



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

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

PROYECTO INTEGRADOR

**TEMA: ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LOS
PROCESOS COGNITIVOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN
INICIAL 2.**

Autores:

Srta. VITE PUMA MARÍA BELÉN

Srta. ZUÑIGA SEVICHAY CINTHYA MARITZA

Tutor: Mgtr. ASTUDILLO COBOS ALEXANDRA CECILIA

Milagro, Marzo 2022

ECUADOR

DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado principalmente a Dios, por su infinita bondad y haberme permitido llegar a este momento tan importante en mi vida profesional. A mis padres, Angélica y Manuel que siempre creyeron en mí, por sus consejos, amor, dedicación y por ser el pilar fundamental para poder cumplir todas mis metas.

A mis hermanos que sin importar nuestras diferencias no me abandonaron, siempre estuvieron dispuestos a escucharme y brindarme su comprensión, cariño y respeto. A mis abuelos que a pesar de que no están presentes físicamente se sienten orgullosos de su nieta y estoy segura que de donde están me bendicen y celebran. A mis abuelas por no dejarme vencer en el camino, por cuidarme y mimarme. Por último, pero no menos importante a mis amigos, Martha, Cinthya, Leiddy, Rosario, Oscar, Josué, José, Kimberly, Daniela y Mayte, los cuales estuvieron presentes con palabras de aliento para no desmayar en este proceso y motivarme a no abandonar mis sueños.

VITE PUMA MARÍA BELÉN

En primer lugar, dedico el presente proyecto integrador a mis padres: mi papá Felix Zuñiga y mi mamá Maritza Sevichay, quienes han sido el pilar fundamental para que yo llegue a cumplir mis sueños y lograr sus sueños de poder tener una hija profesional que tenga con que defenderse en el futuro, gracias a la educación que me brindaron desde mis inicios en el ámbito educativo es que hoy por hoy puedo decir que soy una mujer de bien y que seré parte de la formación de niños con valores.

A mis hermanas Cindy Zuñiga y Jenny Zuñiga, por siempre creer en mí, en que soy capaz de lograr todo lo que me propongo, por apoyarme y brindarme confianza y seguridad en los momentos en que creí que abandonaría mis sueños y anhelos. También dedico este trabajo a

ese grupo incondicional de amigos que encontré en este proceso, Valero, Villa, Salazar y Vite, quienes siempre estuvimos juntos luchando para llegar a la meta y alcanzar nuestros objetivos.

ZUÑIGA SEVICHAY CINTHYA MARITZA

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por habernos dado la vida, por la oportunidad de hacer realidad nuestros anhelos de culminar nuestra carrera con éxito; y nuestros más sinceros agradecimientos a la Universidad Estatal de Milagro, que abrió sus puertas para formarnos y desde luego a todos los docentes que hicieron posible nuestra formación académica para poder ser profesionales de calidad.

Agradecemos a nuestros progenitores por su apoyo en todo momento de nuestra formación, por siempre estar pendientes de nuestros estudios, a nuestros hermanos y a todos aquellos que han formado parte de nuestra vida y nos han enseñado a ser mejores personas y han luchado junto con nosotras para culminar nuestra carrera.

A nuestra tutora por todo el apoyo brindado en el desarrollo de este trabajo de investigación.

VITE PUMA MARÍA BELÉN

ZUÑIGA SEVICHAY CINTHYA MARITZA

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESÚMEN.....	1
CAPÍTULO 1	3
1. INTRODUCCIÓN	3
1.1. Planteamiento del problema.....	4
1.1. Objetivos	5
1.1.1. Objetivo General	5
1.1.2. Objetivos Específicos.....	5
1.2. Justificación	6
1.3. Marco Teórico	7
1.3.1. Antecedentes de la investigación	7
1.3.2. Fundamentación Pedagógica.....	9
1.3.3. Fundamentación Teórica.....	13
1.3.3.1. Conceptos de Estrategias Lúdicas en Educación Inicial.....	13
1.3.3.2. Características de las Estrategias Lúdicas en Educación Inicial.....	14
1.3.3.3. Importancia de las Estrategias Lúdicas en Educación Inicial.....	15
1.3.3.4. Tipos de Estrategias Lúdicas en Educación Inicial	16
1.3.3.5. Clasificación de las Estrategias Lúdicas en Educación Inicial	17
1.3.3.6. Procesos Cognitivos en Educación Inicial	18
1.3.3.7. Procesos Cognitivos Básicos en Educación Inicial	19
1.3.3.8. ¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en los procesos cognitivos?.....	21
1.3.4. Fundamentación Legal.....	22
CAPÍTULO 2.....	24
2. METODOLOGÍA.	24
2.1. Tipo de diseño de Investigación.	24
2.2. Población y Muestra.....	24
2.3. Características de la población.	24
2.3.1. Delimitación de la población.....	25
2.3.2. Tamaño de la muestra	25

2.3.3. Técnicas e instrumentos.	26
CAPÍTULO 3.....	27
3. RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)	27
3.1. Análisis de la entrevista realizada a la Licda. Martha Pineda docente de Educación Inicial 2.....	27
3.2. Análisis de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de “Educación Inicial 2”	29
RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35
ANEXOS.....	39

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Fundamentación Legal	22
Tabla 2 Población	25
Tabla 3 Muestra	26
Tabla 4 Técnicas e Instrumentos	26

TÍTULO DE TRABAJO INTEGRACIÓN CURRICULAR:

Estrategias Lúdicas y su Incidencia en los Procesos Cognitivos de los Niños y Niñas de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas “FAE Nro.3–Taura” del Cantón Yaguachi, Provincia del Guayas, 2021-2022

RESÚMEN

Las estrategias lúdicas es el uso de juegos, actividades y dinámicas con los estudiantes con el fin de promover y motivar el aprendizaje y desarrollar procesos cognitivos. El presente trabajo investigativo se enfocó en el desarrollo de las estrategias lúdicas, para mejorar los procesos cognitivos de los estudiantes de Educación Inicial 2; para lo cual se estableció como objetivo determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de los procesos cognitivos significativos de los niños y niñas de Educación Inicial 2; de la Unidad Educativa de Fuerza Armadas “FAE Nro.3-Taura” del Cantón Yaguachi, Provincia del Guayas, 2021-2022. Se evidenció mediante la fundamentación científica y teórica la importancia de aplicar diferentes estrategias lúdicas que influyeron directamente en cada infante y su influencia en su formación, al incluir las estrategias lúdicas como medio principal para el desarrollo de diferentes destrezas. La metodología de investigación requirió un estudio descriptivo y cualitativa con un enfoque constructivista, enfocándonos a la educación virtual; las técnicas que se emplearon en este trabajo investigativo es la observación directa y la entrevista. Al finalizar la investigación se pudo determinar que las estrategias lúdicas son potencializadores en el desarrollo integral de los infantes.

PALABRAS CLAVE: Estrategias Lúdicas, Procesos Cognitivos, Enfoque Constructivista.

CURRICULAR INTEGRATION WORK TITLE:

Ludic Strategies and their Incidence in the Cognitive Processes of the Children of Initial Education 2 of the Armed Forces Educational Unit "FAE Nro.3-Taura" of Yaguachi Canton, Guayas Province, 2021-2022.

ABSTRACT

Playful strategies are the use of games, activities and dynamics with students in order to promote and motivate learning and develop cognitive processes. The present investigative work focused on the development of playful strategies, to improve the cognitive processes of the students of Initial Education 2; for which the objective was established to determine the influence of playful strategies in the development of significant cognitive processes of children of Initial Education 2; of the Educational Unit of the Armed Forces "FAE No. 3-Taura" of the Yaguachi Canton, Guayas Province, 2021-2022. The importance of applying different playful strategies that directly influenced each infant and its influence on their training was evidenced through the scientific and theoretical foundation, by including playful strategies as the main means for the development of different skills. The research methodology required a descriptive and qualitative study with a constructivist approach, focusing on virtual education; the techniques used in this research work are direct observation and interview. At the end of the investigation, it was possible to determine that playful strategies are potentializers in the integral development of infants.

KEY WORDS: Playful Strategies, Cognitive Processes, Constructivist Approach

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad se ha determinado que las estrategias lúdicas fortalecen el proceso pedagógico, favoreciendo el desenvolvimiento de la imaginación, creatividad, memoria y percepción; esta investigación se la realiza con el propósito de inferir la manera en que influyen las estrategias lúdicas, con el propósito de analizar la importancia que tienen estas en los procesos cognitivos en los estudiantes del nivel de Educación Inicial 2.

