directamente que no se dé el desarrollo integral de los niños de una manera efectiva.

CONCLUSIONES

En el desarrollo de esta investigación podemos resaltar las principales conclusiones:

1. Uno de los desatinos y causas encontradas en el desarrollo de la investigación es la inadecuada aplicación de estrategias lúdicas acordes a la edad, pese a que en la actualidad es bastante viable obtener herramientas adaptativas que vuelvan la clase más atractiva a ojos del estudiante, no obstante, no todos los docentes cuentan con conocimientos del uso o existencia de tales herramientas, si bien es cierto que los rincones de trabajo son uno de los recursos de mayor uso, estos no abarcan en su totalidad o no satisfacen a plenitud las necesidades de cada estudiante en cuanto a su aprendizaje.
2. A través de esta investigación bibliográfica, documentada y de campo; se evidenció docentes que tienen ciertas complicaciones en difundir las clases por tener una enseñanza tradicional, por falta de conocimiento, creatividad o preparación en el ámbito de planificar con estrategias lúdicas que permitan que el niño o niña aprenda jugando o en movimiento, hay que resaltar que la importancia de este estudio también está en suplir esas necesidades presentadas por medio de la identificación de actividades divertidas con la finalidad de responder a una nueva educación inclusiva, con calidad y calidez.
3. Es muy importante resaltar que el aprendizaje lúdico se entiende como la mejor de aprender el niño a edad temprana e incluso en los diferentes niveles de donde parte el aprendizaje es a través del juego, lo dicen los teóricos a través de los años, lo dicen los libros en investigaciones pasadas y recientes y por supuesto, lo dicen los expertos en la temática. A través del juego se puede aprender muchas cosas en edad temprana, sin embargo, el aprendizaje del niño no solo se da de esa manera, sino a través de la música y sus respectivos movimientos.
4. Por último, la lúdica como factor desarrollador de conocimiento en los niños es importante porque le permite aprender a través del contacto físico o no con los demás compañeros, mientras el niño se desenvuelva y participe de tal manera que vea a otros hacer lo mismo desarrolla aprendizajes nuevos y destrezas que le permitirán interactuar mejor con los demás a nivel social, cultural y sobre todo a nivel académico.

RECOMENDACIONES

Las recomendaciones son básicas y el docente en educación temprana (INICIAL) debe tener en cuenta estas características siguientes:

1. Es muy importante que el docente actualice conocimientos constantemente para poder ofrecer a los niños a edad temprana una educación de calidad, participativa, motivacional y sobre todo le permita interactuar con los demás de la mejor manera considerando que el juego es el motor principal de todo aprendizaje a cualquier edad, utilizar clases tradicionales ha quedado atrás y actualmente la tecnología ha cambiado la forma de desarrollar el proceso de enseñanza.
2. Si bien es cierto, la tecnología es una herramienta que le está permitiendo al niño poder aprender más a través de los diferentes videos que observa en casa, por ende, el docente actualizado utilizará mejor estas herramientas en clases haciendo de esta una motivación para que los niños aprendan mejor con lo que les gusta hacer (Jugando), los docentes en la actualidad deben recordar que los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección.
3. Se sugiere de la misma forma que así como se debe utilizar didáctica divertida con los niños para aprender más y mejor, el rol de los padres es fundamental, ya que, más allá de los recursos didácticos empleados en los procesos áulicos, se debe hacer énfasis en que los padres desempeñan un rol activo y primordial para dicho desarrollo, por lo tanto es prudente que el representante esté pendiente de los avances de sus hijos en las distintas modalidades, pues un bajo nivel de interés por parte de los progenitores desencadenará en fracasos por parte de los representados.
4. Por último, las metodologías aplicadas y utilizadas por los docentes deben evitar que los niños reflejen actitudes desinteresadas en el proceso de aprendizaje, generando con esto, comportamientos tales como: pereza, timidez, inseguridad, desmotivación y baja autoestima que influyen en su desempeño académico y adaptación escolar. Estos factores son generados, en gran parte, por las rutinas de enseñanza carentes de

didácticas adecuadas a las necesidades e intereses de los niños y la desmotivación que tienen los padres o representantes de los niños, por lo tanto, el docente junto al padre y niño deben interactuar con responsabilidad para hacer del aprendizaje de los niños algo espontáneo.

