



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

TÍTULO:

**LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN EL APRENDIZAJE
VIVENCIAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

AUTORA:

BAQUE CLEMENTE GINGER ELIANA

TUTORA:

Lcda. CORDOVA LUNA MARÍA ISABEL, Msc

LA LIBERTAD, JULIO 2025

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

TÍTULO:

**LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN EL APRENDIZAJE
VIVENCIAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

AUTORA:

BAQUE CLEMENTE GINGER ELIANA

TUTORA:

Lic. CORDOVA LUNA MARÍA ISABEL, Msc

UPSE

LA LIBERTAD, JULIO 2025

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “**LA METODOLOGIA JUEGO TRABAJO EN EL APRENDIZAJE VIVENCIAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **GINGER ELIANA BAQUE CLEMENTE**, 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



Lic. María Isabel Córdova Luna, Msc

DOCENTE TUTORA

C.I. 1103868285

DECLARACIÓN DE LA DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista del Trabajo de Integración Curricular “**La metodología juego trabajo en el Aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años**”, elaborado por la Srta. **GINGER ELINA BAQUE CLEMENTE**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal 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



Firmado electrónicamente por:
**GERTRUDIS AMARILIS
LAÍNEZ QUINDE**

Validar electrónicamente con FirmasCE

Lic. Amarilis Laínez Quinde, MSc

DOCENTE ESPECIALISTA

C.I. 0916928393

TRIBUNAL DE GRADO

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



Lic. Amarilis Laínez Quinde, MSc
DOCENTE ESPECIALISTA



Lic. María Córdova Luna, MSc
DOCENTE TUTORA

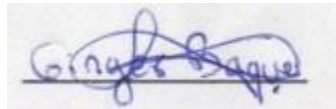


Lic. Ximena Barreto Ramírez, MSc.
DOCENTE GUIA UIC

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título **“La metodología Juego Trabajo en el Aprendizaje Vivencial en niños de 4 a 5 años”**, declaró que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,



Srta. Ginger Eliana Baque Clemente

C.I: 2450321076

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, Ginger Eliana Baque Clemente con C.I. 2450321076 estudiante de la Carrera de Educación Inicial, declaramos que el Trabajo de Titulación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: **“La metodología Juego Trabajo en el Aprendizaje Vivencial en niños de 4 a 5 años”** corresponde y es de exclusiva responsabilidad de la autora y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, reading "Ginger Baque", is written over a horizontal line.

GINGER ELIANA BAQUE CLEMENTE

C.I. 2450321076

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios, mi Padre celestial, por su amor y guía constante en mi vida, su presencia ha sido mi fuente de inspiración, fortaleza y motivación para superar los desafíos y alcanzar mis metas. A mis padres, me permito expresarles mi más sincero agradecimiento por su amor incondicional, apoyo y sacrificio constante ya que la influencia de ellos ha sido fundamental en mi formación y crecimiento.

También agradezco a mi esposo, por su amor, paciencia y comprensión, su apoyo y aliento han sido esenciales y fundamentales en mi vida de la misma manera agradezco a mis hijos por su alegría, curiosidad y energía, la presencia de ellos en mi vida me ha enseñado a valorar cada momento y a encontrar la inspiración en las cosas más simples

Finalmente, a los docentes que me guiaron en este proceso de investigación.

A la Lic. Ximena Barreto por ser aquella docente llena de paciencia, amor y humildad, por ser aquella docente que crea momentos significativos y que además brinda confianza a sus estudiantes. A mi tutora la Lic. María Córdova por estar conmigo durante este proceso investigativo, por sus enseñanzas y correcciones le agradezco de todo corazón y a mi especialista la Lic. Amarilis Laínez por su guía y orientación, por compartir sus conocimientos y ayudarme al desarrollo de mi trabajo. A ellas y a todos los docentes les expreso mi más sincero agradecimiento por su orientación, apoyo y dedicación. Su experiencia y conocimiento me han sido de gran valor para el desarrollo de esta investigación.

GINGER ELIANA BAQUE CLEMENTE

DEDICATORIA

En primer lugar quiero dedicar este trabajo de investigación a Dios y todas las personas que de una u otra manera me apoyaron en esta etapa de estudios, pero sobre todo a mi esposo Carlos Flores ya que él fue quien me motivó y animó para continuar con mis estudios siendo mi apoyo tanto emocional como económico, a mis hijos quienes han sido mi inspiración diaria, también a mis padres y mis hermanos quienes han sido un pilar fundamental en mi vida ya que sin sus consejos no hubiese llegado dónde estoy ahora.

GINGER ELIANA BAQUE CLEMENTE

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
CARÁTULA	ii
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE LA DOCENTE ESPECIALISTA	iv
TRIBUNAL DE GRADO	v
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	vi
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	vii
AGRADECIMIENTO	viii
DEDICATORIA	ix
ÍNDICE GENERAL	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiv
RESUMEN	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	2
Situación objeto de investigación	2
Contextualización de la situación objeto de investigación.....	4
Inquietudes del investigador	6
Propósitos u Objetivos de la investigación	7
Objetivo general.....	7
Objetivos específicos	7
Motivaciones del origen del estudio	7

Idea a defender.....	8
CAPÍTULO II.....	9
MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO.....	9
Estudios relacionados con la temática	9
Referentes teóricos.....	11
Referentes teóricos.....	14
Categoría: Juego-Trabajo.....	14
Organización de los espacios de la metodología juego.....	21
Categoría: Aprendizaje vivencial.....	24
CAPÍTULO III	28
ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO	28
Conceptualización ontológica y epistemológica del método	28
Población	29
Muestra	30
Naturaleza o paradigma de la investigación	30
Método y sus fases	31
Técnicas de recolección de información.....	32
Categorización y Triangulación	34
CAPÍTULO IV	38
PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS.....	38
Reflexiones críticas.....	38
APORTES DEL INVESTIGADOR (CASUÍSTICA).....	51
REFLEXIONES FINALES	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFIAS	54

ANEXOS	62
Anexo A. Cronograma de Actividades	62
Anexo B. Ficha de registro para la validación de instrumentos.....	63
Anexo C. Evidencias fotográficas.....	71
Anexo D. Aplicación de los instrumentos	72
Anexo E. Solicitud de autorización para la aplicación de los instrumentos	73
Anexo F. Certificado compilatio	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tipos de rincones.....	20
Tabla 2 Población de estudio.....	29
Tabla 3 Muestra de estudio.....	30
Tabla 4 Categorías y subcategorías apriorísticas	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Triangulación de datos	35
Figura 2 Red semántica de la ficha de observación	39
Figura 3 Nube de palabras del indicador número 1	39
Figura 4 Nube de palabras del indicador número 2	40
Figura 5 Nube de palabras del indicador número 3	41
Figura 6 Nube de palabras del indicador número 4	41
Figura 7 Nube de palabras del indicador número 5	42
Figura 8 Nube de palabras del indicador número 6	42
Figura 9 Nube de palabras del indicador número 7	43
Figura 10 Nube de palabras del indicador número 8.....	43
Figura 11 Nube de palabras del indicador número 9.....	44
Figura 12 Nube de palabras del indicador número 10	44
Figura 13 Red semántica, categoría juego trabajo	45
Figura 14 Red semántica, categoría aprendizaje vivencial.....	48

RESUMEN

Este trabajo investigativo lleva como denominación “La metodología Juego Trabajo en el Aprendizaje Vivencial en niños de 4 a 5 años”, cuyo propósito de esta investigación fue el determinar como la metodología juego trabajo desarrolla el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años, ya que el aprendizaje vivencial es fundamental en la educación infantil. El estudio se basó en el enfoque cualitativo, bajo el paradigma interpretativo con carácter fenomenológico usando técnicas como la observación y entrevista semiestructurada. Dicha investigación se realizó en el Servicio de atención familiar para la primera infancia (SAFPI) ubicado en la Provincia de Santa Elena del cantón La Libertad cuya población está conformada por estudiantes de 4 a 5 años, la muestra seleccionada fue de 10 personas, constituidas por 9 estudiantes y 1 docente perteneciente a la SAFPI, posteriormente se pasaron los datos por el programa ATLAS.TI, para el correcto análisis de los resultados, donde se pudo concluir que la metodología juego trabajo se muestra como una opción transformadora para provocar el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años. A través de la participación activa, los niños aprenden de manera significativa, debido a que fomenta la curiosidad y la motivación para aprender, desarrollando las habilidades sociales y emocionales, mejorando la comprensión y la retención de conceptos.

Palabras claves: Metodología juego trabajo, aprendizaje vivencial, significativo

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación encontrara información acerca de la “metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años”, debido a que esta metodología es una herramienta pedagógica enriquecedora que permite que los niños aprendan a través de sus vivencias y experiencias; promoviendo en ellos el aprendizaje significativo, logrando así que los niños generen habilidades socioemocionales con miras hacia el futuro de cada uno de ellos. Dicha estrategia está totalmente alejada de la enseñanza tradicional, la cual enmarca a los docentes como actores principales de la enseñanza desconociendo así al niño como protagonista de su propio aprendizaje.

Más allá de aprender de manera vivencial, los niños tienen la oportunidad de relacionarse con sus demás compañeros e interactuar con su entorno natural y social; generando en ellos el respeto hacia la opinión de los demás; dichas acciones crean un ambiente enriquecedor brindándoles así una educación de calidad, de esta manera desarrollaran el pensamiento crítico y no abran barreras en la imaginación.

Capítulo I: Se enfoca en la situación y contextualización de la problemática, en donde, se indican las inquietudes del investigador, los objetivos tanto general como específicos, las motivaciones del origen de estudio y finalmente, la idea a defender.

Capítulo II: Se mencionan los antecedentes teóricos de la investigación desarrollados a partir de estudios tanto internacionales como nacionales y locales mencionando así los referentes teóricos donde se mencionan las subcategorías de metodología juego-trabajo y el aprendizaje vivencial.

Capítulo III: Se trata del momento metodológico, mencionando la contextualización ontológica y epistemológicas del método, además de la población, muestra, naturaleza y paradigma de investigación permitieron llevar un proceso ordenado de la investigación.

Capítulo IV: Se muestran los estudios de la investigación, las reflexiones críticas y reflexiones finales, con la aportación a las interrogantes del estudio.

CAPÍTULO I

PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación objeto de investigación

La presente investigación se basa en el dominio de la facultad en la carrera de educación inicial el desarrollo económico, productivo, educación comunicación cultura y sociedad, en la línea de investigación de la facultad calidad e innovación educativa y con respecto a la línea de investigación de la carrera se seleccionó los métodos y técnicas de enseñanza aprendizaje para así realizar el proceso investigativo de la metodología juego trabajo en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años en el “Servicio de atención familiar para la primera infancia” (SAFPI).

El aprendizaje vivencial es el pilar fundamental en la educación de los niños, ya que propicia un ambiente positivo en su desarrollo integral; generando así un entorno favorable para el crecimiento de habilidades, que le permitan fortalecer las relaciones saludables con su entorno, logrando así a enfrentar los desafíos emocionales presentes en las actividades cotidianas, de manera adecuada. Bajo este análisis se valida a las experiencias adquiridas dentro de la primera infancia como un indicador de influencia en el crecimiento de autoestima y conductual, permitiendo al niño el desarrollo de habilidades socioemocionales y lingüísticas; con lo antes expuesto afirmamos que la educación infantil es una etapa decisiva en el desarrollo integral de los niños.

Al cimentar las bases educativas en la primera infancia, se logra alcanzar el bienestar y éxito en el futuro de los niños, tanto a nivel académico como personal y social; afirma que los niños que reciben una educación infantil de calidad, y que se sienten seguros en el entorno escolar tienden a tener éxito y se encuentran capacitados para lograr su pleno potencial de desarrollo durante la vida, con base en el concepto el autor afirma que las primeras vivencias de los niños generan en ellos un principio vigoroso o inconsistente en el proceso de aprendizaje (Fernandes, 2022).

En la actualidad los resultados de la enseñanza tradicional efectuada en tiempos pasados están presentando rezagos en el sistema educativo impidiendo la participación

activa de los alumnos ya que esta enseñanza se centra en la transferencia de conocimientos teóricos y memorísticos, dejando de lado la importancia del aprendizaje vivencial y la experiencia práctica en los niños dentro de la primera infancia; esta metodología se caracteriza por ser poco flexible en consideración a los cambios y avances en el área de educación (Tamayo et al., 2017)

En las prácticas preprofesionales realizadas se observó que los docentes si realizan actividades para el desarrollo del aprendizaje vivencial, aunque en algunas ocasiones se apegan a la metodología tradicional debido a algunas limitaciones como:

Primera limitación, pocos recursos educativos lúdicos dentro de los salones de clase del nivel inicial, que van dirigidos al aprendizaje vivencial. De acuerdo con Paredes (2020) el uso de recursos educativos lúdicos son de suma importancia ya que estos permiten que los niños aprendan a través de la manipulación constante de estos recursos por tal razón es necesario que todos los centros educativos deben disponer del material necesario que contribuyan al aprendizaje vivencial de los niños

Segunda limitación se menciona a la sobre protección en el entorno familiar del niño, de este modo se genera inseguridad y aislamiento del infante con su entorno social, esto limita sus vivencias y experiencias en el proceso de aprendizaje. De acuerdo con Elías (2024) los niños asimilan y aprenden todo desde pequeños y si los padres le transmiten un ambiente sobreprotector provocan que el infante vea al mundo como algo lleno de peligros y se convertirá en un niño lleno de temores e inseguridades, que va a evitar cualquier situación que no incluya a los padres o que lo involucren a él solo. De forma que el niño a menudo tendrá falta de confianza en sí mismo, no podrá tomar decisiones por sí solo ante los desafíos a los que se vea enfrentado.

Tercera limitación, los factores como a la falta de interés y motivación por participar en actividades grupales debido al nerviosismo e inseguridad en los niños. Por su parte Bowlby (2019) en su teoría del apego propone que los seres humanos tienen una necesidad innata de formar relaciones emocionales desde la niñez, principalmente con figuras de apego relevante para ellos, como los padres o cuidadores principales. Este

vínculo es importante para el desarrollo emocional y social del niño, ya que causa en ellos seguridad.

Ahora bien, hay que tomar en consideración el impacto de las limitaciones antes mencionadas, para superar dichas barreras generando de manera positiva la implementación efectiva del aprendizaje vivencial, de esta manera se logra el desarrollo de habilidades prácticas y el pensamiento crítico en los niños. De tal modo con la aplicación de dicha estrategia los niños desarrollan habilidades de interacción social y emocional.

El no aplicar el aprendizaje vivencial dentro de los salones de clase, conlleva a consecuencias negativas, dentro de estas consecuencias los niños experimentan un desarrollo limitado de habilidades sociales y emocionales, de esta manera el juego y la interacción con su entorno son esenciales para los niños dentro de la primera infancia, además, su curiosidad y exploración nata podrían verse reprimida, obteniendo como resultado una desmotivación por aprender y explorar por parte del niño (Sanchez, 2023).