Este trabajo investigativo se realiza en la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas “FAE Nro.3-Taura” del Cantón Yaguachi, Provincia del Guayas, 2021-2022, con la temática “Estrategias lúdicas y su incidencia en los procesos cognitivos de los niños y niñas de Educación Inicial 2”; en la cual se pudo evidenciar que existe una escasa aplicación de estrategias lúdicas innovadoras que aporten al desarrollo de diferentes actividades. En la actualidad el sistema educativo se ha visto afectado debido a la situación que atraviesa el país por la pandemia del COVID-19, por lo tanto, el Ministerio de Educación puso en marcha el Plan educativo “Aprendamos juntos en casa” el cual tiene sus ventajas y desventajas, siendo los niños del nivel inicial los más afectados porque ellos aprenden a través de las experiencias y el contacto directo con su entorno, por esta razón en la institución educativa antes mencionada se pudo notar que los niños y niñas de educación inicial 2 mostraban poco interés ante las estrategias lúdicas presentadas por la docente.

El desarrollo cognitivo, es el proceso evolutivo de transformación que permite a los infantes ir desarrollando destrezas y habilidades esenciales para su formación integral. De igual forma se hace referencia a los contenidos teóricos, análisis de resultados de la técnica aplicada, correspondientes

a la influencia que tienen las diversas estrategias lúdicas siendo parte fundamental del aprendizaje cognitivo y de procesos que involucran adquirir el aprendizaje significativo.

1.1. Planteamiento del problema.

La formación académica es un derecho primordial que todas las personas tienen para establecerse dentro esta sociedad actualizada en la que hoy en día se vive, siendo los infantes seres fundamentales y participes de la misma, donde su crecimiento se ve involucrado en el medio en el que se desenvuelven. Los representantes legales son los encargados de velar por el estado emocional de sus hijos y por ende el ente esencial para la formación de niños y niñas con una buena cultura, costumbres, valores y normas primordiales que harán en el futuro adolescentes responsables.

Las estrategias lúdicas fomentan el desarrollo de habilidades, destrezas, aptitudes, permitiendo que los estudiantes tengan un desarrollo pleno desde sus inicios, además de que inciden de manera significativa en los procesos cognitivos, favoreciendo la autonomía, procesamiento información y a su vez resolución de problemas fáciles. El uso de estrategias permitirá que los estudiantes participen de forma activa, dinamizando el aprendizaje y a su vez favoreciendo en la asimilación de conocimientos.

Analizando el entorno de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas “FAE Nro.3-Taura” del Cantón Yaguachi, Provincia del Guayas, 2021-2022, se observó que los niños y niñas de Educación Inicial 2, poseen poco interés en el desarrollo de las destrezas planteadas por la docente, por lo tanto, urge la implementación de estrategias lúdicas innovadoras que favorezcan e incentiven el aprendizaje de los niños y niñas en este modelo de enseñanza-aprendizaje virtual.

Este trabajo investigativo tiene como finalidad analizar la influencia que tienen las estrategias lúdicas en los procesos cognitivos, tomando en cuenta cuales son los beneficios que brindan al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, a través del uso de las diferentes estrategias innovadoras se busca lograr que los infantes se vuelvan más participativos, observadores y comunicativos, fomentando así una enseñanza de calidad y calidez que favorezca su desarrollo integral.

La formulación del problema surge a continuación:

¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en los procesos cognitivo de los niños y niñas de Educación Inicial 2, de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas FAE Nro.3-Taura, Cantón Yaguachi, Provincia del Guayas, 2021-2022?

Las variables que componen el proyecto integrador son:

- **Variable independiente:** Estrategias lúdicas.
- **Variable dependiente:** Procesos cognitivos.

1.1. Objetivos

1.1.1. Objetivo General

- Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de los procesos cognitivos significativos de los estudiantes de Educación Inicial 2.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Analizar el nivel de impacto de las estrategias lúdicas utilizadas en el aprendizaje cognitivo de los estudiantes de Educación Inicial 2.

- Determinar las destrezas que presenten un óptimo desarrollo en los estudiantes de Educación Inicial 2.
- Establecer la importancia de la educación en el hogar con estrategias lúdicas para estimular el desarrollo integral de los estudiantes de Educación Inicial 2.

1.2. Justificación

Las personas desde que nacemos somos un medio de aprendizaje inagotable, en el que mediante actividades de: mirar, tocar, experimentar, inventar, descubrir, soñar... vinculándolas con estrategias lúdicas son factores fundamentales para el desarrollo evolutivo del infante. El desarrollo de estrategias participativas que serán impulsadas, orientará el rol de los representantes legales en cuanto a la responsabilidad de sus hijos e hijas y se constituirá en verdadero aporte para el proceso educativo en las actividades planificadas.

Las estrategias lúdicas tienen su relevancia primordial en el desarrollo cognitivo, en los infantes potenciando y valorando una necesidad intrínseca en ellos; por otra parte estas estrategias lúdicas, son un medio de expresión que influyen en el desarrollo correcto de las destrezas de forma continua y progresiva, implicando los vínculos emocionales y sociales; según los Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje complementados en el Currículo de Educación Inicial y determinando a cada Componente de los Ejes de Aprendizaje.

Las estrategias lúdicas desde el punto de vista teórico están basados en investigaciones realizadas de diferentes autores que sustentan el presente trabajo, en lo metodológico se enfoca a las técnicas aplicadas para obtener los resultados requeridos y poder realizar el respectivo análisis y desde otra perspectiva la aplicación de las diversas actividades innovadoras surgen con el

objetivo de obtener bienestar, participación e interés por parte de los docentes; fortaleciendo su autonomía, adquiriendo confianza y sobre todo contribuyendo al desarrollo de sus destrezas.

1.3. Marco Teórico

1.3.1. Antecedentes de la investigación

Es parte fundamental que los representantes legales y docentes concienticen la necesidad de establecer el uso correcto de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje, que permita a los estudiantes del nivel inicial 2, logrando la formación de la personalidad de los niños y niñas; orientando la adquisición de saberes mediante actividades recreativas e innovadoras, que en esencia vendría hacer el **juego lúdico**; proporcionando sentimientos propios del niño y niña, potenciando la adquisición de sus habilidades mediante un aprendizaje cognitivo.

Tema: *“Estrategias Lúdicas en El Aprendizaje Cognitivo de los niños/as de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa Andino Centro Escolar de la Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua”*

Autora: Pérez Carolina

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Resumen:

En el nivel inicial las actividades lúdicas, buscan que los infantes logren alcanzar conciencia de sus vivencias corporales; donde mediante los sentidos se permitan la exploración del mundo que los rodea, además de buscar la coordinación y puedan distinguir las partes del cuerpo en sus diferentes nociones. Ciertos factores que influyen en el retraso de este proceso de aprendizaje es la poca utilización de “actividades lúdicas innovadoras”. Los estudiantes no alcanzan a desarrollar sus habilidades y destrezas necesarias para un mejor funcionamiento corporal. La autora expreso

lo siguiente: “El tema que se expone, trata de incorporar la lúdica en los ambientes educativos, pues da lugar a los procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva, atraviesa los procesos educativos constituyéndose en medio y fuente que permite producir pensamientos nuevos”. (Pérez C. , 2013)

Tema: “*Estrategias lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel de Educación Inicial*” (Lliguicota Rivera y Maldonado Parra, 2013).

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Resumen:

Estudios realizados dan a conocer que gran parte de los maestros no dan importancia y valor a las estrategias lúdicas como un método de enseñanza-aprendizaje, al paso en que los infantes prosperan en el sistema educativo las opciones para que los niños jueguen son menos. Si algo es claro es que los infantes aprenden de manera significativa a través de las experiencias que adquiere a través del juego.

El juego desde hace mucho tiempo atrás es considerado como la manera más óptima y sencilla de enseñar a los estudiantes del nivel inicial, pero sin importar su grado de importancia algunos estudios han demostrado que el mismo no es implementado en los salones de clases no le dan la debida importancia que estos requieren.

