



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

**PEDAGOGÍA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE TRABAJO COLABORATIVO PARA
EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE ADAPTACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

CRUZ SUÁREZ DORIS ALBA

TUTOR:

EDWAR SALAZAR ARANGO, MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

AGOSTO - 2021

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

PEDAGOGÍA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE TRABAJO COLABORATIVO PARA
EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE ADAPTACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

CRUZ SUÁREZ DORIS ALBA

TUTOR:

EDWAR SALAZAR ARANGO, MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

AGOSTO - 2021

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “Pedagogía lúdica como estrategia de trabajo colaborativo para el desarrollo de habilidades de adaptación en niños de 4 a 5 años”, elaborado por la Srta. **Cruz Suárez Doris Alba**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

Atentamente

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'E. Salazar Arango', with a stylized flourish at the end.

EDWAR SALAZAR ARANGO, MSc.

C.I. 1727224360

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “Pedagogía lúdica como estrategia de trabajo colaborativo para el desarrollo de habilidades de adaptación en niños de 4 a 5 años”, elaborado por la Srta. Cruz Suárez Doris Alba, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



**HERMAN CHRISTIAN ZÚÑIGA MUÑOZ, MSC.
DOCENTE ESPECIALISTA
C.I. 0916097173**

TRIBUNAL DE GRADO

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.
DIRECTORA DE CARRERA EDUCACIÓN INICIAL



Herman Christian Zúñiga Muñoz, Msc.
DOCENTE ESPECIALISTA



Lic. Edwar Salazar Arango, MSc.
DOCENTE TUTOR



Lic. Amarilis Láinez Quinde; MSc.
DOCENTE GUÍA -UIC

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente trabajo de integración curricular, con el título “PEDAGOGÍA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE TRABAJO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE ADAPTACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, declaro que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente:

DORIS CRUZ S.

Doris Alba Cruz Suárez

CI: 2450739806

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, **Doris Alba Cruz Suárez** con C.C. 2450739806, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, declaro que el Trabajo de Titulación; Proyecto de Investigación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: “Pedagogía lúdica como estrategia de trabajo colaborativo para el desarrollo de habilidades de adaptación en niños de 4 a 5 años”, corresponde exclusiva responsabilidad del autor y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,

DORIS CRUZ S.

Doris Alba Cruz Suárez

CI: 2450739806

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios y al universo por conceder todo lo bueno en mi vida a lo largo de estos años, por darme la fuerza para continuar aprendiendo, experimentando y creando un logro más en mi vida. Gracias por estar en una meta más y por concederme el servicio de mi profesión con los demás con amor, responsabilidad y dedicación.

A mi alma, por acompañarme en todo este proceso aprendizaje y lecciones diarias, por quedarse conmigo en las madrugadas hablándome mientras yo hacía alguna tarea, muchas gracias.

A mis amigas y amigos, por las risas, las experiencias y por formar parte de mi vida estudiantil, por apoyarnos diariamente en nuestras necesidades de aprender y mejorar académicamente todos los días.

A las autoridades y directivos que forman parte de esta alma mater, quienes dieron la oportunidad a muchos jóvenes por cumplir un logro más, muchas gracias por permitirme ser parte de su formación.

A mis docentes que impartieron sus conocimientos, experiencias y tuvieron la paciencia de brindarnos su apoyo en este proceso, gracias por enseñarnos y demostrarnos que el aprendizaje nos hace más libres.

A mi asesor de tesis, quien fue guía y acompañante en este proceso de elaboración de mi trabajo de titulación, respondiendo a cada pregunta y situación en la que necesitaba su guía.

DEDICATORIA

El esfuerzo es la obra de acciones que se cumplen con un propósito o una lucha por hacer una nueva historia. Este logro, se lo dedico con amor a:

Mis padres, y mi tía quienes han sido mi guía en todo ese camino lleno de conocimiento, respeto, esfuerzo por acompañarme, entenderme y motivarme a terminar mi carrera, por haberme escuchado, por brindarme una oportunidad de aprender. Gracias por apoyo, por sus mensajes, por su compañía, gracias por enseñarme la fuerza, y la responsabilidad de poder finalizar este proceso.

A mis hermanos y hermanas, por acompañarme de manera directa e indirecta en este camino estudiantil, gracias por ser mis ejemplos y mis guías en cada proceso que me planteaba.

RESUMEN

La investigación que se desarrolla trata sobre la *Pedagogía lúdica como estrategia colaborativa para el desarrollo de las habilidades de adaptación de los niños de 4 a 5 años*. Es de enfoque cuantitativo porque tiene como objetivo describir la Pedagogía lúdica, el trabajo colaborativo y las habilidades de adaptación de los infantes que cursan el nivel Inicial 2. Para cumplir con este propósito, se seleccionó una muestra de 30 estudiantes y 2 maestras de la E.E.E. Domingo Faustino Sarmiento; se puso énfasis en la técnica de observación para conocer el desarrollo de las variables mencionadas en el contexto virtual y se usó la encuesta para analizar las consideraciones de las maestras con respecto del tema. Los resultados indican que el juego trabajo colaborativo de la Pedagogía lúdica ayuda a los niños a ser más participativos y comunicativos en el proceso de adaptación de la educación virtual.

Palabras clave: pedagogía lúdica, trabajo colaborativo, habilidades de adaptación, educación virtual.

ÍNDICE GENERAL

Portada	1
Carátula	2
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	3
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA	4
TRIBUNAL DE GRADO	5
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	6
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD	7
AGRADECIMIENTO.....	8
DEDICATORIA	9
RESUMEN	10
ÍNDICE GENERAL.....	11
ÍNDICE DE TABLAS	13
ÍNDICE DE FIGURAS.....	15
INTRODUCCIÓN	17
CAPITULO I	19
EL PROBLEMA	19
Planteamiento del problema.....	19
Formulación de la Pregunta	20
Objetivo de la Investigación	20
Objetivo General:.....	20
Objetivos Específicos:	20
Justificación	20
Alcances, Delimitación y Limitaciones.....	21
CAPITULO II	22
MARCO TEÓRICO.....	22
Antecedentes.....	22
Bases Teóricas	23
Pedagogía:	23
Lúdica:	24
Pedagogía lúdica:	24
El juego como herramienta pedagógica	25
El Juego Colaborativo Junto a la Metodología Juego Trabajo.	25
Estrategias de Trabajo Colaborativo:	25
Habilidades de adaptación:	27
Adaptación dentro del ámbito educativo.....	27
Habilidades de adaptación en el aula y su clasificación:	28
CAPITULO III.....	29
MARCO METODOLÓGICO	29
Enfoque de la investigación	29
Tipo de Investigación.....	29
Diseño de la Investigación	29
Población y muestra.....	30
Instrumentos	30
Procedimiento	31
Validación.....	31
Confiabilidad	31
Análisis de datos	32

Resultados de la Observación	32
Resultados de la Encuesta	50
Discusión de los Resultados.....	60
CAPITULO IV.....	62
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	62
Conclusiones.....	62
Recomendaciones	63
BIBLIOGRAFÍA	64
ANEXOS	70
ANEXO A CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	70
ANEXO B CERTIFICADO SISTEMA ANTI PLAGIO	72
ANEXO C REGISTROS DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Prueba de fiabilidad de la guía de observación _____	31
Tabla 2 Prueba de fiabilidad de la encuesta _____	31
Tabla 3 Nivel de participación del estudiante en la clase. _____	32
Tabla 4 Nivel de respuesta ante las preguntas formuladas por la maestra _____	33
Tabla 5 Respeto del estudiante frente a las opiniones de su compañero de clase ____	34
Tabla 6 Conocimiento de los nombres de sus compañeros y de la docente _____	35
Tabla 7 Nivel de conducta de los infantes durante las clases _____	36
Tabla 8 El niño se mantiene atento e interesado durante la clase _____	37
Tabla 9 Participación del niño en las actividades de juego grupal _____	38
Tabla 10 Participación del niño en dinámicas grupales de resolución de conflictos __	39
Tabla 11 Nivel de interés del niño en la formación de parejas o grupos de trabajo __	40
Tabla 12 Participación del niño en conversaciones como estrategia de trabajo colaborativo _____	41
Tabla 13 Nivel de apoyo del estudiante a sus compañeros de clases en los juegos grupales _____	42
Tabla 14 Nivel de participación del niño con el acompañante en los juegos colaborativos _____	43
Tabla 15 Nivel de entendimiento del niño en las instrucciones de juego dadas por la maestra _____	44
Tabla 16 Uso de recursos del entorno en las actividades de juego-trabajo _____	45
Tabla 17 Uso de recursos digitales para las clases lúdicas _____	46
Tabla 18 Uso de recursos físicos para las clases lúdicas _____	47
Tabla 19 Nivel de entendimiento de los representantes ante las indicaciones de la maestra acerca del juego _____	48
Tabla 20 Culminación de la actividad lúdica durante la jornada de clases _____	49
Tabla 21 El juego para potenciar el trabajo colaborativo en el infante de inicial 2 ____	50
Tabla 22 Los recursos digitales fomentan el trabajo grupal _____	51
Tabla 23 Fomento de las destrezas comunicativas, valores, convivencia y respeto a la naturaleza a través del trabajo colaborativo _____	52
Tabla 24 La pedagogía lúdica favorece el proceso de adaptación del estudiante. ____	53

Tabla 25 La pedagogía lúdica y el fomento a la participación del estudiante _____	54
Tabla 26 La pedagogía lúdica centrada solo para las clases _____	55
Tabla 27 Participación fundamental del representante en la actividad lúdica _____	56
Tabla 28 Adaptación del niño a la educación virtual _____	57
Tabla 29 Trabajo conjunto de padres y maestros para superar problemas de adaptación _____	58
Tabla 30 Evaluación constante del desarrollo de las habilidades de adaptación de los niños. _____	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de participación del estudiante en la clase _____	32
Figura 2 Nivel de respuesta ante las preguntas formuladas por la maestra _____	33
Figura 3 Respeto del estudiante frente a las opiniones de su compañero de clase ____	34
Figura 4 Conocimiento de los nombres de sus compañeros y de la docente _____	35
Figura 5 Nivel de conducta de los infantes durante las clases _____	36
Figura 6 El niño se mantiene atento e interesado durante la clase _____	37
Figura 7 Participación del niño en las actividades de juego grupal _____	38
Figura 8 Participa en dinámicas grupales de resolución de conflictos _____	39
Figura 9 Nivel de interés del niño en la formación de parejas o grupos de trabajo ____	40
Figura 10 Participación del niño en conversaciones como estrategia de trabajo colaborativo _____	41
Figura 11 Nivel de apoyo del estudiante a sus compañeros de clases en los juegos ____	42
Figura 12 Nivel de participación del niño con el acompañante en los juegos colaborativos _____	43
Figura 13 Nivel de entendimiento del niño en las instrucciones de juego dadas por la maestra. _____	44
Figura 14 Uso de recursos del entorno en las actividades de juego-trabajo _____	45
Figura 15 Uso de recursos digitales para las clases lúdicas _____	46
Figura 16 Uso de recursos físicos para las clases lúdicas _____	47
Figura 17 Nivel de entendimiento de los representantes ante las indicaciones de la maestra acerca del juego _____	48
Figura 18 Culminación de la actividad lúdica durante la jornada de clases _____	49
Figura 19 El juego como potenciador del trabajo colaborativo _____	50
Figura 20 Fomento del trabajo colaborativo a través de recursos digitales. _____	51
Figura 21 Fomento de las destrezas comunicativas, valores, convivencia y respeto a la naturaleza a través del trabajo colaborativo _____	52
Figura 22 La pedagogía lúdica favorece el proceso de adaptación del estudiante ____	53
Figura 23 La pedagogía lúdica y el fomento a la participación del estudiante _____	54
Figura 24 La pedagogía lúdica centrada solo para las clases _____	55

Figura 25 Participación fundamental del representante en la actividad lúdica _____	56
Figura 26 Adaptación del niño a la educación virtual _____	57
Figura 27 Trabajo conjunto de padres y maestros para superar problemas de adaptación _____	58
Figura 28 Evaluación constante del desarrollo de las habilidades de adaptación de los niños _____	59

INTRODUCCIÓN

La educación cuenta con una variedad de metodologías para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños del nivel 2. Una de las más utilizadas es la pedagogía lúdica que tiene de eje central al juego como una actividad que fomenta las habilidades del infante. La presente investigación describirá esta metodología como una herramienta de trabajo colaborativo en el fomento de las habilidades de adaptación de las niñas y niños de 4 a 5 años, que contribuyen al aprendizaje, al desarrollo, y a la comunicación en estas edades. De esta manera, conocer, entender, fomentar y potenciar el desarrollo correcto de las habilidades de adaptación, es esencial en la vida escolar y en todos los niveles educativos sin importar el área en que se desarrolle, ocasionando así que se encuentre dentro de un proceso mayor y de principal prioridad dentro esta área.

El aprendizaje es el progreso de las habilidades conforme el crecimiento individual, y colectivo dentro del aula; es por esta razón, que se potencie un crecimiento en estos procesos llamado adaptación dentro del ámbito inicial,

Por ello, es importante la estimulación del juego y del trabajo colaborativo, porque estas se encuentran en una etapa de desarrollo cognitivo directamente relacionado con el ambiente en el que se desenvuelve. Este conjunto de factores significativos para el infante ocasiona un profundo interés en observar, analizar y presentar resultados conforme a los avances áulicos.

La nueva modalidad de estudio presenta un reto al trabajar las habilidades de adaptación en los infantes, debido a que estas se presentan de manera constante y progresiva conforme el crecimiento del niño; es decir, que se analiza si todos los niños llegan a conectar con el aprendizaje, el juego y el trabajo colaborativo dentro de su ambiente de aprendizaje. Este proceso está presente en las actividades educativas y requiere mente, cuerpo, y entorno debido a que es un conjunto de acciones que generan de manera integral y armónica las posibilidades de una realidad de creación, diversión, descubrimiento, fantasía e ilusión.

Es importante tener presente que dentro de esta investigación, se desarrollan diversas maneras de describir la pedagogía lúdica como estrategia de trabajo colaborativo para el desarrollo de habilidades de adaptación en niños de 4 a 5 años, debido a que el juego es el principal factor dentro del desarrollo colaborativo y de adaptación en los infantes.

A continuación, se redacta una breve reseña de los cuatro capítulos que componen la temática de estudio.

El primer capítulo corresponde al planteamiento del problema, define los objetivos de la investigación y justifica las razones de abordar este tema, también explica el alcance y las limitaciones, se describen de manera profunda la situación problemática, la motivación y origen del estudio.