De acuerdo con el párrafo anterior se puede mencionar que los niños pueden enfrentar dificultades en la resolución de problemas y el desarrollo de la creatividad; de tal forma se consolida que el aprendizaje vivencial fomenta el pensamiento crítico a través de experiencias prácticas en los niños cuyas edades están comprendidas en el rango de 4 a 5 años.

Contextualización de la situación objeto de investigación

Según estudios realizados por la UNESCO (1996) en su informe «La educación encierra un tesoro» propone cuatro pilares de la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser, dicho informe se centra en la experiencia directa y práctica del aprendizaje, de modo que los estudiantes aprenden a través de la experimentación, la exploración y la resolución de problemas; esto los lleva a generar una comprensión más profunda y duradera de su educación, en este sentido se añade que la educación debe ir más allá de la simple transmisión de información, más bien debe alentar a los niños al desarrollo del pensamiento crítico.

El aprendizaje vivencial promueve la participación activa en los estudiantes, tiene como eje central aplicar el conocimiento directo en la práctica diaria, promoviendo principios como el aprendizaje activo, desarrollo de habilidades socioemocionales, pensamiento crítico y la resolución de problemas. Es así como también impacta en la motivación del niño, ya que él está involucrado plenamente en su proceso de aprendizaje (Bransford et al., 2000).

Al paso del tiempo se ha evidenciado el cambio y la evolución dentro del campo de la educación, aun cuando han sido varios los aspectos de innovación de estrategias pedagógicas, la enseñanza tradicional se mantiene, anteponiendo la memorización de los contenidos de aprendizaje, dejando de lado la participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con Ramos (2016) “En el aprendizaje vivencial se aprende haciendo, se aprende por medio de la acción, no solo escuchando o mirando, razonando o sintiendo, esto involucra totalmente en una experiencia que le exige su completa participación”.

En Ecuador Gudiño (2016) se estableció el objetivo de diseñar y llevar a cabo una guía didáctica que facilite el desarrollo integral de los niños, donde ellos puedan expresar su creatividad a través de la metodología del juego-trabajo, la autora afirma que cuando se asimilan experiencias a través del juego genera en los niños un desarrollo de total de habilidades, de tal modo al momento de tener físicamente contacto a través del juego ya se con su propio cuerpo u otras formas de juego, favorece un principio de identidad para toda su vida. Gudiño finalmente concluye que, desarrollar en los niños la creatividad mediante el juego permite ampliar todas sus destrezas a nivel personal y social.

Con respecto a lo indicado anteriormente, mencionamos que el juego es un método eficaz para el aprendizaje vivencial, que procura trasladar las experiencias previas a las clases, en donde se necesita que el docente proponga situaciones en las que permita al niño tomar decisiones, permitiéndole así generar experiencias paralizantes y cristalizantes, tales como el éxito o el fracaso, permitiendo así que el niño reflexione y

convierta su vivencia en un aprendizaje perdurable, aplicables en situaciones parecidas en su diario vivir (Fidalgo, 2016).

La autora Flores (2016) en su estudio titulado “Los Rincones de Juego - Trabajo en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje para el Desarrollo del Buen Vivir en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “María Angélica Idrobo” En El Año Lectivo 2015-2016” menciona que durante el desarrollo de su investigación la metodología juego - trabajo es una estrategia que al aplicarla se debe tener los conocimientos esenciales y así compartirla de manera adecuada, pero que los docentes no aplican con regularidad esta estrategia y que al momento de aplicar esta metodología no la realizan de manera adecuado como lo indica el Currículo de Educación inicial, información obtenida por medio de la ficha de observación y entrevista.

Por otra parte, en la ciudad de Cuenca la autora Torres (2020) señala que la estrategia pedagógica juego trabajo es una metodología que favorece el desarrollo del aprendizaje vivencial de los niños, dicha metodología, logra despertar en los niños un creciente interés por la interacción social de manera voluntaria. El aprendizaje vivencial se plantea como un camino práctico y efectivo en la educación, destacando así la importancia de la experiencia directa en el proceso de aprendizaje.

El juego es una actividad que se ha dado desde hace décadas y que se debe realizar de manera libre, si no se aplica esta estrategia los niños podrían presentar consecuencias en el área social provocando un aislamiento e inclinándose al uso de aparatos electrónicos de manera regular, además de que el niño no aprende a trabajar en equipo, de falencias en el desarrollo de la creatividad y la autonomía (Huerta, 2024).

Inquietudes del investigador

1.1. Pregunta principal

¿De qué manera influye la metodología juego-trabajo en el desarrollo del aprendizaje vivencial en los niños de 4 a 5 años?

1.2. Preguntas secundarias

¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial?

¿Cómo se implementa actualmente la metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años?

¿Cuáles son los beneficios que se desarrollan la aplicación de la metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años?

Propósitos u Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar de qué manera la metodología juego trabajo influye en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años.

Objetivos específicos

Identificar los fundamentos teóricos que sustentan la metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial.

Describir cómo se implementa actualmente la metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial de niños de 4 a 5 años.

Analizar los beneficios que genera la aplicación de la metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años en el “Servicio de atención familiar para la primera infancia” (SAFPI).

Motivaciones del origen del estudio

El presente trabajo investigativo presenta información previamente seleccionada que sustenta como influye la metodología juego trabajo en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años en el “Servicio de atención familiar para la primera infancia” en donde se espera obtener información acerca del tema

El aprendizaje vivencial es la base que consolida el aprendizaje significativo en la educación infantil, ya que, al fomentar la curiosidad y la motivación por aprender en

los niños, se logra desarrollar habilidades sociales y emocionales para la interacción con su entorno logrando así mejorar la comprensión y la retención de conceptos formales dentro de la enseñanza integral, de esta forma se prepara a los niños para enfrentar desafíos a lo largo de su vida.

Por otro lado, es fundamental crear ambientes de aprendizaje enriquecedores, donde el niño aprenda a través de sus vivencias y experiencias, aprendiendo así a convivir y relacionarse con su entorno próximo, de esta manera la presente investigación brinda directrices para determinar la manera en que influye la metodología juego-trabajo en el desarrollo del aprendizaje vivencial en los niños de 4 a 5 años del Servicio de atención familiar para la primera infancia, dentro del marco de la educación se resalta la importancia de poner en práctica dicha metodología con los niños, con el fin de lograr una buena interacción entre el niño y el docente durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Podemos establecer que la metodología juego-trabajo es una herramienta pedagógica con un valioso aporte que nos permite transformar la educación infantil. bajo esta metodología que tiene como eje central la mirada de poner al niño como protagonista activo de su propio aprendizaje, promoviendo un desarrollo integral y sostenible cuyo objetivo establece la adecuación de áreas o ambientes de aprendizaje dentro los espacios destinados para el aprendizaje, a los cuales llamados rincones, es aquí en dichos espacios donde los niños juegan e interactúan en pequeños grupos y realizan una serie de actividades vivenciales, que llevan a consolidar el aprendizaje de los niños. Por lo antes mencionado la consideramos como una metodología flexible que permite tomar en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje e intereses de cada niño.

Idea a defender

La Metodología juego trabajo influye en el desarrollo del aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO

Estudios relacionados con la temática

Este apartado tiene como fin alcanzar un sustento significativo en el estudio, por esta razón, se llevó a cabo la búsqueda de trabajos investigativos a nivel internacional, nacional y local, así como artículos científicos o tesis concernientes a la metodología juego-trabajo y al aprendizaje vivencial. Toda la información seleccionada permitió una comprensión más profunda del tema con el objetivo de establecer las bases para futuras investigaciones.

Nivel internacional

En el distrito Penonomé los autores Pérez & Castro (2023), realizaron un estudio denominado “Metodología juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar en el distrito de Penonomé” cuyo enfoque se enfatizó en la importancia de la metodología juego-trabajo y la relación que tiene en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de etapa preescolar. Durante el estudio con el fin de recopilar información, ellos aplicaron una encuesta con 10 preguntas relacionadas al tema, dichas encuestas fueron realizadas a 40 docentes, de esta manera logró evidenciar que solo 20 dieron respuestas completas

Los resultados mostraron los siguientes porcentajes: 65% de los docentes piensan que la metodología juego- trabajo desarrolla habilidades en los niños de preescolar, en un 35% indican que esta metodología no aporta ningún tipo de habilidades, y es así como el 50 % señaló que esta metodología aporta habilidades cognitivas necesarias para los niños de este nivel educativo. Dando como resultado a la existencia de docentes que no aplican esta metodología dentro del proceso de enseñanza, por tal motivo los autores enfatizan su importancia y su respectiva aplicación.

Los autores mencionan que el juego está relacionado con el aprendizaje, ya que enseña al niño a resolver problemas que se presenten en el futuro, ya que dentro del juego se presentan reglas, normas y experiencias que le servirán para su vida futura. Del mismo modo la metodología juego-trabajo simboliza un componente fundamental para la adquisición de conocimientos y el método más eficaz para aprender lo que resulta favorable para un aprendizaje activo, además de estimular el pensamiento simbólico, crítico, promoviendo el interés por aprender.

Nivel nacional

En Ecuador el Ministerio de Educación (2014) propone en el módulo Juego-Trabajo metodologías orientadas para los docentes, padres y representantes, de niños del nivel de educación inicial y en el subnivel de preparatoria, en donde se afirma que la metodología juego-trabajo, ayuda a transformar el aprendizaje de los niños al proponer situaciones que fomenten la creatividad, de manera divertida e innovadora es en este momento que los niños adquieren conocimientos a través del juego y este aprendizaje ciertamente es perdurable en ellos.

El juego es importante en la primera infancia debido a que en esta etapa los niños asimilan y desarrollan habilidades dentro del juego. Esta estrategia provoca la creatividad, la imaginación, la interacción con lo que esté a su alrededor, durante el juego los niños también aprenden a seguir instrucciones, desarrollan su pensamiento crítico, aportan con ideas y así mismo se permiten escuchar las ideas y pensamientos de los demás, formando así su personalidad.

Proponer al juego dentro de las actividades dentro o fuera del aula se logrará la participación voluntaria por parte de los niños ya que se considera al juego como una actividad libre y abierta provocando interés y ganas de realizar la actividad propuesta. También se menciona la comunicación durante la aplicación de esta metodología ya que al jugar los niños entran en confianza, exploran, tienen experiencias propias y además forman vínculos con los demás.

Nivel local

En la ciudad de Riobamba Alvear et al., (2023) presentaron un trabajo investigativo titulado “El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial” en donde destacan que la metodología juego-trabajo se trata de implementar áreas dentro de los salones de clases en donde los niños de nivel inicial logren el desarrollo de habilidades por medio del juego sobre todo desde la edad temprana realizando actividades lúdicas e innovadoras que provoquen su interés y motivándolos a participar de las actividades de manera voluntaria.

También recalcan que los docentes deben crear ambientes adecuados que faciliten el desarrollo pleno del potencial de los niños a través del juego y la manipulación de diversos materiales y recursos que contribuyan a su aprendizaje. En su informe los autores concluyen que los docentes tienen el deber de realizar de manera adecuada la aplicación de la metodología juego-trabajo en el salón de clases, a esto se refieren que deben realizar una selección de actividades que genere el interés de los niños y niñas, y que además de fomentar el juego, también ellos puedan tener el desarrollo de habilidades que en un futuro serán la base para el aprendizaje.

Referentes teóricos

Teoría del juego trabajo de María Montessori

María Montessori aporta significativamente a la Metodología Juego-Trabajo en el aprendizaje vivencial de niños de 4 a 5 años, al proponer ambientes preparados y organizados que facilitan la exploración autónoma. En estos espacios, cada material y actividad está cuidadosamente seleccionado para responder a los intereses y necesidades del niño, permitiendo que el aprendizaje surja de la propia experiencia y curiosidad. Esta estructura fomenta la independencia y la toma de decisiones, aspectos fundamentales en el desarrollo integral a esta edad.

La teoría del juego trabajo María Montessori es una metodología educativa que se fundamenta en que los infantes asimilan mejor en un entorno preparado, en el que logran trabajar de manera libre. Este enfoque provoca el desarrollo integral del niño al brindar áreas determinadas para diferentes tipos de actividades. Así mismo provoca el

aprendizaje autónomo y la curiosidad de los niños junto con la construcción de su desarrollo corporal, cognitivo y social. Los rincones de aprendizaje se fundamentan en la idea de que los niños adquieren conocimientos de manera natural al examinar el ambiente en el que se encuentran con instrumentos de aprendizaje adecuados (Ruiz et al., 2022).

Además, los materiales Montessori son diseñados para ser manipulativos y sensoriales, permiten que los niños aprendan conceptos abstractos a través de la acción directa y el juego. Esta característica se alinea con la metodología juego-trabajo, donde el aprendizaje se produce de manera lúdica y práctica. Los niños experimentan, exploran y resuelven problemas en un entorno seguro, lo que fortalece sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales mientras disfrutan y se motivan intrínsecamente.

De igual manera, Barros (2022) enfatiza que el ambiente Montessori permite al niño construir su propio aprendizaje, al brindarles un espacio dinámico con recursos que satisfagan sus necesidades de manera individual o grupal y que así mismo estimulen el interés en cada uno de ellos. Un aspecto importante de estos espacios es que permiten las relaciones sociales entre los estudiantes, mejorando en sí su autoestima, confianza y trabajo en equipo, al pasar por experiencias propias e interactuar con materiales manipulativos aprenden de manera activa desarrollando su pensamiento crítico e imaginación.

La integración de los rincones de aprendizaje Montessori en la metodología juego-trabajo enriquece el aprendizaje vivencial al respetar el ritmo individual de cada niño y promover la autoevaluación. Los pequeños no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan autonomía, responsabilidad y confianza en sí mismos, haciendo que el proceso educativo sea más significativo y placentero.

La metodología Montessori también provoca la libertad, confianza en sí mismo, la independencia y la autodisciplina en un espacio organizado, estas características deberían tener todas las instituciones educativas especialmente las que estén a cargo de niños en educación inicial, pero lamentablemente no todas las instituciones hacen uso de

esta metodología aun estando al tanto de que el material didáctico influye en el aprendizaje vivencial de los infantes.

Teoría del juego de Friedrich Froebel

La Teoría del juego de Friedrich Froebel aporta de manera fundamental a la Metodología Juego-Trabajo en el aprendizaje vivencial de niños de 4 a 5 años al considerar el juego como la actividad central y más profunda de la infancia. Para Froebel, cuya teoría propone en el nivel preescolar al juego como núcleo de la enseñanza y una herramienta pedagógica por excelencia, refiere al juego como el medio a través del cual el niño se relaciona con el mundo exterior y desarrolla su vida interior en libertad, apropiándose de los objetos y conceptos de forma autónoma. Esta visión coincide con la metodología juego-trabajo, que integra el juego y la actividad práctica para que el niño aprenda de manera activa y significativa.