BIBLIOGRAFÍA

- A. A. (2012). LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL “10 DE AGOSTO“ DE LA PARROQUIA BARREIRO, CANTÓN BABAHOYO, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2011 – 2012. BABAHOYO: UNIVERSIDAD DE BABAHOYO. Recuperado el 10 de 9 de 2020, de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/1297/T-UTB-FCJSE-BASICA-000047.02.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Alvarez, L. (2005). El uso de estrategias constructivistas por docentes de Inglés con Fines Específicos. *Redalyc.org*, 21(47), 101-114. Recuperado el 08 de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31004706.pdf>
- Arias, P. E., & Morán, J. d. (2019). INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES PSICOMOTORAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS. Milagro: UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO.
- Banegas & Cordero. (2015). DEFICIENCIA EN LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN EL DESARROLLO DEL ÁMBITO LÓGICOMATEMÁTICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS. Universidad Estatal de Milagro, FACULTAD DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA. Milagro: Universidad Estatal de Milagro. Recuperado el 10 de 9 de 2020, de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2420/1/DEFICIENCIA%20EN%20LAS%20APLICACIONES%20DE%20ESTRATEGIAS%20METODOL%20GICAS%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20C3%81MBITO-MATEM%20C3%81TICO%20EN%20NI%20C3%91OS%20Y%20NI%20C3%91AS%20DE%204%20A%205%20A%20C3%91>
- Blacio, M. S. (2019). EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL. Milagro: UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO.
- Blanco, V. (2016). Teorías del Juego, Vygotsky, Piaget, Gross.
- Calderón L. Mirán S. & Vargas N. (2014). LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUSEFA DE IBAGUÉ. Ibagué: UNIVERSIDAD DEL TOLIMA. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015->

La%20l%20C%20BAdica%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20aprendizaje%20en%20ni%20C%20B1os%20de%20edad%20preescolar%20de%20la%20I.E.%20Nusefa%20de%20Ibagu%20C%20A9.pdf

Carlos Orellana. (2 de 09 de 2020). Aprendizaje en niños. (S. y. Marcela, Entrevistador) Milagro, Guayas, Ecuador.

Cepeda, M. (30 de 1 de 2017). Magisterio.com.co. (Magisterio.com.co, Ed.) Recuperado el 5 de 9 de 2020, de El juego como estrategia lúdica de aprendizaje: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

Currículo de Educación Inicial Ecuador. (2018). Comité Técnico Intersectorial de la Estrategia de Desarrollo Integral Infantil. UNESCO.

Domínguez, C. (2015). LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEPRECIADA. Juárez: COORDINADORA DE LA COLECCIÓN. Obtenido de <http://www3.uacj.mx/comunicacion/Documents/Publicaciones/Reportes%20T%C3%A9cnicos%20de%20Investigaci%C3%B3n/ICSA/La%20ludica.pdf>

Gonzalez M. & Rodríguez M. (2018). LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL. MILAGRO: UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO. Recuperado el 12 de 09 de 2020, de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>

LOEI. (2015). LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 1-85. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Loor, P. P., & Parrales, T. D. (2017). TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO. Santa Elena: Universidad de Guayaquil.

Manzano, R. M. (2015). LAS SENSACIONES TÁCTILES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN VISOMOTRIZ DE LOS NIÑOS DE LOS PRIMEROS DE BÁSICA DE LA ESCUELA PAULO FREIRE DE LA CIUDAD DE AMBATO. Ambato - Ecuador: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE

AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). Currículo Educación Inicial Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina. Quito Ecuador: UNESCO.

Monsalve, M. (2016). LA LÚDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE. Medellín: Fundación Universitaria Los Libertadores. Recuperado el 11 de 9 de 2020, de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/910/MenaC%C3%B3rdobaSamuelEgidio.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Morin, A. (2020). Pilares del Desarrollo en niños de 4 años. Understood.

Moyolema, 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 EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”. Ambato: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Recuperado el 12 de 09 de 2020, de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>

Nieblas, G. H. (2015). Las estrategias lúdicas, una alternativa para mejorar los procesos de socialización en el nivel preescolar. Sinaloa: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.

