

CORRECCIÓN: LEÓN Y LEÓN

por Brisna Y Melissa León Y León

Fecha de entrega: 20-ago-2019 12:35p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1161771770

Nombre del archivo: CORRECCI_N_GRUPO_4.docx (56.52K)

Total de palabras: 6263

Total de caracteres: 33511

INTRODUCCIÓN

Esta investigación documental tiene como finalidad hacer hincapié en lo importante que jugar representa para el infante en su desarrollo integral que la educación infantil aspira lograr en el niño durante su primera infancia. De ahí que se haga un análisis necesario de los aportes que a través del tiempo científicos, pedagogos y educadores prominentes han legado a la humanidad y que en ellos se cimientan las bases de esta investigación, pues considera que es a través del juego que los niños oportunamente ejercitan varias formas de conducta y manifiestan los sentimientos que corresponden a la cultura en la que viven.

Se evidencia de manera cotidiana en las aulas de clases de los centros de educación inicial que los niños sufren una especie de desmotivación, pues a través de sus experiencias de aprendizaje crece el desinterés por aprender. En tal virtud esta investigación trata de analizar lo que es el juego como estrategia didáctica y la incidencia que tiene en los infantes como estrategia que genera entusiasmo y disposición antes, durante y después del proceso de enseñanza y aprendizaje (PEA).

Al respecto es Minerva (2016), quien considera que la inclusión del juego en las actividades pedagógicas puede y debe generar aspectos que motiven al niño a crear, a inmiscuirse de manera participativa en los trabajos educativos, a establecer una convivencia respetuosa con los que lo rodean, a comprender el estado normativo bajo el cual se desempeña, a valorar y a que los demás lo valoren, a ser seguro, y a través de estilos de comunicación positiva, es decir, expresar su pensamiento sin temor a hacer el ridículo (pág. 296). El valor de lo que esta autora expone se sostiene en el fundamento dinámico del juego como herramienta importante para estimular y desarrollar habilidades y destrezas en los infantes de manera divertida y significativa.

Por todo ello que se estima que resulta conveniente dentro de todo el proceso de enseñanza – aprendizaje, tener una visión clara acerca de las bondades didácticas del juego como fuente de placer que nutre y desarrolla de forma dinámica e innovadora la tarea del aprendizaje. Haciendo el trabajo educativo en un proceso dinámico, creativo e inclusivo, en el que el propio niño se convierte en el eje central del mismo, pasando el docente a ser un guía y

facilitador, estando a su responsabilidad la organización de las acciones educativas con las cuales se va a crear un proceso de carácter estimulador y significativo para el niño.

Metodológicamente el juego como instrumento de aprendizaje, conlleva a que se interioricen y transfieran los conocimientos para hacerlos significativos, el juego es la excusa a través de la cual el niño experimenta, prueba, investiga, es el protagonista, crea y recrea. En esta metodología el docente abandona su rol protagónico en el proceso de aprendizaje, y permite al niño que sea el quien reconstruya sus aprendizaje a partir de la realidad que lo circunda, haciendo del aula un espacio en el cual el niño a más de divertirse, también aprende.

Con ello, esta investigación documental está **justificada** en su intención de crear una opción a través de la cual se reconozca y valore la implementación del juego como instrumento educativo de referencia para cambiar los actuales sistemas que se emplean para desarrollar aprendizajes significativos por experiencia en los niños y niñas en etapa de educación inicial. Ya no basta con lograr que el infante aprenda a leer, a escribir, a dibujar, a expresarse, hoy la tarea docente estar dirigida al logro de las destrezas, habilidades, actitudes, aptitudes y conocimientos del niño para así poder decir que se ha logrado en él un desarrollo integral.

La importancia de esta investigación radica en su factibilidad para lograr los cambios que se requieren para producir la transformación que se aspira alcanzar a través de modelos pedagógicos innovadores dentro del currículo de educación inicial, esta intención se materializará si el docente en este nivel educativo reconoce la realidad educativa en la que se está desempeñando, y a partir de ahí se convierte en el agente que la sociedad y la escuela requieren para plantear propuestas que contribuyan al mejoramiento su accionar docente. Dentro de los modelos mencionados el juego se convierte en una poderosa herramienta a través de la cual se vincula a la familia, la escuela y al niño como unidad educativa indispensable para lograr la calidad de la educación.