Froebel creó un juego cuyo recurso era una pelota, mencionando que la forma esférica es la más idónea para los niños, luego diseñó otro juego añadiendo no solo el uso de la pelota sino el dado y el cilindro desarrollando la creatividad del niño, luego debido a la división múltiple del dado creó un tercer juego en el que el niño relaciona las matemáticas, mencionando que el juego es el mejor maestro para el aprendizaje del niño por lo que se debe comprender que la mejor manera para que un adulto entienda al juego del niño es jugar con él, además esta acción mejora la comunicación y forma vínculos entre las personas que interactúan durante el juego (Soetard, 2013).

De igual manera, Froebel diseñó materiales didácticos conocidos como “dones”, que son herramientas manipulativas que permiten a los niños explorar formas, colores y texturas, facilitando el paso de lo concreto a lo abstracto. Estos materiales y actividades promueven la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, aspectos esenciales en el aprendizaje vivencial. La metodología juego-trabajo se beneficia de este enfoque porque fomenta la autoactividad, la espontaneidad y el respeto por el ritmo individual de cada niño, lo que fortalece su autonomía y motivación intrínseca para aprender.

El juego es considerado como una herramienta que permite aprender de manera libre a través del entorno, desarrollando así la imaginación, por ejemplo, cuando un niño juega a cuidar a un bebé lo hace con cualquier objeto ya sea un palo, un trapo u otros objetos, por tal razón Froebel menciona que el juego permite visualizar al niño en su máxima expresión, dando a conocer sus ideas, pensamientos e incluso sentimientos no tan solo con palabras sino con gestos o acciones, permitiendo así al adulto entender al niño sin que este haya utilizado palabras directas (Louis & Powell, 2020).

En la pedagogía de Froebel, el educador actúa como guía que acompaña al niño en su proceso, respetando su dignidad y libertad para explorar y experimentar. Este acompañamiento favorece el desarrollo integral, incluyendo habilidades sociales, emocionales y cognitivas, a través de actividades lúdicas y prácticas como canciones, manualidades y cuidado del entorno natural. Así, la teoría del juego de Froebel enriquece la metodología juego-trabajo al promover un aprendizaje vivencial donde el niño es protagonista, construyendo conocimientos desde la experiencia y el juego.

Referentes teóricos

Categoría: Juego-Trabajo

El juego

Es una acción agradable que se realiza de manera voluntaria y que genera satisfacción en el participante, el juego es una representación mundial ya que hoy en día todos realizan esta actividad, en el mundo se puede observar a niños jugando con cualquier tipo de juguetes y de distinto material. Con respecto al juego en el aula el educador puede realizar una serie de acciones implementando actividades de juego provocando que los niños aprendan y se diviertan al mismo tiempo para así de esta forma poder convertir lo tradicional por algo novedoso, que genere interés en el alumno, en este punto se lograra observar la creatividad y compromiso del docente con el proceso de aprendizaje, con actividades planificadas adecuadamente el docente puede inculcar en el juego valores como: el respeto, solidaridad, compañerismo y muchos más el cual logran un aprendizaje significativo en los niños.

El juego es esencial durante la primera infancia, ya que proporciona a los niños múltiples beneficios cognitivos, sociales y psicomotores. Por esta razón, autores como Froebel, quien fundó el primer jardín de la infancia, destacan la importancia del juego, considerándolo la manera natural de aprender en la infancia. También es fundamental educar a través del juego, ya que los niños realizan actividades jugando que nunca llevarían a cabo de manera autoritaria (Tamayo, 2025).

El juego como estrategia permite el desarrollo y aprendizaje en los niños, brindándoles la oportunidad de avivar su imaginación, convirtiéndolo en un explorador de su entorno para que el niño pueda expresar su perspectiva del mundo a través de la creatividad, manejando el lenguaje oral como herramienta para expresarse, utilizando así los movimientos de su cuerpo. La transcendencia del juego es una forma de diversión, el juego engrandece de manera significativa al cerebro, el cuerpo y la parte socio emocional de los niños, contribuyendo positivamente en su desarrollo y crecimiento saludable. Jugar mejora su capacidad para planificar, organizar, relacionarse y gestionar sus emociones. Asimismo, les ayuda con el lenguaje y el desarrollo de diversas habilidades, e incluso con el juego se logra disminuir el estrés (Pérez, 2021)

Estadio preoperacional

Esta etapa se da desde los 2 hasta los 7 años, también es considerada como la segunda etapa de desarrollo en los niños, en donde los maestros logran estimular y orientar en el desarrollo cognitivo formando así las bases del pensamiento, la creatividad y el lenguaje en los niños, también se menciona que en esta etapa los niños no son capaces entender ni aplicar la lógica concreta (UNIR, 2020).

Juego Simbólico

Implica simular situaciones mentales con la combinación de realidades y hechos imaginativos en el que los niños logren imitar aquellas situaciones o personajes que están presentes en su diario vivir pero que no están de manera física dentro del juego. El juego simbólico es esencial dado que contribuye al desarrollo de lenguaje del niño ya

que en el proceso del juego ellos aprenden palabras nuevas y las introducen en su lenguaje logrando así una mejor comunicación (González et al., 2022).

El aprendizaje basado en juego

Es una metodología esencial en la educación primaria ya que utiliza juegos y dinámicas lúdicas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta estrategia no solo mejora el rendimiento académico, sino que busca motivar a los estudiantes, fomentar la participación activa y desarrollar habilidades sociales, críticas y creativas a través de experiencias interactivas, además que los juegos permiten a los niños colaborar, resolver conflictos y comunicarse eficazmente esta metodología propone que los estudiantes deben ser vistos como participantes activos en su proceso de aprendizaje, en lugar de receptores pasivos (Briggs & Hansen, 2012).

A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores (UNICEF, 2018).

Juego-Trabajo

La metodología juego-trabajo se trata de constituir una serie de áreas de aprendizaje, también llamados rincones, esta metodología es flexible y fomenta las capacidades e intereses de cada niño, es perfecta para que los niños trabajen tanto en grupo como de manera individual, utilizando diversos materiales que los estimulan y les permiten aprender de forma libre y espontánea, según sus propios intereses de cada niño. En este enfoque, el docente debe actuar como guía y así organizar espacios adecuados de interacción, convirtiendo el ambiente en un lugar acogedor donde los niños pueden desarrollar su personalidad, iniciativa, habilidades cognitivas, imaginación

y creatividad. Además, aprenden a socializar y adquieren hábitos, actitudes y confianza en sí mismos.

Implementar una nueva metodología, como el juego-trabajo en el aula, demanda de tiempo y aceptación tanto de parte de los docentes como de los estudiantes Montero (2017). Es de suma importancia que los docentes tengan conocimientos de diferentes estrategias educativas que cada vez se aprendan de los avances que se dan con respecto a la educación para que de esta manera los estudiantes se sienta a gusto en el salón de clases, que vean al aula como un lugar donde puedan expresarse de manera libre, divirtiéndose, revelando sus ideas, pensamientos y sentimientos sin ninguna restricción, para lograr este objetivo es necesario que se dejen a un lado las prácticas tradicionales y se implementen métodos y técnicas innovadoras.

En la contemporaneidad la educación posee diversas estrategias pedagógicas en las que los docentes emplean en la educación inicial el ofrecimiento de la metodología juego – trabajo, como una herramienta para generar vivencia en el aprendizaje de los infantes, generando un impacto de innovación en lo tradicional. El juego-trabajo como una metodología de la educación inicial. Montessori y Freinet fueron parte del movimiento de la Escuela Nueva que surgió a finales del siglo XIX, cuyo objetivo fue superar prácticas educativas tradicionales a través de nuevas metodologías.

Por su parte María Montessori psicopedagoga se centró en el estudio de los niños, fue una pionera en ser portadora de la metodología juego – trabajo.

- Todos los niños tienen una mente «absorbente».
- Todos los niños pasan por períodos «sensibles».
- Todos los niños quieren aprender.
- Todos los niños aprenden por medio del juego/trabajo.
- Todos los niños pasan por diversas etapas de desarrollo.
- Todos los niños quieren ser independientes.

Montessori menciona que los niños tienen diferentes características y estas dependían del lugar de nacimiento del niño o de cómo habían sido educados (Britton, 2017).

De la misma manera en el módulo juego trabajo se mencionan los fundamentos psicopedagógicos donde resaltan los aportes de Autores como Montessori, desarrolló una metodología que atiende a la organización del espacio, el ambiente y el material, donde, los profesores son los encargados de potenciar el conocimiento del niño, así como la autonomía intelectual, proporcionando material para el autoaprendizaje y autoevaluación del niño.

Importancia de la metodología juego trabajo

Es de mucha importancia aplicar la metodología juego-trabajo en el aula ya que esta logra que el niño desarrolle habilidades plenamente necesarias para su diario vivir, para ello el aula debe estar acondicionada con espacios creados para que los niños puedan disfrutar de la enseñanza. El juego-trabajo es un componente fundamental en la educación infantil, ocupando un lugar destacado en el horario escolar del jardín de infantes, acompañado de un conjunto de procedimientos y estrategias que facilitan el logro de objetivos específicos, se desarrolla en forma individual y grupal, permitiendo a los niños aprender libremente según sus intereses y necesidades (Cuenca & Jumbo, 2009).

Es necesario que al aplicar actividades de juego en el aula se haga de manera organizada y planificada para que así se constituya una metodología fundamental para el desarrollo de habilidades esenciales, además cada actividad se debe realizar de acuerdo a las edades correspondientes de los niños para así lograr una mayor efectividad y participación (Vega et al., 2024)

Beneficios de la metodología juego trabajo

Es fundamental tomar en cuenta la metodología del juego-trabajo en la educación inicial de los infantes, debido a que permite que ellos logren construir su aprendizaje en conjunto con el movimiento de su cuerpo, del hacer, socializando con los

demás y dejando a flote su creatividad e inteligencia. Podemos decir que, al aplicar esta metodología en el aula los docentes lograran un desarrollo integral en los estudiantes, claro está que se deben planificar estas actividades y no realizar algo improvisado en los niños ya que si se realiza de esta manera no se lograra el objetivo deseado si se realizan las actividades de forma organizadas el interés y motivación en el niño será aún mayor (Pillajo et al., 2021).

El juego ayuda al desarrollo integral del niño, por medio de este se logran alcanzar muchas capacidades en el infante. Es en el juego donde los niños aprenden a conocerse a sí mismos y a su entorno con la ayuda de las personas que están a su alrededor, cuando se menciona a las personas que están alrededor de los niños se hace referencia a los padres, hermanos y otros familiares en donde el niño a menudo comparte vivencias. El juego aporta al desarrollo de habilidades tanto físicas como sociales y emocionales, al sentirse en un ambiente seguro y libre los niños aprenden a tomar decisiones, dar opiniones para la solución de problemas, respetar turnos e ideas de los demás, aprende a trabajar en equipo, ensayar roles y regular el propio comportamiento y sentimientos (Brooker & Woodhead, 2013)

Rincones de Juego-trabajo

Los rincones de juego son espacios diseñados para que los niños entre 3 y 6 años se puedan expresar, interactuar y aprender de forma autentica a través del juego, teniendo contacto directo con su entorno. Cuando proponemos los espacios lúdicos como estrategia pedagógica debemos tomar en consideración que estos espacios deben ser enriquecedores dentro y fuera del aula, para que los niños desarrollen su imaginación, creatividad y habilidades sociales. También se los considera como una herramienta pedagógica que permite personalizar el aprendizaje y atender a la diversidad de los estudiantes. Esta metodología reconoce el juego como una actividad fundamental en la primera infancia y contribuye a un aprendizaje significativo y duradero (Ministerio de Educación, 2014).

Tabla 1

Tipos de rincones

Nombre del rincón	Descripción
Rincón de Construcción	Es un espacio para desarrollar habilidades espaciales, matemáticas y motrices este rincón debe tener materiales como: bloques, madera, plástico, cajas, latas, cubos.
Rincón del Gimnasio	Este espacio está diseñado para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas, permitiéndoles mejorar su equilibrio y coordinación corporal, realizando actividades que promuevan el gateo, pararse, caminar, deslizarse, trepar, saltar, reptar, con materiales recomendados como: colchonetas, kit psicomotor, rampas, arcos, escalones, túneles, aros, pelotas, conos, juguetes de arrastre
Rincón del Hogar	Los niños tienen sus primeras experiencias de juego simbólico al realizar actividades representadas del hogar.
Rincón de Música	Desarrolla la sensibilidad, retentiva y expresión corporal. Materiales: instrumentos melódicos, CDs, grabadora.
Rincón de Lectura	Espacio para explorar emociones y sentimientos a través de la lectura. Materiales: libros, cojines, almohadas, máscaras.
Rincón de Modelado	Permite desarrollar la imaginación en donde los niños pueden realizar sus actividades una y otra

	vez sin desanimarse, también, aprenden nociones como: espacio, forma, color, volumen y demás.
Rincón de Juego dramático	Desarrolla habilidades sociales y emocionales a través de juegos de roles, sus materiales deben simular el hogar-cocina, elementos de cocina, disfraces, muñecos.
Rincón de Pintura y dibujo	Estimula la imaginación y expresión libre entre sus materiales deben estar las pinturas, crayolas, moldes, pinceles, colores, plumones.
Rincón de Juegos Tranquilos	Fomenta la lógica, observación y resolución de conflictos. Materiales: series lógicas, clasificación, juegos de memoria.
Rincón del Agua	En este rincón, se crean espacios en donde los niños juegan y experimentan con el agua.

Notas: Esta tabla muestra los diferentes tipos de rincones mencionados en la Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial (Ministerio de Educación, 2015).

Organización de los espacios de la metodología juego trabajo

Según los lineamientos para la organización de los ambientes de aprendizaje en educación inicial, las instituciones educativas deben incorporar rincones de aprendizaje en sus aulas, permitiendo a los niños explorar y descubrir de manera autónoma o guiada, para esto se recomienda:

Considerar el área disponible en el aula, la cual debe constar con al menos 2 rincones sobre todo el rincón de lectura

División del aula en sectores de trabajo o juego

Organización flexible (interior o exterior)

Adaptabilidad a la experiencia de aprendizaje planificada

Horarios variables según edad, interés y actividades

Rotación libre y simultánea de los niños entre rincones

Cambios en los rincones a lo largo del año según planificación

Al cumplir con estos pasos se logrará el objetivo de fomentar la exploración, el descubrimiento y el aprendizaje activo en los niños, respetando su autonomía y libertad de elección (Ministerio de Educación , 2023)

Momentos del Juego Trabajo

El Ministerio de Educación (2014) por medio del Currículo de educación inicial menciona que para un buen resultado de aprendizaje en los rincones de aprendizaje se deben considerar cuatro momentos los cuales son:

Planificación: Esta etapa es un momento crucial donde los niños y el docente se reúnen para discutir y decidir las actividades a realizar. A través de un diálogo inclusivo, se exploran preguntas clave: ¿Qué pretendo hacer?, ¿Cómo lo puedo hacer?, ¿Con qué?, ¿Con quién?, ¿Dónde?, ¿Para qué?, con este paso el docente fomenta la autonomía del niño, permitiéndole elegir y decidir el rincón donde desea interactuar. Para organizar a los niños en los rincones, se puede utilizar un sistema de tarjetas coloreadas en donde cada rincón tiene un color específico (ej.: amarillo para arte, rojo para construcción) y los niños eligen una tarjeta según su preferencia, en fin, cada rincón cuenta con un tarjetero para que los niños coloquen sus tarjetas, facilitando la organización y la autonomía.

