



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**PROYECTO INTEGRADOR CURRICULAR  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA: INCIDENCIA DE LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA  
PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE  
LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS**

**Autores:**

**Srta. JÉSSICA ESPERANZA ORTÍZ SELLAN**

**Srta. KAREN JULIANA SEVILLA TORRES**

**Tutor:**

**MSc. MARITZA YESENIA SYLVA LAZO**

**Milagro, marzo 2022**

**ECUADOR**

## DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabrizio Guevara Viejó, PhD.

**RECTOR**

**Universidad Estatal de Milagro**

Presente.

Yo, Karen Juliana Sevilla Torres, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de integración curricular, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor, como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación **Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad.- Salud Publica y Bienestar Humano Integral 2S2021 Proyecto Integrador Inicial 2S2021** de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

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

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

Milagro, .....

---

Karen Juliana Sevilla Torres

Autor 1

CI: 092898277-6

## DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabrizio Guevara Viejó, PhD.

**RECTOR**

**Universidad Estatal de Milagro**

Presente.

Yo, Jessica Esperanza Ortiz Sellan, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de integración curricular, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor, como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación **Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad.- Salud Publica y Bienestar Humano Integral 2S2021 Proyecto Integrador Inicial 2S2021**, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

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

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

Milagro, .....

---

Jessica Esperanza Ortiz Sellan

Autor 2

CI: 092974836-6

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE PROYECTO INTEGRADOR CURRICULAR**

Yo, Dra. Maritza Yesenia Sylva Lazo. en mi calidad de tutor del trabajo de Proyecto Integrador Curricular., elaborado por Autor 1. Sra. Karen Juliana Sevilla Torres y Autor 2, Sra. Jessica Esperanza Ortiz Sellan, cuyo título es **TEMA DE PROYECTO: INCIDENCIA DE LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS** que aporta a la Línea de Investigación **Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad.- Salud Publica y Bienestar Humano Integral 2S2021 Proyecto Integrador Inicial 2S2021**, previo a la obtención del Título de Grado **LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIA**, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios en el campo metodológico y epistemológico, para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso previa culminación de Trabajo de Proyecto Integrador Curricular de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, .....

---

Dra. Maritza Sylva Lazo

**Tutora**  
**C.I:**

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Presidente)

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Secretario/a).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (integrante).

Luego de realizar la revisión del Trabajo de Proyecto Integrador curricular, previo a la obtención del título (o grado académico) de .....  
presentado por Autor 1. ....

Con el tema de trabajo de Proyecto Integrador curricular:  
.....

Otorga al presente Trabajo de Proyecto Integrador curricular, las siguientes calificaciones:

Trabajo de Integración Curricular	[	]
Defensa oral	[	]
<b>Total</b>	[	]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) \_\_\_\_\_

Fecha: Mayo 2021

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos	Firma
Presidente	Apellidos y nombres de Presidente	_____
Secretario /a	Apellidos y nombres de Secretario	_____
Integrante	Apellidos y nombres de Integrante.	_____

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Presidente)

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Secretario/a).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (integrante).

Luego de realizar la revisión del Trabajo de Proyecto Integrador curricular, previo a la obtención del título (o grado académico) de .....  
presentado por Autor 2. ....

Con el tema de trabajo de Proyecto Integrador curricular:  
.....

Otorga al presente Trabajo de Proyecto Integrador curricular, las siguientes calificaciones:

Trabajo de Integración Curricular	[	]
Defensa oral	[	]
<b>Total</b>	[	]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) \_\_\_\_\_

Fecha: Mayo 2021

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos	Firma
Presidente	Apellidos y nombres de Presidente	_____
Secretario /a	Apellidos y nombres de Secretario	_____
Integrante	Apellidos y nombres de Integrante.	_____



## DEDICATORIA

*El presente proyecto integrador lo dedico a Dios, ya que gracias a su infinito amor y misericordia he logrado culminar mi carrera universitaria, a mi madre Marcia Sellan a mi padre Wilson Ortiz que con esfuerzo y sacrificio me apoyaron en mis estudios he culminado mi carrera y cumplí con la promesa que te hice papito de ser una profesional, a mis abuelos en especial a mi abuela clara Barreto, a mis hermanas a mis sobrinos a mi amado esposo Luis Miguel Moran que ha sido mi apoyo incondicional, y a mi amiga Karen Sevilla, y a todas aquellas personas que de una u otra manera han contribuido para este logro de convertirme en una profesional.*

*Jéssica Ortiz*

*El presente proyecto integrador lo dedico principalmente a Dios, por ser quien me guió y me dio fuerzas para continuar con este duro proceso para poder llegar a mi meta de culminar mi carrera universitaria, a mi hija Kayle Muñoz porque ella es mi mayor inspiración para no rendirme y seguir luchando, mi pequeña quien me acompañó hasta el último momento a la universidad, a mi madre July Torres que emigro a otro país dejando todo por darme un mejor futuro, a mi segunda madre Pilar Andino quien me ha ayudado en todo momento y nunca me ha dejado sola, a mi esposo Víctor Muñoz por ser mi apoyo incondicional en todo momento, a Jessica Ortiz por ser una gran amiga y compañera quien nunca me dejo sola y en todo momento estuvo presta para ayudarme, agradezco a todas las personas que me han apoyado de una u otra manera en esta larga etapa universitaria.*

*Karen Sevilla*

## AGRADECIMIENTO

*Quiero darle las gracias a Dios por darme la inteligencia y sabiduría para terminar mi carrera, a mis padres, por todo su esfuerzo a mi esposo, a mis hermanas a mis sobrinos a mis abuelos por apoyarme en esta etapa de vida profesional, a mis queridas docentes Msc. Jubiĳa Ripalda, Msc. Gardenia Ramrez, Msc. Consuelo Vinueza y a mi estimada Dra. Maritza Gutirrez gracias por sus enseanzas s que con mucho ahnco brindan esta hermosa labor de la docencia y me ayudaron a convertirme en una profesional, que Dios las bendiga y les de salud y vida para que continen formando nuevos docentes para nuestro pas.*

*Jssica Ortiz*

*Agradezco a Dios por darme sabidura y guiarme en este proceso, a mi hija quien es mi inspiracin y motor para no rendirme y terminar esta larga y difcil etapa, a mi familia por estar siempre conmigo, por brindarme sus consejos y su apoyo incondicional, agradezco a la MSc. Jubiĳa Ripalda, MSc. Gardenia Ramrez, Dra. Maritza Gutirrez, por sus conocimientos brindados y su apoyo moral, ya que siempre estuvieron prestas a ayudarme y darme consejos ya que mi etapa estudiantil no fue fcil, que Dios las bendiga enormemente y les siga dando sabidura para que sigan con esta hermosa labor como docentes y as puedan seguir formando a muchos ms profesionales.*

*Karen Sevilla*

# ÍNDICE GENERAL

<b>DERECHOS DE AUTOR</b>	ii
<b>DERECHOS DE AUTOR</b>	iii
<b>APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE PROYECTO INTEGRADOR CURRICULAR</b>	iv
<b>APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR</b>	v
<b>APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR</b>	vi
<b>DEDICATORIA</b>	viii
<b>AGRADECIMIENTO</b>	ix
<b>ÍNDICE GENERAL</b>	x
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	xii
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	xii
<b>RESUMEN</b>	1
<b>ABSTRACT</b>	2
<b>CAPÍTULO I</b>	3
<b>1. Introducción</b>	3
<b>1.1 Planteamiento del problema</b>	5
<b>1.1.1 Delimitación temporo espacial</b>	6
<b>1.2 Objetivos</b>	7
<b>1.2.1 Objetivo General</b>	7
<b>1.2.2 Objetivos Específicos</b>	7
<b>1.3 Justificación</b>	7
<b>1.4 Marco Teórico</b>	9
<b>1.4.1 Antecedentes de la investigación</b>	9
<b>1.4.2 Antecedentes Históricos</b>	11
<i>1.4.2.1 Teorías del Aprendizaje en los niños</i>	12
<b>1.4.3 Antecedentes Referenciales</b>	18
<b>1.4.4 Fundamentación Teórica</b>	22
<i>1.4.4.1 La Actividad Lúdica</i>	22
<i>1.4.4.2 Desarrollo Personal y Social</i>	23
<i>1.4.4.3 Estrategias Lúdicas</i>	24
<i>1.4.4.4 Importancia de la Lúdica</i>	24
<i>1.4.4.5 Beneficios de la Lúdica</i>	25
<i>1.4.4.6 Proceso enseñanza aprendizaje</i>	26
<i>1.4.4.7 Aprendizaje</i>	28
	x