CAPÍTULO 1

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El juego es un importante medio educativo a través del cual se logran una serie de innumerables beneficios para el ser humano que se educa; en el niño el juego desarrolla una serie de actitudes, aptitudes, habilidades sociales, cognitivas, emocionales, psicológicas, motrices, así como otras incontables capacidades. Pero hoy se puede a través de la simple observación en centros de educación inicial CEI, que muchos docentes de este nivel hacen uso indebido o inadecuado de este recurso educativo, pues sus creencias de que el juego debe ser algo improvisado y poco planificado, y el desconocimiento total de la riqueza didáctica y pedagógica del juego, hace que lleven a cabo procesos inadecuados que no le permiten lograr los beneficios antes mencionados.

Todas las habilidades que el docente logra desarrollar a través del juego en los infantes debe orientarse para enriquecer su desarrollo, para ello es necesario cambiar aquellos estereotipos en los cuales se considera que al juego como sinónimo de competencia que estimula sentimientos de adversidad entre los infantes, que pretende dejar en ridículo al opositor; las acciones lúdicas como el juego deben tener como fin prioritario estimular aprendizajes significativos. Esta es la razón por la que el juego se convierte en el trabajo parvulario o inicial la principal metodología de trabajo.

En virtud de todo lo que se ha venido determinando, la **problemática** investigada exige que se plantee el siguiente problema de investigación: ¿Qué incidencia tiene el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en los niños de educación inicial 2? Pregunta que detona y dirige los propósitos que se buscan en este documento y que permitió plantear como **tema** de estudio del mismo “Incidencia del juego como Estrategia Didáctica en el PEA en los niños de Educación Inicial 2”, a fin de fundamentar los aspectos teóricos sobre la temática planteada, para mejorar el estado actual del PEA en educación inicial.

Situación o contexto

Los avances de sobre modelos pedagógicos innovadores no se pueden percibir de manera recurrente en las aulas de educación inicial, pues muchos de los docentes, por inercia profesional, poca preparación científica o desconocimiento absoluto dedican gran parte de su desempeño diario a una práctica de carácter tradicional, que convierte al niño en un ente pasivo e inactivo, que solo recibe y trasmite informaciones pero que no las asimila de manera significativa. Estas práctica generan en la escuela y posteriormente en la sociedad, personas acríticas, sin capacidad de reflexión, poco creativas y sin imaginación. Además esto se ve complementado con la necesidad que se tienen en los CEI actuales de espacios de aprendizajes abiertos, flexibles e inclusivos en los cuales los niños se motiven a aprender y a desarrollarse de manera integral.

En este estado de aprendizaje los infantes no se sienten cómodos, y lo manifiestan a través del poco interés en las actividades, de la desmotivación en acudir a cada uno de los ambientes, en la casi nula producción de actividades en el trabajo educativo, lo que además provoca malas actitudes, mala convivencia y deserción escolar. Pero los niños que responden de manera positiva ante todas estas malas prácticas poco a poco van perdiendo el interés y también caen en un estado pasivo y poco motivador, tornándose los procesos educativos difíciles para el docente e imposibles de superar de parte de los infantes.

Por ello se planteen los siguientes **objetivos**:

Objetivo General:

Aplicar el juego como estrategia didáctica dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de educación inicial 2.

Objetivos Específicos:

- a) Analizar los fundamentos teórico-científicos que sustentan la teoría del juego como estrategia didáctica.
- b) Determinar la incidencia que tiene la implementación del juego como estrategia didáctica como estrategia didáctica en el PEA de educación inicial.

- c) Desarrollar una propuesta metodológica que permita la activación del juego como estrategia didáctica como estrategia didáctica en el PEA de educación inicial.

Justificación

La respuesta a esta innegable problemática debería hacerse considerando que el juego es quizá la más importante de las metodologías para llevar a efecto procesos educativos en etapas iniciales de educación, puesto que el jugar significa satisfacer una variedad de necesidades como la de adquirir confianza, seguridad, adquirir aprendizajes, desarrollar su lenguaje, aprender a convivir, en otras palabras para el niño desarrollarse de manera natural.

El juego, para Tamayo y Restrepo (2017), es la acción a través de la cual el ser humano, en este caso el infante, se distrae, se distiende, se olvida del cansancio y lo tedioso del trabajo realizado, es decir, es la acción y el efecto de jugar, el ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde (Tamayo & Restrepo, 2017, pág. 108).

Muy a pesar de la comunidad educativa en estos niveles, la realidad resulta ser muy diferente, en contraposición se podría afirmar, pues el docente de manera generalizada no recurren al uso del juego como medio de aprendizaje educativo, perdiendo una gran oportunidad de desarrollar una educación lúdica con aprendizajes significativos. El uso de juegos, adivinanzas, rondas, dramatizaciones, juegos populares y tradicionales, juegos de mesa, juegos grupales e individuales, da al docente la oportunidad de motivar y desarrollar nuevas formas de enseñar jugando.