(Lliguicota Rivera y Maldonado Parra, 2013, p. 12)

Teniendo conocimiento de las diversas circunstancias influyen en la experiencia del docente basándose al currículo. La autora menciona que cuenta con una herramienta que ayudara a la docente como lo menciona a continuación: “Se contribuye con una guía de estrategias lúdicas que tendrá como relevancia el juego para adquirir aprendizajes significativos, para

que la docente mejore su potencial creativo, cambiando los métodos rígidos de enseñanza que no están inmersos en el currículo de Educación Inicial”. (Lliguicota & Maldonado, 2013)

Tema: *“Estrategias lúdicas y su incidencia en el plan aprendamos Juntos en Casa en Educación Inicial”* (Lazaro castro y Jara Moreno, 2021).

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Resumen:

Los autores mencionan que este trabajo investigativo fue elaborado con estudiantes de Educación Inicial con la finalidad de analizar la importancia de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza, para ello es importante conocer la estructuración y en que aportan al proceso evolutivo de los seres humanos y en sus diferentes áreas. Mencionando la institución en la cual plantearon su proyecto, la escuela fiscal: “Guillermo Sebastián Davis Piñeres”. Además, expresaron acerca del programa “Aprendiendo desde casa” en el cual “se presentaron limitantes en el desarrollo de las actividades virtuales, sin embargo, se logró salvar cada obstáculo aplicando trabajos colaborativos con la respectiva y adecuada retroalimentación que propendieron a alcanzar los logros planteados para el año lectivo”. (Lazaro & Jara, 2021)

Luego de la investigación previa de tesis anteriores se concluyó que los temas se relacionan con la variable estrategias lúdicas que tiene la finalidad de concretar actividades innovadoras que beneficien el proceso educativo de los estudiantes de Educación Inicial.

1.3.2. Fundamentación Pedagógica.

En la enseñanza de los estudiantes de Educación Inicial, el juego es considerado como una herramienta fundamental, sobre todo porque permite desarrollar competencias, capacidades, habilidades y destrezas en el cual los infantes de este nivel educativo lo adquieren; por ser

motivador permitiendo al infante la participación e interacción entre los mismos. Además de que lo logran de manera espontánea a través de sus experiencias propias, conllevando a una enseñanza dinámica la cual le permita lograr los objetivos que se proponga de una manera divertida y no monótona, por tal motivo es que los educadores deben tener conocimientos esenciales sobre el juego y su importancia en el nivel educativo e implementarlo en sus planificaciones.

Tripero (2011) da a conocer lo que el psicólogo **Lev Vigotsky** expresó en su “**Teoría Constructivista del Juego**”:

Según el autor el juego es fundamental para estimular el crecimiento ya que aumenta continuamente la llamada "*zona de desarrollo próximo*"; que es "*la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces*".

El juego se subdivide en dos fases evolutivas según la edad del niño:

- 2 a 3 años se considera la primera etapa del juego en la cual comprende la función simbólica y real de los objetos.
- 3 a 6 años se establece la segunda etapa del juego, esta hace referencia al "*juego dramático*".

En este apartado hace referencia a la teoría constructivista, puesto que es por medio del juego los infantes construyen sus aprendizajes. La interacción entre los estudiantes y con el medio que los rodea, va formando sus capacidades de acuerdo al entorno social y natural, contemplando la

Zona de Desarrollo Próximo, cómo medio de construcción de sus propios conocimientos de manera voluntaria y espontánea.

Piaget en su **Teoría Constructivista para la pedagogía contemporánea** publicada en la revista CIENTÍFICA - Dominio de las Ciencias, por Pedro Saldarriaga, en el año 2016; nos da a conocer que:

Las operaciones concretas van de 2 a 11 años, en la cual Piaget concibe en dos fases de la cual solo hablaremos de la primera que va de 2 a 7 años, conocida como preoperatoria, la cual se caracteriza por la función simbólica, la cual se presenta en el niño cuando inicia a desarrollar pensamientos sobre sucesos o cosas lejanos al momento. Los niños tienen la capacidad de razonamiento y la habilidad de representar diferentes esquemas representativos, pero no disponen de la lógica sino de un razonamiento intuitivo. (Saldarriaga, Bravo, & Loor, 2016)

Piaget nos expresa que el ser humano desarrolla la capacidad de pensar a partir de edades cronológicas cortas y mediante diferentes condiciones biológicas, naturales y culturales; construyendo sus funciones mentales como la percepción y la memoria.

El **constructivismo** educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto. El constructivismo en pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción. **Piaget** se centra en cómo se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio. Por el contrario, **Vygotski** se centra en cómo el medio social permite una reconstrucción interna. La instrucción del aprendizaje surge de las aplicaciones de la psicología conductual, donde se especifican los mecanismos conductuales para programar la enseñanza de conocimiento. (ECURED, 2017)

Se entiende por este enunciado que el juego actúa como un eje transversal para el crecimiento de los educandos; en la cual exista relación con los demás individuos en su ambiente natural y cultural, permitiéndole adquirir vivencias que enriquezcan su aprendizaje las cuales les permitirán desarrollarse en el círculo en el que habitan, forjando sus conocimientos y conducta.

Piaget manifiesta que la mente no es un papel en blanco (empiristas), ni el conocimiento nos viene dado innato (racionalistas). En la misma línea de lo que propuso **Kant**, **Piaget** piensa que el conocimiento es construido por el hombre como resultado de la interacción entre la persona y el ambiente. Las personas, desde el nacimiento, desarrollamos nuestras capacidades y organizamos nuestros procesos de pensamiento en estructuras psicológicas para adaptarnos continuamente, cada vez mejor, a nuestro medio ambiente: el objetivo del desarrollo cognitivo y del aprendizaje es la adaptación. (PSICOCODE, 2018)

Según lo manifestado en este apartado, expresa que todas las personas se forjan de acuerdo a su realidad ambiental y la interacción que posee cada individuo entre las personas y su entorno, desarrollándose en su parte motriz, socio-afectiva e intelectual.

Ausubel consideraba a la enseñanza como un proceso mediante el cual se busca contribuir a los estudiantes a ampliar y mejorar los conocimientos que ya posee, y no forzar a memorizar lo aprendido. El concepto de “aprendizaje significativo” en el que se enfocó **Ausubel** relata: “el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen”. Esto lo que da a entender es que el adquirir nuevo conocimiento van sujetos con los antiguos no porque sean similares, al contrario, es porque de esta manera se crearan nuevos conocimientos. Al integrar nuevos conocimientos se genera la comprensión, que se incorpora de forma general

a la sistematización cognitiva, de tal manera que hay relación persistente entre sí, siendo ambas el complemento de la otra. (Torres, 2015)

Esta teoría nos da a conocer que los niños y niñas al ejecutar las diferentes actividades, van a alcanzar su máximo desarrollo integral, y a su vez a despertar sus capacidades intelectuales que le beneficiaran a su futuro; relacionando sus aprendizajes ya adquiridos con los nuevos; siendo estos aprendizajes significativos, por la interacción y asimilación con el entorno y la información que le brinda el mismo.

1.3.3. Fundamentación Teórica.

1.3.3.1. Conceptos de Estrategias Lúdicas en Educación Inicial

Las actividades que promueven el aprendizaje permiten mejorar la capacidad para solucionar problemas son la implementación de las estrategias lúdicas como instrumentos pedagógicos. Para facilitar la asimilación de conocimientos y la comprensión de la información el docente debe hacer uso de estrategias y o materiales que estructuren el aprendizaje. (Hernández, 2014, p. 35)

Las estrategias lúdicas, según el anunciado anterior comprendemos que son herramientas fundamentales que ayudan a estimular el aprendizaje de los niños y niñas beneficiando su proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de actividades que faciliten el desarrollo de sus destrezas.

Son estrategias pedagógicas que promueven el aprendizaje activo, motivando la estimulación del pensamiento creativo está conformado por diferentes técnicas, ejercicios e implementa el juego como método de enseñanza. Promover la asimilación de conocimientos mediante un modelo que promueva el aprendizaje significativo es primordial para lograr alcanzar conocimientos desarrolla competencias y habilidades sociales. (Cañizales, 2008, p. 12)

Este enunciado lo que nos da a entender es que las estrategias lúdicas son herramientas didácticas las cuales contribuyen al progreso del pensamiento y la creatividad de los estudiantes, y al mismo tiempo crean condiciones para que los docentes mejoren la calidad del aprendizaje.