1.4.4.8	<i>Estilos de Aprendizaje</i>	28
1.4.4.9	<i>Tipos de Aprendizaje</i>	30
1.4.4.10	<i>Diferencia en el proceso de aprendizaje (metodología antigua vs. Metodologías actuales)</i>	31
1.4.5	<b>Fundamentación Conceptual</b>	32
1.4.6	<b>Marco Legal</b>	33
	<b>CAPÍTULO II</b>	34
2	<b>Metodología de la investigación</b>	34
2.1	<b>Enfoque de investigación</b>	34
2.2	<b>Tipo y diseño de la investigación</b>	35
2.3	<b>Métodos, Técnicas e Instrumento para recabar la información</b>	37
2.3.1	<i>Métodos de Investigación</i>	37
2.3.2	<i>Técnicas de Investigación</i>	38
2.3.3	<i>Instrumentos de Investigación</i>	38
2.4	<b>Población y Muestra</b>	39
	<b>CAPÍTULO III</b>	40
3	<b>ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	40
3.1	<b>Análisis General de la investigación</b>	40
3.2	<b>Análisis de Resultado de la técnica aplicada</b>	41
	<b>CONCLUSIONES</b>	43
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	44
	<b>ANEXOS</b>	49

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Jean Piaget.....	15
Figura 2: Lev Vygotsky.....	16
Figura 3: David Ausubel.....	17
Figura 4: Diferencias Metodologías Docentes.....	34

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Característica de la Población.....	42
Tabla 2. Característica de la Muestra.....	42

**Título de Trabajo de Elija un elemento:** Incidencia de los juegos como estrategia pedagógica en el desarrollo personal y social de las niñas y niños de 3 a 5 años de la EEB Carlos Moreno Arias del cantón Milagro, 2022.

## **RESUMEN**

El presente trabajo investigativo tuvo como objetivo principal identificar la incidencia de los juegos como estrategia pedagógica para el desarrollo personal y social en los niños de 3 a 5 años de Inicial de la Escuela de Educación Básica Carlos Moreno Arias, ubicada en el cantón Milagro, provincia del Guayas, 2022; en la cual a través de la revisión bibliográfica de fuentes primarias y secundarias documentada se determinó los diferentes factores que inciden en la utilización y no utilización de los juegos lúdicos como estrategia de clases, considerándose que estas son importantes para el desarrollo no solo personal y social de los niños, sino en el desarrollo de diferentes habilidades y destrezas que le permiten a estos interactuar de manera eficiente con los demás. De la misma forma, para poder obtener información primaria se revisó información de las diferentes teorías del aprendizaje existentes e investigadas por los diferentes autores, además, se utilizó la técnica de la entrevista a la docente en donde se obtuvo a criterio profesional que la utilización de los juegos lúdicos desarrolla aquellas capacidades que tiene el niño, ya que el niño asocia todo y lo conecta; una de las características importantes es que la interacción entre el material concreto, el estudiante y dimensión cognitiva ayuda a que se refuerce las capacidades sensoriales y sobre todo consideró que a través del juego, ya que el niño juega comparte, tiene curiosidad, hace preguntas, presta atención a todo lo que se haga, por ende, siempre debe ser importante que se aplique la actividad lúdica fuera del aula o dentro.

**Palabras Claves:** Lúdica; Aprendizaje; Estrategia Pedagógica; Teorías del aprendizaje, Estrategias.

**Work Title of Choose an element:** Incidence of games as a pedagogical strategy in the personal and social development of girls and boys from 3 to 5 years of age at EEB Carlos Moreno Arias in Milagro canton, 2022.

## **ABSTRACT**

The main objective of this research work was to identify the incidence of games as a pedagogical strategy for personal and social development in children from 3 to 5 years of Initial of the Carlos Moreno Arias School of Basic Education, located in the Milagro canton, province from Guayas, 2022; in which, through the bibliographic review of primary and secondary documented sources, the different factors that affect the use and non-use of recreational games as a class strategy were determined, considering that these are important for not only personal and social development. of children, but in the development of different abilities and skills that allow them to interact efficiently with others. In the same way, in order to obtain primary information, information was reviewed from the different existing learning theories and investigated by the different authors, in addition, the technique of interviewing the teacher was used, where it was obtained, according to professional criteria, that the use of playful games develop those capacities that the child has, since the child associates everything and connects it; One of the important characteristics is that the interaction between the concrete material, the student and the cognitive dimension helps to reinforce the sensory capacities and above all, he considered that through the game, since the child plays, he shares, he is curious, he asks questions, pay attention to everything that is done, therefore, it should always be important that the playful activity is applied outside the classroom or inside.

**Keywords:** Playful; Learning; Pedagogical Strategy; Learning theories, Strategies.

# CAPÍTULO I

## 1. Introducción

La educación inicial es fundamental para el desarrollo de las diferentes áreas motrices y de conocimiento que los niños van a ir mejorando de acuerdo con el compromiso realizado por los docentes, padres de familia o representantes e instituciones en general. Si bien es cierto, la educación actual a pesar de los grandes esfuerzos por parte de los actores educativos anteriormente mencionados ha sufrido grandes cambios en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje, el sistema educativo ha tenido variaciones desde tiempos remotos hasta la actualidad que se siguen dando cambios para conseguir una educación de calidad, inclusiva y con calidez.

La presente investigación documental y bibliográfica pretende dar a conocer la importancia que en la actualidad representa tener un proceso de enseñanza lúdico a través de los diferentes juegos o actividades lúdicas educativas con el fin de resaltar el progreso de las diferentes habilidades, destrezas, conocimientos y sobre todo el desarrollo personal y social de los niños a temprana edad, por ello esta investigación se realiza en la Escuela de Educación Básica Carlos Moreno Arias del Cantón Milagro, periodo 2021 – 2022 con los niños de Inicial II.

En consecuencia, esta investigación recopila la mayor cantidad de información importante, relevante y trascendental en los siguientes capítulos:

En la elaboración del capítulo 1 encontramos al problema, sus causas y consecuencia, se realiza el planteamiento de este con su debida formulación, sistematización, delimitación y justificación del problema, adicional a esto se incorpora los objetivos que acompañarán al desarrollo de la investigación, estos objetivos están divididos en objetivo general y objetivos específicos. Además, en este capítulo se desarrolla el Marco Teórico fundamentado en 5 aspectos importantes que servirán para la comprensión de la temática tratada, ellos son, los antecedentes históricos, antecedentes referenciales, la fundamentación de las variables investigadas, el respectivo marco conceptual y legal.

Por su parte, en el desarrollo del capítulo 2 encontramos a la Metodología de la investigación, este capítulo resalta la importancia de utilizar adecuados enfoques y tipos

de investigación, así como también los métodos, diseños, técnicas e instrumentos para recolectar la información necesaria y aplicar correctamente aquellas técnicas a los sujetos de investigación de acuerdo con la población y muestra detallada.

Por último, en su tercer capítulo se detallan los resultados obtenidos de las técnicas planteadas con el fin de resaltar los mínimos detalles encontrados. Adicional a ello, se expone las conclusiones más relevantes de la investigación realizada, así como sus respectivas recomendaciones o sugerencias de cambio, además, los anexos que demuestran la evidencia de la realización de la tesis por parte de las autoras.

## **1.1 Planteamiento del problema**

Las falencias observadas que pueden afectar directamente al desarrollo personal y social de los sujetos de investigación se encontraron en la Escuela de Educación Básica Carlos Moreno Arias del cantón Milagro, provincia del Guayas, esta cuenta con 1476 estudiantes en todos sus niveles, sin embargo, esta investigación se desarrollará de manera efectiva en el nivel Inicial, específicamente en el Inicial II que son los 37 niños entre, los cuales encontramos a 22 niñas y 15 niños..