Es por todo ello que surgen estas nuevas exigencias pedagógicas que permitan llevar a cabo procesos educativos de aula que además de enseñar, diviertan, motiven y mejoren las relaciones al interior del salón de clase, con una comprometida participación del infante, el padre de familia y lógicamente el docente y el CEI. El juego, en palabras de Vera (2016),

Sea el medio que mayor incidencia tiene en la educación infantil ya que proporciona múltiples beneficios para su desarrollo integral (físico, sensorial, psicomotor, afectivo, emocional y cognitivo), causando importantes consecuencias en la construcción de sus aprendizajes tempranos y el conocimiento de la realidad que lo circunda, a la vez sus progresos, sociales, morales y de comunicación (Vera, 2016, pág. 159).

Esta razón permite que la presente investigación educativa se justifique desde el punto de vista de la dinámica para la construcción de procesos abiertos, flexibles e inclusivos que contribuyan de manera significativa al desarrollo del niño. Convirtiendo al docente en un importante actor del PEA en la etapa de la educación infantil pues lo ubica como generador de espacios lúdicos de aprendizaje donde el niño sea quien construya sus propios aprendizajes a través de una educación participativa y colaborativa.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Lúdica diferente al juego

Aproximación teórico-conceptual para el estudio del juego.

Se considera al juego como uno de los aspectos de mayor incidencia en la formación del niño sobre todo en el sub nivel de educación inicial, ya que por medio de él, el niño desarrolla su personalidad y le permite integrarse de manera positiva al medio en el que se sitúa, pues permite al infante ensayar conductas sociales; permite a los niños adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas realizándolo de forma placentera.

Como el infante aprende a través del juego, es importante que esta actividad se de en una forma natural, pues sirve para estimular su desarrollo integral, el niño adquiere la capacidad de hacer juicios al solucionar un problema, de concentrarse y ejercitar la imaginación. La educación inicial tiene que cumplir varias funciones que coadyuvan en la formación integral del niño.

Concepto de juego

El juego es una actividad necesaria para el niño, a través de ella el niño ve transcurrir sus horas lo que le permite además liberar esa carga de energía que lo desborda, de alguna manera el juego le permite al infante aprender a relacionarse en los diferentes ámbitos en los que se desenvuelve, la familia, la sociedad y la cultura.

El juego, como como aspecto fundamental dentro de las estrategias facilita el aprendizaje, lo hace de manera agradable, corta, divertida, establece reglas y fortalece los valores en la conducta del niño así como el respeto, la tolerancia grupal e intergrupala, la responsabilidad, la solidaridad, la confianza, la seguridad, el amor por el prójimo, además de realizar una tremenda contribución a la promoción del compañerismo y la cooperación.

El juego como estrategia didáctica.

Los juegos se consideran importantes en el desarrollo de aprendizajes en niños de educación inicial, aportan de una forma diferente en el desarrollo de los aprendizajes, contribuyen con espacios de tiempo de ocio y permiten que el niño se recree aprendiendo. El educador que se prepara y conoce, organiza y planifica actividades lúdicas que están dirigidos a satisfacer los requerimientos educativos individuales y expectativas, adecuadas a la realidad y características de cada niño en la escuela. El juego libre tiene un valor innegable dentro de los procesos de formación infantil, por ello resulta indispensable hacer una valoración real de lo que representa el juego dentro del campo de la didáctica, ya que permiten desarrollar a más de todas las habilidades ya señaladas el desarrollo de sus funciones cognitivas.

La didáctica del juego dentro de sus funciones permiten crear hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares en los infantes; las acciones educativas que se realizan durante el desarrollo del PEA, dan origen a la práctica del respeto y fomentan la cooperación para con sus compañeros, a los que se utilizan como una forma de construir ambientes educativos en donde las interrelaciones y la comunicación sean asertivas.

Es muy importante entonces reconocer que la lúdica, y en especial la implementación del juego en el proceso educativo se convierte en herramienta divertida con la que no solo se enseña sino que además se refuerzan otros procesos y capacidades en el niño. Por ello Ausubel afirma que el aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y aprendizajes.

Relación entre el juego y el aprendizaje

El juego y el aprendizaje son procesos esenciales en el desarrollo del niño; ambos procesos se encuentran presentes en la vida del infante, como herramienta que le permite al niño la expresión de emociones y la alimentación de su imaginación. La actividad lúdica convierte al niño progresivamente en un experimentador de sus propias experiencias.