El segundo capítulo recoge los estudios relacionados con el tema y se aborda una síntesis de los conceptos relacionados con la pedagogía lúdica, las herramientas y características del trabajo colaborativo y las habilidades de adaptación especialmente en el aula de clases.

El tercer capítulo, el marco metodológico explica el enfoque, el alcance y el diseño de la investigación. También señala la población, muestra e instrumentos utilizados para la recolección de datos.

Se explica el procedimiento de validación y fiabilidad de los mismos y cómo se analizó la información. La presentación de resultados de la observación y la encuesta con sus gráficos y tablas, para una mejor comprensión, se explican en el cuarto capítulo. Por último, se recogen las principales conclusiones basadas en la información obtenida de la observación de una jornada de clases y de la encuesta a las maestras.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

La etapa de la niñez temprana es un proceso vital y decisivo para el desarrollo individual, motriz, cognitivo, y social, como lo define Mesa (2000). Esta etapa afirma la importancia de conocer los procesos de adaptación escolar con los retos y exigencias del niño durante su primera infancia. El desarrollo de las habilidades de adaptación surge desde la comunicación y del aprendizaje, en donde también urge que se detecten los problemas.

El entorno en donde surgen los procesos de conocer, afianzar y aprender implican crear lazos con el contexto; es por esto que para Garibay y otros (2000) el aprendizaje tiene como finalidad desarrollar la adaptación al medio; sin embargo, esta no se alcanza debido a las deficiencias y carencias que limitarán la interacción con el medio físico y social del niño. Su adaptación será deficiente y ocasionará retrasos, carencias o falta de habilidades sensorio-motrices, cuyo producto se expresa en el niño como un retraso en su desarrollo. (págs. 113-118).

Cuando se refuerzan las habilidades de adaptación en el contexto escolar, resulta más fácil para el niño o niña interactuar con sus padres, maestros y compañeros y enfrentar situaciones cotidianas con mejor rendimiento emocional y objetividad. Sin embargo, el niño no solo debe adaptarse al ambiente académico, también debe desarrollar habilidades sociales y establecer relaciones con sus amigos. (Albornoz Z. E., 2017). La falta de atención a los cambios del infante crea rechazo o aceptación a su entorno; por eso, el contexto familiar es tan importante como sus relaciones.

Las organizaciones mundiales buscan aportar soluciones para mejorar la calidad de vida de los niños. La Unicef (2017) explica que muy pocos infantes, especialmente los más pobres, asisten a los programas preescolares que fomentan el desarrollo cognitivo y lingüístico, las habilidades sociales y el desarrollo emocional.

En Ecuador, el desarrollo óptimo del infante es prioridad para el Estado; a través del Ministerio de Educación (2018) explica que la etapa de adaptación marca cambios y desafíos importantes para quienes inician el periodo escolar por lo que enfatiza en el fortalecimiento de las habilidades en las primeras etapas de educación inicial para enfrentarse a los cambios positivos o negativos. En el nivel inicial, los niños construyen sus primeros enlaces y vínculos afectivos; crean, trabajan su identidad, su autoestima y su lenguaje; y desarrollan capacidades intelectuales, inteligencia emocional y motricidad.

Las habilidades de adaptación se enfocan en la convivencia y en la comunicación. Para el Mineduc (2014), en este ámbito se consideran las interrelaciones sociales

del niño que provoquen situaciones adversas en su interacción con los otros y limiten la generación de ideas.

En la provincia de Santa Elena existen varias investigaciones acerca del periodo de adaptación y su desarrollo que fomente la confianza de los niños durante su aprendizaje. Tal como señala De la Cruz (2014), conocer las estrategias de trabajo que mejoran el proceso de adaptación fomenta la comunicación, la socialización y responde a las necesidades e intereses de los infantes. Caso contrario, la adaptación escolar inadecuada ocurre por diversas causas como el apego, el miedo a conocer un nuevo entorno o una escolarización forzada.

Sin embargo, no hay suficientes estudios sobre este tema bajo la modalidad de educación virtual que describan tanto la pedagogía lúdica, el trabajo colaborativo y el proceso de adaptación de los niños.

Formulación de la Pregunta

¿Cuáles son las características de la pedagogía lúdica como estrategia de trabajo colaborativo para desarrollar las habilidades de adaptación de los niños de 4 a 5 años?

Objetivo de la Investigación

Objetivo General:

Describir la pedagogía lúdica como estrategia de trabajo colaborativo para el desarrollo de habilidades de adaptación en niños de 4 a 5 años.

Objetivos Específicos:

Determinar contenidos teóricos que sustenten el uso de la pedagogía lúdica como estrategia para el desarrollo de habilidades de adaptación

Elaborar instrumentos de recolección de información enfocadas en las variables de trabajo colaborativo, habilidades de adaptación y pedagogía lúdica.

Contrastar las conclusiones entre la investigación y la recolección de información a través de instrumentos que permiten revisar la información y comprobar resultados.

Justificación

El periodo de educación inicial constituye una fase fundamental en la vida del infante porque es donde se fomentan las habilidades de adaptación. El presente estudio se justifica al considerar al niño como protagonista de su propio proceso o desarrollo; por lo tanto, estas

habilidades deben ser producidas en ambientes escolares que ayuden a un proceso cómodo para iniciar una etapa de formación.

La lúdica junto con las habilidades de adaptación forman parte del desarrollo del infante, y permiten que se establezca una relación entre la sociedad, la familia y el niño. A partir de esto, surge la necesidad de observar el trabajo colaborativo que a través de la pedagogía lúdica se da en la educación virtual, de analizar el comportamiento escolar y el proceso de adaptación de los niños; es decir, bajo la mirada objetiva y analítica se conocerá el grado de adaptación de los niños en el aula.

Alcances, Delimitación y Limitaciones

En la educación inicial surgen los procesos de conocimiento para el niño, sobre todo en la primera infancia donde se presentan como referentes para el desenvolvimiento del ser humano durante toda su formación educativa. Esta investigación pretende analizar de manera detallada la visión lúdica que se aplica dentro del aula de clases y obtener una visión concreta y específica del objeto estudiado.

El proceso permitirá identificar las variables con la finalidad de obtener resultados adecuados a la observación y creación de la investigación. Es importante reconocer que esta investigación se centra en la adaptación en el aula de clases y cómo surge cuando se aplica la pedagogía lúdica y el trabajo colaborativo.

Delimitaciones:

Unidad de estudio: Institución Educativa “Domingo Faustino Sarmiento”

Objeto de estudio: Educación Inicial

Sujeto del estudio: Subnivel Inicial 2, niños de 4 a 5 años de edad

Universo de estudio: Estudiantes del Nivel inicial, docente, directores

Enfoque de investigación: Cuantitativo

Este proceso de investigación consistirá en describir, a partir del juego, el proceso adaptativo correcto y las habilidades de comunicación e integración, dentro del trabajo colaborativo en el aula de subnivel 2. La información recogida será analizada y discutida para la elaboración de las conclusiones de este proceso de estudio.

Las limitaciones en esta investigación surgen a partir del escaso material bibliográfico, de las restricciones provocadas por la pandemia y la poca colaboración de las instituciones de educación. Asimismo, las clases se observaron solo en las jornadas que autorizó la dirección de la escuela y no se permitió que el investigador videograbara las clases.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

La pedagogía lúdica, en todos los niveles, atraviesa grandes cambios y una transformación continua en los procesos cognitivos, sociales y físicos del infante a través de múltiples situaciones de aprendizaje. De esta manera, se observa que las innovaciones durante las últimas décadas han provocado impactos positivos en el trabajo colaborativo y en la adaptación.

Cómo lo explican Jara y Roda (2010), el aprendizaje se produce de forma fácil en situaciones colectivas, en las que los padres del niño o de la niña son los primeros en favorecer el proceso. Además, las influencias ambientales dan paso a la formación de estructuras mentales más complejas, por lo que la adaptación parte de una colectividad de personas, contenidos y procesos que engloban formas de insertar relaciones y fuentes de aprendizaje.

Las habilidades de adaptación se dan desde el contexto familiar y parte al desarrollo de la sociedad, así lo afirman Betina y Contini en su investigación *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. Los autores explican que los comportamientos sociales se aprenden a lo largo del ciclo vital, por lo que ciertas conductas de los niños y adolescentes para relacionarse con sus pares, ser amable con los adultos o reaccionar agresivamente, dependen del proceso de socialización (Betina & Contini de González, 2015)

Adaptarse a nuevos entornos, a convivencias y a programas hace que el desarrollo de habilidades produzca mejores intereses cognitivos, de acuerdo con lo que Carrillo (2016) manifiesta en su investigación *Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños*. La adaptación social al entorno al que pertenezcan y al que van a enfrentar como adultos le proporcionarán las herramientas necesarias para desenvolverse de forma adecuada y satisfactoria en cualquiera de las áreas de su vida. Por esto, es importante conocer los fundamentos de las habilidades de adaptación, del juego y cómo crear lazos que aporten a su desarrollo.

En Ecuador, las investigaciones están relacionadas a la adaptación de los niños en el aula como señala Espínola (2017) en *Las habilidades no cognitivas que pueden ser medidas a gran escala y que evalúen la calidad de la educación*. Las habilidades sociales, emocionales y de adaptación, al igual que las habilidades de las áreas básicas, deben ser sometidas a un proceso de evaluación sistemática que permitiría reconocer la situación actual de la formación de los

estudiantes sobre la autonomía en el aprendizaje, la autocrítica y la participación activa en la toma de decisiones ciudadanas. Por lo tanto, se analizan los resultados que orienten a la mejora del cumplimiento de una adaptación sana dentro del aula de clases.

Para Martínez, Marques, Santamaria y Villegas (2018) en su artículo de investigación *Diseño de un cuestionario de habilidades de adaptación conductual para adolescentes* es esencial identificar las habilidades de adaptación conductual que determinan el comportamiento del adolescente en las diferentes circunstancias de su vida.

Hay que mencionar que en la provincia de Santa Elena no se cuenta con estudios enfocados en esta población de estudio que analice las habilidades de adaptación en el aula. A nivel local, las investigaciones están basadas en la adaptación de manera curricular, como señala De la Cruz. (2014)

Bases Teóricas

Pedagogía:

Díaz (2019) define la pedagogía como un potencial en el desarrollo de la identidad personal, que fija límites, relaciones, está centrada en el individuo y la colectividad. La pedagogía regula procesos de autonomía e identidad escolar, regula el razonamiento, formalizando límites racionales en la comunicación, y la práctica diaria.

Según Santos (2019), la pedagogía es un saber que se desarrolla como fuente de ideas y experiencias prácticas y gira mediante formatos de intervención y gestión para la educación en contextos escolares formales o informales que buscan un aprendizaje y crecimiento moral en las personas. A la pedagogía se le agrega una patente innovación y transferencia de conocimientos que se ven insertados a lo largo de formación del profesorado y de los especialistas en el ámbito educativo.

La pedagogía, como lo explica Limón (2017); es presentada como la teoría y la práctica de la educación. Por medio de esta, las personas se desarrollan como grupo y como conjunto para su contexto, es decir presenta fines de plena inclusión y aporta al desarrollo social que se orienta en el bien común; en la mejora de la calidad de vida de toda la sociedad.

En definitiva, la pedagogía es reconocida como una ciencia que se desarrolla por y para la educación, con una visión integral de las necesidades más importantes de todo proceso educativo. No se puede dejar de lado a esta ciencia porque continuamente aporta innovadores métodos de enseñar y de aprender.

Lúdica:

Según Posso, Sepúlveda, Navarro, y Laguna (2015), la lúdica contribuye en los procesos afectivos para mejorar la conducta y el comportamiento de los niños y fortalecer las relaciones interpersonales que puedan devenir en la convivencia pacífica de la institución. La lúdica es una actividad que está presente en el desarrollo del ser humano, lo que le proporciona un sentido de vida y enriquecimiento diario.

Para Gómez (2016), la lúdica es una extensión del desarrollo del ser humano que ha sido creada para la interacción de la sociedad que presenta una intensión de alegría o placer de acuerdo con su contexto y que se puede ver planeada desde la libertad y la espontaneidad de la actividad. La lúdica requiere de la participación de todos en el desarrollo de las actividades de juego trabajo que se presenten. En otras palabras, es un derecho de participación para todos dentro del contexto educativo.

Otros exponentes de la lúdica como Perico, Vargas, y Tobito (2016) afirman que es una capacidad planteada como una dimensión más del ser humano que aporta a su desarrollo para poner en marcha la toma de decisiones que enriquecerán otros procesos y capacidades en la vida normal de quien la aplica. De esta manera, la lúdica aparece como una estrategia importante para el desarrollo integral infantil, especialmente durante las primeras etapas de vida en la que se permite una acción participativa en el área del conocer y desarrollar aspectos cognitivos, motores, sociales y creativos que contribuyen a la construcción de una convivencia, de una adaptación y de procesos de aprendizaje complejos y concretos.

Pedagogía lúdica:

La pedagogía lúdica es una visión moderna del juego, como un proceso educativo que se desempeña dentro o fuera del aula para ilustrar los efectos de conocimiento que adquiere el niño. La lúdica es una manera de vivir procesos de cotidianidad como los valores y costumbres y percibir actos de condiciones mentales y físicas que desarrollen aptitudes, relaciones y sentidos mientras se dispone de la atención del niño en el desarrollo motivacional, emocional y de aprendizaje. (Gómez, Molano, & Rodríguez, 2015). Esta pedagogía radica en reconocer al juego como actividad de participación dinámica en formato libre con la finalidad de adquirir conocimiento.

La pedagogía lúdica contribuye a que el niño construya conocimientos mientras juega, realiza y aplica acciones que haya aprendido en su entorno, se apropia de ellos y crea procesos de interacción con otros. Este clima lúdico proporciona en el infante una capacidad de manejar acciones de manera autónoma, creativa y segura para ejercer sus conocimientos.

Este proceso pedagógico cumple un rol importante en la planificación de las actividades dentro del aula. Sus funciones están presentes en la ejecución cuando se plantean que aportes son beneficiosos para destrezas como la adaptación y el juego trabajo. Esta actividad integradora debe combinar lo cognitivo, emocional y afectivo para crear una propuesta con instrumentos que estimulen la producción cognitiva del estudiante y logre beneficios.