Desarrollo: Los períodos del Juego-Trabajo toman como base la actividad lúdica en sí misma, en el que el juego evoluciona y se transforma para dar paso al aprendizaje significativo. A este período lo ubicamos como el eje central que conecta con los demás subtiempos, es así como se constituye el núcleo de dicha estructura dinámica. El desarrollo consiste en la implementación de lo planificado, anteponiéndose a la evaluación. Tomando en consideración que no se puede evaluar lo que no se realizó, y lo que se dejó de hacer, convirtiendo así a la evaluación en el momento privilegiado,

planificado y diseñado para ajustar elementos de juego y trabajo, consolidando así una experiencia integral."

Evaluación: Es esencial que antes de abordar la evaluación, se debe filtrar su ubicación temporal dentro de lo que concierne el periodo de juego trabajo. Normalmente, la evaluación se la realiza después de ordenar la sala, esto implica desmontar y guardar los materiales. Por otro lado, esto puede dañar el proceso de evaluación, especialmente si los niños de preescolar necesitan recordar lo ocurrido en el juego. Por esta razón, se propone realizar la evaluación antes del momento del orden, permitiendo así que los niños evalúen su propia actividad mientras aún tienen la disponibilidad de los materiales creados.

Orden: Se refiere a la organización sistemática de elementos para lograr armonía y eficiencia. En el Jardín de Infantes, el orden es un medio para facilitar otras actividades y fomentar hábitos saludables como la organización, la higiene y el cuidado de materiales. El orden no es una actividad lúdica, sino una tarea necesaria que puede ser realizada de manera breve y flexible. La maestra debe solicitar la colaboración del grupo, en lugar de imponer como una obligación. A medida que el grupo internalice el hábito, lo realizará de manera autónoma al responder a necesidades propias.

El rol del docente en la metodología Juego Trabajo

El docente desempeña un papel fundamental ya que este cumple la función de ser mediador del aprendizaje de cada uno de los niños, en el salón de clases es un observador crucial para identificar las necesidades individuales de cada niño y brindarles el apoyo necesario en el momento adecuado para que puedan superar desafíos y desarrollar nuevas habilidades a través del juego (Cusco & Urgilés 2021)

Este también es el diseñador de experiencias de aprendizaje significativas a través de la creación de ambientes de juego enriquecedores, el docente, además de ser un observador y un diseñador, su interacción con los niños durante el juego es fundamental para fomentar su desarrollo social, emocional y cognitivo. El docente

puede adoptar diferentes roles, desde el de compañero de juego hasta el de guía y facilitador.

Según el Currículo de Educación Inicial el docente debe conversar con los niños, utilizando el lenguaje para conectar su conocimiento con nuevas experiencias y enriquecer su comprensión del mundo. Para lograr esto, el docente debe tomar en serio el diálogo con los estudiantes, ser auténtico y genuino en sus preguntas y comentario y mostrar interés por las ideas y deseos de los niños también debe aplicar estrategias para enriquecer la mediación con preguntas abiertas para fomentar la explicación y el intercambio, realizar comentarios y preguntas que inspiran nuevas actividades y descubrimientos e introducir un nuevo vocabulario en situaciones espontáneas o creadas y para mejorar las ideas podría parafrasear con la intención de clarificar y modelar el lenguaje convencional.

Categoría: Aprendizaje vivencial

De acuerdo con Muelas & Capdevila (2024) el aprendizaje vivencial, es un enfoque educativo que prioriza la experiencia directa y la reflexión como medios para adquirir conocimiento, este enfoque se trata de "aprender haciendo" y experimentar situaciones reales, está basado en la teoría constructivista del aprendizaje, poniendo énfasis en la experiencia directa sobre la enseñanza expositiva, esto se puede dar a través de aplicaciones en proyectos prácticos, experimentos, excursiones educativas entre otros. La consolidación del aprendizaje vivencial reside en la reflexión de las experiencias, ya que permite analizar lo vivido, de esta manera los niños adquieren conocimientos valiosos y habilidades aplicables para el futuro, esta reflexión puede ser de manera individual o grupal, y se logra expresar a través de diversas maneras como el diálogo, la escritura y la creatividad.

La educación ha pasado por diferentes cambios, pues de ser un modelo basado en la memorización, paso a ser una enseñanza que coloca en primer lugar la participación del niño, el aprendizaje vivencial simboliza la forma de aprender, más significativa y práctica. Es una metodología que promueve el aprendizaje a través de la práctica, en lugar de limitarse a la teoría, busca que los estudiantes experimenten de

primera mano y apliquen lo aprendido en situaciones reales. Este enfoque fomenta la participación y la resolución de problemas.

Beneficios del aprendizaje vivencial

El aprendizaje vivencial estimula el pensamiento crítico, haciendo que los niños sean capaces de analizar, cuestionar y comprender de manera profunda los conocimientos adquiridos. Tanto los padres como los educadores deben tener la misión de ofrecer a los niños experiencias que les permitan aprender haciendo, fomentando así su curiosidad y su capacidad para resolver problemas. Esta metodología es muy versátil, ya que se puede adaptar a diferentes estilos de aprendizaje. A veces, las experiencias prácticas son más efectivas, mientras que otras veces, la teoría es fundamental. Esta flexibilidad permite atender las necesidades de todos los estudiantes proporcionando en ellos:

Consolidación y generalización del conocimiento

Desarrollo de habilidades y competencias prácticas

Aprendizaje activo y significativo

Aprendizaje vivencial enfocado a los niños

El aprendizaje vivencial es una herramienta poderosa para la educación infantil. Al experimentar situaciones reales, los niños desarrollan habilidades cruciales como la empatía, la resolución de problemas y el pensamiento crítico de forma natural y divertida. Actividades como juegos, excursiones, proyectos prácticos y el aprendizaje al aire libre les permiten explorar el mundo y adquirir conocimientos de manera significativa. De acuerdo con la REDEM (2022) el aprendizaje vivencial busca que los niños sean protagonistas de su propio aprendizaje. ¿Cómo? A través de la acción, los sentidos, el razonamiento y el pensamiento crítico. Así, los niños conectan lo que aprenden con situaciones reales de la vida. Este se caracteriza por ser divertido, activo y retador. Esta combinación hace que el niño se involucre en el proceso de aprendizaje de forma natural y motivada.

El ciclo de aprendizaje de Kolb

De acuerdo con Fernández (2024) el ciclo del aprendizaje vivencial de Kolb está compuesto por cuatro momentos este autor identificó que los estudiantes aprenden de maneras muy distintas. Este ciclo de aprendizaje permite la comprensión de que cada ser humano aprende de diferentes maneras por tal razón se mencionan 4 momentos del aprendizaje los cuales son:

Etapa 1 – La experiencia concreta: Esta fase propone colocar al niño en contextos reales. Está relacionado con la experimentación, ya que crea situaciones en donde se pueden identificar las necesidades de aprendizaje relacionarlos con la teoría. En este sentido se pueden organizar talleres donde los niños interactúen con el contenido o las herramientas presentadas, así como crear escenarios que ilustran el problema a abordar, facilitando un acercamiento muy tangible a los contenidos.

Etapa 2 – La observación reflexiva: La persona analiza lo que ha experimentado y formula hipótesis sobre el significado de su aprendizaje a través del uso de herramientas como sesiones informativas, diarios reflexivos y discusiones que facilitan la organización de las ideas sobre lo aprendido después de cada actividad práctica, creando espacios para debatir lo que los participantes hicieron, observaron y sintieron.

Etapa 3 – La conceptualización abstracta. En esta fase, el niño crea teorías y conceptos que dan sentido a sus observaciones y reflexiones. Es el momento de conectar el nuevo conocimiento con lo que ya se sabe y de llegar a conclusiones

Etapa 4 – La experimentación activa: Es donde el niño coloca en práctica lo que ha aprendido durante las nuevas situaciones, en esta etapa los participantes ya cuentan con los conocimientos necesarios para aplicarlos en situaciones simuladas o en proyectos prácticos. Por ejemplo, tras aprender técnicas de negociación, podría participar en una simulación de negociación para utilizar sus nuevas habilidades

Aprendizaje vivencial en el Currículo de Educación inicial

El eje de descubrimiento del medio natural y cultural se centra en el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño adquirir conocimientos a través de su interacción con los elementos de su entorno, facilitando así el descubrimiento del mundo que lo rodea, esta construcción del conocimiento se potencia mediante experiencias significativas y estrategias de mediación que favorecen la comprensión de las características y relaciones entre los elementos, tanto del entorno natural como del cultural. En este contexto, se pueden recuperar saberes y conocimientos ancestrales, se estimula la curiosidad y se promueven procesos de indagación.

CAPÍTULO III

ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

Conceptualización ontológica y epistemológica del método

La investigación actual sobre la metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial de niños de 4 a 5 años, está dirigida al Servicio de atención familiar para la primera infancia (SAFPI), lugar en el que se aplicaron los instrumentos de entrevista dirigida a la docente de subnivel 2, y la ficha de observación hacia los niños de 4 a 5 años. Con el propósito de comprender la manera en que influye la metodología juego trabajo en el desarrollo del aprendizaje vivencial en los niños de subnivel 2.

La naturaleza ontológica de acuerdo con Colina (2019) se refiere a una interrogante que el investigador debe realizarse en primera instancia, es decir que antes de realizar el estudio o investigación, el investigador debe preguntarse ¿Cuál es la naturaleza de la investigación planteada? para así conocer qué es realmente esa realidad, cómo es su forma y esencia, y qué podemos conocer de ella. Considerando la naturaleza ontológica nos referimos al estudio del ambiente directo en los niños de 4 a 5 años y en la docente de inicial dos, observando así la naturaleza de la realidad en el aula.

Con respecto a la epistemología Jaramillo (2003) menciona que es una rama de la filosofía que estudia el conocimiento, en donde el investigador se plantea la siguiente pregunta ¿Cómo sabes que lo que conoces es algo verdadero? siendo así el inicio del estudio del conocimiento. La epistemología hace relación entre la experiencia y la razón, relacionando al sujeto con el objeto, interpretando así la metodología juego trabajo y el aprendizaje vivencial a través de la investigación y de las experiencias obtenidas en el aula.

La investigación adopta un enfoque cualitativo ya que permite indagar a fondo desde las experiencias y significados de los niños, a partir del aprendizaje vivencial en el ámbito educativo, cabe recalcar que el aprendizaje obtenido durante la primera infancia es significativo en los niños y por lo tanto requiere una comprensión contextual cuyo enfoque vea más allá de los datos puramente numéricos. Según Taylor & Bogdan (1994)

el enfoque cualitativo ayuda a los investigadores a entender lo investigado a partir de las experiencias, llevando el proceso investigativo de una manera flexible, además el enfoque cualitativo ayuda a tener una visión holística, acerca de la importancia de la metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial de los niños, proporcionado el reconocimiento de temas de relevancia que no podrían ser notables en un estudio cuantitativo.

Se puede mencionar que el enfoque cualitativo se alinea con los objetivos de la presente investigación, la cual intenta obtener el reconocimiento de la metodología juego-trabajo como un instrumento valioso para el aprendizaje vivencial en la educación inicial. También, este enfoque es especialmente apropiado para comprender fenómenos en el área de educación que sean arduos, como el aprendizaje vivencial, tomando en consideración que dicho aprendizaje implica métodos individuales y emocionales. Al utilizar un enfoque cualitativo en la presente investigación, se requiere alcanzar una comprensión más profunda de cómo el juego-trabajo influye en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años.

Población

La investigación se realizó en el Servicio de atención familiar para la primera infancia (SAFPI) ubicado en la Provincia de Santa Elena, cantón La Libertad cuya población está conformada por estudiantes de 4 a 5 años. Según Ventura (2016) la población se refiere a todos los elementos relacionados con la investigación, estos elementos se estudian de manera cuantitativa, el autor menciona a dos tipos de población: la infinita que se trata de un gran número de elementos por lo que el acceso a ellas es un poco dificultoso para el investigador, por otro lado nombra a la población finita cuya cantidad de elementos es más pequeño por lo tanto el investigador tiene acceso a estos, dando como resultado el muestreo y tamaño muestral.

Tabla 2

Población de estudio

Número de docentes y estudiantes	
Docente de Inicial 2	1
Estudiantes	9
Total	10

Nota: Datos obtenidos del Servicio de Atención Familiar para la Primera Infancia.

Muestra

Ventura menciona que la muestra se trata de una parte específica de la población, en el que primero se debe definir características dentro del estudio, basado en el concepto se seleccionó a 8 niños de 4 a 5 años, del nivel inicial 2 en el Servicio de atención familiar para la primera infancia (SAFPI).

Tabla 3

Muestra de estudio

Número de docentes y estudiantes	
Docente de Inicial 2	1
Estudiantes	8
Total	9

Nota: Datos obtenidos del Servicio de Atención Familiar para la Primera Infancia.

Naturaleza o paradigma de la investigación

El presente trabajo investigativo se sitúa desde el paradigma interpretativo ya que se centra en comprender el significado y la experiencia de los individuos dentro de su contexto social, se da importancia a las experiencias para comprender el mundo de esta manera, el conocimiento se considera el fruto de un proceso de construcción

humana que no se detiene al encontrar respuestas o soluciones a los problemas, sino que se transforma y se abre a nuevas posibilidades epistemológicas (Miranda & Ortiz, 2020)

El paradigma interpretativo se fundamenta en la idea de que el conocimiento no es algo que simplemente se descubre como una verdad universal, sino que se construye a partir de las experiencias humanas. Es decir que da valor a las experiencias subjetivas de las personas para entender la realidad, es decir que no existe una única verdad, sino muchas formas de ver el mundo y que el conocimiento no es definitivo, siempre se puede seguir interpretando, entendiendo desde otros enfoques o perspectivas nuevas.

Método y sus fases

De acuerdo con Fuster (2019) el método fenomenológico hermenéutico dentro de una investigación cualitativa no se limita a describir hechos, sino que tiene como objetivo explorar e interpretar las vivencias subjetivas de los investigados, por ende, el investigador se encarga de la recolección de testimonios para descifrar su sentido profundo que los participantes otorgan a sus experiencias. Además, se caracteriza en la descripción y comprensión de las experiencias vivenciales de los fenómenos dentro de un contexto específico, es decir busca entender como los individuos construyen significativamente sus vivencias integrando la combinación entre dos enfoques filosóficos: fenomenología que describe la esencia de los fenómenos vividos y hermenéutica donde se centra en la interpretación de esos mismos fenómenos.