En esta institución es factible que exista un deficiente conocimiento de estrategias lúdicas para el desarrollo personal y social en los niños por parte del docente del subnivel Inicial II, recordemos que las estrategias lúdicas se pueden considerar como actividades educativas aplicadas a través del juego y que fortalece el quehacer docente en la actualidad.

De la misma forma, ante este posible problema central se propone la revisión a las siguientes causas: el desconocimiento docente del juego como estrategia pedagógica considerando este desconocimiento como de la metodología lúdica; al no contar con este conocimiento es notorio la desmotivación de padres de familias y sus representados en el accionar educativo y puede que esto forma parte de las deficientes estrategias lúdicas y por ende su aplicación en el desarrollo social y personal de los niños y niñas de 3 a 5 años.

Una vez realizada la explicación de las posibles causas y consecuencias, es importante realizar las preguntas de investigación que darán un aporte oportuno en el desarrollo de esta, la principal pregunta en esta investigación es la siguiente: ¿De qué manera influyen el deficiente conocimiento de estrategias lúdicas para el desarrollo personal y social en los niños de 3 a 5 años?, considerando que el desarrollo personal y social del infante es un proceso gradual donde se descubren e identifican sus diferentes capacidades, habilidades, destrezas, entre otras cualidades que le permitirán desarrollarse en el ámbito social.

De la misma forma, para complemento en esta investigación se trabajarán bajo estas subpreguntas: ¿El desconocimiento docente influye en el desarrollo del juego como estrategia pedagógica?. ¿La desmotivación de padres de familias influye en la motivación

de sus representados?, y, por último, ¿Qué tipo de actividades lúdicas educativas estarían mejor aplicadas de acuerdo con la edad de los niños investigados?, estas preguntas aportarán significativamente al desarrollo de la investigación en curso. Ante el problema planteado y las posibles causas que de continuar esta situación los niños y niñas no contarán un óptimo desarrollo en los ejes de desarrollo personal y social.

### **1.1.1 Delimitación temporo espacial**

El desarrollo de la investigación se dará en:

Escuela de Educación Básica:	Carlos Moreno Arias
<b>Campo:</b>	<b>Educativo – Pedagógico</b>
<b>Campo de Interés:</b>	<b>Niños y Niñas de Inicial 2</b>
<b>Área de Investigación:</b>	
<b>Aspecto:</b>	<b>Juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el desarrollo personal y social de las niñas y niños de 3 a 5 años</b>
País – Región:	Ecuador – Costa
Provincia – Cantón:	Guayas – Milagro
Año:	2021 - 2022

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 Objetivo General**

Identificar la incidencia de los juegos como estrategia pedagógica para el desarrollo personal y social en los niños de 3 a 5 años de Inicial de la Escuela de Educación Básica Carlos Moreno Arias, del cantón Milagro, perteneciente a la provincia del Guayas, Ecuador, periodo lectivo 2021 – 2022.

### **1.2.2 Objetivos Específicos**

- Evaluar el conocimiento docente y su influencia en el desarrollo del juego como estrategia pedagógica
- Analizar la desmotivación de los padres de familia y su influencia en la motivación de los niños y niñas
- Sintetizar la valoración en estrategias lúdicas para el desarrollo personal y social en niños de 3 a 5 años
- Plantear estrategias lúdicas para el desarrollo personal y social

## **1.3 Justificación**

La importancia de la realización de esta investigación se da principalmente a lo observado en la escuela anteriormente mencionada, la finalidad de esta investigación se mejorar o cambiar ciertas falencias con la finalidad de otorgar un adecuado proceso de enseñanza y aprendizaje a los niños con el fin de que su desarrollo personal y social no se vea afectado a futuro, entre las falencias encontramos a las siguientes: “falta de conocimiento del docente”, “falta de apoyo y motivación de los padres” o absolutamente el “desconocimiento de la lúdica como tal en el PEA”.

El desarrollo de esta investigación tiene su relevancia científica, académica y pedagógica en la manera de como los niños a edad temprana necesitan desarrollar su apego a través del juego, la vida infantil y su desarrollo no se crea sin practicar algún tipo de juego, el poder jugar es la actividad principal de estos y a través del juego poder aprender y esto lo hacen mediante la mirada, el tocar, curiosear y sobre todo experimentar con las demás personas.

La importancia que tienen los juegos lúdicos educativos en la actualidad responde a las diferentes necesidades de los niños y niñas en poder desarrollar su creatividad, imaginación y por su puesto su aspecto cognitivo se destaca debido a que el juego es un impulso primario que los empuja desde el nacimiento a poder descubrir el mundo que los rodea, posibilitando así un sano crecimiento de la inteligencia, la afectividad, el cuerpo y la sociabilidad para con los demás. Consecuencia, es necesario resaltar que a través de esta investigación se considera que jugar es una de las fuentes principales del progreso y aprendizaje que tienen los niños.

Los docentes en la actualidad deben considerar que, el juego, en la primera infancia adquiere un valor fundamental educativo muy evidente, en primer lugar, porque despierta la curiosidad que es motor de aprendizaje de toda persona, además, crea esa significancia en la alegría y satisfacción de estos, en segundo lugar porque al jugar los niños exteriorizan sus miedos, sus pasiones, sus angustias y proporcionan sus preocupaciones más íntimas, por ello, es importante resaltar que en esta investigación una de las principales variables es el juego lúdico a nivel educativo, por ello la importancia en esta investigación de recopilar la información necesaria para evidenciarlo a través de las diferentes teorías y aportes científicos.

## 1.4 Marco Teórico

### 1.4.1 Antecedentes de la investigación

Es muy importante hacer del salón de clases un espacio agradable que permita que los niños desarrollen las destrezas, con el fin de que el proceso enseñanza aprendizaje sea el más adecuado y accesible para los niños y su desarrollo de manera general, dado que todo aprendizaje debe ser agradable, motivador, divertido y natural. Hay que resaltar que el uso de los juegos lúdicos dentro del proceso de enseñanza es importante, debido a que se deben implementar ciertas estrategias que garanticen el desarrollo personal y social de los niños, así como también, las habilidades y destrezas que lo prepararán para ser una mejor persona en el entorno donde se desenvuelve.

Hoy en día, existen instituciones que no presentan gran 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.

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).

En este análisis de las autoras consideraron que es muy importante que, no solo existan adecuadas estrategias como juegos lúdicos acordes a la edad de los infantes, sino que es muy necesaria la implementación de aulas debidamente enriquecedoras de conocimientos, pues estas le permiten interactuar de mejor forma a los niños con las demás personas, por ello, se considera que resulta necesaria que dentro del salón de clases se tomen en cuenta ciertas estrategias que le permitan a estos desarrollar mejor sus

procesos cognitivos y de tal manera que el docente pueda implementar actividades eficaces para el desarrollo óptimo de lo antes mencionado.

Bajo este análisis, 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.

Por su parte, los autores Banegas y Cordero (2015) en su tesis de grado, consideró 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” (Banegas & Cordero, 2015).

Analizando lo mencionado por parte de los autores anteriormente citados, se evidencia que, los juegos en la educación inicial son importantes, debido a que el juego es la manera favorita que tiene el cerebro para poder aprender, utilizar el juego les da la oportunidad de poder compartir, relacionarse, conectar y divertirse dentro de su propio aprendizaje y es que jugar para los infantes no es solamente cosas que hacen los niños, sino también el juego le permite explorar y descubrir nuevas informaciones, talvez observar el error dentro de su aprendizaje diario y el docente debe estar predispuesto a cubrir esa necesidad a través del uso de nuevas formas de afrontar los nuevos retos.

### 1.4.2 Antecedentes Históricos

El mundo entero y Ecuador principalmente está viviendo un momento histórico y muy segura de que no se olvidarán nunca los seres humanos de lo que han vivido y han aprendido a lo largo de esta pandemia, esta pandemia a nivel mundial ha provocado que las instituciones educativas entren en una especie de experimento social y educativo que obliga sin querer a que dichas instituciones busquen o realicen junto al Ministerio de Educación y Gobierno Nacional estrategias de enseñanza ya que no se puede asistir a las IE de manera física.