La pedagogía lúdica está centrada en el estudiante y el aprendizaje e interconecta los aportes didácticos que se actualizan entre la ciencia, la cultura y la tecnología. Se determina dentro de esta pedagogía al juego como el factor de desarrollo para las habilidades y para la adaptación. Como lo explica Quiroga Uceda & Igelmo Zaldivar (2013) el juego es parte intrínseca del ser humano, mientras que la educación es un elemento externo siempre al servicio del libre desarrollo de cada individuo. La infancia y la actividad lúdica son actividades que buscan fomentar la indagación, la atención y la participación en espacios seguro de aprendizaje.

El juego como herramienta pedagógica

El juego es un componente motor en las primeras edades del ser humano que inicia con habilidades, conocimientos y destrezas básicas y evoluciona en complejidad con las edades y los contextos. El juego puede lograr varios cometidos, forma parte de un diseño curricular y es fundamental en los contenidos tanto sociales como antropológicos, lo que para el docente representa fines previos al desarrollo. (Carbonero Celis, 2017).

El Juego Colaborativo Junto a la Metodología Juego Trabajo.

La literatura acerca de los juegos colaborativos señala su capacidad para adaptarse a las diferentes edades de niños de educación inicial. Se aplican con rigurosa observación y constancia porque facilitan procesos de conocimiento, interacción entre estudiantes, socialización, adaptación e inclusión dentro de la comunidad educativa. Este juego presenta una flexibilidad en sus reglas y normativas, pero sin apartarse del sentido de compartir en equipo, fomentar el compañerismo y la cooperación, como lo expresa Bautista Valhondo. (2020)

Estrategias de Trabajo Colaborativo:

La incorporación del trabajo colaborativo dentro de las aulas identifica una potencial estrategia de maximizar la participación de los estudiantes en el impacto de su aprendizaje. Revelo-Sánchez, Collazos Ordóñez, & Jiménez Toledo (2018) señalan que el trabajo colaborativo es un proceso en donde el infante aprende más por el grupo que por sí solo; es decir, integra la interacción con otros y construye conocimientos.

Esta estrategia, para Echazarreta, Prados y Soler, (2009), posee una serie de características que lo diferencian de trabajos grupales o de cualquier actividad de organización en grupos:

Se basa en una fuerte interrelación de los miembros que conforman el grupo

El aprendizaje es colectivo y los beneficios son individuales

Es heterogéneo en la formación de los grupos de trabajo

Desarrollo la comunicación y el entendimiento de ideas

El Juego Trabajo

Dentro de la infancia, el juego, la comunicación y el aprendizaje son parte del desarrollo de todo ser humano, es por esto que Ramírez y Rojas (2014) consideran al trabajo colaborativo como una estrategia didáctica que contribuye al desarrollo de habilidades y a las competencias comunicativas y de interacción social en estudiantes, además crean espacios para compartir ideas, experiencias, información y aprendizajes, como lo hace la metodología juego trabajo en el área de educación inicial. Se busca trabajar la fuerza de los estudiantes para contribuir con sus habilidades y destrezas cognitivas que le ayudan a tener un aprendizaje significativo y autónomo. (Romero, 2019)

Para Valverde (2015) existen varias características que posee esta metodología infantil: es espontáneo, resulta placentero y gozoso y es una actividad flexible. En el contexto ecuatoriano, esta metodología se concibe como la principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial (Ministerio de Educación, 2014), porque forma parte de una actividad innata de los niños que pueden tomar múltiples formas y que van cambiando a partir de su edad.

Al infante, dentro de la teoría del juego trabajo, se le permite disfrutar de su infancia, de sus relaciones con la fantasía y la creatividad, y también formar contenidos, habilidad y desarrollar destrezas, como lo explica Alborno (2019).

Procesos a observar dentro del juego trabajo:

El Ministerio de Educación (2020) determina que dentro de los rincones de juego trabajo se debe observar que existan:

Relaciones afectivas entre compañeros

Cumplimiento de normas

Autonomía

La creatividad y la imaginación

Conocimientos

Hábitos de orden

Valores como el compartir y el respeto

Actitud ante el trabajo en grupo

Iniciativa

El sentido de la responsabilidad

La expresión verbal

Estas premisas de observación, de los rincones, son esenciales para el área de educación inicial; producen una buena organización cuando se presentan objetivos, y comprenden que la metodología juego trabajo es indispensable en la evaluación periódica de las fortalezas que poseen los infantes en estas edades.

Habilidades de adaptación:

Aunque no existe una definición que se aleje de lo subjetivo tampoco existe un acuerdo sobre la definición de habilidad, como lo explican Rigby y Sanchis (2006).

Uno de los objetivos que posee la educación inicial es el desarrollo de las destrezas que conducen a los niños socialmente al desarrollo y la confianza con su medio, lo que procura definir un conjunto de conductas que presentarán diferentes funciones a lo largo de su vida escolar.

En el ámbito nacional, el curriculum de educación inicial concibe la enseñanza-aprendizaje como un proceso sistemático e intencionado por medio del cual el niño construye conocimientos y potencia el desarrollo de habilidades, valores y actitudes que fortalecen su formación integral, mediante interacciones positivas que faciliten la mediación pedagógica en un ambiente estimulante. (Ministerio de Educación, 2014).

El Curriculum de Educación Inicial (2014) explica tres ejes que caracterizan este proceso educativo

Eje de desarrollo personal y social: Integra aspectos que construyen la identidad del niño y cómo se reflejan las diferencias entre él y las otras personas. Este eje promueve la autonomía, el fomento de la autoestima y la identidad.

Eje de descubrimiento natural y cultural: Desarrolla las habilidades de pensamiento para que el niño construya conocimientos de su entorno y del mundo exterior.

Eje de expresión y comunicación: Se considera un factor de desarrollo para las habilidades motoras, el conocimiento del cuerpo y la comprensión de su entorno. Asimismo, emplea la comunicación junto al uso de lenguas y lenguajes.

Adaptación dentro del ámbito educativo

Estas habilidades aumentan si se prioriza la adaptación; es decir, implica un doble proceso de ajuste de la conducta del individuo a sus propios deseos, gustos, preferencias y

necesidades, pero también a las circunstancias del entorno en el que vive. (Pérez y Magaz, 2011). La adaptación del niño es un proceso complicado cuando se incorpora por primera vez a la institución educativa por el conflicto que se le genera al separarse de su entorno familiar; por lo tanto, necesita tiempo para apropiarse del nuevo entorno en el que aprenderá las bases de sus conocimientos.

Habilidades de adaptación en el aula y su clasificación:

Para Ministerio de Educación (2017) los niños y las niñas experimentan situaciones que estimulan la convivencia con sus compañeros y la adaptación a lugares. Estas se pueden clasificar en tres tipos:

Interacciones sociales: En este tipo de experiencia, el infante es capaz de iniciar un diálogo con otras personas a su alrededor y responde preguntas de otras personas.

Relaciones sociales: Una relación social dentro del área de inicial es el vínculo que se ejerce entre dos o más niños y niñas que comparten frecuentemente actividades, ideas, emociones, objetos, regalos, etc.

Experticias en grupo: Los niños y las niñas se involucran en conversaciones, en actividades de otro infante que esté cerca y en la participación conjunta con los demás compañeros. Prima el respeto, la negociación de reglas y la satisfacción de intereses.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

Enfoque de la investigación

El “estudio de la naturaleza a través de procedimientos empíricos y formales” (Sánchez, 2019) es el fundamento epistemológico que orienta el paradigma cuantitativo de esta investigación. Un paradigma enmarcado en la corriente positivista donde la “opinión de que la vida social, así como el sentido de las ciencias naturales, experiencias y su tratamiento lógico y matemático, son la fuente exclusiva de toda la información que vale la pena” como explica Adler citado por Pérez (2015).

Como lo explican Neill y Cortez (2018), la investigación cuantitativa es una forma de estructuración, recopilación y análisis de datos obtenidos en distintas fuentes, lo que implica el uso de herramientas que obtendrán resultados en la investigación y en el desarrollo de la misma. De esta manera, se investiga la realidad de los infantes de 4 a 5 años y la necesidad de observar la pedagogía lúdica como fuente de trabajo colaborativo en la mejora de las habilidades de adaptación. La realidad se construye a partir de la recolección e interpretación de estos datos.

Tipo de Investigación

El estudio es de tipo descriptivo porque recogió información de las variables pedagogía lúdica y habilidades de adaptación planteadas en los objetivos, del desenvolvimiento de los infantes y de las apreciaciones de las profesoras sobre esta estrategia. Se cumple con la finalidad del proceso descriptivo al que se refiere Martínez (2018) de explicar sobre características básicas y fundamentales en conjuntos homogéneos de varios fenómenos con criterios sistematizados que permiten observar y establecer estructuras o comportamiento de los fenómenos.

Diseño de la Investigación

Se seleccionó el diseño no experimental porque comprende una visión de lo general a lo particular, en la aplicación del método de indagación deductiva. Para Rodríguez y Pérez (2017), mediante este método se generalizan los puntos clave y generales de una investigación; sin embargo, esta se convierte en casos particulares debido a las conclusiones lógicas que se generen en el campo estudiado. El problema de estudio

surgió de lo que sucede en el aula de clases entre docente-discente en mejora de los procesos adquiridos en su aprendizaje.

Población y muestra

La población y la muestra de la investigación tiene como propósito delimitar el área de estudio de manera precisa. Según Corral, Corral, y Franco, (2015) la población es un amplio universo que guarda características relacionadas con los intereses del investigador. La población son los estudiantes y docentes de inicial 2 de la E.E.B. Domingo Faustino Sarmiento. La escuela tiene una población de 60 estudiantes del nivel Inicial 2 distribuida en dos paralelos y trabaja con tres profesoras. Se seleccionó una muestra extraída de la población para darle sentido más profundo a los procesos del estudio. La muestra es de tipo no probabilístico por conveniencia que se fundamenta en la accesibilidad y proximidad del investigador con aquellos casos que acepten ser incluidos en la investigación (Otzen, 2017). En este caso se accedió a un paralelo conformado por 30 estudiantes y 2 maestras.

Técnicas de recolección de datos

Se aplicaron dos técnicas: la observación y la encuesta. En primer lugar, se observó el comportamiento de las niñas y niños durante las jornadas de clases lúdicas que impliquen trabajo colaborativo y como han desarrollado las habilidades de adaptación. La observación fue de tipo no participante, porque el investigador no intervino en ningún momento y “por lo tanto, no existe una relación con los sujetos del escenario” (Campos y Lule, 2012). También es una observación estructurada porque se apoyó de instrumentos que estudiaron las variables del objetivo general para “obtener información controlada, clasificada y sistemática” (Campos y Lule, 2012). En segundo lugar, está la encuesta con la función de recoger datos de forma estructurada y cuantificable de los sujetos de estudio (Kuznik y otros, 2010). En este caso la encuesta se aplicó a las profesoras de Inicial 2 de la escuela.

Instrumentos

Ficha de cotejo para la observación: una guía con 18 ítems, seis por cada variable que recogió aspectos fundamentales del desarrollo de la jornada de clase. Las cuatro opciones de respuestas eran en escala ordinal de Likert: Alto nivel, Moderado nivel, Bajo nivel y no cumple con lo propuesto. Un cuestionario para la encuesta con 10

preguntas. Las respuestas eran de tipo ordinal en escala de Likert con tres ítems: Totalmente de acuerdo, De acuerdo, En desacuerdo.

Procedimiento

Validación

En este proceso, se solicitó la colaboración de un experto que valide tanto la guía de observación como la encuesta. Se le proporcionó la ficha de registro para la validación y el modelo de los instrumentos. Los criterios de evaluación comprendieron la pertinencia, la claridad, la adecuación y la aplicabilidad. Los resultados de la evaluación y el formato de los instrumentos se encuentran en los anexos.

Confiabilidad

La confiabilidad de los instrumentos se consiguió con la aplicación del método Alfa de Cronbach que “permite estimar la fiabilidad del instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica” (Maravé y otros 2017).

En la guía de observación se obtuvo un alfa de 0,78 como se aprecia en la tabla 1. Significa que el instrumento es confiable.

Tabla 1

Prueba de fiabilidad de la guía de observación

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,789	18

El alfa de Cronbach de la encuesta fue de 0.889 lo que le otorga un índice alto de confiabilidad al formulario de la encuesta (tabla 2). El método validó los 10 elementos que conforman en cuestionario de preguntas.

Tabla 2

Prueba de fiabilidad de la encuesta

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,889	10

No se realizaron pruebas de hipótesis estadísticas de correlación porque el diseño de la investigación es de tipo descriptivo y se realizó con un solo observador: el autor de la tesis.

Análisis de datos

Los resultados de la observación se procesaron en SPSS para Windows, programa en donde se elaboraron las tablas de frecuencia y gráficos estadísticos que se muestran en el siguiente capítulo.

Resultados de la Observación

Ítem 1 Se evidencia la participación del estudiante en la clase (saluda, opina, y comparte experiencias).

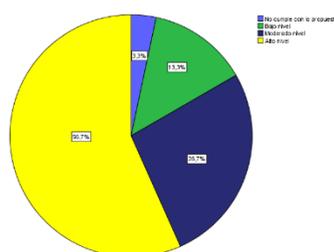
Tabla 3

Nivel de participación del estudiante en la clase

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	4	13,3	13,3	16,7
	Moderado nivel	8	26,7	26,7	43,3
	Alto nivel	17	56,7	56,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 1

Nivel de participación del estudiante en la clase



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: En relación con la participación del estudiantado en las clases, se observó que la mayoría de infantes comparte experiencias y expresa sus opiniones. Se constata la teoría de que la comunicación y la participación son fundamentales para una correcta adaptación áulica con los demás compañeros. Por otro lado, apenas un 3.3% no participó en ningún momento durante las jornadas de clases, lo que ocasiona un nivel bajo de comunicación de los estudiantes para expresar sus ideas dentro del aula.

Ítem 2 El estudiante contesta las preguntas planteadas por la profesora

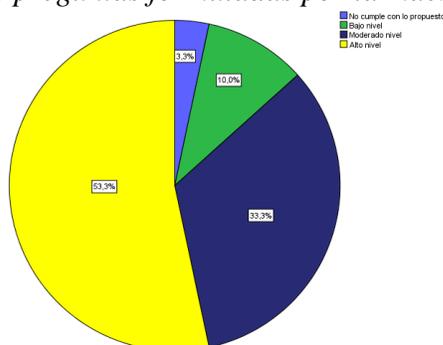
Tabla 4

Nivel de respuesta ante las preguntas formuladas por la maestra

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	3	10,0	10,0	13,3
	Moderado nivel	10	33,3	33,3	46,7
	Alto nivel	16	53,3	53,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 2

Nivel de respuesta ante las preguntas formuladas por la maestra



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: Se observó que un grupo mayoritario del estudiantado contestó las preguntas formuladas por la docente. Con base en la fundamentación teórica los niños que responde de manera autónoma han desarrollado mayor confianza y comunicación debido a una adaptación correcta. Es decir, fue un grupo expresivo en su mayoría con un nivel alto de respuesta, además un 10% correspondiente al nivel bajo tuvo limitaciones para responder y apenas un 3,3% no pudo cumplir cuando la profesora les consultaba algo en particular. Basados en la teoría, podemos determinar que estos estudiantes aún carecen de confianza para formular respuestas y podría ser consecuencia de la educación virtual.