En el contexto de la metodología de juego trabajo este método tiene como objetivo comprender como viven, sienten e interpretan los niños sus experiencias durante las diferentes actividades lúdicas propuestas en su ámbito escolar. Por ello no solo registra lo que hacen los niños cuando juegan sino entender su experimentación de esas situaciones que a diario viven. Este diseño me permitió recoger relatos, gestos emociones de los niños en las diversas actividades evidenciando sus experiencias lúdicas y formativas que muchas veces pasamos de percibidas. El juego no es solo mantener entretenido a los niños, sino que es un espacio enriquecedor de aprendizajes, significados y construcciones subjetivas siendo una herramienta de integración en su desarrollo personal, afectivo y social.

El método fenomenológico hermenéutico se distingue y es diferenciado porque no se desarrolla de forma improvisada, sino que sigue una serie de pasos que dan orden y sentido al proceso investigativo. Esta estructura cronológica permite recolectar datos más subjetivos y coordinados. Por ello describimos sus fases:

Etapa previa: El investigador reflexiona sobre sus propias ideas, prejuicios y sesgos con intención de ser transparente y no interferir con lo que los investigados comparten aproximándose a las experiencias.

Recolección de experiencias vividas: En esta etapa el investigador se convierte en un oyente atento utilizando la entrevista y observación para obtención de información profunda teniendo en cuenta la documentación o información personal que se obtiene mediante las mismas, permitiendo escoger o buscar fragmentos auténticos y significativos que contengan vivencias de los fenómenos estudiados.

Análisis: Esta fase el investigador se sumerge en los relatos o elementos más comunes de las experiencias descubriendo la estructura de las vivencias las cuales permitirán hallar la esencia de la problemática que se quiere investigar y dar soluciones precisas. Este proceso es riguroso, pero a la vez muy intuitivo en donde se desglosa y da forma la vivencia

Interpretación: En esta etapa finalmente el investigador es encargado de interpretar las vivencias desde el mismo contexto, centrándose en la humanidad y comprender el significado de cada persona de lo que ha vivido.

En el marco de la investigación se aplicaron técnicas como la observación y entrevista semiestructurada, ya que estas técnicas ayudan a comprender las interacciones emocionales que se generan durante el juego-trabajo y las reflexiones de los educadores sobre su labor pedagógica dentro de los salones de clase.

Técnicas de recolección de información

Los instrumentos utilizados fueron diseñados para obtener información relevante desde una perspectiva cualitativa. La ficha de observación incluyó diez indicadores de

logro con escalas de Likert con las ponderaciones “siempre”, “casi siempre” y “nunca”, permitiendo registrar comportamientos, actitudes e interacciones de los niños durante las actividades. La entrevista semiestructurada dirigida a la docente permitió explorar su percepción sobre la metodología juego-trabajo y el aprendizaje vivencial, con diez preguntas abiertas que fomentaron respuestas reflexivas y contextualizadas.

Para reunir la información y realizar el análisis de los datos de la presente investigación se usó el software Atlas.Ti 25 siendo este el más apropiado para el análisis de los instrumentos en una investigación de enfoque cualitativo. Los instrumentos que se realizaron para el registro de la información fue una ficha de observación dirigida a niños de 4 a 5 años y una entrevista hacia la docente de inicial 2, ambos instrumentos fueron aplicados en el Servicio de atención familiar para la primera infancia.

Entrevista

La entrevista es una técnica utilizada en la investigación cualitativa, esta técnica se realiza entre dos personas, en donde el entrevistador realiza preguntas y obtiene información por parte del entrevistado, la entrevista también se la considera como una conversación, pero de manera formal de acuerdo con (Peláez et al., 2021).

Para la recolección de datos se realizará una entrevista centrada a los objetivos que se requiere alcanzar; luego se aplica el proceso de seleccionar a la persona a quien va dirigida la entrevista, que en el presente investigativo sería a la docente de subnivel 2. De esta manera se logra obtener un registro detallado de la información por medio de las preguntas realizadas. Además, que para obtener la información detallada se deben tomar apuntes o realizar grabaciones de audio o video, con la debida autorización y consentimiento del entrevistado; luego se realizaría la transcripción de las respuestas y como último paso que consistiría en el análisis de la recolección de datos.

Ficha de observación

Con respecto a la observación Abril (2008) indica que es una acción que se da de manera espontánea y que brinda información necesaria ante la investigación de un tema en específico. Se aplica como instrumento la ficha con el objetivo de registrar de manera

ordenada y detallada los comportamientos, actitudes, interacciones y respuestas de los niños durante actividades realizadas en la metodología juego-trabajo y el aprendizaje vivencial en los niños de 4 a 5 años en el Servicio de atención familiar para la primera infancia.

Describir los instrumentos de evaluación

Para realizar el análisis de los datos en la presente investigación, se utilizó el software ATLAS. Ti 25. ya que de acuerdo con Varguillas (2006) este programa permite realizar la codificación de la información y así poder crear las redes semánticas, además también el software proporciona imágenes como la nube de palabra obtenida por la ficha de observación, ATLAS. TI. es un instrumento adecuado para la investigación cualitativa. Por medio de esta herramienta, se logró realizar la codificación de las categorías del presente trabajo investigativo.

Categorización y Triangulación

Durante el proceso investigativo las categorías aportan significativamente al estudio realizado, de acuerdo con Rodríguez et al. (1996) la categorización permite ordenar y clarificar los conceptos relacionados a las variables establecidas, que en la presente investigación las variables son la metodología juego trabajo y el aprendizaje vivencial, Al categorizar las variables se facilita la comprensión y el análisis de las mismas ya que las categorías brindan información acerca de los escenarios, contextos, acciones, sucesos, conductas, ideas, impresiones, aspectos sobre un problema, técnicas, destrezas o métodos que son relevantes para la investigación.

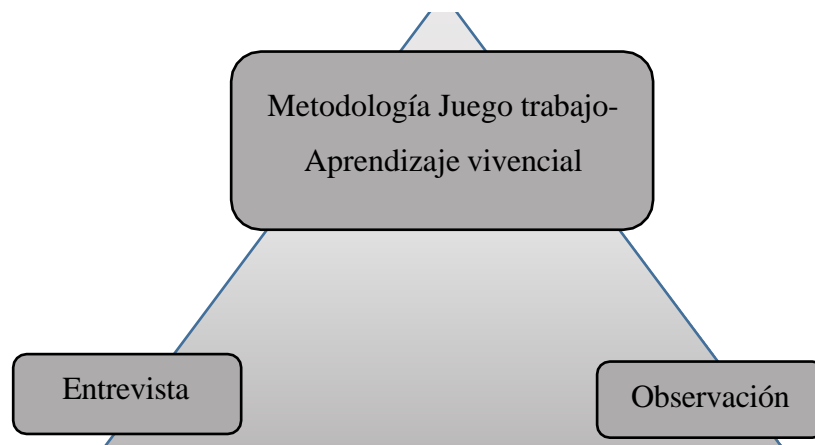
En este estudio, se utilizaron categorías apriorísticas definidas a partir del marco teórico sobre la metodología juego-trabajo y el aprendizaje vivencial. Estas categorías fueron refinadas durante el análisis de los datos obtenidos mediante la ficha de observación y la entrevista semiestructurada, permitiendo una comprensión más profunda de la metodología juego trabajo en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años.

La triangulación es la acción de recolectar la información correspondiente al objeto de estudio a partir de una indagación por medio de los instrumentos necesarios, y que da como resultado la respuesta a la pregunta de la presente investigación. Por esta razón la triangulación se la realiza después de haber investigado y recaudado la información correspondiente. Para realizar el proceso de triangulación es necesario cumplir con los siguientes pasos: escoger la información alcanzada directamente en el lugar de interés, luego triangularla por cada categoría para así después triangularla entre los datos alcanzados a través de otros instrumentos y así triangular la información con el marco teórico (Cabrera, 2005).

Se aplicó la triangulación como estrategia metodológica para fortalecer la validez de los hallazgos. Se trianguló la información obtenida de la ficha de observación, la entrevista y el marco teórico. Esta técnica permitió contrastar las percepciones de la docente con las evidencias observadas en el aula y con los fundamentos teóricos, logrando una comprensión más profunda y holística de la metodología juego trabajo en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años. La triangulación de datos confirma la coherencia entre la teoría, la práctica docente y las observaciones realizadas.

Figura 1

Triangulación de datos



Nota: Elaboración propia: Ginger Baque

Tabla 4

Categorías y subcategorías apriorísticas

Ámbito temático	Problema de investigación	Pregunta de investigación	Objetivo general	Objetivos específicos	Categorías apriorísticas	Subcategorías apriorísticas
La Metodología a Juego- Trabajo en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años	¿De qué manera influye la metodología juego- trabajo en el desarrollo del aprendizaje vivencial en los niños de 4 a 5 años?	¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la metodología juego- trabajo en el aprendizaje vivencial? ¿Cómo se implementa actualmente la metodología juego- trabajo en el aprendizaje vivencial	Determinar de qué manera la metodología juego trabajo influye en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años, promoviendo la creatividad y exploración, para lograr así un aprendizaje significativo y perdurable para los niños.	Identificar los fundamentos teóricos que sustentan la metodología juego- trabajo en el aprendizaje vivencial. Describir cómo se implementa actualmente la metodología juego- trabajo en el aprendizaje vivencial de niños de 4 a 5 años.	Metodología a juego- trabajo	-El Juego -Estadio preoperacional -Juego Simbólico -El aprendizaje basado en juego -Juego-Trabajo -Importancia de la metodología juego trabajo -Beneficios de la metodología juego trabajo -Rincones de Juego- trabajo -Tipos de Rincones

<p>en niños de 4 a 5 años?</p> <p>¿Cuáles son los beneficios que se desarrollan la aplicación de la metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años?</p>	<p>Analizar los beneficios que genera la aplicación de la metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años.</p>	<p>Aprendizaje vivencial</p>	<p>-Organización de los espacios de la metodología juego trabajo</p> <p>-Momentos del Juego Trabajo</p> <p>-El rol del docente en la metodología Juego Trabajo</p> <p>-Aprendizaje vivencial</p> <p>-Beneficios del aprendizaje vivencial</p> <p>-Aprendizaje vivencial enfocado a los niños</p> <p>-El ciclo de aprendizaje de Kolb</p> <p>-Aprendizaje vivencial en el Currículo de Educación inicial</p>
---	---	------------------------------	---

Nota: Los datos son correspondientes al marco teórico referencial

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS

Reflexiones críticas

En este capítulo no solo se presentan los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos como la ficha de observación dirigida a los niños de 4 a 5 años y de la entrevista realizada a la docente de inicial 2 del servicio de atención familiar para la primera infancia (SAFPI) ubicado en la provincia de Santa Elena cantón La Libertad, sino que también permite una reflexión profunda sobre la metodología juego trabajo y el aprendizaje vivencial. Para realizar el análisis de los instrumentos se utilizó el software Atlas. ti 25 donde se obtuvo las nubes de palabras y redes semánticas.

Los resultados obtenidos demuestran que la metodología juego-trabajo favorece el aprendizaje vivencial, permitiendo a los niños construir su conocimiento a partir de sus experiencias. La docente adapta las actividades a los intereses y ritmos de los niños, lo que se alinea con los principios de la educación. Sin embargo, se identifican limitaciones como la falta de recursos y espacios adecuados, lo que plantea desafíos para la implementación plena de esta metodología.

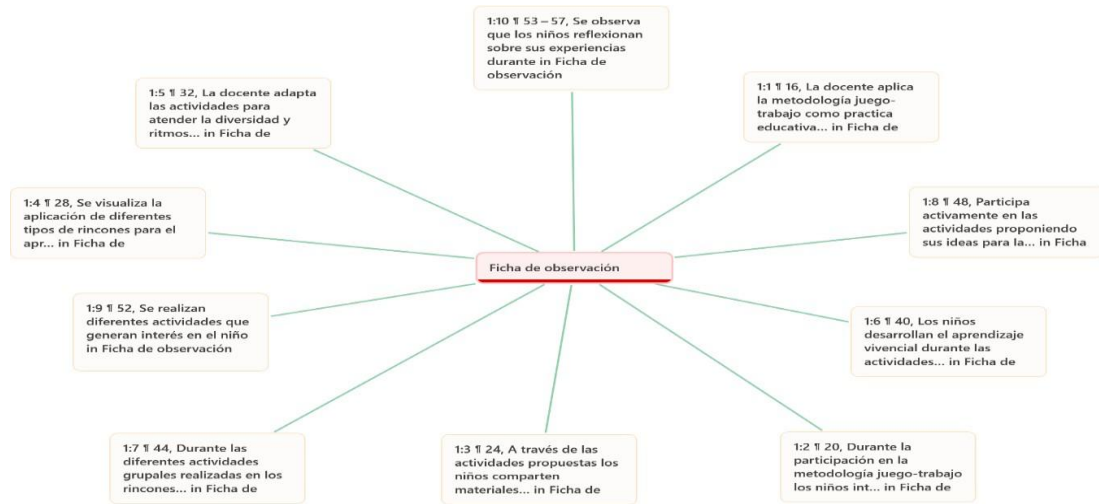
Análisis de la ficha de observación

La ficha de observación consta de diez indicadores que permitirán valorar los resultados alcanzados acerca de la metodología juego trabajo y el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años con el objetivo de registrar de manera ordenada y detallada los comportamientos, actitudes, interacciones y respuestas de los niños durante actividades realizadas en la metodología juego-trabajo y el aprendizaje vivencial. La presente ficha de observación se valoró a través de la ponderación “siempre”, “casi siempre” y “nunca”, cuyos resultados fueron que en los indicadores 3, 5, 9 y 10 resalta la ponderación “siempre” mientras que en los indicadores 1, 2, 4, 6, 7 y 8 resalta la ponderación “casi siempre” y que la ponderación “nunca” no fue mencionada en ningún indicador de logro.

En la figura 2, se presenta la red semántica extraída del software Atlas Ti 25 de la ficha de observación con sus respectivos indicadores.

Figura 2

Red semántica de la ficha de observación



Nota: Datos extraídos de Atlas. Ti 25

A continuación, se presentan las nubes de palabras de cada indicador de logro extraídas por medio del software Atlas. Ti.

Indicador 1: La docente aplica la metodología juego-trabajo como practica educativa para el desarrollo del aprendizaje vivencial en el aula.

En relación con el indicador 1, se observó que la docente si aplica en sus diferentes clases la metodología por ello se evidencia un ambiente que promueve el aprendizaje vivencial mediante las actividades prácticas que permiten a los niños experimentar, descubrir y reflexionar en su entorno como resultado una enseñanza no tradicional.

Figura 3

Nube de palabras del indicador número 1



Nota: Extraído de Atlas. Ti 25

Indicador 2: Durante la participación en la metodología juego-trabajo los niños interactúan entre sí de manera respetuosa.