Para implementar las estrategias lúdicas permiten sistematizar el modelo educativo iniciando con el diseño metodológico basado en la planificación de objetivos de aprendizaje y ejecución de actividades medibles, con esta metodología se desata promover el aprendizaje significativo, con el apoyo e implementación de las TIC's.
(González, 1993, p.11)

Este autor quiere decir, que las estrategias lúdicas tienen como propósito fomentar e incentivar el aprendizaje por medio de actividades sistemáticas apoyadas en el Currículo de Educación Inicial vigente, que sirve como guía para elaborar la planificación y posteriormente ejecutarla.

1.3.3.2. Características de las Estrategias Lúdicas en Educación Inicial

González (1993, p.13) expresa que, cuando los alumnos aplican las estrategias son capaces de ajustar su comportamiento, nos referimos a sus pensamientos y acciones de acuerdo con las órdenes que se le dan, que debe de considerar.

Las características de las estrategias lúdicas son:

- ✓ Considerar conscientemente el propósito o finalidad de la tarea.
- ✓ Planificar lo que hace y cómo se hace.
- ✓ Completar las tareas o actividades asignadas.
- ✓ Evaluar los resultados.
- ✓ Adquirir conocimiento sobre situaciones en las que se puede reutilizar estrategias.

Este autor quiere decir, que es importante conocer las características que tienen las estrategias lúdicas para poder aplicar a los estudiantes mediante tareas y actividades asignadas, las cuales les permitirán adquirir conocimientos que luego serán evaluados.

1.3.3.3. Importancia de las Estrategias Lúdicas en Educación Inicial

González, (2018, p.21) afirma, que las estrategias lúdicas deben ser empleadas en los infantes del nivel inicial, es por eso que se debe conocer el grado de importancia que tiene a través de los siguientes aspectos:

Según González el juego es fundamental en la implementación de estrategias que permiten promover un aprendizaje significativo, las estrategias lúdicas funcionan como eje del modelo constructivista del aprendizaje estimulando el pensamiento crítico del estudiante. (2018, p.22).

El uso de las diferentes estrategias lúdicas es fundamental para lograr el progreso académico en los infantes del nivel educación inicial, porque el juego contribuye a una enseñanza más dinámica y divertida que favorezcan el crecimiento de nuevas habilidades.

Las estrategias lúdicas, le permite al niño, fortalecer su autoconfianza, la formación de la personalidad, la cooperación, etc., logrando así, a ser primordiales en la educación, porque esta se desarrolla en forma natural en el proceso de enseñanza aprendizaje. (González, 2018, p14)

Esto nos quiere decir que a través de las estrategias lúdicas se logra generar confianza en los estudiantes ayudando a la formación del carácter, etc., permitiendo ser lo más importante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

1.3.3.4. Tipos de Estrategias Lúdicas en Educación Inicial

En concordancia con las estrategias lúdicas son imprescindibles porque el entendimiento del correcto uso de los juegos como método o recurso de enseñanza se construye a través de la práctica de desarrollo de la atención y experiencias de aprendizaje enfocadas en los niños y niñas.

Para efecto se analizan los siguientes tipos de estrategias lúdicas:

Cognitivas.

Para Fernández “las estrategias cognitivas son todas las conductas como procedimientos planeados, secuenciales y orientados por reglas, que facilitan la manera de aprender, pensar y ser creativos” (2013, p.97). Este autor quiere decir que las estrategias cognitivas son comportamientos planificados, los cuales llevan una estructura u orden que permitirán desarrollar la capacidad de razonar, imaginar y a su vez mejorar su aprendizaje.

Sociales.

Según Guerra “las estrategias sociales se construyen sobre el conocimiento que tienen los estudiantes, tanto de sus experiencias como del entorno que los rodea, por lo que transmiten informaciones que las adquieren de esta manera” (2013, p.16). Las estrategias sociales permiten a los estudiantes reflexionar sobre cómo expresar su punto de vista, como prepararse y la importancia de ayudarlos a convertirse en buenos ciudadanos, solidarios y responsables.

Afectivas.

“Las estrategias afectivas que se encuentran relacionadas con las actitudes por medio de la intervención del clima de aprendizaje, del sentimiento que tiene para estar seguro como también de tener satisfacción personal” (Montero, 2013, p. 85). Las estrategias afectivas ayudan a mejorar la dimensión emocional del aprendizaje, siendo este un factor clave en el desarrollo de los niños y niñas, obteniendo resultados positivos durante su proceso de aprendizaje.

1.3.3.5. Clasificación de las Estrategias Lúdicas en Educación Inicial

El propósito de la estrategia de aprendizaje es estimular el potencial autónomo de los alumnos para que también aprendan a regular mejor y acelerar el proceso de aprendizaje, sentando así una base sólida para sus habilidades.

A continuación, se detallan las siguientes estrategias:

Estrategias directas

Para Medina (2013, p. 98) la conexión que hay entre la motivación y la enseñanza aprendizaje es que ambos son piezas fundamentales en los niños y niñas para que conserven su interés por concentrarse en su deber educativo, con la misión de orientarlos a un aprendizaje significativo.

Este aprendizaje se fundamenta en el método de adquirir nueva información que se revela en la organización teórica del contenido para que los infantes inicien a relacionarlo a un solo concepto en el que se formó a fin de lograr una enseñanza elocuente.

Estas estrategias directas aprueban sostener una conexión con los procesos cognitivos, entre los que ya obtuvo y los que necesitan saber para mejorar el aprendizaje significativo, aumentando así la memoria y el conocimiento.

“La estrategia directa se la llama también como comportamientos de aprendizaje durante el desarrollo cognitivo, porque procesan informaciones cuyos pensamientos se transforman en procesos mentales”. (Avilés, 2013, p. 12)

Esta estrategia directa proporciona un proceso informativo en el que el aprendizaje se comprende por completo y se conserva la adquisición de los contenidos de una forma fácil y rápida.

Estrategias indirectas

“Estas estrategias indirectas se las utiliza para que los estudiantes tengan un mayor control sobre los conocimientos, así mismo moderar las emociones, las motivaciones y las actitudes, porque aprenden a través de la interacción con los de su entorno” (Laureiro, 2013, p. 67).

Las estrategias indirectas influyen de manera directa en las diferentes áreas tales como las cognitivas, afectivas y sociales, permitiendo a los estudiantes poder evolucionar eficientemente en el entorno, logrando así su desarrollo integral.

Las estrategias indirectas destacan la función de hallazgo, investigación y rendimiento para enriquecer su proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, en tanto que, los estudiantes deben generar sus propias ideas, aprender a responder a sus necesidades y participar en interacciones duraderas.

1.3.3.6. Procesos Cognitivos en Educación Inicial

Los procesos cognitivos de los estudiantes de Educación Inicial se van desarrollando en forma evolutiva, tal como lo manifiesta Silva (2009) quien dice que “Son habilidades mentales que promueven el conocimiento”. Esto significa que, a través de ellos, los niños activan sus mentes, además dice, que el “enfoque constructivista” estima que los conocimientos son creados por los niños y niñas mediante la relación con su entorno, por cuanto los alumnos no son seres pasivos, sino más bien son seres activos que piensan y aprenden.

1.3.3.7. Procesos Cognitivos Básicos en Educación Inicial

Los procesos cognitivos siempre están interrelacionados y son importantes porque son los comportamientos básicos que se identifican en los niños de educación inicial como: observación, memoria, definición, conocimiento, reconocimiento, entendimiento, comparación, inferencia, análisis y capacidad de síntesis (Izarra, Carrillo, & Castillo, 2018)

A continuación, se detalla los procesos cognitivos básicos:

Observación:

Ríos expresó que la “habilidad para apreciar de manera acuciosa, para contemplar el mundo que nos rodea y resulta que el darse cuenta de detalles, aparentemente insignificantes, puede ser la clave para descubrir problemas y encontrar explicaciones” (2004, p. 47). En la cual, es importante que, en la institución educativa, los niños y niñas deban encontrar diferentes momentos pedagógicos que les posibilite observar a través de todos los sentidos y descubrir las propiedades y características de los mismos.

Memoria:

Gonzales expresó que “Permite, el almacenamiento en la estructura cognitiva de los conocimientos que se han adquirido para poder recuperarlos cuando sea necesario” (2018, p. 45). En tanto, que se sabe que estos procesos están basados en el entendimiento, trayendo sus pensamientos a tiempo presente, recordando en que sucedió a su vez reteniendo todo lo que se ha aprendido para que pueda usarse en un momento conveniente. La memoria; es una herramienta fundamental para los estudiantes, pero no es la más importante ni la única, porque está asociada al compromiso como otros procesos de construcción del conocimiento.