Fundamentación pedagógica

La orientación en la práctica pedagógica en el infante de educación inicial, busca de manera afanosa lograr adecuadas formas y métodos para alcanzar un desarrollo íntegro de todas las

capacidades del infante, sin intentar cambiar las características individuales, los estilos y los niveles de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes.

Al respecto resulta importante revisar a autores como García (2016), para quién el juego le da al infante la oportunidad de conocer y valorar sus propias capacidades, habilidades y actitudes hacia el éxito o el fracaso de sus acciones, le permite autorregular sus esfuerzos, conocimientos y competencias (pág. 18).

Entonces cabe reconocer el papel que cumple el juego en el desarrollo educativo del infante, y el rol que dentro de la pedagogía moderna adquiere dentro de sus funciones didácticas y pedagógicas, como medio dinámico y asertivo que motiva y promueve el aprendizaje significativo, con acciones que no son obligadas sino de carácter espontáneo, organizadas y planificadas con un fin educativo.

Fundamentación psicológica

Desde el punto de vista de la psicología educativa el juego cumple a más de las funciones didácticas ya señaladas otras de carácter cognitivas, a través de las que se establecen relaciones entre la realidad y los procesos mentales que el niño adquiere a través de las actividades lúdicas como el juego, y otras acciones de carácter lúdico educativas.

González y Solovieva (2017), son claros en manifestarse al respecto, aseverando que es la realidad que el niño contempla en el entorno que lo rodea, como objetos, dibujos, medios, que representan la construcción, a través de procesos psicológicos, de conocimientos significativos que fomentan su individualidad como ser humano, estudiante, y miembro de una familia con sus propias características (pág. 130).

Estas son las ideas que permiten determinar que dentro del currículo educativo en educación infantil el fin último debe ser orientado al logro del desarrollo integral del niño, siendo dos las direcciones que se deben tomar para lograrlo, el conocimiento del realidad del niño a educarse y el proceso y ritmo de su desarrollo, pues gran parte de los resultados que este tipo de trabajo resulte dependerá de la correspondencia entre el método y su aplicación.

Fundamentación epistemológica

Desde el punto de vista filosófico el juego es aquel proceso en el cual el ser humano adquiere una profunda dosis de actividad interna subjetiva y propia de cada uno, cuando el niño juega, despierta dentro de sí una reflexión del por qué, para qué, y las responde por sí solo, mediante la experiencia que esta actividad le genera.

Es desde esta óptica que Tamayo y Restrepo (2017), aseguran que debe entenderse a la lúdica como medio de educación es un espacio de construcción de saberes y aprendizajes, en cuya esencia se encuentra no solo sus fundamentos sino también sus resultados, lo que lo convierte en un modelo imprescindible de educación, en especial en edad tempranas de educación. (pág. 113). Es por tanto, el juego un escenario donde a través de las experiencias que este genera, que se reproducen vivencias, aprendizajes, y una serie de procesos cognitivos individuales que definitivamente le ayudan a crecer y desarrollar dentro de un marco integral.

Fundamentación legal

Siendo la educación un derecho se convierte además en fin último de la sociedad que aspira que todos sus ciudadanos accedan de manera gratuita a los sistemas escolarizados públicos, en el Ecuador, como en el mundo en general, la educación debe ser garantizada por el Estado y por las instituciones que de él dependen, por ello a continuación se exponen los principales aspectos reglamentarios:

² El Plan Nacional para el Buen Vivir (2019) , plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública [...] El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”.

De la misma forma, en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus

derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas[...]. La Educación de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional”.

En el Código de la Niñez y Adolescencia (2019) se plantea en su art. 37, numeral 14, como obligación del Estado, la garantía de un acceso de todos y todas los niños y niñas menores de cinco años a la educación del nivel inicial, que contará con la planificación y programación de una educación de carácter abierta, flexible e inclusiva.

PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INICIAL

Proceso enseñanza - aprendizaje

Actualmente el PEA es concebido como aquellos procedimientos o procedimientos cognitivos a través de los cuales el ser humano adquiere y asimila informaciones que más tarde aplica en su desempeño como persona en diferentes ámbitos, la escuela, la familia e inclusive una profesión.