Ítem 3 El estudiante respeta cuando otro compañero opina

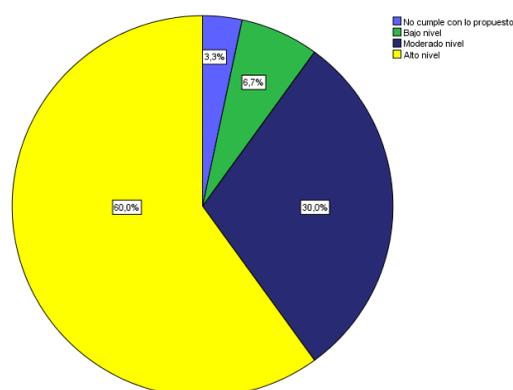
Tabla 5

Respeto del estudiante frente a las opiniones de su compañero de clase

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	2	6,7	6,7	10,0
	Moderado nivel	9	30,0	30,0	40,0
	Alto nivel	18	60,0	60,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 3

Respeto del estudiante frente a las opiniones de su compañero de clase



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: El ítem del respeto por las opiniones de los compañeros de clase señala la categoría “alto nivel” como la de mayor frecuencia de aparición (60%); es decir, que los estudiantes esperan su turno para emitir opiniones, para ser escuchados y reflexionar la información que según la teoría es un paso más en el correcto desarrollo personal y social del aula de clases; mientras que un pequeño porcentaje se mostró irrespetuoso, por diferentes factores de su entorno que ocasionaban que no pueda obtener la mayor fuente de atención en el aula. Este hecho se evidenció cada vez que un infante hablaba: el 10% interrumpía en mayor o menor medida.

Ítem 4 El niño sabe los nombres de sus compañeros y de la docente.

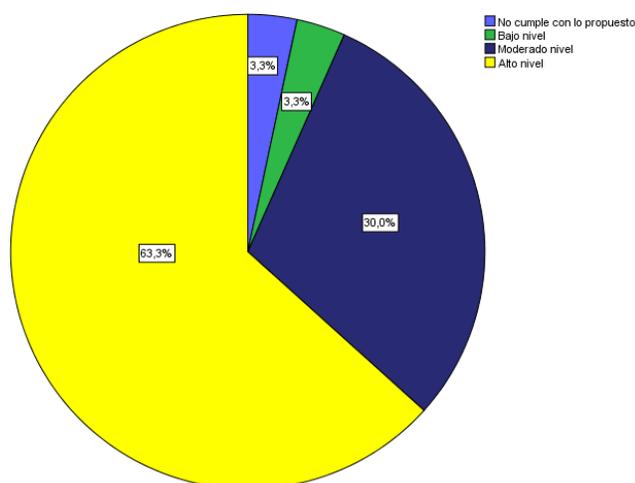
Tabla 6

Conocimiento de los nombres de sus compañeros y de la docente

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	1	3,3	3,3	6,7
	Moderado nivel	9	30,0	30,0	36,7
	Alto nivel	19	63,3	63,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 4

Conocimiento de los nombres de sus compañeros y de la docente



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: La tabla muestra que los 29 estudiantes conocen los nombres de sus compañeros de clases y de la profesora; es decir, comparten interés en conocer a sus compañeros y llamarlos por su nombre. Según la teoría corresponde al ámbito personal y social, en el que el niño reconoce su entorno y a sí mismo y se observó cuando algún estudiante se dirigía a la profesora por su nombre y también cuando identificaban los trabajos de otros compañeros. Solo un infante tuvo dificultad para el reconocimiento del nombre de sus compañeros porque asiste irregularmente a clases debido al mal servicio de internet.

Ítem 5 El niño mantiene una conducta adecuada durante la jornada de clase.

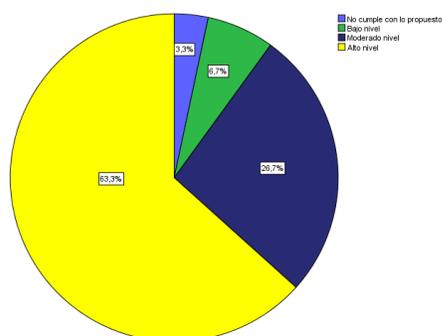
Tabla 7

Nivel de conducta de los infantes durante las clases

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	2	6,7	6,7	10,0
	Moderado nivel	8	26,7	26,7	36,7
	Alto nivel	19	63,3	63,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 5

Nivel de conducta de los infantes durante las clases

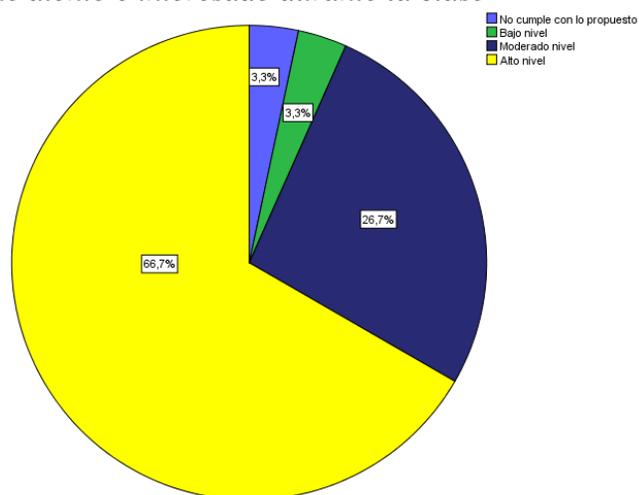


Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: Se observó una conducta adecuada del estudiantado durante las jornadas de clases. El 90% muestra un comportamiento de alto nivel y moderado nivel que se sustenta en los estudiantes con un nivel alto de la convivencia áulica. Asimismo, según la teoría se ve un crecimiento de respeto basado en el eje de identidad y autonomía. Aunque un 6,76% mantiene un bajo nivel de conducta pueden ser controlados por los cuidadores y la docente luego de llamar su atención. Un estudiante mantuvo una conducta inadecuada durante las horas de clases, no respetaba las normas del silencio y las normas de las actividades. Se observó que aún no posee una adaptación áulica conforme a las reglas y normas del aula virtual.

Ítem 6 El niño se mantiene atento e interesado durante la clase**Tabla 8***El niño se mantiene atento e interesado durante la clase*

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	1	3,3	3,3	6,7
	Moderado nivel	8	26,7	26,7	33,3
	Alto nivel	20	66,7	66,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 6*El niño se mantiene atento e interesado durante la clase*

Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: En este ítem se encontró que un gran número de niños y niñas, representados en un alto nivel y moderado nivel (90%) se mantiene atento durante la clase, participa, reacciona y pregunta acerca del tema establecido. De acuerdo con la teoría el infante que responde y participa tiene un mayor proceso de aprendizaje y mayor capacidad de interiorizar los conocimientos, esto se debe a los procesos de pedagogía lúdica y del trabajo colaborativo que ejerce la docente dentro de aula. Apenas 2 niños (6.6%) se distraían y no atendían las actividades por factores de su entorno; sin embargo, en las preguntas directas podían responder y participar si eran mencionados.

Item 7 El niño participa en las actividades de juego grupal con sus compañeros.

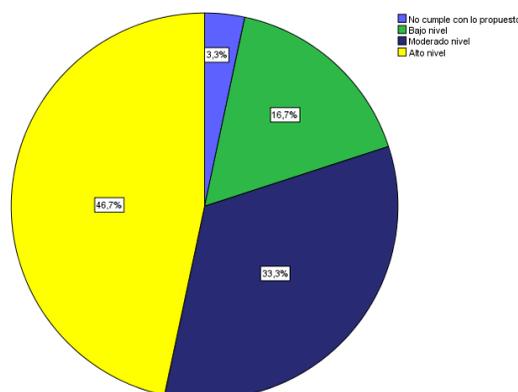
Tabla 9

Participación del niño en las actividades de juego grupal

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	5	16,7	16,7	20,0
	Moderado nivel	10	33,3	33,3	53,3
	Alto nivel	14	46,7	46,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 7

Participación del niño en las actividades de juego grupal



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: Con relación a esta variable, casi la totalidad del estudiantado (96.7%) se integra en actividades grupales con sus compañeros de clase, pero el nivel de participación varía, esto depende de la motivación de la actividad realizada, que, según la teoría, los que participan activamente tienen mayor control de la expresión corporal y artística lo que determina un mayor nivel de adaptación áulica, estas actividades son los bailes, ejercicios de estiramientos, etc. Solo un estudiante no participa en las actividades que implican el juego grupal, debido a que se muestra tímido frente a otros.

Ítem 8 Participa en dinámicas grupales de resolución de conflictos.

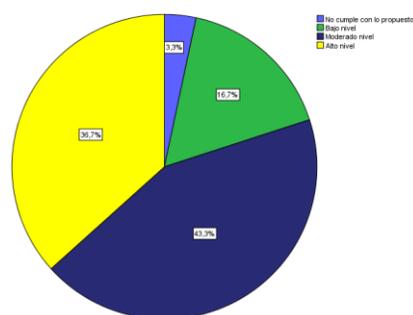
Tabla 10

Participación del niño en dinámicas grupales de resolución de conflictos

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	5	16,7	16,7	20,0
	Moderado nivel	13	43,3	43,3	63,3
	Alto nivel	11	36,7	36,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 8

Participa en dinámicas grupales de resolución de conflictos



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: Cuando se trata de actividades grupales que implican la resolución de conflictos se evidencia la participación de la mayoría, pero en distintos niveles. Once estudiantes (36.7%) se muestran altamente participativos, la mayoría cumplen con este ítem en un nivel moderado y bajo porque participa cuando la profesora lo requiere. Los estudiantes presentan cierto nivel de autonomía; sin embargo, según la teoría no cumplen con un perfil de salida donde estos infantes puedan expresar sus opiniones por deseo y no por necesidad de la docente. Apenas un estudiante no cumplió con las dinámicas, se muestra tímido y tiene dificultades para expresar sus ideas en el aula. En este ítem se observó la forma como los niños resolvían los problemas de bullicio.

Ítem 9 El niño muestra interés en formar parejas o grupos de trabajo.

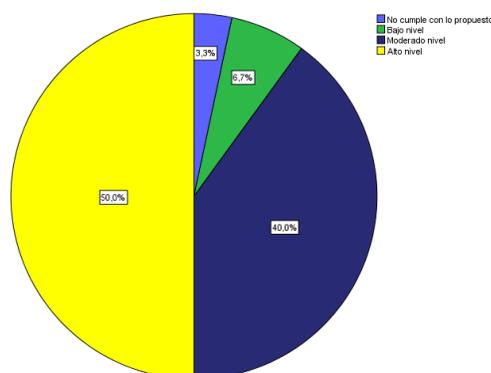
Tabla 11

Nivel de interés del niño en la formación de parejas o grupos de trabajo

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	2	6,7	6,7	10,0
	Moderado nivel	12	40,0	40,0	50,0
	Alto nivel	15	50,0	50,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 9

Nivel de interés del niño en la formación de parejas o grupos de trabajo



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: Con relación al interés por formar parejas o grupos de trabajo, un porcentaje significativamente menor no cumple con lo propuesto (3.3%), porque aún existen estudiantes que no pueden expresar lo que piensan a otros estudiantes debido a la falta de convivencia personal con sus compañeros. El resto sí demuestra interés en la formación de grupos o de parejas para trabajar durante las clases, equivale al 96.7 % de niñas y niños que demuestran distintos niveles de interés. De acuerdo con los fundamentos teóricos de esta investigación, la mayoría sí establece lazos y cumple con el eje de convivencia con otros dentro del aula, ejerciendo así un correcto desarrollo personal y social dentro del entorno educativo virtual.

Item 10 El niño tiene interés en participar de conversaciones donde se prioriza la comunicación como estrategia de trabajo colaborativo.

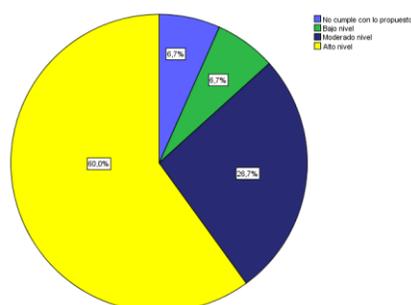
Tabla 12

Participación del niño en conversaciones como estrategia de trabajo colaborativo

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	2	6,7	6,7	6,7
	Bajo nivel	2	6,7	6,7	13,3
	Moderado nivel	8	26,7	26,7	40,0
	Alto nivel	18	60,0	60,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 10

Participación del niño en conversaciones como estrategia de trabajo colaborativo



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: El nivel alto aparece con mayor frecuencia: 60% para la variable interés en participar de conversaciones como estrategia de trabajo colaborativo. La teoría explica que generar conversaciones con los demás compañeros ayuda a empatizar, socializar, conocer y descubrir los entornos que rodean a los estudiantes y fortalecen las relaciones con el medio natural, social y personal. Luego está el 26,7% de niños cuyo interés es de un nivel moderado. Se observa un niño poco interesado en esta dinámica y otro con total desinterés en las conversaciones porque él no la considera una interacción directa entre compañeros.

Ítem 11 El niño apoya a sus compañeros durante las actividades grupales enfocadas en el juego.