En cuanto el indicador 2 se evidencio que durante la participación de la metodología juego-trabajo los niños no siempre interactúan entre sí de manera respetuosa lo que causa desacuerdos entre ellos al no querer interactuar mutuamente. Por ellos la metodología permite que los niños exploren, creen y colaboren en un entorno donde el respeto y empatía se fortalezcan naturalmente. Al asumir roles, resolver problemas juntos y tomar decisiones compartidas no solo desarrollan habilidades cognitivas, sino que también sociales y emocionales.

Figura 4

Nube de palabras del indicador número 2



siempre
casi_siempre
nunca

Nota: Extraído de Atlas. Ti 25

Indicador 3: A través de las actividades propuestas los niños comparten materiales y recursos con otros.

En referencia al indicador 3 se logra observar que a través de las actividades propuestas los niños, en su mayoría de veces comparten materiales y recursos con otros lo que provoca el desarrollo del aprendizaje vivencial y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años. Este intercambio de materiales y recursos fortalecen el respeto hacia los demás, aprenden a colaborar, estimular el pensamiento creativo y flexible cultivando la empatía y el desarrollo integral en la primera infancia.

Figura 5

Nube de palabras del indicador número 3

casi_siempre
siempre

Nota: Extraído de Atlas. Ti 25

Indicador 4: Se visualiza la aplicación de diferentes tipos de rincones para el aprendizaje vivencial en los niños.

Con respecto al indicador 4, se logra observar como el Servicio de atención familiar para la primera infancia no cuenta con instalaciones propias por ende la docente en cada clase adapta espacios conforme al tema que va a compartir y así los niños puedan visualizar imágenes, recursos y materiales para realizar la actividad. Es importante la implementación de diversos espacios educativos que permitan a los niños tener un aprendizaje experiencial, significativo y adaptado a sus intereses y necesidades, estos espacios promueven que los niños sean protagonistas y el docente al tener todos los recursos necesarios ser el facilitador de una enseñanza correcta y entretenida

Figura 6 Nube de palabras del indicador número 4

casi_siempre
siempre nunca

Nota: Extraído de Atlas. Ti 25

Indicador 5: Se adapta las actividades para atender la diversidad y ritmos de aprendizaje de los niños.

En cuanto al indicador 5 se logra observar que las diferentes actividades son adaptadas en función de la diversidad y ritmos individuales de aprendizaje ya que es pilar fundamental de una enseñanza inclusiva y efectiva en la primera infancia es decir

siempre se debe priorizar y adaptar las actividades para atender la diversidad y ritmos de aprendizaje de los niños dando como resultado la participación de todos los niños

Figura 7

Nube de palabras del indicador número 5



siempre
casi_siempre

Nota: Extraído de Atlas. Ti 25

Indicador 6: Los niños desarrollan el aprendizaje vivencial durante las actividades propuestas por la docente de aula con relación a la metodología juego-trabajo.

En referencia al indicador 6 se observó que, en la mayoría de las actividades propuestas por la docente, los niños desarrollan el aprendizaje vivencial a través de la metodología juego trabajo, permitiendo así aprender a través de sus vivencias. Una pedagogía activa, en lo que los niños aprenden haciendo, explorando y experimentando directamente con su entorno. Por ello la docente mediante la metodología juego trabajo crea escenario de aprendizaje significativo.

Figura 8

Nube de palabras del indicador número 6



nunc
casi_siempre
siempre

Nota: Extraído de Atlas. ti 25

Indicador 7: Durante las diferentes actividades grupales realizadas en los rincones se evidencia la cooperación y trabajo en equipo.

En relación con el indicador 7 se observó que no siempre los niños cooperan durante las actividades grupales realizadas en los rincones por lo que esto genera un

poco de atraso para la siguiente actividad planificada. Es por ello por lo que las actividades en los rincones sean atractivas, lúdicas y divertidas con materiales y recursos innovadores, concretos donde ellos puedan explorar, tocar, ver, experimentar y crear su propio aprendizaje, esto también es parte de una verdadera oportunidad para que los niños practiquen la cooperación, respeto y el trabajo en equipo de manera espontánea y significativa.

Figura 9 Nube de palabras del indicador número 7



The word cloud for indicator 7 features the phrase "casi_siempre" in a large, bold, green font. Below it, the word "nunca" is written in a smaller, black font.

Nota: Extraído de Atlas. ti 25

Indicador 8: Participa activamente en las actividades proponiendo sus ideas para la resolución de un problema.

De acuerdo con el indicador 8 se evidencio que en su mayoría los niños si participan activamente en las actividades proponiendo sus ideas para la resolución de un problema desarrollando así su pensamiento crítico. Este indicador refleja la participación activa de ideas propias lo cual se evidencia el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, autonomía y comunicación efectiva logrando el aprendizaje significativo y trabajo colaborativo en la primera infancia.

Figura 10

Nube de palabras del indicador número 8



The word cloud for indicator 8 features the phrase "casi_siempre" in a large, bold, green font. Below it, the words "nunca" and "siempre" are written in a smaller, black font.

Nota: Extraído de Atlas. ti 25

Indicador 9: Se realizan diferentes actividades que generan interés en el niño.

En cuanto el indicador 9 se evidencio que si realizan diferentes actividades relacionadas a la metodología juego trabajo que captan interés de los niños, si ellos llegan con un ánimo no participe estas actividades que la docente presenta de manera lúdica y diferenciada va a despertar la curiosidad y el ánimo de formar parte de esa vivencia con sus demás compañeritos.

Figura 11

Nube de palabras del indicador número 9



siempre
nunca

Nota: Extraído de Atlas. ti 25

Indicador 10: Se observa que los niños reflexionan sobre sus experiencias durante y después de las actividades vivenciales.

Finalmente, en el indicador 10 destaca la ponderación “siempre” mediante la observación que se realizó demuestra que los niños tienen la capacidad de reflexionar sobre sus experiencias durante y después de su vivencia logrando así un aprendizaje duradero y un desarrollo del pensamiento crítico, conciencia emocional y habilidades metacognitivas desde la primera infancia.

Figura 12

Nube de palabras del indicador número 10



siempre
casi_siempre nunca

Nota: Extraído de Atlas. ti 25

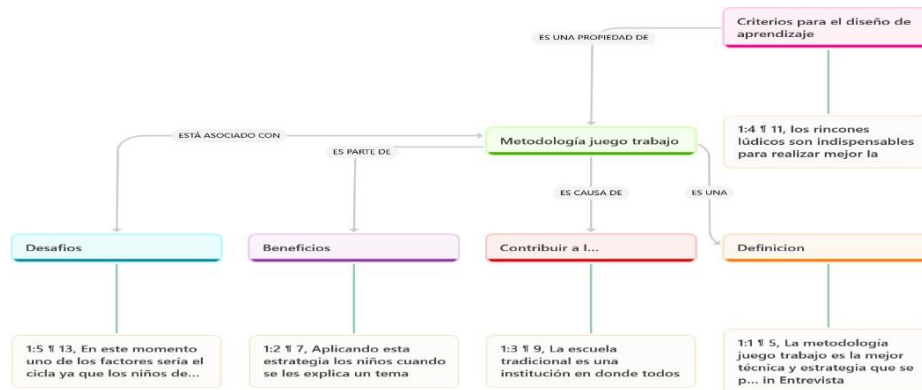
Los indicadores observados reflejan la participación de los niños durante la aplicación de la metodología juego trabajo, aunque en ocasiones presentan limitaciones en la interacción social, lo que sugiere la necesidad de fortalecer estrategias que fomenten el desarrollo del aprendizaje vivencial. Esta observación se relaciona con la teoría del apego de Bowlby, que resalta la importancia de vínculos seguros para el desarrollo socioemocional.

Análisis de la entrevista

En este apartado se detalla la entrevista realizada a la docente de inicial 2 del “Servicio de atención familiar para la primera infancia” cuya intención fue obtener información necesaria acerca de la metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial desde la perspectiva y experiencia de la docente por medio de un diálogo semi estructurado. La entrevista se la realizo dentro del aula de clases y las preguntas fueron realizadas con opción a respuestas abiertas.

Figura 13

Red semántica, categoría juego trabajo



Nota: Extraído de Atlas. ti 25

Primera categoría: Metodología juego trabajo

La metodología juego trabajo es una estrategia pedagógica activa que promueve el aprendizaje significativo en la primera infancia a través de la exploración, la creatividad e interacción social en donde los niños aprenden a través de juego,

vivenciando acciones que les permitan interactuar de manera libre y voluntaria por esta razón es necesaria aplicar esta metodología en las aulas de educación inicial.

Subcategoría: Definición

Según su criterio ¿Cómo definiría a la metodología juego-trabajo?

La docente entrevistada manifestó que la metodología juego trabajo es la mejor técnica y estrategia que se puede utilizar para los niños que corresponden a la etapa del nivel inicial, ya que es una estrategia pedagógica activa que reconoce al juego como la forma natural en que los niños aprenden, exploran y se relacionan con su entorno. También menciona que al aplicar esta metodología siendo la más idónea los niños puedan tener ese conocimiento, que lo interiorice y le sirva así para sus años escolares.

Subcategoría: Beneficios

¿De qué manera la implementación de la metodología juego-trabajo contribuye al desarrollo integral en los niños de educación inicial?

Con respecto a esta subcategoría la docente menciona que aplicando esta estrategia los niños cuando se les explica un tema como por ejemplo las partes del cuerpo, primero se inicia con el canto, corporizando, tocando partes de su propio cuerpo y también se puede incluir a la mamá realizando la actividad del espejo humano, en esta actividad se vivencial el juego trabajo ya que al momento de jugar con la mamá el niño va aprendiendo.

Subcategoría: Transformación de la escuela tradicional a una educación más activa

¿Cómo puede la metodología juego-trabajo contribuir a la transformación de la escuela tradicional hacia una educación más activa, participativa y centrada en el niño?

La escuela tradicional es una institución en donde todos nos hemos educado, a diferencia del proyecto SAFPI que también pertenece al Ministerio de educación, se

empleó una estrategia nueva de aprendizaje que es como una educación a distancia en donde se vincula directamente a la madre y el hijo y se fortalece el vínculo entre la familia, al implementar el juego como una estrategia de aprendizaje estamos incluyendo actividades nuevas durante las clases, priorizando el aprendizaje del niño a través de sus vivencias. Por ende, al aplicar la metodología juego trabajo la cual tiene un enorme potencial para transformar la escuela tradicional en una experiencia educativa más activa, participativa y centrada en el niño.

Subcategoría: Criterios para el diseño de ambientes de aprendizaje

¿Qué criterios deben considerarse para diseñar ambientes de aprendizaje que favorezcan la integración de distintos tipos de juego-trabajo?

La docente enfatizo que los rincones lúdicos son indispensables para realizar mejor la actividad en donde se colocan los materiales adecuados al rincón, ya sea rincón de construcción, de juegos lúdicos, de lectura, etc. En este caso nosotros no contamos con locales o aula, sino que se trabaja en domicilios o cedes barriales razón por la que se adecuan los rincones conforme al tema que se vaya a tratar, estos son muy importantes y aun que estemos utilizando el espacio de una casa no se puede realizar una actividad sin antes haber adecuado el espacio para poder dar la actividad. Es por eso por lo que diseñar ambientes de aprendizaje que integren distintos tipos de juegos o temáticas requieren una mirada pedagógica creativa y centrada al infante.

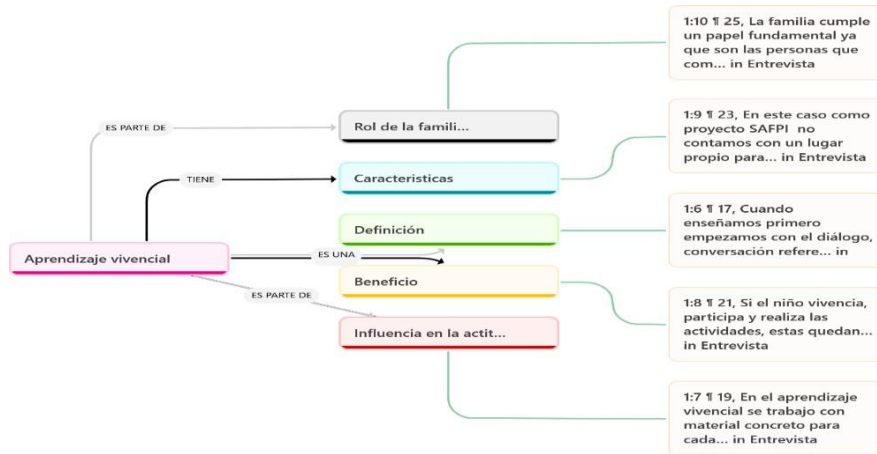
Subcategoría: Desafíos

¿Qué desafíos ha encontrado al implementar la metodología juego-trabajo en su aula?

Por su experiencia la docente acoto que en este momento uno de los factores sería el clima ya que los niños debido al cambio del clima se empiezan a enfermar, razón por la que no están muy activos en las clases o en su defecto empiezan a faltar a clases.

Además, menciono que los desafíos que más enfrenta un docente es la falta de formación especializada sobre planificar y evaluar actividades bajo esta metodología

Figura 14 Red semántica, categoría aprendizaje vivencial



Nota: Extraído de Atlas. ti 25

Segunda categoría: Aprendizaje vivencial

El aprendizaje vivencial es un enfoque educativo que se basa en la idea de que las personas aprendan mejor haciendo, es decir a través de la experiencia directas, significativas y reflexivas. También es esencial en la vida de cada persona, sobre todo en los niños ya que dentro del aula al recibir la información ellos participan de manera activa y no pasiva, en este trabajo investigativo se observó a los niños de 4 y 5 años del “Servicio de atención familiar para la primera infancia”. La categoría se la dividió en cinco subcategorías las cuales son:

Subcategoría: Concepto

Basada en su experiencia ¿Cómo definiría el aprendizaje vivencial?

La docente expuso que es un enfoque educativo donde el conocimiento se construye a través de la experiencia directa , la acción y reflexión y dando sus vivencia y experiencias acerca del aprendizaje vivencial enfatizo que cuando enseñamos primero empezamos con el diálogo, conversación referente al tema que vamos a dar, con este dialogo, ejemplos y expresiones que vamos a que el niño imagine en ese momento lo que le queremos transmitir y enseñar, a través de la vivencia el niño aprende más, por ejemplo, cuando damos la clase del cuidado del cuerpo podemos preguntarle ¿Qué hizo

antes de venir? en donde el niño va a responder que fue al baño, se cepillo, desayuno, se cambió de ropa, etc. En esta parte podemos considerar los juegos de roles, las dramatizaciones, para que el niño recuerde lo que ya realizó, si hablamos de un tema como el cuidado de las plantas ya no solo se realizan actividades dentro del aula sino directamente a lo exterior para que el niño vivencie y aprenda de manera significativa.