Quedaron atrás aquellas concepciones en las cuales el PEA tomaba dos direcciones diferenciadas, la enseñanza y el aprendizaje, hoy más bien este comprende el aprendizaje nada más, puesto que es el resultante del proceso de métodos, técnicas y estrategias con las cuáles una persona es entrenada, para enfrentar a la realidad, los problemas y las dificultades. (Navarro, 2019)

A través de este proceso de aprendizaje el infante adquiere entre otras cosas destrezas como las de aprender a ser, en primer lugar, aprender a hacer, como actividad práctica de lo que aprende, y en tercer lugar aprende a vivir, es decir establece una serie de competencias que le van a permitir convivir con los demás dentro de ambientes sanos, creativos, cooperativos y participativos.

Desarrollo del aprendizaje

El aprendizaje se desarrolla como un cambio permanente de las conductas, saberes y actitudes del ser humano como un reflejo de la adquisición y apropiación de nuevos

conocimientos cada día, que le dan al niño en este caso, la oportunidad de ser mejor cada día, de adaptarse a su realidad y de desarrollar múltiples habilidades como ser humano.

El aprendizaje, como menciona Santrock (2016) es un sistemático procedimiento cuyo resultado pretende ser el desarrollo progresivo del niño, que es alcanzado a través de:

- La transformación personal, nuevos comportamientos, mejores pensamientos, sanos sentimientos, representaciones adecuadas de la realidad, y la acumulación de experiencias individuales.
- Las nuevas experiencias acumuladas, cuyo proceso es ejecutado de manera interna, se dan en el ámbito cognitivo y se reproducen en la vida misma del infante. (Santrock, 2016)

Entonces aprender es adquirir, desarrollar, asimilar experiencias que producen cambios cognitivos que se relacionan con la formación de conductas positivas, el desarrollo de la memoria, y los cambios conductuales, que favorecen la madurez y el desarrollo integral en el infante de estas edades educativas.

Educación inicial subnivel 2

La educación escolarizada en el Ecuador comprende tres niveles de educación: Inicial, Básica y Bachillerato. Dentro del primer nivel se encuentran dos subniveles: educación inicial I y Educación Inicial II. En este nivel de educación el objetivo es el de potenciar y promover el desarrollo integral del niño, poniendo como prioridad la garantía de su bienestar a través de proveerle espacios y acciones educativas que lo motiven de manera significativa.

El concepto que más se acerca es la que Castillejo (2018), que dice que la Educación Inicial es “la educación primera y temprana que requiere de un tratamiento específico, porque estos primeros años son decisivos y porque el niño es sencillamente eso, un niño en proceso de maduración, de desarrollo y no un hombre pequeño” (pág. 72).

Y es que la experiencia y el conocimiento, dan las pautas para aseverar que en efecto el niño y la niña menores de cinco años son eminentemente curiosos, gustan de entre otras cosas jugar, pues a través del juego descubren, exploran, experimentan, aprenden, crean e imaginan, pierden la timidez y elevan su autoestima, por lo que se hace necesario que padres

y madres, docentes, y CEI se empeñen en otorgar espacios y oportunidades para que los niños jueguen.

Importancia de la educación inicial

Entonces, colocar la primera piedra en esa gran estructura que es la educación en todos sus niveles, resulta de importancia suprema, pues esta será base sobre la cual descansará esa inmensa organización cuyo fin es la de proporcionar después seres humano formados y educados de manera adecuada a las necesidades e intereses sociales de contar con individuos seguros, dinámicos, reflexivos y participativos de una sociedad que cada vez necesita con mayor urgencia un cambio en el paradigma educativo.

El afianzamiento de un currículo educativo inicial abierto, flexible e inclusivo, se acerca cada vez más a la realidad en la que el ser humano actual se desarrolla, pues está claro que los procesos y procedimientos de educar a las personas requieren de un cambio que lleve a una verdadera educación de calidad.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

MÉTODOS.

La investigación fue de carácter documental, y se desarrolló bajo el enfoque cualitativo, siendo la premisa analizar la influencia que tiene el juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el nivel inicial 2, el proceso que se realizó permitió revisar y analizar documentos de carácter científico que ya han sido expuestos y revisados en el vasto campo de la ciencia.

Varela y Vives (2016), aseguran que la investigación cualitativa permite al investigador descubrir los aspectos de relieve para interpretar datos que lo llevan a la profundización y comprensión del objeto de estudio, es decir el científico logra por medio del descubrimiento, la interpretación y la generación de conceptos como los fenómenos se producen en su ambiente natural. (pág. 193)

La intención de este enfoque de investigación por lo tanto es el de llevar a cabo un análisis que permita comprender los escenarios diversos en los que se incursiona para investigar, alcanzando la capacidad para transferir el conocimiento a través de la correlación de métodos y sus resultados, es decir, comparar y descubrir los aspectos comunes y específicos con los que otros estudios aportan.