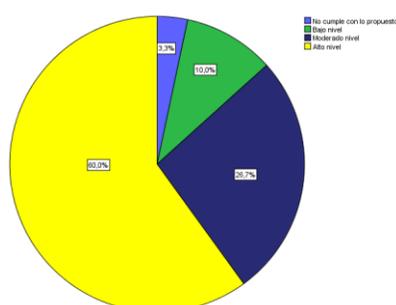
Tabla 13

Nivel de apoyo del estudiante a sus compañeros de clases en los juegos grupales

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	3	10,0	10,0	13,3
	Moderado nivel	8	26,7	26,7	40,0
	Alto nivel	18	60,0	60,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 11

Nivel de apoyo del estudiante a sus compañeros de clases en los juegos grupales



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: En esta variable se observó que más de la mitad de los estudiantes se apoyan mutuamente durante las actividades de juego grupal; es decir, comparten las respuestas o están de acuerdo con lo expresado por otro estudiante. Un porcentaje menor (36.7%) apoya en un nivel moderado y bajo. El 3,3% no apoya en las actividades de juego grupal. Basados en la teoría, se determina que un gran número de esta población estudiada ejerce la comunicación, la adaptación y el lenguaje para expresar sus acuerdos con los demás compañeros, coincide con el estudio de trabajo colaborativo realizado en una escuela primaria en donde más de la mitad de los niños (52%) apoyan a sus compañeros en trabajos de equipo para mejorar su aprendizaje (Oropeza, 2015).

Ítem 12 El niño participa con su representante en las actividades de trabajo colaborativo que involucre el juego.

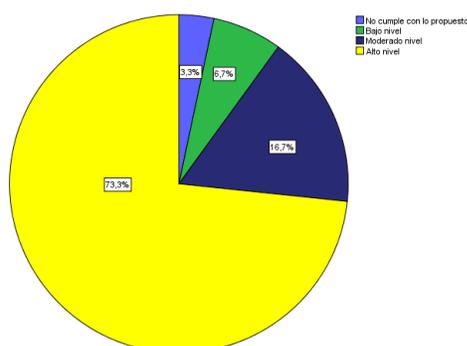
Tabla 14

Nivel de participación del niño con el acompañante en los juegos colaborativos

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	2	6,7	6,7	10,0
	Moderado nivel	5	16,7	16,7	26,7
	Alto nivel	22	73,3	73,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 12

Nivel de participación del niño con el acompañante en los juegos colaborativos



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: La variable participación del niño con su representante en actividades de juego colaborativo demostró que el 96,7% participa, aunque en distintos niveles. Aquí el alto nivel alcanza un porcentaje de frecuencia del 73,7%. Concuera con los estudios de Gómez y otras (2015) en donde el acompañamiento permanente de los padres en los procesos educativos es del 70%. Se recalca la importancia y el interés del representante en el proceso de enseñanza virtual, el representante proporcionó todos los implementos durante la actividad y orientó a los niños para seguir las instrucciones. Además, un correcto acompañamiento del cuidador, en el aula virtual, desarrolla la confianza, autonomía, e identidad del niño

Ítem 13 El niño entiende las instrucciones del juego que indica la profesora.

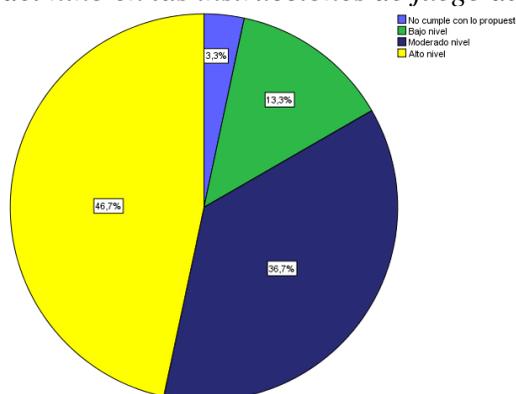
Tabla 15

Nivel de entendimiento del niño en las instrucciones de juego dadas por la maestra

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	4	13,3	13,3	16,7
	Moderado nivel	11	36,7	36,7	53,3
	Alto nivel	14	46,7	46,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 13

Nivel de entendimiento del niño en las instrucciones de juego dadas por la maestra.



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: En este ítem, el 3.3% no entiende las instrucciones del juego que explica la profesora. El resto sí cumple, pero en distintos niveles debido a las distracciones o complicaciones por observar todo lo que sucede a través de una pantalla. Según la teoría esto puede ocasionar que el infante dude de lo que comprendió. Si mantiene una comunicación con la docente (debido a su correcta adaptación) puede solicitar que le expliquen de nuevo y cumplir con las actividades propuestas durante la clase.

Ítem 14 El niño usa recursos del entorno durante las actividades de juego trabajo.

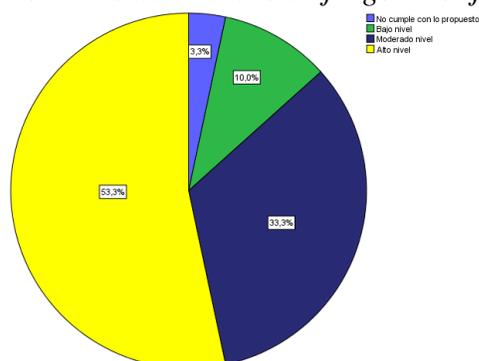
Tabla 16

Uso de recursos del entorno en las actividades de juego trabajo

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	3	10,0	10,0	13,3
	Moderado nivel	10	33,3	33,3	46,7
	Alto nivel	16	53,3	53,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 14

Uso de recursos del entorno en las actividades de juego trabajo



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicial

Análisis: En cuanto al uso de los recursos del entorno en el juego trabajo, casi todos niños disponen de estas herramientas. El nivel varía porque a pesar de contar con los recursos, se distraen y dejan de usarlos. Los infantes usan materiales reciclados o previamente adquiridos por los cuidadores y manifiestan cierto interés en ejercer la actividad lúdica dentro del aula de clases; sin embargo, la teoría indica que el niño no se interesa por cumplir la orden si la acción no es lúdica. Por esto, existe cierta variedad dentro de este análisis.

Item 15 El niño usa recursos digitales durante la clase lúdica.

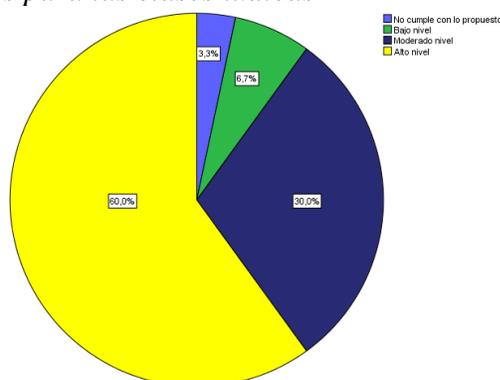
Tabla 17

Uso de recursos digitales para las clases lúdicas

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	2	6,7	6,7	10,0
	Moderado nivel	9	30,0	30,0	40,0
	Alto nivel	18	60,0	60,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 15

Uso de recursos digitales para las clases lúdicas



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicia

Análisis: La casi totalidad de la muestra cumple con este ítem. Las niñas y niños utilizan recursos digitales para los juegos debido al entorno digital en el que se desarrollan las clases. Los medios virtuales para el aprendizaje del niño garantizan un mayor nivel de atención debido a que están previamente creados con ese fin (así lo explica la teoría) y garantiza un aprendizaje basado en la lúdica y la dinámica. El porcentaje de nivel moderado y bajo (36.7%) se debe a la conexión inestable de internet en el hogar del infante. El 3.3% que no cumple con esta actividad es por el desinterés para atender la clase.

Ítem 16 El niño usa recursos físicos durante las actividades lúdicas.

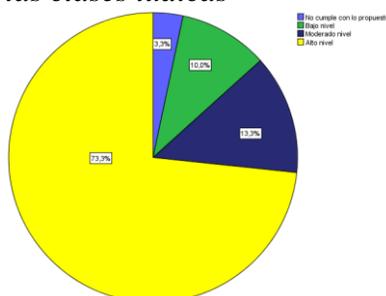
Tabla 18

Uso de recursos físicos para las clases lúdicas

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	3	10,0	10,0	13,3
	Moderado nivel	4	13,3	13,3	26,7
	Alto nivel	22	73,3	73,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 16

Uso de recursos físicos para las clases lúdicas



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicia

Análisis: Aun cuando se trata de educación en línea, la profesora fomenta el uso de recursos físicos para las actividades lúdicas. Todos cuentan con herramientas para las mencionadas tareas; sin embargo, el nivel de uso varía. Un porcentaje significativamente menor (10%) lo usa en un bajo nivel porque disponen de recursos limitados. Se evidencia la preferencia de los estudiantes por trabajar con este tipo de materiales junto con la asistencia de los padres en proporcionárselos. Un niño no contaba con el acompañante o con los recursos para completar el trabajo. Al respecto, la teoría explica que un niño de inicial debe completar con un correcto desarrollo con el medio, la expresión y la comprensión de su entorno en su perfil de salida. Esto se logra a través del manejo de los diferentes materiales dentro y fuera del aula de clases.

Ítem 17 Los representantes entienden las instrucciones de juego que indica la maestra.

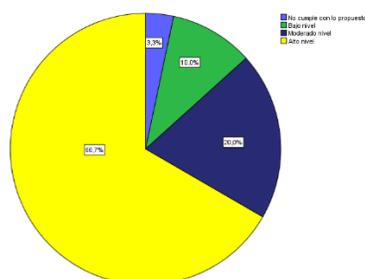
Tabla 19

Nivel de entendimiento de los representantes ante las indicaciones de la maestra acerca del juego

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	3	10,0	10,0	13,3
	Moderado nivel	6	20,0	20,0	33,3
	Alto nivel	20	66,7	66,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 17

Nivel de entendimiento de los representantes ante las indicaciones de la maestra acerca del juego



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicia

Análisis: Se observó también al acompañante de clase porque la educación virtual exige una participación activa del representante del niño o niña. Se evidenció que todos los representantes entienden las instrucciones de juego indicadas por la profesora, el nivel de entendimiento es alto (66.7 %); el 20 % entiende las indicaciones en un nivel moderado. Se observó que cuando un representante no entendía alguna indicación, pedía a la docente que explicara de nuevo. La participación activa del cuidador ejerce en el niño un nivel de confianza que se logra a partir de un espacio seguro; los referentes teóricos manifiesta que dentro el aula también se desarrollan estas habilidades para que el niño alcance un nivel mayor a la realización de actividades y de comunicación.

Ítem 18 El niño termina la actividad lúdica durante la jornada de clase.

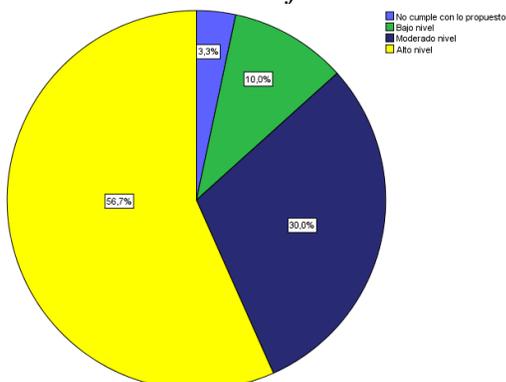
Tabla 20

Culminación de la actividad lúdica durante la jornada de clases

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	No cumple con lo propuesto	1	3,3	3,3	3,3
	Bajo nivel	3	10,0	10,0	13,3
	Moderado nivel	9	30,0	30,0	43,3
	Alto nivel	17	56,7	56,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Figura 18

Culminación de la actividad lúdica durante la jornada de clases



Nota: Datos obtenidos de la observación sobre pedagogía lúdica, trabajo colaborativo y habilidades de adaptación en la clase del nivel Inicia

Análisis: Cuando se trata de completar la actividad lúdica durante la hora de clases, la casi totalidad de los niños la culminan durante la jornada. El 56,7% lo hace 10 minutos antes de la hora de término de la clase y un 40% cumple con la actividad al finalizar la hora. Un estudiante no terminó de desarrollar la tarea. De acuerdo con los referentes teóricos, los niños, que presentan un nivel alto en el cumplimiento de sus actividades, ejercen un amplio nivel de autonomía por cumplir su tarea, y cumplir las órdenes dadas por la docente; sin embargo, existen alumnos que no presentan interés por el ambiente virtual.

Resultados de la Encuesta

Pregunta 1 ¿El juego es una alternativa para potenciar el trabajo colaborativo en los niños y niñas del Inicial 2?

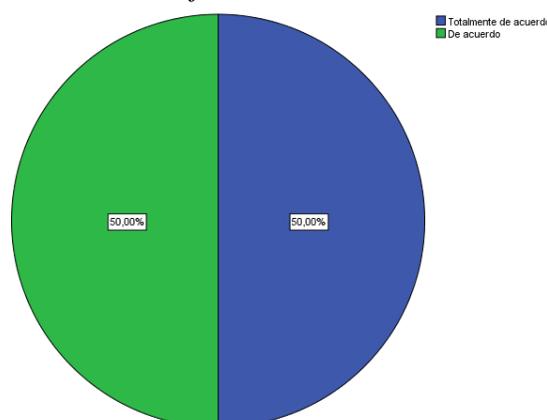
Tabla 21

El juego para potenciar el trabajo colaborativo en el infante de inicial 2

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	1	50,0	50,0	50,0
	De acuerdo	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

Figura 19

El juego como potenciador del trabajo colaborativo



Nota: Resultados obtenidos a través de la encuesta a docentes acerca de pedagogía lúdica y habilidades de adaptación

Análisis: El 50% de docentes está de acuerdo en que el juego es una alternativa para potenciar el trabajo colaborativo de los niños y niñas, el otro 50% manifiesta estar totalmente de acuerdo así se cumpliría con el ámbito de convivencia del currículo de MINEDUC (2014). Las actividades lúdicas según los referentes teóricos, son la fuente de un aprendizaje seguro en la vida del infante. Por tal motivo, los docentes encuestados concuerdan con que la pedagogía lúdica y el juego son la base de la comunicación y la convivencia áulica.

Pregunta 2 ¿Los medios digitales son recursos que fomentan el trabajo en grupo?

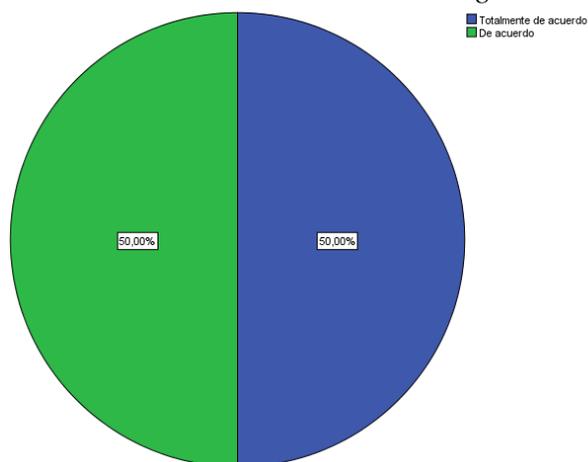
Tabla 22

Los recursos digitales fomentan el trabajo grupal

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	1	50,0	50,0	50,0
	De acuerdo	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

Figura 20

Fomento del trabajo colaborativo a través de recursos digitales



Nota: Resultados obtenidos a través de la encuesta a docentes acerca de pedagogía lúdica y habilidades de adaptación

Análisis: En esta pregunta el 50% manifestó estar de acuerdo y el 50% totalmente de acuerdo en que los recursos digitales fomentan el trabajo en grupo de las niñas y niños de inicial. La teoría explica que las TIC ofrecen una variedad de herramientas o actividades de trabajo conjunto, claro está que las docentes deben seleccionar la más apropiada para los infantes y cuál ofrece un mayor conjunto de acciones lúdicas que correspondan a las necesidades de los estudiantes y de su capacidad cognitiva en su primera infancia.