Subcategoría: Influencia

¿Cómo el aprendizaje vivencial influye en la actitud positiva en los niños de 4 a 5 años hacia el proceso educativo?

En el aprendizaje vivencial tiene un objetivo profundo en la actitud positiva de los niños de 4 a 5 años hacia el proceso educativo ya que transforma el aula en un espacio de descubrimiento además se trabaja con material concreto para cada actividad diseñada y preparada, no solo con una hoja o un dibujo generando interés en el niño.

Subcategoría: Beneficios

¿Por qué el aprendizaje vivencial es considerado un mecanismo fundamental para consolidar la comprensión de conceptos claves para un aprendizaje más profundo?

La docente determinó que el aprendizaje vivencial es considerado un mecanismo fundamental para consolidar la comprensión de conceptos claves en el integrar la teoría con la práctica permitiendo que los niños construyan significados a partir de sus experiencias reales y vivenciales, es decir si el niño vivencia, participa y realiza las actividades, estas quedan grabadas en él y no solo en el momento, sino que de por vida, este aprendizaje le va a servir durante toda su vida, por ejemplo, el lavado de dientes.

Subcategoría: Características

¿Cuáles son las características esenciales de los entornos de aprendizaje vivencial?

En este caso como proyecto SAFPI no contamos con un lugar propio para las actividades, pero tratamos de tener un entorno adecuado para los niños, con materiales, objetos y juguetes. Además, cuando se menciona el entorno podemos nombrar a la familia ya que se necesita la ayuda de ellos para que refuercen las actividades en casa, que el entorno familiar sea un ambiente de ayuda ante la formación de los niños.

Menciono que los entornos de aprendizaje vivencial se diseñan para que los estudiantes aprendan mediante sus experiencias promoviendo un aprendizaje activo, significativo y emocionalmente conectado siendo protagonistas involucrándose en las actividades y tengan esa potestad de accionar, tomar decisiones y resuelvan problemas desde la primera infancia.

Subcategoría: Rol de la familia

¿Qué papel juegan las familias en el apoyo y continuidad del aprendizaje vivencial en casa?

La familia cumple un papel fundamental en el apoyo y la continuidad del aprendizaje vivencial en casa ya que son el primer entorno educativo del niño y el puente entre la escuela y la vida además son esenciales ya que son las personas que comparten más tiempo con el niño, con respecto a la comunidad en este caso de manera personal el proyecto SAFPI atendemos a los niños del sector a través de un acercamiento a la comunidad, informando así la situación y así sean ayuda para los niños.

La triangulación de datos entre la observación, la entrevista y el marco teórico permite validar que el aprendizaje vivencial se potencia cuando el niño es protagonista de su proceso educativo. La docente adapta los espacios y materiales, a pesar de las limitaciones físicas del entorno, lo que evidencia la importancia de la aplicación de la metodología juego trabajo en el aprendizaje vivencial.

Desde una perspectiva pedagógica, estos hallazgos implican que se debe incluir el diseño de ambientes flexibles y el uso de estrategias lúdicas que respondan a los intereses y ritmos de aprendizaje de los niños. La metodología juego trabajo y el

enfoque vivencial representan una transformación profunda en la enseñanza y aprendizaje en la primera infancia colocando a los niños en el centro del proceso educativo reconociendo que el aprendizaje se da mediante la experimentación y disfrute trabajando autónomamente, creativamente y colaborativa para el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

APORTES DEL INVESTIGADOR (CASUÍSTICA)

De acuerdo con la información recopilada a través del proceso metodológico que incluyó tanto la observación directa como una entrevista semiestructurada llevada a cabo en el Servicio de Atención Familiar para la Primera Infancia (SAFPI), el cual se encuentra situado en la provincia de Santa Elena, específicamente en el cantón de La Libertad, se realizó un estudio que involucró a una población seleccionada de niños en el rango etario de 4 a 5 años. Esta muestra estuvo compuesta por un total de 10 participantes, distribuidos en 9 estudiantes y 1 docente del mencionado establecimiento educativo. Los resultados obtenidos en este contexto reflejan de manera clara y contundente el propósito principal de la investigación, que se centraba en determinar cómo la metodología conocida como juego-trabajo puede desarrollar el aprendizaje vivencial en niños que se encuentran en esta crucial etapa de su desarrollo. Es importante destacar que, a lo largo de las actividades propuestas e implementadas en el marco de esta metodología, los niños dedicaron la mayor parte de su tiempo a compartir materiales y recursos disponibles, lo cual no solo fomentó un entorno de aprendizaje experiencial, sino que también facilitó el desarrollo de habilidades sociales esenciales para su crecimiento integral. La maestra, consciente de las diversas necesidades y ritmos de aprendizaje presentes en el aula, adaptó continuamente las actividades para involucrar a cada niño de manera efectiva en diferentes dinámicas que lograron despertar y mantener su interés. En este sentido, los indicadores observados durante este proceso revelaron un notable compromiso por parte de los niños al aplicar el enfoque de juego-trabajo, aunque también se identificaron algunas limitaciones en cuanto a su capacidad de interacción social. Estas limitaciones pusieron de manifiesto la necesidad

de fortalecer las estrategias pedagógicas que promueven el desarrollo del aprendizaje experiencial, garantizando así un avance significativo en su formación y un enriquecimiento de sus habilidades sociales en el ámbito educativo. Por lo tanto, las evidencias recolectadas sugieren que, si bien la metodología de juego-trabajo es altamente eficaz para el aprendizaje vivencial, se deben considerar enfoques complementarios que ayuden a superar las dificultades observadas en la interacción social de algunos niños, asegurando así que todos los participantes puedan beneficiarse plenamente de esta valiosa experiencia educativa.

REFLEXIONES FINALES

La Metodología Juego Trabajo en el Aprendizaje Vivencial en Niños de la inicial 2, es considerada una innovación al aprendizaje significativo desde las vivencias del niño, este trabajo tuvo como propósito el determinar como la metodología juego trabajo desarrolla el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años de edad, ya que el aprendizaje vivencial es fundamental en la educación infantil.

Con respecto a los referentes teóricos de trabajos anteriores a este tema de sondeo, que respaldan esta investigación indican que el juego es una representación mundial ya que hoy en día todos realizan esta actividad, el educador puede realizar una serie de acciones implementando actividades de juego provocando que los niños aprendan y se diviertan al mismo tiempo para así de esta forma poder convertir lo tradicional por algo novedoso, de igual manera, las teorías que sostienen este tema investigativo se centran en la teoría del rincón de aprendizaje de María Montessori, donde indica que un buen ambiente donde se implemente el enfoque de participación y experimentación que provoquen al aprendizaje autónomo y la curiosidad del niño en base a la experiencia junto con la construcción de su desarrollo corporal, cognitivo y social. por parte de la teoría del juego de Friedrich Froebel propone en el nivel preescolar al juego como núcleo de la enseñanza y una herramienta pedagógica por excelencia que permite al niño relacionar el mundo interior con el mundo exterior.

En cuanto La Metodología Juego Trabajo en el Aprendizaje Vivencial en el ámbito educativo se enfrenta a diversos desafíos que requieren la implementación de

metodologías innovadoras y efectivas. En este contexto, la metodología conocida como "Juego Trabajo" se presenta como una estrategia valiosa para facilitar el aprendizaje vivencial. Este enfoque integra el juego en el proceso educativo, promoviendo un ambiente donde los estudiantes pueden aprender de manera activa y significativa. De igual manera, los beneficios que la metodología del juego trabajo trae en los niños, es que logren construir su aprendizaje en conjunto con el movimiento de su cuerpo, del hacer, socializando con los demás y dejando a flote su creatividad e inteligencia. Podemos decir que, al aplicar esta metodología en el aula los docentes lograran un desarrollo integral en los estudiantes, claro está que se deben planificar estas actividades y no realizar algo improvisado en los niños ya que si se realiza de esta manera no se lograra el objetivo deseado si se realizan las actividades de forma organizadas el interés y motivación en el niño.

El estudio adoptó un enfoque cualitativo, fundamentándose en el paradigma interpretativo con una perspectiva fenomenológica, empleando técnicas como la observación y la entrevista semiestructurada. La investigación se llevó a cabo en el Servicio de Atención Familiar para la Primera Infancia (SAFPI), situado en la provincia de Santa Elena, en el cantón La Libertad. La población objeto de estudio estuvo conformada por niños de 4 a 5 años, seleccionando una muestra de 10 participantes compuesta por 9 estudiantes y 1 docente del SAFPI. Los datos recolectados fueron analizados con el apoyo del software ATLAS.TI, lo que permitió llegar a la conclusión de que la metodología de juego-trabajo se presenta como una alternativa transformadora para promover el aprendizaje experiencial en niños de esta franja etaria. La participación activa de los niños facilita un aprendizaje significativo, ya que estimula su curiosidad y motivación, al mismo tiempo que desarrolla habilidades sociales y emocionales, lo que contribuye a mejorar tanto la comprensión como la retención de conceptos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFIAS

- Abril, V. H. (2008). *Técnicas e instrumentos de la investigación*. 1–19.
https://www.academia.edu/9470641/Tecnicas_e_Instrumentos_de_la_Investigacion
- Alvear, L., Salazar, P., Román, Z., & Altamirano, M. (2023). *El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial*.
[https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V2\(4\)304-321](https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V2(4)304-321)
- Barros Vanegas, M. R. (2022). *Método Montessori en la educación inicial*. 7–41.
<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12390/1/17917.pdf>
- Bransford, J., Brown, A., & Cocking, R. (2000). *Cómo aprende la gente Cerebro, mente, experiencia y escuela*. <https://doi.org/10.17226/9853>
- Briggs, M., & Hansen, A. (2012). *Aprendizaje basado en el juego en la escuela primaria*. https://www.researchgate.net/publication/292652175_Play-based_learning_in_the_primary_school
- Britton, L. (2017). Jugar y aprender con el método Montessori. *PAIDÓS Educación*, 34.
https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuaris/libros_contenido/arxius/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf
- Brooker, L., & Woodhead, M. (2013). El derecho al juego. In *La primera infancia en perspectiva* (Vol. 9, Issue 9). www.bernardvanleer.org
- Cabrera, F. (2005). Categorización y triangulación como proceso de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Theoria*, 14(1), 61–71.
<https://www.redalyc.org/pdf/299/29900107.pdf>
- Colina, A. (2019). *Naturaleza ontológica de la investigación socioeducativa 2019*.
<https://www.studocu.com/pe/document/universidad-tecnologica-del-peru/investigacion-academica/colina-naturaleza-ontologica-de-la-investigacion-socioeducativa-2019/61657880>

- Cuenca, A., & Jumbo, M. (2009). *El método juego- trabajo y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación básica de los centros educativos “José Miguel García Moreno y “Zoila Alvarado De Jaramillo” de la ciudad de Loja. Periodo 2008-2009.*
<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/3425>
- Cusco, B., & Urgilés, C. (2021). Aplicación de la metodología juego trabajo en la virtualidad en el centro de educación inicial Antonio Borrero Vega Cuenca Ecuador. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
<https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b517746f-e44f-4999-aec3-4b0c54757450/content>
- Elías, M. (2024). *La sobreprotección parental. Impacto en el desarrollo y la salud mental de los niños / Escola Salut SJD.*
<https://escolasalut.sjdhospitalbarcelona.org/es/consejos-salud/salud-mental/consecuencias-sobreproteger-hijos>
- Fernandes, T. (2022). *Por qué es importante la atención y educación de la primera infancia / UNESCO.* <https://www.unesco.org/es/articles/por-que-es-importante-la-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia>
- Fernández, T. (2024). *El aprendizaje experiencial de Kolb para los eventos formativos.*
<https://www.eventoplus.com/articulos/que-nos-ensena-el-modelo-de-aprendizaje-experiencial-en-nuestros-eventos-formativos/>
- Fidalgo, A. (2016). *¿Qué es el aprendizaje vivencial? – Investigación e Innovación Educativa.* <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2016/05/10/que-es-el-aprendizaje-vivencial/>
- Flores, C. (2016). Los rincones de juego-trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo del buen vivir en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa "María Angélica Idrobo" ene el año lectivo 2015-2016. *Universidad Central Del Ecuador Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de La Educación Programa de Educación a Distancia, Figura 1, 2–3.*

<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/06c607c5-ef75-41f6-afb1-be264fbfd38b>

Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201–229.
<https://doi.org/10.20511/PYR2019.V7N1.267>

González, J., Vele, D., Tapia, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional, ISSN-e 2550-682X, Vol. 7, N°. 2, 2022*, 7(2), 81.
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3682>

Gudiño, C. (2016). Elaboración Y Aplicación De Una Guía Didáctica Con Actividades Ludicas “Peques Jugando” Para Desarrollar La Expresión Corporal En Niños De 4 a 5 Años De Edad, En La “Unidad Educativa Riobamba”, Cantón Riobamba, Provincia De Chimborazo, Periodo 2014-2015. *Ejercicios de Core En La Incontinencia Urinaria Del Adulto Mayor*, 57.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1874/1/UNACH-IPG-CEP-2016-0004.pdf>

Huerta, L. (2024). *Consecuencias de la falta de juego en la niñez - UNAM Global*.
https://unamglobal.unam.mx/global_revista/consecuencias-de-la-falta-de-juego-en-la-ninez/

Jaramillo, L. (2003). ¿Qué es Epistemología? *Cinta de Moebio*, 18.
<https://www.moebio.uchile.cl/18/jaramillo.html>

Louis, S., & Powell, S. (2020). *Sobre Friedrich Froebel, el inventor del jardín de infancia*. Fundación Froebel. <https://www.froebel.org.uk/about-us/the-power-of-play/about-friedrich-froebel>

Ministerio de Educación. (2014a). Currículo educación inicial 2014. *Ministerio de Educación*, 5–70. <http://8.242.217.84:8080/jspui/handle/123456789/33456>

Ministerio de Educación. (2014b). Módulo de juego trabajo: Para el nivel de educación

inicial y subnivel de preparatoria. *Ministerio de Educación*, 1–30.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>

Ministerio de Educación. (2015). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Guia-Metodologica-para-la-Implementacion-del-Curriculo.pdf>

Miranda, S., & Ortiz, J. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 11(21). <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>

Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, ISSN-e 2174-0410, Vol. 7, N°. 1, 2017, Págs. 75-92, 7(1), 75–92.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065&info=resumen&idioma=SPA>

Muelas, B., & Capdevila, N. (2024). *¿Qué es el aprendizaje vivencial? ¿Cómo beneficia a los niños? - Ser Padres*. <https://www.serpadres.es/educacion/48553.html>

Palacios, C. (2020). *Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial 2 (de 4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del período lectivo 2019-2020*. 80. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/UPS-CT008682.pdf>

Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Maestría En Innovación En Educación*, 35–36. <https://bit.ly/3ICJ92e>

Peláez, A., Rodríguez, J., Ramírez, S., Pérez, L., Vázquez, A., & González, L. (2021). La entrevista. *Florencio Conde*, 177–179.