Definición:

Según Ríos (2004), expresa que adicional a los “procesos cognitivos” fundamental para delimitar es el acto de poner límites, delinear o distinguir una cosa de otra. La definición es el orden del campo del pensamiento a través del cerco de las palabras. Una definición que expresa y especifica el sentido de un término o concepto (pág. 56). Los niños y niñas al momento de formar sus definiciones, pueden especificar objetos y también transmitir significado sin ningún tipo de confusión, sino que pueden extraer de las características de esas características específicas de lo que definen y lo hacen ellos mismos.

Conocimiento:

Capacidad de recordar eventos específicos.

Reconocimiento:

Procesos cognitivos que ocurren cuando interfieren percepción, memoria y atención.

Entendimiento:

Proceso de saber lo que se está comunicando.

Comparación:

Este proceso es la acción de establecer la relación que existe entre dos o más elementos, es por eso la importancia de la intervención de los docentes al momento de guiar a sus alumnos para hallar aquellos criterios.

Inferencia:

Heller manifiesta que “Es la operación a través de la cual se puede ir de una verdad conocida a otra no conocida” (2015, p. 56). Por lo que, los estudiantes deben observar, identificar, memorizar, analizar, sintetizar, comparar, clasificar, jerarquizar y concluir, después de establecido el conocimiento se pueden sacar conclusiones.

Análisis y capacidad de síntesis:

Contreras (2004) afirma que estos procesos permiten dar sentido a los objetos que rodean a una persona a través de etapas sucesivas, y que el análisis permite la descomposición del todo en partes.

Heller (1998, p.24) menciona que son procesos que estimulan todo el cerebro a través del análisis y la síntesis, y por medio del entendimiento, un infante es un pensador ingenioso, espontáneo, pensante, innovador, original y por el analítico es organizado de forma objetiva y sistemática. Para los autores, estos procesos cognitivos son importantes porque permiten estimular todo el cerebro activando en los estudiantes su capacidad imaginativa, creativa y analítica, lo cual beneficiará su aprendizaje.

1.3.3.8. ¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en los procesos cognitivos?

Al niño y la niña lo que más le gusta es jugar, entonces desde la lúdica se dice que surge de la magnitud en la que los individuos propician actividades que estimulan la creatividad, imaginación, percepción, lenguaje, memoria y a su vez la comprensión de nuevos conocimientos de una manera dinámica y entretenida, que llegue a los estudiantes de forma eficaz y duradera.

Las estrategias lúdicas son de carácter fundamental en el crecimiento de los procesos cognitivos de los estudiantes, incentivándolos a innovar, imaginar, crear y aprender nuevos conocimientos o enseñanzas que les servirá para enfrentarse a la sociedad y evolucionar en conjunto con la educación. Las estrategias lúdicas se catalogan como una “metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas,

ejercicios y juegos didácticos” (Arteaga, Josefa, y Natividad, 2015, p. 12), establecidos únicamente para producir una enseñanza la cual conlleve un aprendizaje significativo, incluyendo normas, valores y habilidades sociales.

1.3.4. Fundamentación Legal.

En la tabla que se muestra a continuación se detallan artículos que se emplearon en este trabajo:

Tabla 1 Fundamentación Legal

Constitución de la República del Ecuador (2008)	
Sección Quinta Educación	
Artículo 26. Estipula:	La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado.
Ley Orgánica de Educación Intercultural	
Capítulo II - de las Obligaciones del Estado Respecto Del Derecho a la Educación	
“Art. 2.- Principios. – Literal hh. <i>Acceso y permanencia</i>	Se garantiza el derecho a la educación en cualquier etapa o ciclo de la vida de las personas, así como su acceso, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna. (Ministerio de Educación, 2016)
Ley Orgánica de Educación Intercultural	
Capítulo V - de la Estructura del Sistema Nacional de Educación	
“Art. 40.- Nivel de educación inicial.	El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivos, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición

entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano. (Ministerio de Educación, 2016)

Código de la Niñez y la Adolescencia

“Art. 37.- Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. (Congreso Nacional del Ecuador, 2013)

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y

“Art. 48.- Derechos a la recreación. mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades. (Congreso Nacional del Ecuador, 2013)

Elaborado por las autoras

Mediante los instrumentos legales y los artículos específicos, queda establecido de manera precisa, los derechos que poseen los infantes en la educación ecuatoriana; con la finalidad de crear en los dicentes aprendizajes significativos; garantizando un ambiente favorable para su desarrollo integral.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA.

2.1. Tipo de diseño de Investigación.

La metodología utilizada en el presente proyecto integrador es **descriptiva y cualitativa** la cual se basa en el enfoque constructivista, el cual se sostiene en la recopilación de conocimientos, información y revisión de revistas científicas, ensayos y conceptualizaciones sobre las “Estrategias Lúdicas y su incidencia en los Procesos Cognitivos en los niños y niñas de Educación Inicial 2” de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas “FAE Nro.3-Taura” del Cantón Yaguachi, Provincia del Guayas.

Las investigaciones cualitativas se caracterizan por centrar su proceso de investigación en los sujetos de estudio, suelen mantener proceso de investigación inductiva en la cual el investigador mantiene una interacción con los participantes de la investigación, los datos obtenidos de los métodos de recolección de información son no numéricos y centrados en la experiencia social.

El método descriptivo permite al investigador evaluar características específicas de la población, suceso o situación particular, describe el comportamiento o consecuencias de variables identificadas para la investigación.

2.2. Población y Muestra.

2.3. Características de la población.

En investigación se conoce como población al conjunto de individuos sobre los cuales se plantea una investigación, en la cual se busca comprender el resultado de variables específicas. El número de la población con que se contaba en la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas “FAE Nro.3 Taura” fue de:

Tabla 2 Población

CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN	TOTAL
Director	1
Docentes	1
Estudiantes	15
Total	17

Fuente: Unidad Educativa FF.AA "FAE Nro. 3-Taura"

Elaborado por las autoras

2.3.1. Delimitación de la población.

La población seleccionada para este estudio estuvo conformada 1 licenciada de Educación Inicial 2, por 7 niños y 8 niñas dando un total de 15 estudiantes legalmente inscritos en la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas "FAE Nro. 3-Taura" del Cantón Yaguachi, Provincia del Guayas, del período lectivo 2021-2022.

2.3.2. Tamaño de la muestra

Se determina como muestra a una parte representativa de la población sobre la cual se desarrolla una investigación. Para el presente estudio se realizó un muestro critico o por juicio no probabilístico, en el cual se buscó trabajar con el total de la población, pero debido a 3 estudiantes faltantes se encontraban con permiso médico. Se realizó la aplicación del instrumento a los 12 estudiantes, lo cual representa al 80% de la población total.

Tabla 3 Muestra

CARACTERISTICAS DE LA MUESTRA	TOTAL
Docentes	1
Estudiantes	12
Total	13

Fuente: Unidad Educativa FF.AA “FAE Nro. 3-Taura”

Elaborado por las autoras

Debido a la emergencia sanitaria por la que atraviesa el país, las clases se han tenido que realizar en la modalidad virtual, por lo tanto, la docente utiliza la plataforma zoom para impartir sus conocimientos.

Al momento de aplicar la ficha de observación a los estudiantes de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas “FAE Nro. 3-Taura” se contó con 12 niños, porque los 3 estudiantes faltantes se encontraban con permiso médico.

2.3.3. Técnicas e instrumentos.

Tabla 4 Técnicas e Instrumentos

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<p>Observación Directa: Con el fin de analizar “las estrategias lúdicas” que realizaban los estudiantes como parte de su educación.</p> <p>Entrevista: Se entrevistó a la licenciada Martha Pineda docente de Educación Inicial 2, la cual nos aportó con información de cómo aplica las estrategias lúdicas en los niños y niñas en la modalidad virtual.</p>	<p>Ficha de Observación Estudiantil: Se planificó y desarrolló este instrumento para analizar los procesos correlacionados con el desarrollo cognitivo de los niños. (ver anexo 2)</p> <p>Guía de Entrevista: El banco de preguntas que conformaba la entrevista abordaba aspectos sobre la planificación que la docente había desarrollado con los niños y niñas, la cual nos permitió evidenciar las estrategias aplicadas en la clase. (ver anexo 1)</p>

Elaborado por las autoras

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)

En este capítulo, se establecen los resultados obtenidos mediante las técnicas e instrumentos aplicados a 1 docente y 12 infantes de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas “FAE Nro. 3-Taura”.