Pregunta 3 ¿El trabajo colaborativo en el aula, ayuda a desarrollar destrezas de comunicación, fomentar valores, convivencia y respetar la naturaleza?

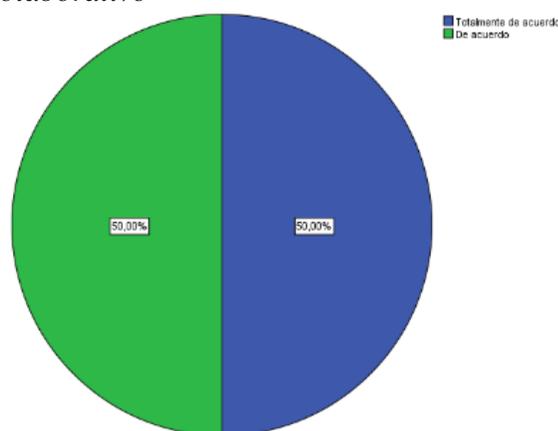
Tabla 23

Fomento de las destrezas comunicativas, valores, convivencia y respeto a la naturaleza a través del trabajo colaborativo

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	1	50,0	50,0	50,0
	De acuerdo	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

Figura 21

Fomento de las destrezas comunicativas, valores, convivencia y respeto a la naturaleza a través del trabajo colaborativo



Nota: Resultados obtenidos a través de la encuesta a docentes acerca de pedagogía lúdica y habilidades de adaptación

Análisis: En esta pregunta la mitad del profesorado está totalmente de acuerdo y el restante indica que está de acuerdo. Se señala la importancia de trabajar en equipo para el desarrollo de las destrezas comunicativas, sociales, respeto, etc. Lo que coincide con De La Cruz (2014) que en su investigación concluye que las acciones integradoras y grupales crean un ambiente ideal para el proceso de aprendizaje, logrando así que se obtenga una visión más amplia del infante con respecto a su medio natural, cultural, y social dentro y fuera del aula.

Pregunta 4 ¿La pedagogía lúdica favorece el proceso de adaptación del estudiante?

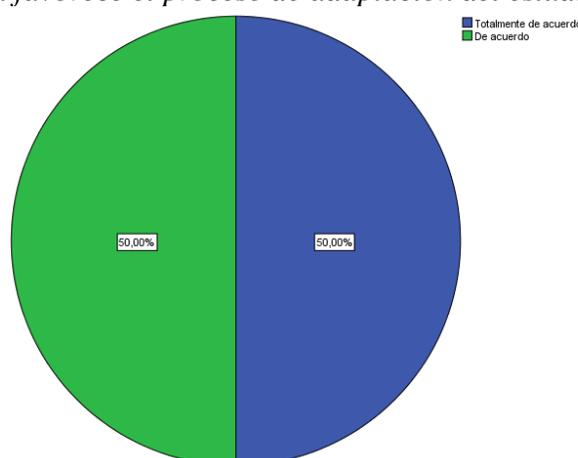
Tabla 24

La pedagogía lúdica favorece el proceso de adaptación del estudiante

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	1	50,0	50,0	50,0
	De acuerdo	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

Figura 22

La pedagogía lúdica favorece el proceso de adaptación del estudiante



Nota: Resultados obtenidos a través de la encuesta a docentes acerca de pedagogía lúdica y habilidades de adaptación

Análisis: El 50% del profesorado está totalmente de acuerdo con que la pedagogía lúdica favorece el proceso de adaptación de los estudiantes; el otro 50% está de acuerdo. Esto coincide con la teoría explicada por Quiroga y Zaldívar (2013) al considerar al juego como un factor para el desarrollo de habilidades y de adaptación. Aquí también De La Cruz (2014) coincide en que las estrategias pedagógicas integradoras favorecen la adaptación de la niña o niño y recalca que estos factores producen un correcto desarrollo personal y social para el resto de su vida escolar.

Pregunta 5 ¿La pedagogía lúdica fomenta la participación y la experimentación de los niños durante la clase?

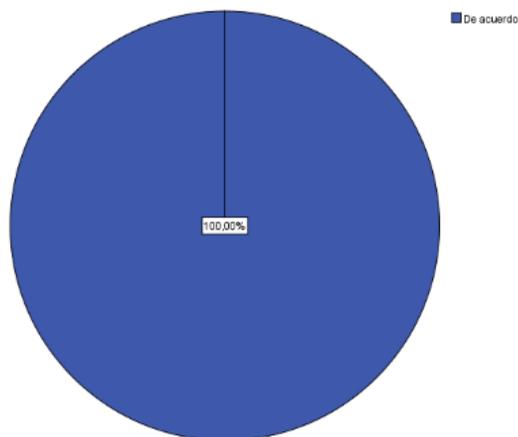
Tabla 25

La pedagogía lúdica y el fomento a la participación del estudiante

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos De acuerdo	2	100,0	100,0	100,0

Figura 23

La pedagogía lúdica y el fomento a la participación del estudiante



Nota: Resultados obtenidos a través de la encuesta a docentes acerca de pedagogía lúdica y habilidades de adaptación

Análisis: El 100% de las profesoras están de acuerdo con que la pedagogía lúdica fomenta la participación y la experimentación de las niños y niños durante la clase. Estos datos difieren con los de Gómez y otras (2015) en donde los docentes manifiestan que el juego algunas veces fomenta el aprendizaje. La pedagogía lúdica colabora con el aprendizaje del infante porque es dinámica, activa, comprometida y construye un correcto desarrollo cognitivo.

Pregunta 6 ¿La pedagogía lúdica está centrada únicamente para el momento de clase?

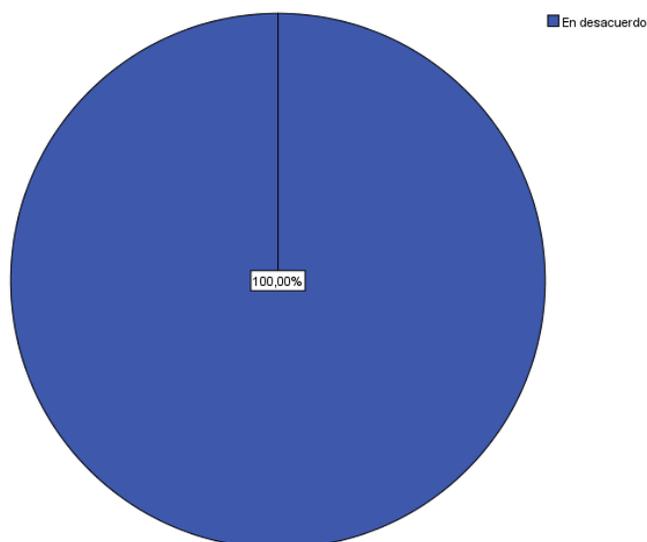
Tabla 26

La pedagogía lúdica centrada solo para las clases

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	En desacuerdo	2	100,0	100,0	100,0

Figura 24

La pedagogía lúdica centrada solo para las clases



Nota: Resultados obtenidos a través de la encuesta a docentes acerca de pedagogía lúdica y habilidades de adaptación

Análisis: En esta pregunta el 100% de las profesoras manifiestan estar en desacuerdo al considerar que la aplicación de la pedagogía lúdica se centre solo para el momento de clases. El contexto actual la jornada de clases dura 40 minutos y la profesora es un guía que orienta a los padres para realizar estrategias lúdicas que se dan en un entorno fuera de clases. La pedagogía lúdica no es solo un espacio dentro del aula, como lo explica la teoría, también analizar cómo el infante aprende a través del juego; sin actividades lúdicas dentro del aula de clase, no existe un aprendizaje dinámico para el niño.

Pregunta 7 ¿La participación del padre o madre de familia es fundamental para el éxito de la actividad lúdica?

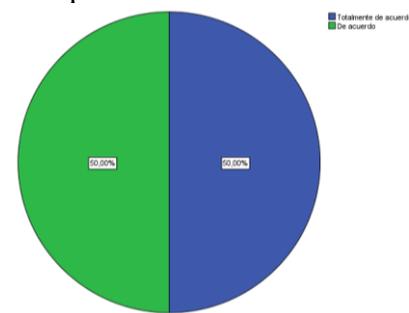
Tabla 27

Participación fundamental del representante en la actividad lúdica

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	1	50,0	50,0
	De acuerdo	1	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0

Figura 25

Participación fundamental del representante en la actividad lúdica



Nota: Resultados obtenidos a través de la encuesta a docentes acerca de pedagogía lúdica y habilidades de adaptación

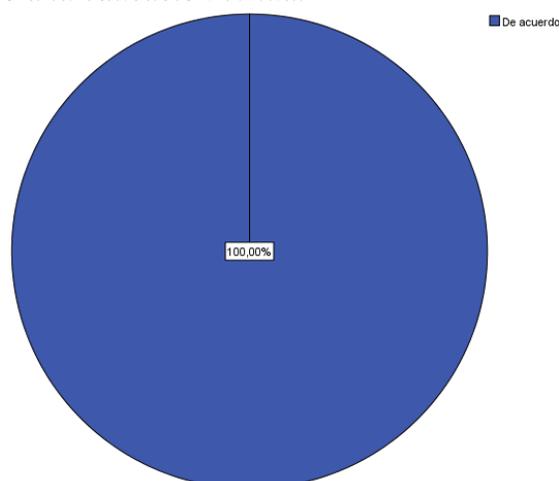
Análisis: En esta pregunta todos los docentes respondieron estar de acuerdo y totalmente de acuerdo con que el acompañamiento del padre de familia contribuye al éxito de la actividad lúdica. En el entorno familiar también se interesa en este aspecto de la educación como se manifiesta en el estudio de Gómez y otras (2015) cuando el 94% de los padres si motivarían a sus hijos en las actividades lúdicas. Estudios teóricos, demuestran que la participación activa de la familia provoca en el niño seguridad y confianza para favorecer un entorno seguro de aprendizaje, de comunicación y de aplicación de acciones que generen una reacción positiva en él.

Pregunta 8 ¿La niña o el niño se ha adaptado a la metodología de educación virtual?

Tabla 28
Adaptación del niño a la educación virtual

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos De acuerdo	2	100,0	100,0	100,0

Figura 26
Adaptación del niño a la educación virtual



Nota: Resultados obtenidos a través de la encuesta a docentes acerca de pedagogía lúdica y habilidades de adaptación

Análisis: Los niños son nativos digitales por lo que se les facilita el uso de la tecnología, así lo manifiestan las profesoras en esta pregunta al estar 100% de acuerdo en considerar que la niñez se ha adaptado a la educación en línea. Aunque es un proceso medianamente nuevo para las primeras infancias, la teoría explica que no es un proceso negativo. El aprendizaje virtual puede ser dinámico, lúdico, y colaborativo con una adaptación centrada en el niño y su ejercicio con la comunicación digital.

Pregunta 9 ¿El trabajo en conjunto entre padres y docentes ayudan a superar los problemas de adaptación de los niños?

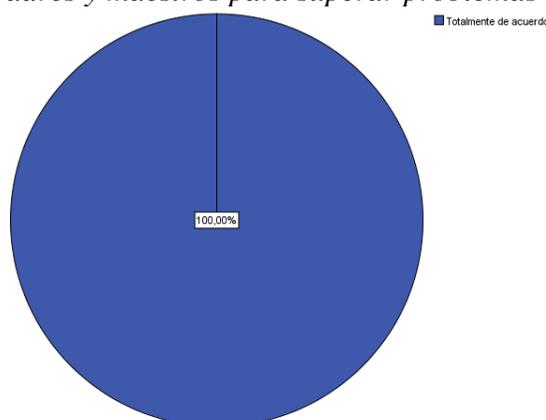
Tabla 29

Trabajo conjunto de padres y maestros para superar problemas de adaptación

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	2	100,0	100,0	100,0

Figura 27

Trabajo conjunto de padres y maestros para superar problemas de adaptación



Nota: Resultados obtenidos a través de la encuesta a docentes acerca de pedagogía lúdica y habilidades de adaptación

Análisis: Se considera importante el trabajo en conjunto de los padres y las profesoras para que el niño o la niña supere los problemas de adaptación social, escolar o familiar, por lo que en esta pregunta el 100% de las profesoras manifiestan estar en total acuerdo. La paternidad o el ejercicio del cuidado infantil debe garantizar que el niño aprenda en un ambiente seguro y colaborativo para su aprendizaje; como lo explica la teoría: el niño que aprende en un entorno saludable y comprometido con su educación mejorará su desarrollo personal.

Pregunta 10 ¿Se deben evaluar de forma constante el desarrollo de las habilidades de adaptación de los niños?

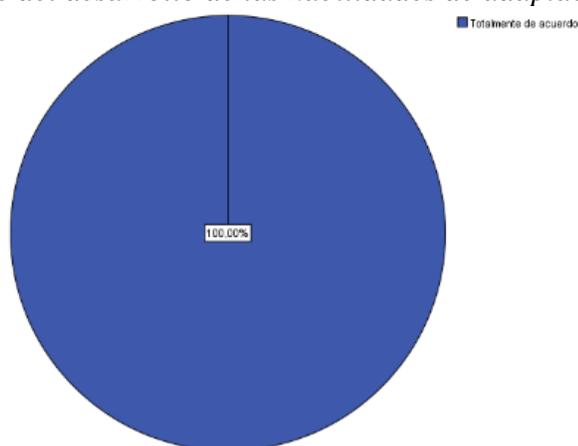
Tabla 30

Evaluación constante del desarrollo de las habilidades de adaptación de los niños

	Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	2	100,0	100,0	100,0

Figura 28

Evaluación constante del desarrollo de las habilidades de adaptación de los niños



Nota: Resultados obtenidos a través de la encuesta a docentes acerca de pedagogía lúdica y habilidades de adaptación

Análisis: El Currículo de educación inicial (2014) proporciona orientaciones para evaluar el nivel de desarrollo de los niños, de ahí que el 100% de las maestras están totalmente de acuerdo en la pregunta correspondiente a la evaluación periódica de los niños y su proceso de adaptación. El factor de adaptación determina un proceso que se construye diariamente en el aula de clases, los referentes teóricos explican que el docente es fuente primordial dentro del aula para un correcto desarrollo en el infante, proporciona seguridad, comunicación y respeto entre todos.