<https://doi.org/10.31819/9783964569349-025>

- Pérez, D., & Castro, J. (2023). Metodología juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar en el distrito de Penonomé. *Revista Científica Guacamaya*, 8(1), 97–110.
<https://doi.org/10.48204/J.GUACAMAYA.V8N1.A4321>
- Pillajo, E., Villarroel, P., Quezada, E., Guijarro, J., Rumiñahui, G., & -Ecuador, S. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos ESPE*, 6(3), 69–78.
<https://doi.org/10.24133/VINCULOSESPE.V6I3.1811>
- Ramos, M. (2016). *Aprendizaje vivencial – Revista Educarnos*.
<https://revistaeducarnos.com/aprendizaje-vivencial/>
- Rodríguez, J., Gil, E., García, E., & Aljibe, G. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*.
https://cesaraguilar.weebly.com/uploads/2/7/7/5/2775690/rodriguez_gil_01.pdf
- Ruiz, E., Ruiz, M., Nieto, G., & Román, C. (2022). Experiencia De Aprendizaje Significativo En La Educación Superior: Implementación Del Laboratorio Montessori Significant Learning Experience in Higher Education: Implementation of the Montessori Laboratory. *Revista Científica ISSN*, 2, 2745–2891.
[file:///C:/Users/INTEL I3/Downloads/Dialnet-ExperienciaDeAprendizajeSignificativoEnLaEducacion-8772406 \(1\).pdf](file:///C:/Users/INTEL I3/Downloads/Dialnet-ExperienciaDeAprendizajeSignificativoEnLaEducacion-8772406 (1).pdf)
- Sanchez, A. (2023). *Aprendizaje Vivencial: Mejora el Desarrollo y Rendimiento Escolar*. <https://www.escuelaenlanube.com/aprendizaje-vivencial/>
- Soetard, M. (2013). *Vista de Friedrich Fröbel*.
<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1002/849>
- Tamayo, A., Alberto, J., Giraldo, T., & Soto, R. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105–128.

<https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/4016>

Tamayo, J. (2025). *Los rezagos de la educación tradicional en los momentos actuales en el Ecuador: Una educación carcelaria dentro de las instituciones educativas.*

<https://doi.org/https://orcid.org/0009-0006-9914-4996>

Taylor, S., & Bogdan, R. (1994). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. la búsqueda de significados* (p. 31).

<https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf>

UNESCO. (1996). *La Educación encierra un tesoro, informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (compendio) - UNESCO Biblioteca Digital.*

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_spa

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *The LEGO Foundation*, 2(1), 84.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Varguillas, C. (2006). El Uso de Atlas.ti y el Análisis de Contenido. *Laurus*, 12, 73–87.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76109905>

Vega, A., Cáceres, J., Cobos, E., Lema, R., & Vásquez, G. (2024). *Juego trabajo un proceso metodológico efectivo en el desarrollo sensorial de los niños de Educación Inicial.* 1706–1718. file:///C:/Users/INTEL I3/Downloads/Dialnet-

JuegoTrabajoUnProcesoMetodologicoEfectivoEnElDesar-9929458 (1).pdf

Ventura León, J. L. (2016). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Nursing*

Research, 39(5), 309. <https://doi.org/10.1097/00006199-199009000-00016>

ANEXOS

Anexo A. Cronograma de Actividades

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
Periodo Académico 2025-1**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

ACTIVIDADES		MARZO 2025				ABRIL 2025				MAYO 2025				JUNIO 2025				JULIO 2025		AGOSTO 2025	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2
1.	1. Convocatoria de presentación de diseño proyectos la comisión de titulación	X																			
2.	2. Aprobación del tema y del tutor por parte del Consejo de Facultad.			X																	
3.	3. Envío de oficio con resolución de Consejo de Facultad a tutor y tutorando			X																	
4.	4. Recepción de aceptación del docente tutor				X	X	X														
5.	5. Elaboración del capítulo I: EL PROBLEMA				X	X	X	X	X												
6.	6. Elaboración del capítulo II: MARCO TEÓRICO							X	X	X	X										
7.	7. Elaboración del capítulo III: MARCO METODOLÓGICO									X	X	X	X	X							
8.	8. Elaboración del Capítulo IV: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS											X	X	X							
9.	9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES											X	X	X							
10.	10. Convocatoria de entrega del trabajo de integración curricular												X	X							
11.	11. Designación docentes especialistas					X	X						X	X							
12.	12. Revisión del Proyecto de investigación.												X	X	X	X					
13.	13. Recepción de los trabajos de titulación con las correcciones														X	X	X				
14.	14. Sustentación del Proyecto de Investigación																	X			
15.	15. Ceremonia de incorporación																				X

MSc. Ana María Uribe Veintimilla
DIRECTORA DE CARRERA

Lic. María Isabel Córdova Luna, MSc.
DOCENTE TUTORA

**Anexo B. Ficha de registro para la validación de instrumentos
HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS**

Estudiante: Ginger Eliana Baque Clemente

DATOS DEL EXPERTO

Nombre y Apellidos	Ruth Esther Peñafiel Villarreal
Formación profesional	Máster en Ciencias de la Educación
Institución de adscripción	Universidad Estatal Península de Santa Elena
Cargo	Docente
Teléfono celular	0985713137
Dirección de correo	rpenafielv@upse.edu.ec

DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

Nombre y Apellidos	Ginger Eliana Baque Clemente
Formación en curso	Tercer Nivel
Título a obtener	Licenciatura en Ciencias de Educación Inicial

DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

Tema de investigación	La metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años.
Categoría	Metodología juego-trabajo.
Instrumento de recogida de información.	Aprendizaje vivencial.
	Ficha de observación

Ficha de observación

Objetivo: Registrar de manera ordenada y detallada los comportamientos, actitudes, interacciones y respuestas de los niños durante actividades realizadas en la metodología juego-trabajo y el aprendizaje vivencial.

Ficha de observación

Observador: Ginger Eliana Baque Clemente

Observado: Niños de 4 a 5 años

Fecha: 2 de junio del 2025

Curso: Inicial 2


Indicador	Siempre	Casi siempre	Nunca
Categoría: Metodología juego-trabajo			
La docente aplica la metodología juego-trabajo como practica educativa para el desarrollo del aprendizaje vivencial en el aula.	X		
Durante la participación en la metodología juego-trabajo los niños interactúan entre sí de manera respetuosa.		X	
A través de las actividades propuestas los niños comparten materiales y recursos con otros.		X	
Se visualiza la aplicación de diferentes tipos de rincones para el aprendizaje vivencial en los niños.		X	

La docente adapta las actividades para atender la diversidad y ritmos de aprendizaje de los niños.	X
Categoría: Aprendizaje vivencial	
Los niños desarrollan el aprendizaje vivencial durante las actividades propuestas por la docente de aula con relación a la metodología juego-trabajo.	X
Durante las diferentes actividades grupales realizadas en los rincones se evidencia la cooperación y trabajo en equipo.	X
Participa activamente en las actividades proponiendo sus ideas para la resolución de un problema.	X
Se realizan diferentes actividades que generan interés en el niño.	X
Se observa que los niños reflexionan sobre sus experiencias durante y después de las actividades vivenciales.	X

INSTRUMENTO DE FICHA DE OBSERVACIÓN

CRITERIOS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
N°	ACTIVIDAD	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	La docente aplica la metodología juego-trabajo como practica educativa para el desarrollo del aprendizaje vivencial en el aula.			X			X			X	
2	Durante la participación en la metodología juego-trabajo los niños interactúan entre sí de manera respetuosa.			X			X			X	
3	A través de las actividades propuestas los niños comparten materiales y recursos con otros.			X			X			X	
4	Se visualiza la aplicación de diferentes tipos de rincones para el aprendizaje vivencial en los niños.			X			X			X	
5	La docente adapta las actividades para atender la diversidad y ritmos de aprendizaje de los niños.			X			X			X	
6	Los niños desarrollan el aprendizaje vivencial durante las actividades propuestas por la docente de aula con relación a la metodología juego-trabajo.			X			X			X	

7	Durante las diferentes actividades grupales realizadas en los rincones se evidencia la cooperación y trabajo en equipo.			X			X			X	
8	Participa activamente en las actividades proponiendo sus ideas para la resolución de un problema.			X			X			X	
9	Se realizan diferentes actividades que generan interés en el niño.			X			X			X	
10	Se observa que los niños reflexionan sobre sus experiencias durante y después de las actividades vivenciales.			X			X			X	

Total:		Firma
Evaluado por: Msc. Ruth Esther Peñafiel Villarreal		 <p> <small>Escanea este código QR y</small> RUTH ESTHER PENAFIEL VILLARREAL <small>Validar este código QR con el</small> </p>

Entrevista

Objetivo: Obtener información relevante acerca de la metodología juego-trabajo en el aprendizaje vivencial desde la perspectiva y experiencia de la docente de educación inicial por medio de un diálogo semi estructurado.

Categoría: Metodología juego-trabajo

- 1.- Según su criterio ¿Cómo definiría a la metodología juego-trabajo?
- 2.- ¿De qué manera la implementación de la metodología juego-trabajo contribuye al desarrollo integral en los niños de educación inicial?
- 3.- ¿Cómo puede la metodología juego-trabajo contribuir a la transformación de la escuela tradicional hacia una educación más activa, participativa y centrada en el niño?
- 4.- ¿Qué criterios deben considerarse para diseñar ambientes de aprendizaje que favorezcan la integración de distintos tipos de juego-trabajo?
- 5.- ¿Qué desafíos ha encontrado al implementar la metodología juego-trabajo en su aula?

Categoría: Aprendizaje vivencial

- 1.- Basada en su experiencia ¿Cómo definiría el aprendizaje vivencial?
- 2.- ¿Cómo el aprendizaje vivencial influye en la actitud positiva en los niños de 4 a 5 años hacia el proceso educativo?
- 3.- ¿Por qué el aprendizaje vivencial es considerado un mecanismo fundamental para consolidar la comprensión de conceptos claves para un aprendizaje más profundo?
- 4.- ¿Cuáles son las características esenciales de los entornos de aprendizaje vivencial?
- 5.- ¿Qué papel juegan las familias en el apoyo y continuidad del aprendizaje vivencial en casa

INSTRUMENTO DE ENTREVISTA A DOCENTE											
CRITERIOS		Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
N°	PREGUNTAS	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Según su criterio ¿Cómo definiría a la metodología juego-trabajo?			X			X			X	
2	¿De qué manera la implementación de la metodología juego-trabajo contribuye al desarrollo integral en los niños de educación inicial?			X			X			X	
3	¿Cómo puede la metodología juego-trabajo contribuir a la transformación de la escuela tradicional hacia una educación más activa, participativa y centrada en el niño?			X			X			X	
4	¿Qué criterios deben considerarse para diseñar ambientes de aprendizaje que favorezcan la integración de distintos tipos de juego-trabajo?			X			X			X	

5	¿Qué desafíos ha encontrado al implementar la metodología juego-trabajo en su aula?			X			X			X	
6	Basada en su experiencia ¿Cómo definiría el aprendizaje vivencial?			X			X			X	
7	¿Cómo el aprendizaje vivencial influye en la actitud positiva en los niños de 4 a 5 años hacia el proceso educativo?			X			X			X	
8	¿Por qué el aprendizaje vivencial es considerado un mecanismo fundamental para consolidar la comprensión de conceptos claves para un aprendizaje más profundo?			X			X			X	
9	¿Cuáles son las características esenciales de los entornos de aprendizaje vivencial?			X			X			X	
10	¿Qué papel juegan las familias en el apoyo y continuidad del aprendizaje vivencial en casa?			X			X			X	
Total:											Firma
Evaluado por: Msc. Ruth Esther Peñafiel Villarreal											



Anexo C. Evidencias fotográficas

Tutoría con la docente tutora



Tutoría con la docente tutora



Anexo D. Aplicación de los instrumentos


Aplicación de la entrevista a la docente de inicial 2



Aplicación de la ficha de observación



Anexo E. Solicitud de autorización para la aplicación de los instrumentos

**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

OFICIO No. CEI-2025-247- AUV
La Libertad, 30 de mayo del 2025

Licenciada
Mariana De Jesús Hermenegildo Cristóbal, MSc.
Coordinadora
Servicio de Atención Familiar para la Primera Infancia - SAFPI.
En su despacho. –

Reciba un cordial saludo, augurando éxitos en su gestión administrativa.

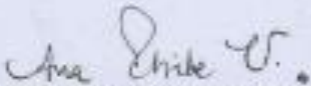
Me dirijo a usted en nombre de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, con el fin de solicitar su autorización para la aplicación de los instrumentos de recolección de información (entrevista y ficha de observación) correspondiente al trabajo de titulación de la estudiante Baque Clemente Ginger Eliana.


Dichos instrumentos estarán dirigidos al docente y estudiantes del subnivel 2, en el marco del proyecto titulado: "La metodología juego trabajo en el aprendizaje vivencial en niños de 4 a 5 años".

El valioso aporte del área que usted dirige constituirá un pilar fundamental en la formación académica y profesional de nuestras futuras Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial.

Agradeciendo de antemano su colaboración y en la confianza de una respuesta favorable, me despido con la más alta consideración y estima.

Atentamente,


Ed. Párv. Ana María Uribe Veintimilla, MSc.
DIRECTORA DE CARRERA



Lcda. Mariana Hermenegildo C.
DOCENTE
C.I. 0915707434

UPSE ¡crece con los tiempos!
f i t o www.upse.edu.ec

Campus matriz, La Libertad - Santa Elena - ECUADOR
Código Postal: 240204 - Teléfono: (04) 781 - 732

Anexo F. Certificado compilatio



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
PERÍODO ACADÉMICO 2025 – 1

La Libertad, 30 de junio del 2025

CERTIFICADO

Resultados Herramienta Compilatio

En Calidad de tutor del informe de investigación denominado **“LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN EL APRENDIZAJE VIVENCIAL”**. Elaborado por las estudiantes BAQUE CLEMENTE GINGER ELINA de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. Me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio COMPILATIO, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente informe de investigación ejecutado, se encuentra con 5% de valoración permitida, por consiguiente, se procede a emitir el siguiente informe.

Informe de análisis
ingresar

La metodología juego trabajo en el aprendizaje vivencial (1)

5%
Textos respaldados

- Identificados
- Categorías
- Resumen
- Informes por respuestas
- Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: La metodología juego trabajo en el aprendizaje vivencial (1).docx
ID del documento: 9630d080a2376a0000119a77654481041c
Tamaño del documento original: 347,31 KB

Depositor: MARIA ISABEL CORDOVA LUNA
Fecha de depósito: 1/7/2025
Tipo de carga: interfaz
Fecha de fin de análisis: 1/7/2025

Número de palabras: 12.807
Número de caracteres: 23.521

Atentamente,

Leda, María Isabel Córdova Luna, MSc
Docente