3.1. Análisis de la entrevista realizada a la Licda. Martha Pineda docente de Educación Inicial 2.

El primer método utilizado es una entrevista semi estructurada dirigida hacia la docente en donde se plantea identificar el uso de estrategias lúdicas en el proceso educativo. A continuación, se presenta la síntesis de la entrevista desarrollada a la docente de Educación Inicial 2; en la cual da orientaciones esenciales sobre la aplicación de las estrategias lúdicas, para desarrollar los procesos cognitivos en los infantes de dicho nivel:

ENTREVISTA

Objetivo: Identificar el uso de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en tiempo de pandemia del COVID 19.

1. ¿Los niños realizan actividades culturales y artísticas?

La docente supo manifestar que los niños y niñas si realizan actividades culturales y artísticas por medio de cantos y dinámicas.

2. ¿Los niños demuestran interés por las actividades recreativas?

La maestra expresó que los niños y niñas si demuestran interés por actividades recreativas, pero más se inclinan por la lectura de cuentos, por la música infantil y juegos recreativos.

3. ¿Los niños, en esta pandemia han logrado realizar actividades que involucren el proceso cognitivo (concentración)?

Claro que sí, manifestó que realizaron actividades que ayudaron a la concentración, imaginación, memorización a través de rompecabezas que es una actividad que les encanta y les entretiene, mejorando su interés en el aprendizaje.

4. ¿Los niños realizan juegos que motiven a expresar sus emociones?

Según la docente indicó que si realizan juegos que motiven a los niños y niñas a expresar sus emociones, a través de preguntas y dinámicas.

5. ¿Los niños demuestran un desarrollo correcto en su motricidad gruesa? ¿Qué actividades realizan?

La docente expresó que ella hace todo lo posible para que los infantes realicen diversas actividades que involucren su esquema corporal, porque a través de una pantalla no se puede del todo observar si los infantes lo están desarrollando de forma adecuada, además mencionó las actividades que utiliza tales como: saltar, correr, etc.

6. ¿Los niños demuestran interés por poner en práctica las actividades que realizan en el hogar? ¿Cuáles son?

La docente comentó que a los niños y niñas si demuestran interés en las actividades planteadas, para ello se pudo contar con la participación de los representantes legales para poder ejecutar trabajos tales como: preparado de alimentos, doblado de ropa, etc.

3.2. Análisis de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de “Educación Inicial 2”.

La ficha de observación es un instrumento usado en investigación de campo en el cual se establecen criterios específicos a ser identificados y analizados. Mediante la aplicación de la ficha de observación, a los 12 estudiantes de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas “FAE Nro. 3-Taura”, nos permitió constatar si los estudiantes han desarrollado todas sus destrezas y habilidades, a través de las diferentes estrategias lúdicas adoptadas por la docente en el proceso de aprendizaje de los infantes, a continuación, se describe los resultados que se obtuvieron:

Expresa sus emociones y sentimientos:

En esta destreza se evidenció que la totalidad de los estudiantes si logran expresar sus emociones y sentimientos de manera muy satisfactoria.

Realiza juegos de construcción:

Se pudo observar que 9 niños realizan esta actividad de manera muy satisfactoria, mientras que 3 de ellos lo hacen poco satisfactorio.

Muestra disciplina:

Se observó que los 12 niños y niñas mostraron buen comportamiento de manera muy satisfactoria al momento que la docente impartía su clase.

Muestra coordinación en diferentes movimientos:

Se logró evidenciar que 7 niños demuestran coordinación de manera muy satisfactoria al realizar las actividades propuestas por la docente, mientras que los 5 niños lo realizan poco satisfactorio.

Desarrolla su equilibrio y control del cuerpo:

En esta destreza se observó que los 12 niños y niñas desarrollan su equilibrio y ejercen control sobre su cuerpo de manera poco satisfactoria.

Participa en canciones y dinámicas:

Al momento de aplicar la ficha se constató lo siguiente 8 de los infantes si participan de manera muy satisfactoria en canciones y dinámicas impuestas por la docente, tanto que, 4 de ellos lo hacen nada satisfactorio.

Relaciona los objetos con su entorno:

Se evidenció que los 12 niños y niñas relacionan los objetos con su entorno de muy satisfactorio.

Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas:

Se constató que 8 de los niños y niñas realizan de manera nada satisfactorio la realización de actividades mediante el uso de técnicas grafoplásticas mientras que los otros 4 niños y niñas lo realizan de manera muy satisfactorio.

Reconoce los animales domésticos:

Tras la observación y aplicación de la ficha, se evidenció que 6 de los niños y niñas si reconocen los diferentes sonidos onomatopéyicos, como los sonidos de los animales domésticos de manera poco satisfactorio, mientras que los otros 6 niños y niñas tienen conocimiento nada satisfactorio sobre estos sonidos.

CONCLUSIONES

Luego de la investigación realizada en este proyecto integrador podemos concluir con lo siguiente:

Las estrategias lúdicas están compuestas por actividades recreativas y juegos enfocados al aprendizaje o desarrollo de habilidades específicas. Luego de haber realizado la revisión de la información obtenida en el proceso investigativo sobre la importancia e influencia de las estrategias lúdicas se puede determinar que son la base primordial en los procesos cognitivos en la educación, porque gracias a ellas se puede fortalecer las distintas áreas de los estudiantes como lo son emocional, social y físico, entre muchas otras, además de que les ofrece la oportunidad de tener un aprendizaje de calidad y calidez, con actividades fáciles, creativas y divertidas que les permiten a los niños divertirse y a su vez aprender.

Los y las docentes deben de tener siempre en cuenta de la importancia que tiene incluir en sus planificaciones las estrategias lúdicas, lo importante que es mantenerse en constante actualización y no seguir con lo mismo empleando la manera tradicional de enseñar, porque en la entrevista a la docente de Educación Inicial 2, dieron a conocer que no emplean correctamente las estrategias lúdicas. Divido a estas falencias en la aplicación de las estrategias lúdicas esenciales para desarrollar una educación integral, se identifica que entre los infantes en los cuales se desarrolla la investigación se presentan dificultades para desarrollar sus destrezas básicas imprescindibles del nivel.

Con la aplicación de la ficha de observación (anexo 2) se destrezas que se han desarrollado con la aplicación las estrategias lúdicas con las cuales se obtiene un mayor nivel de interacción con el estudiante y desarrollan de forma efectiva los procesos cognitivos. Las destrezas desarrolladas fueron: La expresión de emociones y desarrollo de inteligencia emocional,

Actividades de construcción y lógica, mejora la disciplina y entiende la importancia de las reglas, coordinación motriz, mejor comprensión sobre el entorno, mejor equilibrio y desarrollo de inteligencia kinestésica. Entre las destrezas que no presentaron un desarrollo significativo se encuentra el desarrollo de técnicas grafomotorias y el reconocimiento de objetos y personas.

El apoyo por parte de los representantes legales es fundamental en la aplicación de las estrategias lúdicas, el empoderamiento de los padres en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, podrían reforzar en casa lo que aprendieron o lo que les hizo falta, mientras que al no estar conscientes de lo importante que es la aplicación de estas estrategias lúdicas los padres no podrán realizar un refuerzo o a su vez creerán que los niños solo buscan diversión a través de las mismas sin saber que lo que hacen es aprender de una manera innovadora.

En las instituciones educativas se les debe dar la importancia que tienen las estrategias lúdicas y la incidencia que tienen en los procesos cognitivos, deberían ser incluidos en las planificaciones de los docentes de los diferentes niveles, como ya lo habíamos mencionado son esenciales para un correcto y adecuado desarrollo de las áreas motriz, cognitivas, socioemocional, de los niños y niñas.

RECOMENDACIONES

Las recomendaciones están orientadas al trabajo investigativo y de campo, por lo tanto, se expone a continuación las siguientes:

Se recomienda que las estrategias lúdicas sean puestas en prácticas por su gran importancia en los procesos cognitivos de los infantes, permitiendo así un desarrollo óptimo de los mismos, a través de las diferentes estrategias los niños desarrollan destrezas y habilidades, siendo las experiencias y el juego el hilo conductor para potenciar su aprendizaje en las diferentes áreas.