Es necesario también considerar la debida fundamentación que trae consigo esta investigación:

**Fundamentación Filosófica:** en la actualidad los sistemas educativos a nivel mundial se enfrentan al gran desafío de utilizar 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 el plan educativo aprendamos juntos en casa, 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.

#### *1.4.2.1 Teorías del Aprendizaje en los niños*

El desarrollo del aprendizaje en el ser humano va más allá de aprender y recordar información que se transmite de manera diaria, si hablamos del aprendizaje en los niños, hay que recordar que estos aprenden por imitación en sus primeros años y que a medida que van creciendo se logra desarrollar la comprensión y sobre todo la comunicación, en esta parte es fundamental el apego a la familia y demás personas, se crean sentimientos y se desarrolla la autoconciencia.

Los niños al ir creciendo y desarrollando las funciones básicas, estos comienzan a desarrollar su autonomía y aprenden a socializar con sus padres y demás personas, en la etapa de la niñez que se desarrolla desde los 3 años hasta los 6 años simplemente crecen y junto a este crecimiento se desarrollan las experiencias a través de la coordinación motora fina y gruesa y también se complementa el nivel físico (fuerza) que le permitirá a la larga ser más comprometidos con aquellas actividades físicas, a todo este proceso en estas etapas iniciales se le denomina aprendizaje infantil que se refuerza principalmente en la etapa preoperacional donde se desarrolla el pensamiento simbólico, la socialización, la imaginación y creatividad, de la misma forma la inteligencia y la memoria junto al desarrollo del lenguaje.

El aprendizaje se puede presentar tal vez de manera intencional o sin intencional a edad temprana, que al aprender de manera intencional el niño adquiere conocimiento a través en algunos casos del dolor, por ejemplo, se aprende sin intención cuando el niño toca una olla o un sartén caliente, esto acarrea que el niño considere la próxima vez no acercarse a la cocina porque se puede quemar nuevamente (modificación de la conducta). De la misma forma, se aprende intencionalmente cuando en cierta etapa de la vida se enseña algo, en este caso, en los estudiantes se les enseña sobre valores o cultura.

El aprendizaje puede tomar múltiples facetas o formas, por tal motivo, no resulta tan sencillo definirlo a la perfección, existen muchos criterios de especialistas (teóricos) que aportan significativamente a la definición, pero, aprendizaje a nivel personal, podría ser toda acción en la cual se adquiriera algún tipo de conocimiento a través de algún estudio o experiencia.

Su importancia radica en que sirve para crecer continuamente, es decir, el aprendizaje se tendrá que desarrollar a lo largo de la vida, simplemente porque una persona nunca deja de aprender y de conocer cosas nuevas lo cual también se lo puede denominar aprendizaje, entonces, la importancia está en aprender a desarrollarse social y económicamente.

A nivel psicológico se puede comprender que el aprendizaje basado en los niños podría estar científicamente comprobado de la siguiente manera:

- Teoría Conductista, a nivel psicológico esta teoría a través de la psicología afirma que para dar inicio al aprendizaje todo se basaba en la conducta en el ser humano, esta conducta estaba asociada entre un estímulo y una respuesta, en dicha teoría del conductismo la conducta es observable e identificable y por lo tanto en los estudiantes las conductas inapropiadas se adquieren y modifican a través del aprendizaje.
- Teoría Cognitivista, esta teoría cambia la concepción aportada por el conductismo en lo que tiene que ver con los estímulos y respuesta, para el autor de esta teoría, aportó significativamente que el aprendizaje se daba en esta teoría identificando principalmente los estímulos y el procesamiento que se daba a la información recibida, esto quiere decir que, el cognitivismo intentó comprender las ideas que se alojan en la mente de los seres humanos y cómo estas ideas influyen en su accionar diario a nivel emocional.
- Teoría Constructivista, esta teoría se apoya primordialmente en la manera de cómo se construyen las nuevas ideas o alternativas para dar solución a diferentes situaciones planteadas en nuestro entorno, por lo tanto, el aprendizaje se construye gracias a la interacción de los estudiantes con su medio ambiente y/o entorno y a partir de otros conocimientos, de la misma forma de pensar de la persona y del modo en que esta es interpretada por este y compartida con los demás. Gracias a estas nuevas ideas en esta teoría se empieza a conocer e identificar los diferentes

estilos de aprendizajes que tiene cada persona y los motivos suficientes para lograr lo que se propone.

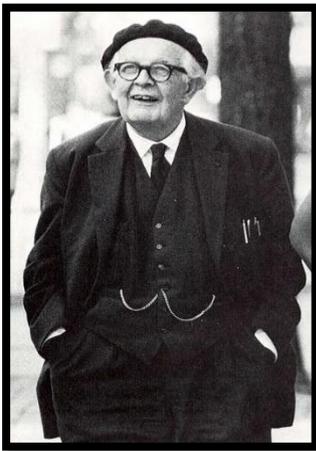
- En consecuencia, al analizar cada una de estas teorías previas se considera que el aprendizaje, a partir de ello, no es más que puro contacto con los demás sobre todo mediante la observación e imitación hacia los demás.

Es importante considerar también que, para que se dé un aprendizaje significativo es necesario utilizar los siguientes 4 mecanismos:

- Atención
- Retención
- Reproducción
- Motivación

De la misma forma, se detalla la importancia que a nivel educativo tienen estas siguientes teorías con sus autores respectivos:

**¿Cómo aprenden los niños?** Según el autor Jean Piaget:



*Figura 1 – Jean Piaget*

Jean Piaget trabajó en su teoría del desarrollo cognitivo, esta teoría es psicoevolutiva y aunque tuvo varias críticas, sin embargo, él trató de analizar cómo el individuo aprende con la interacción con su entorno o medio ambiente. Jean Piaget no define al aprendizaje del niño como un método que se destaca en el ámbito social y por ello ha sido cuestionado en su fundamentación.

**Fuente:** <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>

Los docentes pueden desarrollar más y mejor el aprendizaje de los estudiantes de Inicial, para utilizar la teoría de Piaget es necesario que el estudiante construya su aprendizaje en el medio o en su entorno a través de su interacción con este y los demás compañeros, por ejemplo, si el o los docentes desean que el niño aprenda bajo este método sobre el ciclo de vida de las plantas, es necesario que se trabaje el proceso desde plantar la semilla hasta que se observe el crecimiento de esta, con la finalidad de que el estudiante se apropie de su propia estructura mental.

**¿Cómo aprenden los niños?** Según el autor Lev Vigotsky:

Lev Vigotsky trabajo en su teoría conceptual donde fundamenta que el aprendizaje se construye en sociedad y no solamente a través de procesos individuales que fortalecen la estructura mental (Jean Piaget), básicamente Vigotsky mencionó que el estudiante aprende a través de la interacción con las demás personas, por ejemplo, para que el estudiante aprenda de una manera significativa es necesario tener en cuenta estas 3 características principales que destaca esta teoría:



*Figura 2 – Lev Vygotski*

**Fuente:**

<https://www.slideshare.net/LeticiaNavarro9/teora-social-del-juego-vigotsky>

- La ley de doble formación, donde aprenderá en grupo de personas, a través de aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en problemas o aprendizaje basado en proyectos.
- Esta característica está dirigida al docente, en la cual deberá trabajar la zona de desarrollo próximo, donde el docente orientará, guiará y construirá nuevos y mejores conocimientos con la finalidad de fortalecer el aprendizaje a partir de conocimientos previos, por ello es fundamental que en la gestión docente se encuentre incluida en la planificación la zona de desarrollo próximo la cual garantizara el aprendizaje del estudiante en todas las áreas de desarrollo.

- De la misma forma, el docente deberá construir contenido lógico (que sea coherente en lo que se quiera enseñar) y psicológico (que este contenido invite o motive al estudiante a desarrollar más conocimiento y mejorar a nivel emocional sus capacidades cognitivas).