Discusión de los Resultados

La observación de la clase de los niños de 4 a 5 años se realizó durante dos días, los datos se recogieron en una ficha que abarcaba ítems de las tres variables: habilidades de adaptación, el trabajo colaborativo y la pedagogía lúdica lo que ofreció una descripción del desarrollo de las clases.

En lo referente a las habilidades de adaptación, los resultados demuestran que la mayoría de los niños se han adaptado a este sistema de estudio porque se muestran participativos, contestan las preguntas, respeta las opiniones de sus compañeros, los identifica e identifica a su maestra; también mantiene interés y una conducta adecuada durante las clases. Estos resultados se apoyan en la encuesta cuando la totalidad de las docentes manifiestan que los estudiantes se han adaptado a la educación virtual. Claro está, las actividades descritas las cumplen en distintos niveles como alto, moderado y bajo. En promedio, solo el 3.3% no cumple con lo propuesto. Sin embargo, no se han encontrado estudios de otros autores que sustenten la adaptabilidad de esta enseñanza,

Los estudios de adaptación están orientados a las clases presenciales diferentes del contexto virtual. En la actualidad, el currículo educativo se ha visto ajustado a competencias que cobran mayor importancia como el aprendizaje autónomo, las competencias socioemocionales, el cuidado propio, etc. (CEPAL-UNESCO, 2020).

En lo referente al trabajo colaborativo, más de la mitad de los infantes desarrollan actividades en equipo, resuelve conflictos, apoya a sus compañeros y realiza actividades con su representante. La observación destaca que el 96.7 % de niñas y niños demuestran distintos niveles de interés en formar parejas y equipos de trabajo; así como también; el 73.3% de los infantes participa en un alto nivel con su representante en actividades colaborativas que impliquen el juego, hechos que se sustentan con la encuesta, en donde el 100% de las docentes manifiestan estar de acuerdo en que las actividades conjuntas en el aula fomentan las destrezas y habilidades. Concuerda con los estudios de Gómez y otras (2015) en donde el acompañamiento permanente de los padres en los procesos educativos es del 70%.

La pedagogía lúdica tomo como eje central el juego. Se observó a los niños usar recursos físicos, digitales y del entorno para las actividades propuestas, que entienden las indicaciones para las actividades de juego y que los padres también acompañan en este proceso. A pesar de ser una educación virtual, los resultados demuestran el interés de los niños por la utilización de los recursos físicos en donde el alto nivel está en 73.3% comparado con el 60% del alto nivel de los recursos digitales. La pedagogía lúdica se desarrolla de forma efectiva porque se observó que tanto los niños como los representantes entienden las indicaciones de la docente y el 86.7% realiza la actividad antes del término de la jornada de clases o unos minutos antes.

Se recalca la participación del representante para las actividades lúdicas cuando los docentes manifiestan estar totalmente de acuerdo y de acuerdo en la pregunta 9 que concuerda con el estudio de Gómez y otras (2015), donde el 94% de los padres sí motivarían a sus hijos en este tipo de actividades.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La literatura de las concepciones teóricas que se encontró abunda con información del juego trabajo y de las habilidades de adaptación de los infantes; sin embargo, los estudios de estas variables en el ámbito de educación virtual son escasos. Por lo tanto, el carácter descriptivo de esta investigación sustentará los futuros estudios.

La casi totalidad de los estudiantes se ha adaptado a la educación virtual, estas habilidades de adaptación se manifiestan en el alto nivel de participación durante las clases, al respetar las opiniones de sus compañeros y la conducta adecuada mientras dura la jornada.

La niña y el niño sí demuestran interés en participar en trabajos colaborativos tanto con sus compañeros como con su acompañante. Se enfatiza el importante rol del representante en el desarrollo de las actividades de juego y trabajo en equipos.

La pedagogía lúdica se centra en aprender mediante el juego. Los niños utilizan recursos del entorno, físicos y virtuales, pero prevalece el uso de herramientas y materiales físicos.

Se observa la aplicación de la pedagogía lúdica cuando los niños y sus representantes entienden las indicaciones o cuando el estudiante termina la actividad de trabajo colaborativo en la jornada de clases. Lo que genera un entorno propicio para el desarrollo de habilidades de adaptación.

Recomendaciones

Se recomienda evaluaciones periódicas del desarrollo de las habilidades de adaptación de los niños que sirvan de informe para los docentes cuando se regrese a las clases presenciales. Los docentes pueden tomar medidas que garanticen que el niño se desarrolle de manera autónoma y personal conforme su desarrollo escolar.

Se recomiendan hacer más estudios de esta naturaleza en el contexto virtual de tal forma que se mida el impacto de la pedagogía lúdica bajo esta modalidad y sirvan para futuros estudios comparativos con la educación presencial.

Que se realicen estudios con casos prácticos en donde el investigador participe e intervenga, dado que el contexto pandémico solo permitió una observación no participante, limitando la observación a 40 minutos de un aula digital.

BIBLIOGRAFÍA

- Alamraz, F. D., Coeto, C. G., & Camacho, R. E. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. http://dx.doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v10i19.706.
- Alarcón, P. J. (2015). La hermenéutica como anclaje epistémico del método etnográfico. *Vivat Academia*, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752885001>.
- Albornoz, Z. E. (2017). La adaptación escolar en los niños y niñas con problemas de sobreprotección. *Revista Universidad y Sociedad*, 9(4), 177-180. , http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000400024&lng=es&tlng=es.
- Albornoz, Z. E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 209-213. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>.
- Anton, M. (., Blanch, S. (., & Edo, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Ediciones Octaedro, S.L. <https://elibro.net/es/ereader/upse/114193?page=29>.
- Bautista-Valhondo, J. (2020). *Teoría de juegos en entornos competitivo y colaborativo*. Dextra Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/upse/133327?page=81>.
- Betina, L. A., & Contini de González, N. (2015). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. . *Fundamentos en Humanidades*, 159-182.
- California Childcare Health Program. (2006). *Desarrollo Social y Emocional de los niños*. California Childcare Health Program.
- Campos, G., & Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60. <https://dialnet.uniroja.es/descarga/articulo/3979972>
- Cañizares, J., & Carbonero, C. (2007). *Temario de oposiciones de educación física para primaria*. Wanceulen.
- Carbonero Celis, C. (2017). *El juego motor en tu hijo*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/upse/63456?page=8>.
- Carrillo, G. B. (2016). Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años. *Dialnet*.
- CEPAL-UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de pandemia de Covid-19*. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf
- Condori-Ojeda, P. (2020). *Universo, población y muestra*.
- Corral, Y., Corral, I., & Franco, C. A. (2015). Procedimientos de muestreo. *Revista ciencias de la educación*, ISSN 1316-5917, N°. 46, 2015, págs. 151-167.

- Cuba, N., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de i.e.i de la localidad de santa clara*. Universidad nacional de educación.
- De la Cruz, B. A. (2014). *Acciones pedagógicas para favorecer el proceso de adaptación en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Virginia Reyes González, Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2013-2014*. Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Díaz, M. (2019). ¿Qué es eso que se llama pedagogía? *Pedagogía y Saberes*, 50,11-28.
- Díaz, N. V. (2014). *El concepto de ciencia como sistema, el positivismo, neopositivismo y las "investigaciones cuantitativas y cualitativas"*. Salud Uninorte.
- Díaz, M. B. (2015). *Aplicación de instrumentos de evaluación: rúbrica, prueba objetiva y ficha de observación "rupof" para evidenciar las capacidades resolutorias del área de matemática de los estudiantes del primer grado "c"*.
- Echazarreta, C., Prados, F., Poch, J., & Soler, J. (2009). La competencia "El trabajo colaborativo": Una oportunidad para incorporar las TIC en la didáctica universitaria. Descripción de las experiencias con la plataforma ACME (Udg). *Rev. sobre la Soc. del Conoc. no 8*, 1-11.
- Escalano Perez, E., Aragonés, L., & Herrero, M. (2012). *Percepción del alumnado universitario sobre su primera experiencia de aprendizaje colaborativo*. V congreso mundial de estilos de aprendizaje.
- Espinola, R. J. (2017). *Las habilidades no cognitivas que pueden ser medidas a gran escala y que evalúen la calidad de la educación de Ecuador*.
- Exposito, J. (2006). *El juego y el deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela*. Wanceulen. Sevilla.
- Fernández, D. (2015). *Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetana*. Obtenido de www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2017). La primera y segunda infancia importa para cada niño. *Bases de datos mundiales de UNICEF basadas en MICS, DHS y otras encuestas representativas a nivel*.
- Fuentes, N. (2003). *Trabajo Colaborativo*. . Curso de capacitación. ITESM.
- Gallardo, P., & Fernandez Gavira, J. (2010). El juego como recurso didáctico en educación física. . Wanceulen.
- Gil Madrona, P., & Navieras, D. (2007). *La educación cooperativa*. Wanceulen.

- Gómez, R. T., Molano, O. P., & Rodríguez, C. S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué: Universidad del Tolima, 2015.
- Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praaga*. Universidad de Tolima.
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>
- Gómez, V. C. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado transición jordana mañana en la institución educativa Santa Rosa. Sede 2 "Jose Cardona Hoyos"*.
- Harris, P. (1989). *Children's Understanding of Emotion: An Introduction*. En C. Saarni, & P. Harris (Eds). *Children's Understanding of Emotion*. Cambridge University Press. .
- Huizinga, J. (1995). *Homo Lundes*. Alianza.
- Jara, O. M., & Roda, F. P. (2010). Propuesta curricular de habilidades adaptativas para la estimulación temprana de niños y niñas de 0 a 3 años de edad con discapacidad cognitiva. *Educare*.
- Jara, O. M., & Roda, F. P. (2010). Propuesta curricular de habilidades adaptativas para la estimulación temprana de niños y niñas de 0 a 3 años de edad, con discapacidad cognitiva. *Revista Electrónica Educare, XIV(1),143-158*.
- Johnson, D., & Johnson, R. (1995). *Los nuevos círculos de aprendizaje*. EUA ASCD.
- Johnson, D., Johnson, R., & Johnson, E. (1999). *Los nuevos círculos de aprendizaje. La cooperación en el aula y la escuela*. Aique.
- Kagan, J. (2013). *Emperamental contributions to inhibited and uninhibited profiles*. En P.D. Zelaso. . Oxford handbook of developmental psychology. Oxford University Press.
- Kuznik, A., Hurtado, A., & Espinal, A. (2010). Uso de la encuesta de tipo social en Traductología. Características metodológicas. *MonTI. Monografías de traducción e Interpretación(2)*, 315-344. <https://www.redalyc.org/pdf/2651/265119729015.pdf>
- Limón, M. R. (2017). Carácter científico y orígenes de la pedagogía social contemporánea. *Revista Iberoamericana de Educación. 75*, 21-44.
- Lizana, S. X. (2002). *Desarrollo del Lenguaje*.
- López de Méndez, A., Agrinsoni de Olivo, M. d., Figueroa Fuentes, W., Ortiz López, R., & Corujo Martínez, G. (2016). *SocioEmocional*.

- Lopez, H. G., & Valencia, L. V. (2011). Relaciones entre el clima social familiar y el desempeño en habilidades sociales en niños y niñas entre dos y tres años de edad. *Acta colombiana de psicología* .
- Maldonado, M. (2007). "El trabajo colaborativo en el aula universitaria. *Laurus*, 13(23).
- Maravé, M., Gil, J., Chiva, Ó., & Moliner, L. (2017). Validación de un instrumento de observación para el análisis de habilidades socio-emocionales en Educación Física. *Retos* (31), 8-13. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345750049002>
- Martínez, C. (24 de Enero de 2018). *Investigación descriptiva: definición, tipos y características*. <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva>
- Martínez-Yacelga, A., Almeida-Márquez, L., Santamaria-Guisamana, S., & Villegas-Villacres, N. (2018). *Diseño de un cuestionario de habilidades de adaptación conductual para adolescentes*. *Avances de la Disciplina*, 12 (1).
- Mejía, L. E. (2018). *El juego cooperativo: Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares*. Repositorio- Instituto Universitario de Educación Física y Deporte.
- Mesa, J. (2000). *Psicología Evolutiva de 0 a 12 años. Infancia Intermedia*.
- Ministerio de Educación. (2014). *Curriculum de educación Inicial* , pag. 31.
- Ministerio de Educación. (2017). *Como desarrollar habilidades sociales en educación inicial. Pasa la voz*.
- Ministerio de Educación. (2018). *Lineamientos técnicos para el periodo de adaptación en educación inicial y primer año de educación general básica. Guia Educación Inicial*.
- Ministerio del Ecuador. (2020). *Rincones de juego trabajo ¿Estamos haciendo las cosas bien? Pasa la voz*.
- National Institute on Deafness and Other Communication Disorders. (2015). *Etapas del desarrollo del habla y el lenguaje*. . Hoja de información del NIDCD | Voz, habla y lenguaje.
- Neill, D. A., & Cortez, S. L. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. ISBN: 978-9942-24-093-4.
- Oropeza, A. (2015). *El trabajo colaborativo en el aula: una estrategia pedagógica para mejorar el trabajo de los alumnos en la escuela primaria en la Delegación Gustavo A Madero*. Universidad Pedagógica Nacional. <http://200.23.113.51/pdf/31517.pdf>
- Otzen, T. M. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población de estudio. *Int. J. Morphol.* N 35, 227-232. scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf

- Palomino Garibay, L., Lozano, L., Izquierdo-Camacho, L., & Ponce - Rosas, E. (2000). El Papel de la familia en la estimulación Temprana. *Arch Medn Fam*, p. 113 - 118.
- Parada, Y., & Segura, A. (2011). *Propuesta lúdico - pedagógica para mejorar el proceso de lectura en niños con déficit cognitivo en el curso 402 del colegio la calencia*. <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/10901/6034/1/ParadaTorresYuliCristin2011.pdf>. : Universidad Libre de Colombia.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy*. . Wanceulen. Sevilla.
- Pérez, J. (2015). El positivismo y la investigación científica. *Revista Empresarial ICE-FEE-UCSG*, 9(3), 29-34. Dialnet-ElPositivismoYLaInvestigacionCientifica-6419741.pdf
- Pérez, M., & Magaz, A. (2011). *Escala Magallanes Adaptación*. Grupo Albor-Cosh. <https://goo.gl/RZzeUW>.
- Perico, M. C., Vargas, M. M., & Tobito, C. M. (2016). *Importancia de los valores en la Convivencia Escolar*. Repositorio - Universidad Los Libertadores.
- Posso, R. P., Sepúlveda, G. M., Navarro, C. N., & Laguna, M. C. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica pedagógica*, 163-174.
- Quiroga Uceda, P., & Igelmo Zaldivar, J. (2013). Pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia. Una propuesta Teorica singular. *Waldorf Education and play in the Kindergarden. An Outstanding Theoretical Proporsal*.
- Ramirez, E., & Rojas, R. (2014). El trabajo colaborativo como estrategia para construir conocimientos. *Revista Virajes*. 16(1), 88-101 ISSN:
- Rebollo González, J. (2016). *Vamos a jugar: el juego en primaria*. . Huelva-Universidad de Huelva. <https://elibro.net/es/ereader/upse/44793?page=9>.
- Revelo-Sánchez, O., Collazos Ordóñez, C., & Jiménez Toledo, J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistematica de la literatura. *TecnoLógicas*. 21, 115-134.
- Rigby, M., & Sanchis, E. (2006). The concept of skills and its social construction [El concepto de habilidad y su construcción social]. *European Journal of vocational training*, 37(1), , 22-33.
- Rodríguez, J. A., & Pérez, J. A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, ISSN: 0120-8160.
- Romagnoli, C., Isidora, M., & Valdés, A. M. (2007). ¿Qué son las habilidades socio afectivas y éticas? *Valoras UC*.