Para dicha tarea de análisis se hizo uso de una serie de fuentes como las siguientes:

a. Fuentes secundarias:

Como trabajos científicos, revistas, artículos, informes, y otros documentos de carácter bibliográfico que ayudaron en mucho a concretar el fundamento teórico conceptual alcanzado para el posterior análisis.

Padrón, González, Hernández y González (2015), explican que en el uso de la información es decisiva la comprensión de la significación práctica de la noción de investigar, entendida llevar a cabo procedimientos para conocer actividades científicas ya realizadas sobre un punto de investigación que permite obtener varios puntos de vista sobre un tema en específicos, entendiendo, verificando, reflexionando y aplicando dicho conocimiento adquirido. (pág. 581)

Siendo este tipo de fuentes de suma utilidad al momento de llevar a cabo procesos de investigación documental, pues se puede encontrar y disponer de mucha información ordenada de forma sistemática y lógica, que va a permitir llevar a cabo procesos intelectuales de análisis, síntesis y reflexión profunda y objetiva.

Otras fuentes:

Además de estas se procedió a recopilar documentos web, revistas indexadas, informes, boletines, conferencias, tratando siempre de hacerlo de manera cuidadosa y prolija para que el objetivo del análisis se mantenga como prioridad. La literatura recopilada de todas estas fuentes se fusionó a través de la síntesis y como producto consecuente del análisis con el fin de lograr un trabajo original y objetivo.

En lo que respecta a la utilización y manejo de técnicas de investigación científica que mantengan una relación adecuada con la metodología utilizada se procedió a emplear las siguientes:

TÉCNICAS

Hermenéutica

Se debe tener claro que esta es una técnica de análisis que le permite al investigador una posición crítica a determinado estado de cosas sobre un punto de análisis, es decir, se buscan los significados de la temática en estudio, se intenta describir de manera subjetiva las características del asunto para poder entenderlo, y explicarlo, sin salir del interés científico que motiva su investigación.

La hermenéutica, para Ortiz (2015), es el proceso científico de carácter subjetivo a través del cual se establecen relaciones entre la realidad y los fenómenos que investigamos de la misma, a través del desarrollo de procesos interpretativos de carácter universal y se convierte, en filosofía primera. (pág. 156)

El reconocimiento de esta como una técnica eminentemente filosófica resulta prioritario a través de ella el investigador adquiere los símbolos que se reproducen en su subconsciente y que más tarde se manifiestan en cada una de las experiencias que se alcanzan como desarrollo de la propia investigación llevada a cabo.

Triangulación de ideas

Como técnica de validación de resultados esta es una técnica muy empleada en el desarrollo de procesos de investigación documental, pues permite hacer una correlación entre varios puntos de vista de diferentes autores, de los cuales se ha tomado información valiosa para analizar.

Aguilar y Barroso (2015), se refieren a esta técnica como la aplicación de diversos métodos de investigación sobre un mismo asunto, es eminentemente confrontativa, permite comparar y analizar datos de diverso origen, con el fin de lograr un mismo objetivo, además permite llevar a cabo procesos de validación informativa. (pág. 74)

Es precisos entonces distinguir esta técnica como el instrumento científico ideal para llevar a cabo la identificación de los factores que permiten al investigador interpretar la validez y la coherencia que tienen los datos recopilados y puestos a análisis.

Análisis

Este es un proceso de carácter cualitativo, permite a través de acciones dinámicas y creativas obtener experiencias cognitivas que dan luz y reflejan resultados de validez a la integridad de la investigación. A través del análisis, se complementa procesos como la reunión de datos e informaciones, el proceso de trabajo mismo, y los pasos posteriores a la culminación del mismo.

Para el análisis de los datos cualitativos, Carrillo, Leyva y Medina (2017), hacen énfasis en que este método tiene que transitar por varios procesos todos de naturaleza descriptiva, como son el reconocimiento, la validez y la explicación, de cada uno de los asuntos identificados como importantes a lo largo del proceso investigativo. (pág. 97). Aquí se desagrega un todo en sus partes para de manera particular ir revisando cada parte y así establecer la relación de las características particulares con el todo y viceversa a fin de atar todos los cabos semánticos y dialécticos del dicho fenómeno.

CAPÍTULO 4

DESARROLLO DEL TEMA

Presentación

En la presente investigación documental se describe el desarrollo de una serie de estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje que potencialmente servirán El diseño e implementación la propuesta que aquí se considera permitirá hacer útil uso de las estrategias y actividades que el docente emplea diariamente en salón de clase, donde la lúdica ocupa un rol protagónico en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje. Siendo diseñada para las docentes de los Centros de Educación Inicial y a quienes ejercen algún tipo de trabajo educativo con niños y niñas menores de cinco años.

Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza y aprendizaje en Educación Inicial

Reconociendo que dentro del ámbito educativo el juego es un elemento esencial para llevar a cabo procesos lúdicos de formación y educación en la etapa de la primera infancia, es indispensable contar con la formación científica profesional ya que el objetivo es el alcance de un desarrollo afectivo, de su creatividad y de su personalidad.

Este enfoque, teniendo una base en el desarrollo de competencias, permite el logro de un desarrollo integral del infante, a través de metodología didáctica innovadora que los docentes ponen en ejecución para construir espacios apropiados para la educación infantil. Orienta a la utilización de estilos motivadores adecuadas a nuevos paradigmas educativos para un aprendizaje estratégico que favorecen los ámbitos de desarrollo y aprendizaje.

Estrategia Didáctica 1. “Líder al mando”

DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE LOGRO
<p>Identificar en los objetos las nociones de medida: largo, corto, grueso, delgado.</p>	<p>Actividades iniciales</p> <p>Saludo, estado de tiempo, fecha.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se motivará a los niños con el juego “Líder al mando” para desarrollar su atención nombrando diferentes partes del cuerpo. ▪ Se les entrega una lámina con el dibujo de un niño y una niña para que coloquen las prendas de vestir donde corresponde. (Rincón de Arte) ▪ Se les explica en la pizarra las nociones largo y corto relacionándolas con los objetos del entorno, luego se entregará una lámina para que dejen sus huellitas de color amarillo ▪ Se les entrega cubos para armen compartiéndolos con sus 	<p>Identifica ¹ en los objetos las nociones de medida: largo, corto, grueso, delgado.</p>

	compañeros. (Rincón de construcción) Despedida	
--	-----------------------------------------------------------------	--

Elaborado por: Autoras

Estrategia Didáctica 2. Juego del "El fino Catador"

DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE LOGRO
Discriminar sonidos onomatopéyicos y diferenciar los sonidos naturales de los artificiales.	<p>Actividades iniciales</p> <p>Saludo, estado de tiempo, fecha.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se motivará a los niños con el juego del "El fino catador" que consiste en saborear diferentes alimentos con los ojitos vendados los cuales deberán adivinar qué es o a qué sabe, esto servirá para desarrollar el sentido del gusto. ▪ Entregamos una hoja para que unan los sentidos con la actividad correspondiente, según las indicaciones de la maestra. 	Discrimina sonidos naturales y artificiales diferenciando los sonidos según su capacidad.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les entrega rompecabezas para que armen compartiéndolos con sus compañeros. <p>Despedida</p>	
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Elaborado por: Autoras

Estrategia Didáctica 3. Ronda: “Pongo donde debe ir”

DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE LOGRO
Practicar ámbitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente	<p>Actividades iniciales</p> <p>Saludo, estado de tiempo, fecha)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivamos a los niños-as a participar en la ronda: “Pongo donde debe ir”, logrando la integración de todos los niños y niñas. ▪ Presentación del cartel con las dependencias de la casa identificando cada una de ellas. (Lluvia de ideas) 	Desarrolla hábitos que le van a ayudar en el logro de actitudes positivas para la vida.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Luego formamos grupos de trabajo para entorchar papel y pegar en el perfil del mueble. ▪ Recordamos el triángulo asociándolo con los objetos del aula. ▪ Se les entrega legos para que armen libremente. (rincón de construcción) ▪ Luego motivamos a guardar los legos en el lugar correspondiente. (canción “A guardar cada cosa en su lugar”) <p>Despedida</p>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Elaborado por: Autoras

Estrategia Didáctica 4. Ronda: “Que haremos juntos”

DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE LOGRO
Identificar las características de los animales domésticos y salvajes	<p>Actividades iniciales</p> <p>Saludo, estado de tiempo, fecha.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivamos a los niños con la ronda “Que haremos juntos”. 	<p>Identifica las características de los animales domésticos y salvajes estableciendo las diferencias entre ellos.</p>

<p>estableciendo las diferencias entre ellos.</p>	<p>Esta actividad la realizamos en el patio de la escuela.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les entrega una hoja con el dibujo de un cocodrilo para que lo pinten utilizando el pincel. ▪ Entregamos una hoja con la vocal a para que arrastren plastilina dentro de la misma. ▪ Salimos al patio a jugar en los juegos recreativos. <p>Despedida</p>	
---------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Elaborado por: Autoras