**¿Cómo aprenden los niños?** Según el autor David Ausubel:



David Ausubel, en su teoría del aprendizaje significativo, Ausubel consideró en esta teoría que el niño (estudiante) se debe relacionar con su medio o entorno a nivel material y social, pero para que el sujeto de aprendizaje se apropie de esos contenidos debe estar relacionado con los conocimientos previos (Vigotsky), entonces, para poder trabajar el aprendizaje significativo dentro del aula, el docente deberá cumplir con las siguientes características:

*Figura 3 - David Ausubel*

**Fuente:** <https://www.universia.net/co/actualidad/vida-universitaria/que-aprendizaje-significativo-1130648.html>

1. El o la docente debe realizar una prueba de diagnóstico con el fin de conocer los conocimientos previos del alumno y a partir de allí trabajar los nuevos conocimientos y la información que se brindará al estudiante y demás compañeros, en otras palabras si existiere un déficit de aprendizaje se deberá aplicar lo que en la actualidad se conoce como adaptaciones curriculares que va dependiendo de los diferentes estilos de aprendizajes así como de las necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad del estudiante.
2. El docente deberá construir diferentes situaciones que propicien el aprendizaje tal como lo mencionó en esta teoría Ausubel:
  - Representación (gráficos)
  - Conceptos (contenido – materia) y
  - Propositiones (se refiere a la lectura y escritura).

Ahora, para hablar un poco más sobre lo que sucede en la actualidad sobre el aprendizaje de los niños en las diferentes instituciones educativas se topará el punto de **¿Cómo aprenden los niños?** Según la NEUROEDUCACIÓN:

Según la Neuroeducación cada niño en el mundo tiene su propio ritmo de aprendizaje, algunos captan más rápido la información, otros tardan un poco más, la neuroeducación en la actualidad se la considera como un puente que parte de la importancia de la neurología y lo que respecta a los lineamientos o estrategias educativas.

A nivel psicológico la neuroeducación juega un papel fundamental en los procesos de aprendizaje que tienen los estudiantes hoy en día, sin embargo ¿Qué sucede cuando este proceso de enseñanza no es el adecuado?, ¿Qué sucede cuando los proyectos educativos y escolares no se aplican correctamente?, para ello la Neuroeducación hace hincapié la autora Reyna (2020) en que la clave no está en fomentar diferentes emociones en el aula a la hora de aprender, sino más bien de enseñar con emoción, a partir de este contenido, se establece la importancia que juega el papel del docente, porque se habla y considera mucho a la NEUROEDUCACIÓN, pero en la actualidad aún no se define si existe realmente los NEUROEDUCADORES.

La Neuroeducación habla principalmente sobre las funciones mentales que inciden en el aprendizaje, a nivel científico se considera que el aprendizaje a nivel del funcionamiento del cerebro es uno de los procesos mentales más amplios que existen en el ser humano y como tal se debe tener en cuenta que las personas poseen diferentes estilos de aprendizaje lo cual condiciona que se interactúe y participe de la mejor manera dentro y fuera del salón de clases.

### **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 y de fuentes confiables que han realizado diferentes investigaciones sobre el desarrollo personal y social y el uso de las estrategias lúdicas a través del tiempo.

El 25 de enero del 2017, la UNESCO Argentina, consideró que entre las características de la educación en su país estaba la siguiente:

“comprometerse a que la educación en los sistemas educativos que ofrecen desarrolle mejores respuestas y capacidad de adaptación y resiliencia, para garantizar los derechos y satisfacer las necesidades de todas las personas” (UNESCO Argentina, 2017, pág. 5).

Por su parte, la autora Amuchástegui, en febrero del 2017, representante de UNESCO Chile, en cambio consideró que:

“La propuesta lúdica facilita la vinculación de los estudiantes con la cultura del cuerpo y el movimiento invitándoles a seguir explorando y aprendiendo a lo largo de sus vidas (UNESCO Chile, 2017)

Ambas propuestas de la UNESCO en los países mencionados facilitan el adecuado aprendizaje de los niños en la educación en sus diferentes niveles (Ecuador), por su parte y a criterio de las autoras, se considera que la aplicación de las diferentes estrategias y/o juegos lúdicos educativos persiguen una sola finalidad, que es que los niños aprendan a través de algo que los impulse a desarrollar la creatividad, que los motive a fortalecer el aprendizaje a través de la concentración, atención, toma de decisiones, comunicación, trabajo en equipo y otras características más que se necesitan para desarrollar el aprendizaje óptimo.

A nivel nacional, tomamos en consideración el aporte del Psicólogo Carlos Orellana (2022), donde menciona que la aplicación de las diferentes actividades lúdicas dentro del salón de clases es fundamental, por ello consecuentemente menciona lo siguiente:

“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, 2022).

El autor mencionó sobre la importancia de las diferentes actividades que el docente debe ejecutar para lograr más que el conocimiento en el estudiante es la manera de cómo llegar a ellos a través de la aplicación de estrategias lúdicas con la finalidad de desarrollar habilidades y destrezas que vayan acorde a la edad y que estas le permitan a ellos poder desenvolverse en su sociedad.

Por su parte; la autora Mayolema (2015), 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 el desarrollo de las destrezas de los niños a temprana edad 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 aprendizaje.

La actitud conformista por parte de los docentes se da porque no asumen una actitud de innovación educativa, “resignándolos 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 (2014); 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).

Según la autora Blacio (2021), consideró que las variaciones del desarrollo personal y social de los niños pueden estar arraigadas a dimensiones “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. 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).

De este modo, los autores Loor y Parrales (2017), “hacen su aporte respecto al tema acotando 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 Fundamentación Teórica**

##### **1.4.4.1 La Actividad Lúdica**

Las actividades lúdicas implementadas en metodología de clase en niños en educación inicial es un elemento central en el aprendizaje, si bien es cierto, los niños se encuentran jugando en todo momento, pero, a través del juego o la lúdica el niño aprende, se desarrolla, incorpora conocimientos, despierta su interés en aprender algo y, sobre todo, demuestra la capacidad y habilidad que tienen.

La autora Morin (2020), consideró que las “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” (pág. 17)

“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” (Rodríguez, Vásquez, & Lucio, 2018).

Las variaciones en el progreso infantil pueden estar adaptadas a distintas dimensiones según Blacio (2021), “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.

De la misma forma, los autores Loo y Parrales (2017), “hacen su aporte respecto al tema acotando 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),.

#### *1.4.4.2 Desarrollo Personal y Social*

El desarrollo personal y social de los niños a edad temprana es necesario en etapa inicial o en etapa preescolar como aún se la conoce o identifica, pues esta educación primaria es fundamental y trascendental para lograr que el niño o niña adquiriera diferentes conocimientos y desarrollos que le permitan actuar mejor en una situación determinada y más que nada porque el desarrollo integral de los niños a edad temprana será la base del desarrollo de la inteligencia y esta influye positivamente cada uno de ellos, por ello, la importancia que tiene esta educación en el desarrollo personal y social de estos.

A través del desarrollo personal y social en los niños se manifiesta una adecuada autoestima, autoconcepto, autorregulación y autonomía se desarrolla mejor las relaciones interpersonales que dan cabida a una óptima sociabilidad entre los pares. Las relaciones interpersonales son un conjunto de acciones que se llevan a cabo de manera eficiente, las mismas mantienen activos a los individuos dentro de una sociedad.

Las relaciones interpersonales que son parte del desarrollo personal social de los niños a edad temprana le permitirán a estos poder tener una mejor convivencia, interacción y socialización, algunas teorías psicológicas y pedagógicas que fundamentan la importancia del desarrollo personal y social son las siguientes:

- Teoría sociocultural de Vigotsky
- Teoría bioecológica de Bronfenbrenner
- Teoría del apego de Bowlby

Entonces, por qué es importante el desarrollo personal y social en los niños, porque sencillamente, cuando el docente establece estrategias pedagógicas claras y que fortalecen la interacción, los niños desarrollan más autoestima, ayuda a involucrarlos en la sociedad y sobre todo previene el aislamiento social.

#### **1.4.4.3 Estrategias Lúdicas**

Tras el análisis de varias teorías y aportaciones, la autora Domínguez (2015) consideró lo siguiente:

“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 (2016), consideró:

“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” (pág. 9).

#### **1.4.4.4 Importancia de la Lúdica**

“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” (Lucio, 2007).

“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” (Lucio, 2007).

“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”. (Lucio, 2007).

“En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño y niña 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” (Lucio, 2007).