Se recomienda que los docentes estén en constante capacitación y actualización, dado a que cada vez son más las herramientas y metodológicas de enseñanza que surgen, para cuando posean estudiantes que presenten dificultades en su aprendizaje sepan cómo responder a las necesidades que aparecen en los niños y niñas, dando paso a diversas actividades que logren llamar la atención, como sabemos cada niño es un mundo diferente.

Se recomienda a los representantes legales y familiares de los niños y niñas de Educación Inicial 2, se involucren en la formación de sus representados, por lo cual ellos son los verdaderos educadores de los estudiantes... el docente sin la ayuda de los mismos, no podrá educar con calidad y calidez a los estudiantes que presentan inconvenientes en el desarrollo formativo del nivel de estudio.

Se recomienda que las instituciones educativas creen nuevas metodologías de enseñanza donde implementen el uso de las estrategias lúdicas en las planificaciones, para promover el desarrollo cognitivo de los estudiantes, utilizando programas en los que se involucre a toda la comunidad educativa incluyendo a representantes legales para que sea una enseñanza en conjunto en donde se busca emplear estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arteaga, A., Josefa, H., & Natividad, S. (2015). Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/A...>
- Azócar, R. (11 de Mayo de 2015). *aporrea*. Obtenido de <https://www.aporrea.org/educacion/a207491.html>
- Barrantes, P. (2017). *Universidad Nacional de Educación UNE*. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle>
- Colegio CEU San Pablo Montepíncipe. (15 de Abril de 2019). *¿Qué beneficios aporta el juego al aprendizaje?* Obtenido de <https://www.colegioceumontepincipe.es/blog2/que-beneficios-aporta-el-juego-al-aprendizaje/>
- Congreso Nacional del Ecuador. (2013). *CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA*. Quito: Ediciones Legales.
- Cosas de Educación. (2016). Obtenido de <https://www.cosasdeeducacion.es/que-es-la-educacion-integral/>
- ECURED. (2017). *ECURED*. Obtenido de [https://www.ecured.cu/Constructivismo_\(Pedagog%C3%ADa\)](https://www.ecured.cu/Constructivismo_(Pedagog%C3%ADa))
- Editorial Etecé. (29 de Septiembre de 2020). *Cocepto*. Obtenido de <https://concepto.de/cognitivo/>
- Guamán, P. (Febrero de 2021). *Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/UPS-CT009080>
- Hernández, J. (2014). Estrategias Luúdicas: Herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades. *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 5, 30-43.
- International School. (15 de Marzo de 2021). *Metodología educativa: ¿Qué es y en qué consiste?* Obtenido de <https://logosinternationalschool.es/metodologia-educativa-que-es-y-en-que-consiste/>

- Izarra, D., Carrillo, N., & Castillo, H. (2018). XI Intercambio de Experiencias de Investigación. *Centro de Investigación Educativa "Georgina Calderon"*, 113-116.
- Lazaro castro, K. M., & Jara Moreno, J. J. (2021). Estrategias Lúdicas y su Incidencia en el Plan Aprendamos juntos en casa en Educación Inicial. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad Estatal de Milagro, Milagro. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5672>
- Lazaro, K., & Jara, J. (2021). *Repositorio Digital - UNEMI*. Obtenido de Biblioteca Paúl Ponce Rivadeneira: <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5672>
- Lliguicota Rivera, M. L., & Maldonado Parra, A. C. (2013). Estrategias lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel de educación inicial. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad Estratal de Milagro, Milagro.
- Lliguicota, M., & Maldonado, A. (2013). *Repositorio Digital - UNEMI*. Obtenido de Biblioteca Paúl Ponce Rivadeneira: <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/807>
- Malajovich, A. (2018). *Universidad Santo Tomás Primer Claustro de Colombia*. Obtenido de http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/mariachaleladidacticasyestrategiasenelaula_mariachalela/la_ldica__en_el_desarrollo_de_las_actividades_en_el_preescolar.html
- Mariotti, G. (24 de Mayo de 2021). *Nucleo Do Conhecimento*. Obtenido de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Ministerio de Educación. (2016). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito : Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativa.
- Ministerio de Educación. (2016). *Ley Orgánica de Educación Intercultural* . Quito: Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativa.
- Ministerio de Educación. (2021). *Currículo Priorizado 2021-2022*. Quito: Subsecretaria de Fundamentos Educativos.
- Ministerio de Educación y Cultura. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. ECUADOR: MINEDUC.

- Ministerio de Educación y Cultura. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. ECUADOR: MINEDUC.
- Ministerio de Educación y Cultura. (2017). *El coaching educativo como herramienta pedagógica*. Ecuador: MINEDUC.
- Patín, R. (2016). *Manual de Estrategias Lúdicas "Jueguitos Maravillosos"*. Recuperado el 05 de 01 de 2022, de Manual de Estrategias Lúdicas "Jueguitos Maravillosos": <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>
- Pedro, S. Z. (25 de octubre de 2016). *Revista Científica - Dominio de las Ciencias*. Obtenido de <file:///C:/Users/ORTEL/AppData/Local/Temp/Dialnet-LaTeoriaConstructivistaDeJeanPiagetYSuSignificacio-5802932.pdf>
- Pérez, C. (2013). *Repositorio UTA*. Recuperado el 05 de 01 de 2022, de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6931/1/FCHE-CEP-542.pdf>
- Pérez, J., & Gardey, A. (2021). *Definición.DE*. Obtenido de <https://definicion.de/aprendizaje/>
- Pérez, M. (28 de Julio de 2021). *ConceptoDefinición*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/metodologia/>
- Pozo, M., Murrillo, L., & Yessenia, C. (2017). *Pedagogía - Universidad Estatal*. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjK8oLM35b1AhUpk4kEHa7_AAAQFnoECBMQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.pedagogia.edu.ec%2Fpublic%2Fdocs%2Fdiscos%2F7d37a28423cc9b9ecef9bf69351981e0.pdf&usg=AOvVaw1p-BsJErGlm5Ql-xO9AK0c
- PSICOCODE. (15 de Abril de 2018). *El constructivismo de Bruner y Ausubel: Teoría y Aprendizaje*. Obtenido de <https://psicocode.com/psicologia/constructivismo-bruner-ausubel/>
- Rodríguez, C. (21 de Noviembre de 2021). *Educa Peques*. Obtenido de Portal de Educación Infantil y Primaria: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/el-valor-del-juego-como-herramienta-de-aprendizaje.html>

- Rodríguez, D. (15 de Marzo de 2019). *lifeder - Psicología Educativa*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/educacion-integral/>
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Argenia, R. (Abril de 2009). *Efdeportes*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Rubicela, C.-C. W. (2018). *ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA*. México: I.C.INVESTIG@CIÓN.
- Rubicela, W. (Noviembre de 2018). *instcamp*. Obtenido de [https://instcamp.edu.mx > uploads >](https://instcamp.edu.mx/uploads)
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 2, 127-137.
- Sandoval, R. (Junio de 2021). *Aprendizaje*. Obtenido de <https://www.aprendizaje.wiki/aprendizaje-cognitivo.htm>
- Torres, A. (25 de Mayo de 2015). *Psicología y mente*. Obtenido de <https://psicologiymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Tripero, A. (5 de Enero de 2011). *E - Innova BUCM*. Obtenido de <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.Ye8obfi23IV>
- UNEMI. (2013). *Repositorio Dspace*. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/807>
- uniR La Universidad En Internet. (22 de Octubre de 2020). *El aprendizaje por descubrimiento: qué es y cómo aplicarlo en clase*. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/aprendizaje-por-descubrimiento/>
- Veneran, D. (12 de Noviembre de 2012). Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>

ANEXOS

Anexo 1

Modelo de entrevista dirigida a la docente de Educación Inicial 2.

ENTREVISTA

Docente: _____

Objetivo: Identificar el uso de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en tiempo de pandemia del COVID 19.

1. ¿Los estudiantes realizan actividades culturales y artísticas?

2. ¿Los niños demuestran interés por las actividades recreativas?

3. ¿Los niños, en esta pandemia han logrado realizar actividades que involucran al proceso cognitivo (concentración)?