Raffino, M. (15 de 1 de 2020). Conceptode. Recuperado el 12 de 09 de 2020, de "Aprendizaje": <https://concepto.de/aprendizaje-2/>

Regader, B. (13 de 05 de 2018). INTELIGENCIAS MÚLTIPLES psicología y Mente. Recuperado el 01 de 09 de 2020, de LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE GARDNER: <https://psicologiymente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner>

Ricoy, C. (Junio de 2016). La enseñanza del inglés en la educación básica de personas jóvenes y adultas. Revista mexicana de investigación educativa, 21(69), 2-3. Recuperado el 11 de Julio de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662016000200385

Tripero, A. (2017). Vygotsky y su teoría Constructivista del juego. España: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID.

Vargas, M. (06 de 2014). Estilos de aprendizaje en estudiantes de inglés y su rendimiento académico. Itinerario Educativo, 63, 155 - 177. Obtenido de file:///C:/Users/Carlos%20Orellana/Downloads/Dialnet-EstilosDeAprendizajeEnEstudiantesDeInglesYSuRendim-6280210.pdf

Vergara, C. (06 de 2015). La teoría de los estilos de aprendizaje de Kolb. Actualidad en Psicología, 13. Obtenido de <https://www.actualidadenpsicologia.com/la-teoria-de-los-estilos-de-aprendizaje-de-kolb/>

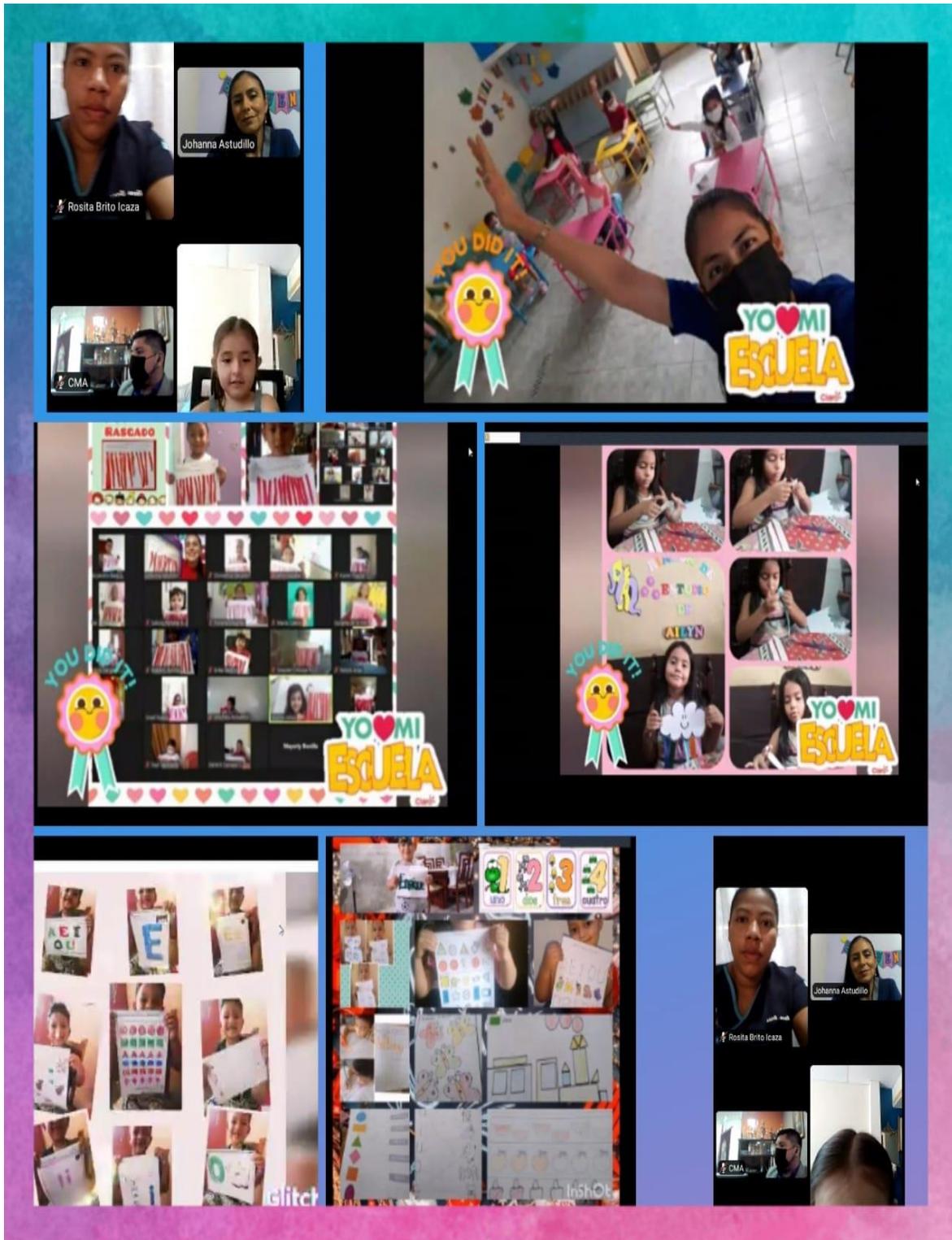
Vergara, C. (2017). Etapa preoperacional según Piaget. Actualidad en Psicología.