#### *1.4.4.5 Beneficios de la Lúdica*

La autora Cepeda (2017), 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 actividad lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la actividad 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, niñas, jóvenes y adultos” (pág. 18).

“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” (Cepeda, 2017).

“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” (Cepeda, 2017).

De esta manera, los beneficios que sobresalen en la aplicación de actividades o juegos lúdicos en el proceso de enseñanza para el desarrollo personal y social de los niños son los siguientes:

- Desarrolla la creatividad.
- Fomenta la comunicación asertiva.
- Mejora y fortalece las relaciones interpersonales.
- Desarrolla una adecuada interacción, docente – estudiante.
- Las habilidades sociales se desarrollan de forma efectiva.
- Fortalece la autoestima, las emociones y la toma de decisiones.
- La comunicación en el trabajo en equipo se incrementa. Entre otras más.

#### *1.4.4.6 Proceso enseñanza aprendizaje*

En la actualidad los procesos de enseñanza se están llevando a cabo de una manera dinámica, participativa, proactiva, según la autora Alviarez (2005), donde consideró que el proceso de enseñanza se basa a diferentes teorías, “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 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)

La autora Alviarez (2005), consideró que la teoría Cognoscitiva se refería a la integración de aquellas habilidades y destrezas que tienen los niños que han adquirido a través de los conocimientos previos y que se desarrollan con el pasar de la información, además, consideró también que “la teoría Constructivista nace con los aportes establecidos por Piaget, Vygotsky, Bruner y Ausubel, todos aquellos teóricos consideraron que el aprendizaje se basa en construcciones, el cual es un proceso complejo y se enfoca en el conocimiento previo de cada estudiante” (pág. 102).

Entre las cualidades más representativas de la teoría mencionada están las siguientes:

- “El lenguaje es el instrumento mediador en la construcción de estructuras cognoscitivas, el estudiante es un procesador activo del aprendizaje, donde se privilegia la razón constructora de éste como factor de su desarrollo, en donde su 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” (pág. 104).
- “Los nuevos conceptos se generan de los esquemas y aprendizajes anteriores, además el aprendizaje es un proceso activo: los estudiantes construyen nuevas ideas sobre la base de su conocimiento actual y pasado y 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” (pág. 104).
- “Por su parte, 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, en donde 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, pág. 104).

Según la autora Ricoy (2016), consideró que: “lo 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” (Ricoy, 2016).

#### *1.4.4.7 Aprendizaje*

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

#### *1.4.4.8 Estilos de Aprendizaje*

Los estilos de aprendizajes son características propias que le permiten al docente en la actualidad identificar los diferentes rasgos y características de aprendizaje para poder, a partir de allí crear adaptaciones curriculares según sea el caso o simplemente crear diferentes estrategias de aprendizaje en ellos.

Por ejemplo, “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” (pág. 159)

También se toma en consideración “el modelo de la Programación Neurolingüística propuesto por Bandler y Grinder (1988), citado por Vargas 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” (pág. 156)

De esta forma, “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” (Vargas, 2014, pág. 155).

“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)

Asimismo, el autor Vergara (2015), citó “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. 157)

“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)

Por su parte el autor Vargas (2018) consideró que “es un modelo de entendimiento de la mente del ser humano y propuso que las personas requieren del desarrollo de varios tipos de inteligencias y consideró además que la inteligencia académica no es un factor decisivo para conocer la inteligencia de una persona, entre las inteligencias destacada por el teórico están 8 diferentes: Lingüística, Lógico-Matemático, Espacial, Musical, Corporal y Cinestésica, Intrapersonal, Interpersonal y Naturalista. Gardner afirmó que cada persona tiene más desarrollada una inteligencia diferente y que el desarrollo de estas son determinantes para el aprendizaje de cada ser humano” (Regader, 2018).

#### *1.4.4.9 Tipos de Aprendizaje*

Los diferentes aprendizajes según el Currículo Nacional manifiestan principalmente que el docente debe responderse principalmente ¿Qué cosa le interesan a los Niños?, ¿Qué cosas deberán aprender en su día a día? y, por último, ¿De qué manera ellos pueden aprender más?. Estas preguntas los docentes en etapa inicial deben realizarse antes de comenzar su proceso de enseñanza, pues al tener claro las respuestas podrá identificar la manera o el estilo en que estos aprenden.

Sin embargo, se considera que según la autora Raffino (2020), existen diferentes tipos de aprendizaje que se detallan a continuación:

1. Aprendizaje por descubrimiento.
2. Aprendizaje repetitivo.
3. Aprendizaje receptivo.
4. Aprendizaje a través de la observación.
5. Aprendizaje significativo y
6. Aprendizaje por ensayo error.

Cada uno de estos aprendizajes tienen su importancia de acuerdo con el niño o niña, sin embargo, es necesario que el docente investigue y descubra las diferentes necesidades de cada uno de los estudiantes.

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

**Figura 4 – Diferencias Metodología de enseñanza en clases**

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

**Fuente:** Elaboración propia

**Recuperado** de la Tesis de Mayra Cujilema & Roxana Mancilla

Bajo el análisis de esta figura podemos apreciar que, el aprendizaje memorístico que se trabajaba anteriormente ha quedado atrás, hoy en día las clases son más atractivas, a través de juegos divertidos que favorecen la interacción principalmente y mediante esta se desenvuelven y aprenden los niños y a su vez desarrollan destrezas, habilidades y a nivel personal y social le favorece la interacción con los demás. Si bien es cierto, las actividades lúdicas a través de las diferentes estrategias utilizadas en el salón de clases son esencial, pues estas permitirán la efectividad en el desarrollo personal y social.

### 1.4.5 Fundamentación Conceptual

**Adaptabilidad:** es la capacidad que tienen el estudiante en la actualidad para poder responder a las exigencias que tienen las clases en entornos virtuales con la finalidad de lograr lo esperado.

**Aprendizaje:** es el proceso en el cual los estudiantes y seres humanos en sí adquieren habilidades y conocimientos nuevos que le permitirán desenvolverse de la mejor manera en el futuro.

**Clases Virtuales:** son nuevas modalidades de realizar procesos de enseñanza aprendizaje con el propósito de impartir de la manera más adecuada los conocimientos previos y nuevos hacia un grupo de personas en común.

**Desarrollo Cognitivo:** es la capacidad de adquirir conocimientos nuevos con la finalidad de aprender de la mejor forma un tema en particular.

**Desarrollo habilidades:** es la capacidad que tiene el ser humano para poder aprender habilidades que le permitirán ser mejor cada día.

**Inclusión Educativa:** es la capacidad que tienen las personas para poder incluir en los diferentes grupos de trabajo a los demás estudiantes con la finalidad de hacer un ambiente más estable, saludable y con respeto a las diferencias.

**LOEI:** es la Ley Orgánica de Educación Intercultural, esta ley regula los organismos educativos que hace que los derechos de los estudiantes se respeten, así como también hace que se cumplan con las obligaciones.

#### **1.4.6 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 de la investigación

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.

El desarrollo de esta parte investigativa se realizó en la Escuela de Educación Básica Carlos Moreno Arias del cantón Milagro en el Subnivel Inicial, la población fueron los niños del nivel de Inicial II que integran la institución educativa. Esta investigación desarrollada tuvo un enfoque mixto Cuanti-Cualitativo, dado que buscamos comprender y explicar la efectividad que tiene la aplicación de actividades lúdicas o de juegos lúdicos en los diferentes procesos de enseñanza realizado por los docentes en la institución, el mismo que permitirá mejorar el desarrollo personal y social de los niños.

#### 2.1 Enfoque de investigación

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.

## **2.2 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 (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 este estudio investigativo, sin embargo, la 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 apertura 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 competirán breves momentos en los cuales trabajar a través de una ficha de observación

## **2.3 Métodos, Técnicas e Instrumento para recabar la información**

### *2.3.1 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.

### *2.3.2 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.

### *2.3.3 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 cantonal y el COE nacional. 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 aplicar una entrevista a la docente del grado investigado con la autorización respectiva de la autoridad máxima de la institución educativa investigada, esta entrevista aplicada se la realizó a través de una plataforma accesible y amigable y sobre todo de fácil acceso como lo es vía zoom.