- Romero, E. (2019). *El metodo Montessori en el aprendizaje significativo en los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa "Fusto Misael Olalla"*. Repositorio: Universidad Técnica de Babahoyo.
- Saarni, C. (1989). *(Children's understanding of strategic control of emotional expression in social transactions. . En C. Saarni, & P. Harris (Eds), Children's Understanding of Emotion. Cambridge University Press. .*
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008
- Santos, R. M. (2019). ¿Qué es y qué no es la pedagogía? En J. Valle, & J. Manso, *Apuntes de la pedagogía* (pág. 27). Grupo de Investigación sobre Políticas Educativas Supranacionales.
- Santrock, J. (2002). *Psicología de la educación*. McGraw-Hill.
- Terán, M. L. (2018). *Desarrollo de las habilidades para la vida en niños y niñas en edad escolar de la institución educativa gimnasio la arboleda: Una sistematización de experiencias*. Repositorio Universidad Santo Tomas.
- Torres, C. M. (2013). El juego: una estrategia importante . *Educere*, 6(19), 289-296, ISSN: 1316-4910. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>.
- Valero, A. (2002). *El juego en la Educación Primaria*. Moreno J. A Aprendizaje a través del juego. ISBN: .
- Valverde, C. J. (2015). *El juego y trabajo en sectores en el desarrollo de las inteligencias múltiples con niños del segundo ciclo del Nivel Inicial*. Repositorio: Universidad Nacional del Santa.
- Vigotsky, L. S. (1926). Con motivo del artículo de K. Koffka "Sobre la auto-observación". *Problemas de psicología contemporánea*.
- Villalobos, B. G. (1994). Didáctica, fundamentación y práctica. *Progreso*.
- Yturalde. (2015). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista latinoamericana de Estudios Educativos*, vol. 13 , num. 1, 105-108.

ANEXOS

ANEXO A CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																
PERIODO ACADÉMICO 2021 I	SEMESTRE OCTAVO															
ACTIVIDADES	JUNIO 2021				JULIO 2021				AGOSTO 2021				SEPTIEMBRE 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.Recepción de aceptación del docente tutor			X													
2.Elaboración del capítulo I: EL PROBLEMA				X	X	X										
3. Elaboración del capítulo II: MARCO TEORICO				X	X	x	X	X								
4. Elaboración del capítulo III: MARCO METODOLÓGICO							X	X	X	X						
5.Elaboración del Capítulo IV: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS									X	X	x					
6.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES											X	x				
7.Convocatoria de entrega del trabajo de integración curricular											X	X				
8. Designación docentes especialistas												X				

ANEXO B CERTIFICADO SISTEMA ANTI PLAGIO**FECHA: 18/10/2021****CERTIFICADO ANTIPLAGIO**

En calidad de tutor del Proyecto de Investigación y Desarrollo **“PEDAGOGÍA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE TRABAJO COLABORATIVO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE ADAPTACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”** elaborado por el estudiante **CRUZ SUÁREZ DORIS ALBA** de la **CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en **EDUCACIÓN INICIAL** me permito declarar que una vez analizado en el sistema anti plagio **URKUND**, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con **0%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,



MSC. SALAZAR ARANGO EDWAR

C.C. 1727224360

Resultados Herramienta Urkund

FECHA: 18/10/2021

TEMA: PEDAGOGÍA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE TRABAJO COLABORATIVO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE ADAPTACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS



SALAZAR ARANGO EDWAR HERMÓGENES (esalazar)

Documento [TESIS FINAL CRUZ SUAREZ DORIS ALBA.docx](#) (D115617595)

Presentado 2021-10-18 10:26 (-05:00)

Presentado por doris.cruzsuarez@upse.edu.ec

Recibido esalazar.upse@analysis.orkund.com

Mensaje Tesis - Cruz Suárez Doris [Mostrar el mensaje completo](#)

0% de estas 21 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes.

Lista de fuentes Bloques

Categoría	Enlace/nombre de archivo
Fuentes alternativas	
Fuentes no usadas	

0 SIMILITUD DE TEXTO
Alta similitud de contenido

0 ADVERTENCIAS
Uso inusual de caracteres

[VER DOCUMENTO COMPLETO](#)



19%
Promedio del destinatario

0%
Este documento

REMITENTE
doris.cruzsuarez@upse.edu.ec

ARCHIVO
[TESIS FINAL CRUZ SUAREZ DORIS ALBA.docx](#)

FECHA DE ENVÍO (ECT)
2021-10-18T17:26:00

NÚMERO DE ENVÍO
115617595

PALABRAS
9854

MENSAJE

Urkund sugiere fuentes primarias y alternativas. Es el usuario quien debe decidir qué fuente quiere incluir o excluir del informe.

[SABER MÁS](#)



MSC. SALAZAR ARANGO EDWAR

C.C. 1727224360

ANEXO C REGISTROS DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Datos de experto

Nombres y apellidos:	María Fernanda Reyes Santacruz.
Profesión:	Docente
Cargo:	Docente de la Universidad Estatal Península de Santa Elena
Teléfono:	0980454289

Datos generales del estudiante

Nombres y apellidos:	Cruz Suárez Doris Alba
Formación en curso:	Tercer Nivel
Título a obtener:	Licenciada en Educación Inicial

Datos sobre la investigación

Tema de la investigación	La pedagogía lúdica como estrategia de trabajo para el desarrollo de habilidades de adaptación en niños de 4 a 5 años
Objetivo general de la investigación	Describir la metodología de la Pedagogía lúdica como estrategia de trabajo y juego colaborativo para el desarrollo de habilidades de adaptación en niños de 4 a 5 años
Informantes	Docentes de Inicial 2
Instrumento de recogida de información	Encuesta valorada en la precisión, adecuación, claridad en sus ítems

Instrucciones:

- Leer detenidamente el instrumento.
- En el cuadro que se presenta en el siguiente apartado, según el número de ítem del instrumento, evaluar los ítems marcando con una X en los casillero, de acuerdo a las categorías.
 En caso de existir recomendaciones u observaciones, rellenar el cuadro último.

Guía para evaluar el instrumento: Encuesta dirigida a Docentes																				
Criterios a evaluar	Item N°1		Item N°2		Item N°3		Item N°4		Item N°5		Item N°6		Item N°7		Item N°8		Item N°9		Item N°10	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Pertinencia	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
Claridad	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
Adecuación	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
Aplicabilidad	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	
Recomendaciones u observaciones																				
Consideraciones generales del instrumento													Si	No						
Las instrucciones son claras para contestar el cuestionario.													X							
La cantidad de items es adecuada.													X							
El lenguaje del instrumento es entendible.													X							
Sugerencias: Se observa que las preguntas están claras y directas, favoreciendo a los encuestados a responderlas y se puedan resolver en un tiempo razonable.																				
Firma del experto																				

Pedagogía lúdica como estrategia de trabajo colaborativo para el desarrollo de habilidades de adaptación

La presente encuesta tiene como finalidad determinar su percepción, como docente, en relación al juego, el trabajo colaborativo y la adaptación.

A continuación, se presentan una serie de preguntas, enfocadas en el tema principal acerca de cómo se desarrollan todas estas variables en el aula de clases. Marcar con una X en la escala con la que usted considere se relacione o identifique.

Preguntas	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
1. ¿El juego es una alternativa para potenciar el trabajo colaborativo en los niños y niñas del inicial 2?			
2. ¿Los medios digitales son recursos que fomentan el trabajo en grupo?			
3. ¿El trabajo colaborativo en el aula, ayuda a desarrollar destrezas de comunicación, fomentar valores, convivencia y respetar la naturaleza?			
4. ¿La pedagogía lúdica favorece el proceso de adaptación del estudiante?			
5. ¿La pedagogía lúdica fomenta la participación y la experimentación de los niños durante la clase?			
6. ¿La pedagogía lúdica está centrada únicamente para el momento de clase?			
7. ¿La participación del padre o madre de familia es fundamental para el éxito de la actividad lúdica?			
8. ¿La niña o el niño se ha adaptado a la metodología de educación virtual?			
9. ¿El trabajo en conjunto entre padres y docentes ayudan a superar los problemas de adaptación de los niños?			
10. ¿Se deben evaluar de forma constante el desarrollo de las habilidades de adaptación de los niños?			

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Datos de experto

Nombres y apellidos:	María Fernanda Reyes Santacruz.
Profesión:	Docente
Cargo:	Docente de la Universidad Estatal Península de Santa Elena
Teléfono:	0980454289

Datos generales del estudiante

Nombres y apellidos:	Cruz Suárez Doris Alba
Formación en curso:	Tercer Nivel
Título a obtener:	Licenciada en Educación Inicial

Datos sobre la investigación

Tema de la investigación	La pedagogía lúdica como estrategia de trabajo para el desarrollo de habilidades de adaptación en niños de 4 a 5 años
Objetivo general de la investigación	Establecer la metodología de la Pedagogía lúdica como estrategia de trabajo y juego colaborativo para el desarrollo de habilidades de adaptación en niños de 4 a 5 años
Informantes	Docentes de Inicial 2
Instrumento de recogida de información	Ficha de observación valorada en la precisión, adecuación, claridad en sus ítems

Instrucciones:

- Leer detenidamente el instrumento.
- En el cuadro que se presenta en el siguiente apartado, según el número de ítem del instrumento, evaluar los ítems marcando con una X en los casillero, de acuerdo a las categorías.

En caso de existir recomendaciones u observaciones, rellenar el cuadro último.

Guía para evaluar el instrumento: Ficha de observación dirigida a los estudiantes																		
Criterios a evaluar	Item N°1		Item N°2		Item N°3		Item N°4		Item N°5		Item N°6		Item N°7		Item N°8		Item N°9	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Pertinencia	X		X		X		X		X		X		X		X		X	
Claridad	X		X		X		X		X		X		X		X		X	
Adecuación	X		X		X		X		X		X		X		X		X	
Aplicabilidad	X		X		X		X		X		X		X		X		X	
Recomendaciones u observaciones																		
Consideraciones generales del instrumento													Si	No				
Las instrucciones son claras para contestar el cuestionario.													X					
La cantidad de preguntas es adecuada.													X					
El lenguaje del instrumento es entendible.													X					
Las preguntas son cordiales y respetuosas.													X					
Sugerencias: La entrevista cumple con el parámetro de estudio que se indaga para ser aplicada.																		
Firma del experto																		

Guía para evaluar el instrumento: Ficha de observación dirigida a los estudiantes																					
Criterios a evaluar	Item N°10		Item N°11		Item N°12		Item N°13		Item N°14		Item N°15		Item N°16		Item N°17		Item N°18		Item N°19		
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Pertinencia	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
Claridad	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
Adecuación	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
Aplicabilidad	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
Recomendaciones u observaciones																					
Consideraciones generales del instrumento													Si	No							
Las instrucciones son claras para contestar el cuestionario.													X								
La cantidad de preguntas es adecuada.													X								
El lenguaje del instrumento es entendible.													X								
Las preguntas son cordiales y respetuosas.													X								
Sugerencias: La entrevista cumple con el parámetro de estudio que se indaga para ser aplicada.																					
Firma del experto																					

FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente y seleccione la alternativa que usted considere de acuerdo a su criterio. Para ello, coloque en la casilla una “X” correspondiente un número del uno (1) hasta el cuatro (4) de acuerdo con la siguiente escala:

No cumple con lo propuesto	1
Bajo nivel	2
Moderado nivel	3
Alto nivel	4

N°	Ítem	1	2	3	4
Variable Habilidades de adaptación					
1	Se evidencia la participación del estudiante en la clase. (saluda, opina, y comparte experiencias)				
2	El estudiante contesta las preguntas planteadas por la profesora				
3	El estudiante respeta cuando otro compañero opina				
4	El niño sabe los nombres de sus compañeros y de la docente				
5	El niño mantiene una conducta adecuada durante la jornada de la clase				
6	El niño se mantiene atento e interesado durante la clase				
Variable trabajo colaborativo					
7	El niño participa en las actividades de juego grupal con sus compañeros				
8	Participa en dinámicas grupales de resolución de conflictos				
9	El niño muestra interés en formar parejas o grupos de trabajo				
10	El niño tiene interés en participar de conversaciones donde se prioriza la comunicación como estrategia de trabajo colaborativo				
11	El niño busca el apoyo de otros compañeros para las actividades grupales están enfocadas en el juego				
12	El niño participa con su representante en las actividades de trabajo colaborativo que involucre el juego				
Variable Pedagogía lúdica					
13	El niño entiende las instrucciones del juego que indica la profesora				

14	El niño usa recursos del entorno durante las actividades de juego trabajo				
15	El niño usa recursos digitales durante la clase lúdica				
16	El niño usa recursos físicos durante las actividades lúdicas				
17	Los representantes entienden las instrucciones de juego que indica la maestra				
18	El niño termina la actividad lúdica durante la jornada de clase				