ANEXOS

ANEXO 1: Evidencia de la Encuesta



ANEXO 2: Evidencia de la Ficha de observación



ANEXO 3: Modelo de encuesta a docentes

1. ¿Está usted de acuerdo de que es necesario aplicar estrategias lúdicas como parte de la enseñanza en los niños?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

2. ¿Está de acuerdo usted en que los estudiantes aprendan jugando en el patio de la Institución Educativa a la que usted pertenece?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

3. ¿Desde su punto de vista aplicar estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje le permite al niño desarrollar destrezas?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

4. ¿Cuándo usted explica alguna temática utiliza diferentes juegos para motivar a sus niños?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

5. ¿Trabaja usted identificando los estilos de aprendizaje de cada niño?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

6. ¿Ha identificado usted, cuáles son los estilos de aprendizaje que tienen sus niños?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

7. ¿Con qué frecuencia usted realiza actividades lúdicas en clases?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

8. ¿Al ejecutar ciertas estrategias lúdicas el niño desarrolla su aprendizaje significativo?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

9. ¿Piensa que, al desarrollar actividades lúdicas dentro del aula, éstas aportan al desarrollo humano de los niños?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

10. ¿Piensa que al realizar actividades lúdicas en su proceso de enseñanza el niño desarrolla más?

- Actitud
- Relaciones personales
- Destreza
- Compañerismo
- Habilidad mental

ANEXO 4: Modelo de Guía de Observación

Guía de Observación a estudiantes (Proceso de aprendizaje)				
No.	Ítems	PONDERACIÓN		
		SI	NO	RARA VEZ
1	¿La docente ofrece la oportunidad a sus niños de realizar actividades lúdicas?			
2	¿Facilita el acercamiento de los niños con la naturaleza, como estrategia lúdica?			
3	¿Estimula a los alumnos mediante la lectura de cuentos que permitan desarrollar la imaginación?			
4	¿La docente utiliza actividades donde le permita al niño ejercitar todo su cuerpo?			
5	¿El niño utiliza sus colores con precisión?			
6	¿El niño utiliza fichas y materiales concretos para estimular su aprendizaje?			
7	¿Desarrolla la creatividad de los niños a través de estrategias lúdicas?			
8	¿El niño desarrolla sus destrezas a través de las estrategias lúdicas?			
9	¿El niño trabaja en grupo con los demás niños sin ningún inconveniente?			
10	¿Los niños adquieren procesos cognitivos básicos que beneficien su aprendizaje?			
11	¿Las estrategias lúdicas utilizadas, favorecen el desarrollo integral de los niños?			
12	¿Los docentes utilizan nuevas estrategias lúdicas en su proceso enseñanza aprendizaje?			
13	¿Los niños se enfrentan a una educación tradicional y monótona?			
14	¿Los padres están motivados en el aprendizaje de los niños y de la forma como adquieren sus conocimientos?			
15	¿Los niños trabajan los diferentes tipos de destrezas dentro y fuera del aula?			