Lamentablemente por cuestión de término del periodo lectivo, no se pudo concluir la investigación aplicando las demás técnicas seleccionadas como fue la ficha de observación y la encuesta a padres de familia, sin embargo, a través de la técnica seleccionada (entrevista docente) se ha podido extraer la mayor cantidad de información de acuerdo con los intereses personales e investigativos.

## 2.4 Población y Muestra

La población será la siguiente:

**Tabla 2: Población a investigar**

<b>CARACTERÍSTICA POBLACIONAL</b>	<b>TOTAL</b>
Directora	1
Docente	1
Estudiantes	37
Padres de Familia	37
<b>TOTAL</b>	

### **Elaborado por la autora**

La Muestra de acuerdo con la autorización brindada por la MSc. Doriss Orozco directora del plantel será de 1 persona docente del Inicial a cargo de la Licenciada Johanna Astudillo docente titular del paralelo.

<b>MUESTRA SELECCIONADA</b>	<b>CANTIDAD</b>
Docente	1
Total	1

## CAPÍTULO III

### 3 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 3.1 Análisis General de la investigación

Esta investigación trató básicamente de identificar claramente que tienen los juegos lúdicos como estrategia pedagógica con la finalidad de analizar el desarrollo personal y social en los niños de 3 a 5 años de la EEB. Carlos Moreno Arias y, significativamente a través de la recopilación de información primaria, secundaria se obtuvo como resultado lo siguientes conceptos fundamentales que ayudaron a desarrollar de la mejor manera esta investigación.

- Durante el desarrollo de la investigación se ha reconfirmado la idea de que el desarrollo personal y social de los infantes es fundamental, debido a la importancia que este desarrollo tiene en el ámbito de las emociones, las relaciones interpersonales y de la influencia que estas ejercen en el medio en el cual se desenvuelven como entes sociales.
- De la misma forma, a nivel psicológico, mediante el análisis de las diferentes teorías estudiadas y revisadas se identificó que los juegos son importantes en el aprendizaje de los niños, pues estos, garantizan la autonomía, la autoeducación, autorregulación y la autoestimada como pilar fundamental para una adecuada convivencia con los demás (casa – escuela).
- Asimismo, la participación de los padres en el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimiento es sustancial porque cuando los padres o representantes de estos intervienen de manera adecuada, les permite a los niños generar experiencias positivas lo cual garantizarán una relación bidireccional sincronizada.
- Por su parte, los juegos lúdicos como estrategia pedagógica proporcionan un ambiente de aprendizaje agradable y a través de las teorías revisadas se ha reconfirmado la importancia de estas dentro del salón de clases para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje que tienen los docentes a nivel general con los niños.

### **3.2 Análisis de Resultado de la técnica aplicada**

#### ***1 Por favor, indíquenos su nombre, cargo y tiempo de experiencia.***

Lcda. Johana Astudillo, docente de inicial 2 de la escuela “Carlos Moreno Arias” con un tiempo de experiencia de 22 años.

#### ***2 ¿Por qué es importante los juegos lúdicos y se pueden considerar como una estrategia pedagógica?***

Los juegos lúdicos son importantes al 100% porque se trabaja con niños de primera infancia y por ende el juego en los niños es primordial, la forma de aprendizaje del currículo se basa específicamente en lo lúdico, siempre desde el primer día de clases se trabaja con estrategias pedagógicas. Si el infante no tiene desde un principio esa parte de atención de la maestra no le será fácil adaptarse a la nueva etapa que es la escuela.

#### ***3 ¿Cuál cree usted que es la razón correcta por la que se incluye los juegos en la Educación Inicial?***

La razón correcta es por el desarrollo cognitivo que traen los niños al aula, ya que son niños de etapa infantil temprana y la única manera que los niños capten es a través de situaciones que les llame la atención.

#### ***4 ¿Considera usted que el desconocimiento docente sobre el uso de juegos lúdicos influye de manera directa en el desarrollo personal y social de los niños?***

Por supuesto que sí, ya que, si como docente no conoce de estrategias adecuadas, no ayudara a enriquecer el aprendizaje de los niños, el docente no puede llegar al aula de inicial a experimentar, se debe haber indagado, planificado para saber que lo que se va a impartir en el aula para así lograr los objetivos planteados con los niños.

#### ***5 ¿Considera usted que los padres juegan un papel importante en la educación de sus hijos y por qué?***

Si, ya que los padres son los primeros responsables en la educación de los niños y la enseñanza de los valores.

**6 *¿Considera usted que la desmotivación de padres de familias influye en la motivación de sus representados para desarrollarse efectivamente y de qué manera?***

Si, ya que si no hay motivación de parte del padre de familia hacía el niño, él no se sentirá motivado y ese niño será el que la maestra tendrá que trabajar más en el aula clase.

**7 *¿Qué tipo de juegos lúdicos van de acuerdo con la edad de sus estudiantes?***

Existen muchas y las mejores estrategias siempre serán las básicas, entre ellas tenemos las rondas, cuentos, cajas de sorpresas, lluvia de ideas, baúl de disfraces, arenero etc.

**8 *¿Cómo es un día de clases aplicando diferentes actividades lúdicas dentro del Proceso de enseñanza?***

Un día de clases es 100% dinámico, desde que se ingresa al aula hasta finalizar la jornada existen actividades lúdicas, también depende de qué tipo de aprendizaje se quiera lograr ese día se trabaja yendo al patio o quedándose en el aula, pero siempre es mediante el juego. Las actividades de inicio de clases siempre serán más activas, más dinámicas, después del recreo son juegos también, pero más pasivos.

**9 *¿Considera usted que los juegos lúdicos son fundamentales para el desarrollo personal y social y por ende del desarrollo de habilidades y diferentes destrezas en los niños que usted guía?***

Si el 100% ya que el juego se involucra para todas aquellas capacidades que tiene el niño. Ya que el niño asocia todo y lo conecta. Una de las características importantes es que la interacción entre el material concreto, el estudiante y dimensión cognitiva ayuda a que se refuerce las capacidades sensoriales.

**10 *¿Cómo cree usted que se da efectivamente el desarrollo personal y social en los niños de Inicial?***

Se da a través del juego, ya que el niño juega comparte, tiene curiosidad, hace preguntas, presta atención a todo lo que se haga, por ende, siempre debe ser importante que se aplique la actividad lúdica fuera del aula o dentro.

## CONCLUSIONES

Esta investigación desarrollada a través de una revisión bibliográfica y documentada deja como conclusiones, las siguientes:

Las actividades lúdicas, juegos lúdicos implementados como estrategia pedagógica dentro de las planificaciones del proceso enseñanza y aprendizaje, propician un adecuado ambiente de aprendizaje y sobre todo placentero para desarrollar el aspecto cognitivo, personal y social, mejores posibilidades de interacción, de expresión y de satisfacción donde se establece el vínculo afectivo emocional a través del goce y disfrute de los juegos.

Los juegos lúdicos inciden de manera directa en el desarrollo personal y social de los niños debido a que es un proceso que sirven para desarrollar efectivamente las diferentes tareas individuales y grupales que se llevan a cabo en el salón de clases. Hay que tener en cuenta que la educación inicial cumple un papel fundamental en el desarrollo personal y social de los niños y de las diferentes habilidades y destrezas. Sin embargo, hay que tener en cuenta que, los niños cuando se acostumbran a jugar en el salón de clases sienten ese compromiso en el cual su aprendizaje se efectúa de manera que la diversión es el motor de su aprendizaje.