Estrategia Didáctica 5. “Las plantitas y los animalitos son bonitos”

DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE LOGRO
<p>Realizar acciones de cuidado y protección de plantas y animales de su entorno erradicando actitudes de maltrato.</p>	<p>Actividades iniciales</p> <p>Saludo, estado de tiempo, fecha.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivamos a los niños-as con la canción “Las plantitas y los animalitos son bonitos” (Rincón de música) 	<p>Adquiere conciencia del cuidado del medio ambiente y aprende a conservar su entorno natural.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialogamos con los niños y niñas acerca de la canción a través de lluvia de ideas. ▪ Se les mostrará imágenes de los animales domésticos y se pedirá a los niños que pasen a indicar cuál es el animalito que tienen en casa. ▪ Luego formamos grupos de trabajo para que peguen papel rasgado dentro de la gallina simulando las plumas. ▪ Se les entrega rompecabezas para que armen libremente. (rincón de construcción) <p>Despedida</p>	
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Elaborado por: Autoras

Estrategia Didáctica 6. “Juguemos en el Patio”

DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE LOGRO
Proponer juegos construyendo sus propias reglas	<p>Actividades iniciales</p> <p>Saludo, estado de tiempo, fecha.</p>	

<p>interactuando con otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observamos imágenes de los animales domésticos con sus sonidos motivando a los niños que los imiten. ▪ Se les entrega una hoja con el dibujo de un pollito para que peguen cascara de huevo dentro del mismo. ▪ Conocimiento del numeral 1, relacionándolo con los diferentes ejercicios que indica la maestra. ▪ Luego se lleva a los niños al patio para realizar juegos permitiendo que propongan sus propias reglas. <p>Despedida</p>	<p>Valora el juego como espacio de recreación y propone juegos con inventiva y creatividad.</p>
---------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

Elaborado por: Autoras

Estrategia Didáctica 7. Juego: “El auto supersónico”

DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE LOGRO
<p>Practicar normas de seguridad para</p>	<p>Actividades iniciales</p>	<p>Practica normas de seguridad para evitar</p>

<p>evitar accidentes a los que se pueden exponer a su entorno inmediato.</p>	<p>Saludo, estado de tiempo, fecha.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivamos a los niños con el juego mi carrito veloz, indicando al mismo tiempo el peligro que representa andar en las calles ▪ Presentación del semáforo, dialogando sobre la importancia que representa en las vías e indicando el significado de cada color. ▪ Armar el semáforo, pegando círculos de papel brillante rojo, amarillo y verde en los espacios correspondientes. ▪ Entregamos una hoja con la vocal o para que colorean los dibujos que empiecen con la vocal o. ▪ Jugar en los juegos recreativos. <p>Despedida</p>	<p>accidentes a los que se pueden exponer a su entorno inmediato.</p>
------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES

Realizada esta importante investigación documental, se hace necesario realizar el aporte de las siguientes reflexiones finales:

- El juego como estrategia didáctica en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje resulta vital, a través de él, el infante experimenta inquietudes, emociones y sentimientos que le ayudan a lograr un desarrollo integral que los prepara para el resto de su vida.
- Como actividad lúdica el juego les permite a los infantes alcanzar un óptimo desarrollo de sus habilidades y capacidades, alcanzando un alto valor educativo cuando se logra desarrollar de manera organizada y con previa planificación.
- Los beneficios que aporta el juego no solo se manifiestan en los infantes, el docente que hace uso del juego como estrategia didáctica logra la integración total de su aula de clase en cualquier situación que se pueda presentar, pues los infantes desarrollan sus propios valores, se convierten en seres autónomos e independientes y lo que es más importantes construyen a través del juego conocimientos y aprendizajes significativos.
- Es por lo tanto una obligación para el docente, como guía y facilitador, tener la responsabilidad de crear ambientes agradables para los infantes, porque de esta manera motiva y crea mayor interés por asistir y permanecer en la escuela.
- El juego permite llevar a cabo acciones que alejan de lo cotidiano al desarrollo del PEA, se diferencia de la rutina y crea espacios de imaginación y creatividad.
- Es necesario por ello entender que la implementación del juego como estrategia didáctica es de utilidad práctica para mejorar el PEA.

CORRECCIÓN: LEÓN Y LEÓN

INFORME DE ORIGINALIDAD

1 %

INDICE DE SIMILITUD

2 %

FUENTES DE
INTERNET

0 %

PUBLICACIONES

2 %

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

www.scribd.com

Fuente de Internet

1 %

2

Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar

Trabajo del estudiante

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 20 words

Excluir bibliografía

Activo