4. ¿Los niños realizan juegos que motiven a expresar sus emociones?

5. ¿Los niños demuestran un desarrollo correcto en su motricidad gruesa? ¿Qué actividades realizan?

6. ¿Los niños demuestran interés por poner en práctica actividades que realizan nen el hogar: doblar la ropa, clasificar y organizar alimentos, ¿guardar sus juguetes?

Anexo 2

Modelo de ficha de observación aplicada a los estudiantes de Educación Inicial 2.

FICHA DE OBSERVACIÓN ESTUDIANTIL

Observador: _____

Edad: _____

Fecha: _____

DESTREZAS	MUY SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	NADA SATISFACTORIO
Expresa sus emociones y sentimientos.			
Realiza juegos de construcción.			
Muestra disciplina.			
Muestra coordinación en diferentes movimientos.			
Desarrolla su equilibrio y control del cuerpo.			
Participa en canciones y dinámicas.			
Relaciona los objetos con su entorno.			
Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas.			
Reconoce los animales domésticos.			

Anexo 3

Fotos de presentación y entrevista:

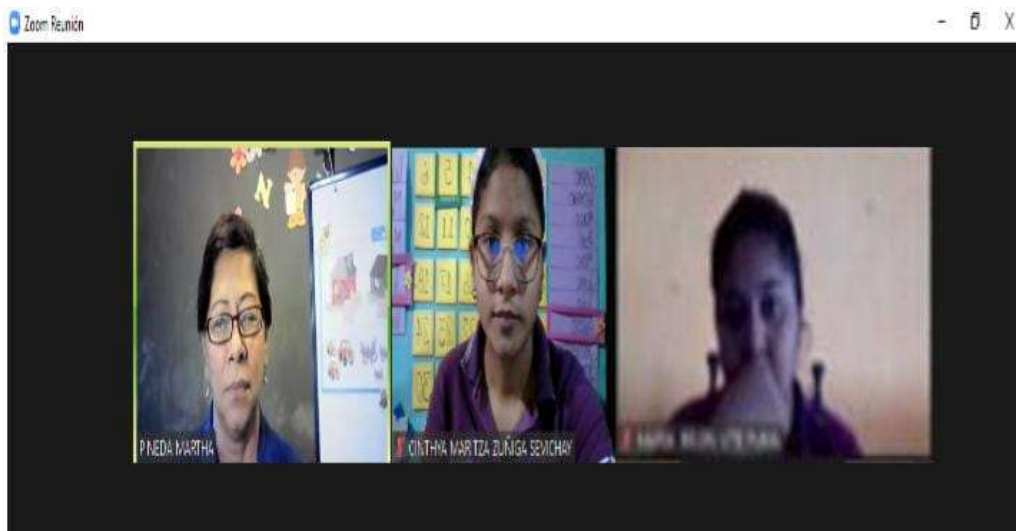


Foto 1: Entrevista a la docente de Educación Inicial 2; Lcda. Martha Beatriz Pineda Merino

Anexo 4

Foto de tutorías



Foto 2: Tutoría virtual con máster Alexandra Astudillo.

Anexo 5

Fotos de aplicación de ficha de observación



Foto 3: Observación directa de aplicación de estrategia lúdica títeres, por parte de la docente.



Foto 4: Presentación de video ilustrativo por parte de la docente, tema los 5 sentidos



Foto 5: Participación todos los niños y niñas en la dinámica de integración.

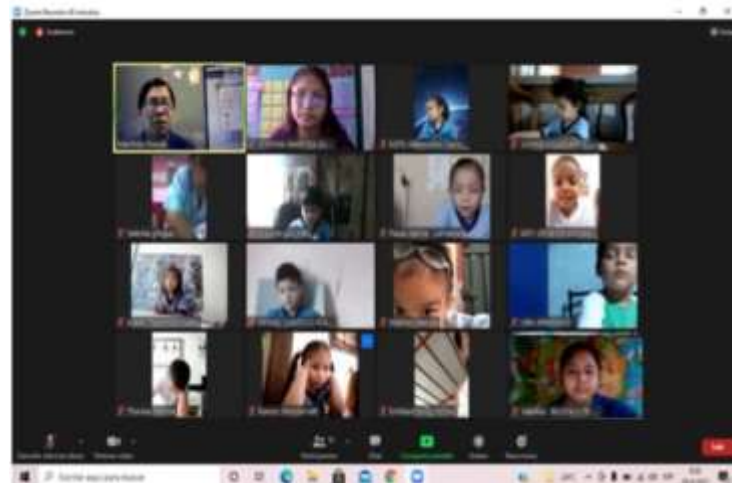


Foto 6: Escuchan sonidos onomatopéyicos, para que los niños y niñas reconozcan de que animal se trata.



Foto 7: Los niños y niñas identifican a través de tarjetas los diferentes tipos de emociones.

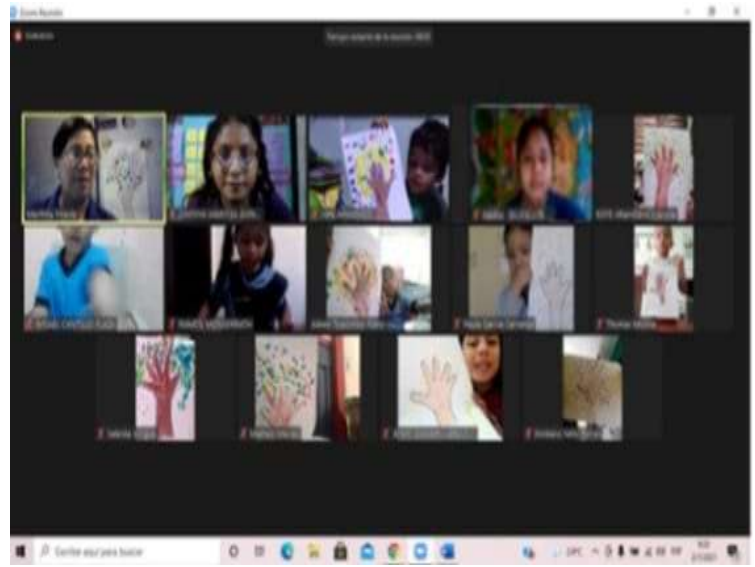


Foto 7: Los niños y niñas identifican a través de tarjetas los diferentes tipos de emociones.

Anexo 6

Evidencias de aplicación de entrevista y ficha de observación.

ENTREVISTA

Docente: Leda Martha Beatriz Pineda Meño

Objetivo: Identificar el uso de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en tiempo de pandemia del COVID 19.

1. ¿Los estudiantes realizan actividades culturales y artísticas?

Si, al momento de la llegada a la institución educativa realizamos diferentes dinámicas.

2. ¿Los niños demuestran interés por las actividades recreativas?

Si, se inclinan más por la lectura de cuentos, por la música infantil y juegos recreativos.

3. ¿Los niños, en esta pandemia han logrado realizar actividades que involucran al proceso cognitivo (concentración)?

Si, el rompecabezas es el recurso que más utilizo, mejorando el interés por estos materiales.

4. ¿Los niños realizan juegos que motiven a expresar sus emociones?

Si, realizan actividades como dinámicas preguntando como les fue el día anterior.

5. ¿Los niños demuestran un desarrollo correcto en su motricidad gruesa? ¿Qué actividades realizan?

Si, los niños tienen un correcto desarrollo corporal y les encanta las actividades como saltar, correr.

6. ¿Los niños demuestran interés por poner en práctica actividades que realizan en el hogar: doblar la ropa, clasificar y organizar alimentos, ¿guardar sus juguetes?

Si, hago lo posible para que todos los niños y niñas se involucren en este tipo de actividades.

FICHA DE OBSERVACIÓN ESTUDIANTIL

Observador: Zuñiga Sevichay Cinthya Moritza, Ute Poma Horia Belén .

Edad: 4 a 5 años

Fecha: 3 de febrero del 2022.

DESTREZAS	MUY SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	NADA SATISFACTORIO
Expresa sus emociones y sentimientos.	X		
Realiza juegos de construcción.	X	X	
Muestra disciplina.	X		
Muestra coordinación en diferentes movimientos.	X	X	
Desarrolla su equilibrio y control del cuerpo.		X	
Participa en canciones y dinámicas.	X		X
Relaciona los objetos con su entorno.	X		
Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas.	X		X
Reconoce los animales domésticos.		X	X