A través del desarrollo de la investigación se analizó la manera en la que aprenden los niños de acuerdo con los diferentes teóricos estableciendo varias investigaciones y demostrando principalmente que los niños aprenden y desarrollan su conocimiento a través de recordar información que se transmite de manera diaria, si hablamos del aprendizaje en los niños, hay que recordar que estos aprenden por imitación en sus primeros años y que a medida que van creciendo se logra desarrollar la comprensión y sobre todo la comunicación, en esta parte es fundamental el apego a la familia y demás personas, se crean sentimientos y se desarrolla la autoconciencia.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alvarez, L. (2005). El uso de estrategias constructivistas por docentes de Inglés con Fines Específicos. Redalyc.org, 21(47), 101-114. Recuperado el 20 de ENERO de 2022, 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 20 de ENERO de 2022, de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2420/1/DEFICIENCIA%20EN%20LAS%20APLICACIONES%20DE%20ESTRATEGIAS%20METODOL%20C3%93GICAS%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20C3%81MBITO-MATEM%20C3%81TICO%20EN%20NI%20C3%91OS%20Y%20NI%20C3%91AS%20DE%204%20A%205%20A%20C3%81>
- Blacio, M. S. (2019). EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL. Milagro: UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO.
- BLACIO, X. (14 de 04 de 2021). UTMACH - Universidad Teécnica de Machala. Recuperado el 20 de 01 de 2022, de ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DISMINUIR LA ATENCIÓN DISPERSA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INFANTIL.: [http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16823/1/E-12229\\_BLACIO%20PEREIRA%20XISMENIA%20VANESA.pdf](http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16823/1/E-12229_BLACIO%20PEREIRA%20XISMENIA%20VANESA.pdf)
- Blanco, V. (2016). Teorías del Juego, Vygotsky, Piaget, Gross. México: TEORÍAS DEL JUEGO. Recuperado el 20 de Enero de 2022, de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- 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%201%C3%BAdica%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20aprendizaje%20en%20ni%C3%B1os%20de%20edad%20pre escolar%20de%20la%20I.E.%20Nusefa%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf

Carlos Orellana. (20 de 01 de 2022). Aprendizaje en niños. (J. O. Sevilla, Entrevistador) Milagro, Guayas, Ecuador. Recuperado el 19 de ENERO de 2022

Cepeda, M. (30 de 1 de 2017). Magisterio.com.co. (Magisterio.com.co, Ed.) Recuperado el 20 de ENERO de 2022, 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. Recuperado el 20 de ENERO de 2022, de [https://www.todaunavida.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/2011-Estrategia\\_Nacional\\_Intersectorial\\_de\\_Desarrollo\\_Infantil\\_Integral.pdf](https://www.todaunavida.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/2011-Estrategia_Nacional_Intersectorial_de_Desarrollo_Infantil_Integral.pdf)

Domínguez, C. (2015). LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEPRECIADA. Juárez: COORDINADORA DE LA COLECCIÓN. Recuperado el 20 de ENERO de 2022, 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>

Hernández, I. (2019). ESTUDIO SOBRE LOS FACTORES QUE AFECTAN EL COMPORTAMIENTO RESPECTO A LA INTENCIÓN DE USO DE APLICACIONES MÓVILES TIPO DELIVERY. UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA, DEPARTAMENTO DE INDUSTRIAS. Santiago de Chile: UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA. Recuperado el 18 de 4 de 2021, de <https://repositorio.usm.cl/bitstream/handle/11673/46767/3560902049163UTFSM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

LOEI. (2015). LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 1-85. Recuperado el 21 de ENERO de 2022, 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.
- Loor, P., & Parrales, D. (21 de 11 de 2017). TÉCNICAS LÚDICAS EN LA CALIDAD DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO, DE LOS NIÑOS Y NIÑAS, SUBNIVEL 2 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “ROSA VICTORIA ÁLAVA BRIONES VDA. DEVICUÑA”. DISEÑO DE UN TALLER DE ACTIVIDADES LÚDICAS. Recuperado el 20 de Enero de 2022, de UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/25341/1/BFILO-PD-EP7-11-024.pdf>
- Lopera et al. (2017). EL MÉTODO ANALÍTICO COMO MÉTODO NATURAL1. Revista Crítica de Ciencias Sociales, 1-27. Recuperado el 19 de 4 de 2021, de <file:///C:/Users/59396/Downloads/27128-Texto%20del%20art%C3%ADculo-27147-1-10-20110607.PDF>
- Lucio, M. (15 de 11 de 2007). E-learning Educational technology Virtual reality Games Technological innovations Distance education Learning ability. Recuperado el 20 de ENERO de 2022, de El aspecto lúdico del e-learning : el juego en entornos virtuales de aprendizaje: <https://www.virtualpro.co/biblioteca/el-aspecto-ludico-del-e-learning-el-juego-en-entornos-virtuales-de-aprendizaje>
- 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. Recuperado el 20 de ENERO de 2022, de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13741/1/TESIS%20DE%20SENSACIONES%20TACTILES%20MARY.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). Currículo Educación Inicial Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina. SISTEMAS DE INFORMACION DE TENDENCIAS EDUCATIVAS EN AMERICA LATINA. Quito Ecuador: UNESCO. Recuperado el 20 de Enero de 2022, de <https://siteal.iiiep.unesco.org/bdnp/965/curriculo-educacion-inicial>

- Monsalve, M. (2016). LA LÚDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA –APRENDIZAJE. Medellín: Fundación Universitaria Los Libertadores. Recuperado el 20 de ENERO de 2022, 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. (2015). Las estrategias lúdicas, una alternativa para mejorar los procesos de socialización en el nivel preescolar. <http://200.23.113.51/pdf/23082.pdf>, <http://200.23.113.51/pdf/23082.pdf>. Sinaloa: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Recuperado el 20 de Enero de 2022, de <http://200.23.113.51/pdf/23082.pdf>
- Raffino, M. (15 de 1 de 2020). Conceptode. Recuperado el 20 de ENERO de 2022, de "Aprendizaje": <https://concepto.de/aprendizaje-2/>
- Regader, B. (13 de 05 de 2018). INTELIGENCIAS MÚLTIPLES psicología y Mente. Recuperado el 20 de ENERO de 2022, de LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE GARDNER: <https://psicologiymente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner>
- Reyes, T. (2016). Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria. Dialnet, S/N de Páginas. Recuperado el 20 de ENERO de 2022, de <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/13789>
- 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](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662016000200385)
- Rodríguez, A. (1 de 07 de 2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. Redalyc(82), 1-26. Recuperado el 19 de 4 de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>

- Rodríguez, D., Vásconez, B., & Lucio, A. (12 de 10 de 2018). Guía metodológicas del planteamiento de estrategias lúdicas en el Ecuador. Recuperado el 20 de 01 de 2022, de Universidad Estatal de Bolívar: <file:///C:/Users/59396/Downloads/vol-10-2018-20-36-comprimido.pdf>
- Sampieri, R. (2015). Tipos de Investigaciones. *Investigación Científica .Org*, 9(5), 13-25. Recuperado el 15 de 4 de 2021, de <https://investigacioncientifica.org/investigacion-documental-segun-autores/>
- Tripero, A. (2017). Vygotsky y su teoría Constructivista del juego. España: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID.
- UNESCO Argentina. (2017). Apertura lúdica del currículum. Guías de apoyo para el sector educativo, 1-83. Recuperado el 20 de ENERO de 2022, de [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Guia\\_2\\_web\\_educacion\\_emergencias.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Guia_2_web_educacion_emergencias.pdf)
- UNESCO Chile. (2017). “Escuelas para todos, juntos nos levantamos”. UNESCO, 83. Recuperado el 20 de ENERO de 2022, de [unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Guia\\_2\\_web\\_educacion\\_emergencias.pdf](unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Guia_2_web_educacion_emergencias.pdf)
- Vargas, M. (06 de 2014). Estilos de aprendizaje en estudiantes de inglés y su rendimiento académico. *Itinerario Educativo*, 63, 155 - 177. Recuperado el 20 de ENERO de 2022, de <file:///C:/Users/Carlos%20Orellana/Downloads/Dialnet-EstilosDeAprendizajeEnEstudiantesDeInglesYSuRendim-6280210.pdf>
- Velasco-Rodríguez, G. (2017). Mercadotecnia social: las aplicaciones móviles en el mercado sanitario. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Chihuahua, México., Doctorado en Ciencias de la Administración. Juárez: Social marketing:. Recuperado el 16 de 4 de 2021, de <https://www.consumidor.ftc.gov/articulos/s0018-aplicaciones-moviles-que-son-y-como-funcionan>
- Vergara, C. (06 de 2015). La teoría de los estilos de aprendizaje de Kolb. *Actualidad en Psicología*, 35(5), 13. Recuperado el 20 de ENERO de 2022, de <https://www.actualidadenpsicologia.com/la-teoria-de-los-estilos-de-aprendizaje-de-kolb/>

## ANEXOS

