



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

**TÍTULO:  
METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO  
EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA  
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
INICIAL**

**AUTORAS:**

LAINEZ BORBOR RUTH PIERINA

RODRIGUEZ MIRABA JENNIFFER LISSETTE

**TUTORA:**

Mg. ANA TOMALÁ ANDRADE PhD.

**LA LIBERTAD, 2024**

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

**TÍTULO:  
METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO  
EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA  
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
INICIAL**

**AUTORAS:  
LAINEZ BORBOR RUTH PIERINA  
RODRIGUEZ MIRABA JENNIFFER LISSETTE**

**TUTORA:  
Mg. ANA TOMALÁ ANDRADE PhD.**

**UPSE**  
**LA LIBERTAD, 2024**

## **DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR**

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, **“METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”**, elaborado por la Srta. **LAINÉZ BORBOR RUTH PIERINA Y RODRIGUEZ MIRABA JENNIFFER LISSETTE**, estudiantes 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 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**



Mg. ANA TOMALÁ ANDRADE PhD.

**DOCENTE TUTOR**

**C.I. 0915815344**

## DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **LAINÉZ BORBOR RUTH PIERINA Y RODRIGUEZ MIRABA JENNIFFER LISSETTE**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

**Atentamente**



---

Joselin Maritza Vera García, MSc

**DOCENTE ESPECIALISTA**

**C.I. 0928194166**

**TRIBUNAL DE GRADO**



---

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



---

Joselin Maritza Vera García, MSc  
**DOCENTE ESPECIALISTA**



---

Mg. Ana Tomalá Andrade, PhD  
**DOCENTE TUTORA**



---

Lic. Edwar Salazar Arango, Msc  
**DOCENTE GUIA UIC**

## DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO 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. Ruth Pierina Lainez Borbor

C.I: 2450397746



---

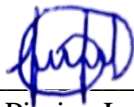
Srta. Jennifer Lissette Rodriguez Miraba

C.I: 0927964791

## DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

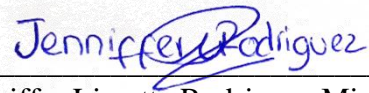
Quienes suscriben, **LAINZ BORBOR RUTH PIERINA** con C.I. 2450397746 y **RODRIGUEZ MIRABA JENNIFFER LISSETTE** C.I. 0927964791 estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, declaramos que el Trabajo de Titulación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: **“METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”** corresponde y es de exclusiva responsabilidad de las autoras y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



---

Ruth Pierina Lainez Borbor  
C.I. 2450397746



---

Jennifer Lissette Rodriguez Miraba  
C.I. 0927964791

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a Dios por ser mi guía. darme fortaleza y sobre todo la sabiduría a lo largo de este proceso educativo, doy gracias a mi familia, mi mamá Verónica Borbor por tener la valentía y apoyarme siempre en mis estudios, a mis abuelitos y mis hermanas que han sido mi pilar fundamental, por estar pendientes de mi porque sin ellos no habría alcanzado esta meta. De igual manera agradeciendo a la autoridad universitaria y docentes por brindar sus conocimientos y darnos la confianza de poder salir adelante con este logro. De manera especial también agradezco a mi tutora MSc. Ana Tomalá por su dedicación, tiempo y paciencia para terminar el trabajo investigativo. De igual modo a mi amiga y a la vez compañera de tesis Jenniffer Rodriguez porque a pesar de pasar momentos difíciles siempre luchamos a lo largo de este proceso, dedicándole tiempo y esfuerzo a nuestro proyecto investigativo para culminarlo de la mejor manera.

**Ruth Pierina Lainez Borbor**

Quiero agradecer a Dios, quien ha sido mi guía en este largo camino dándome fortaleza, salud y sabiduría para seguir adelante. Agradezco a mis padres Gustavo Rodriguez y Miriam Mirabá, quienes son mi pilar fundamental, mi mayor motivación a seguir y no rendirme, quienes nunca me dejaron sola en este largo camino académico, también a toda mi familia que estuvieron conmigo en todo momento y su apoyo incondicional. También a mi Tutora quien nos guio en todo el proceso, y quien nos tuvo paciencia para lograr terminar este trabajo de la mejor manera para así tener muchos más conocimientos y ponerlos en práctica, así mismo a mi amiga Ruth Lainez, quien fue mi compañera con quien dedicamos mucho esfuerzo día y noche para culminar este trabajo de la mejor manera.

**Jenniffer Lissette Rodriguez Miraba**



## **DEDICATORIA**

Este trabajo se lo dedico principalmente a Dios por ser mi guía en todo tiempo, con mucho amor a mi madre, abuelitos, hermanas y demás personas que siempre estuvieron prestas ayudarme y a motivarme a ser mejor cada día. Si bien es cierto el proceso no ha sido fácil pero tampoco imposible con la ayuda de Dios todo siempre es posible, todo el sacrificio, dedicación, cansancio, malas noches, tienen siempre su recompensa, gracias a Dios por sus bendiciones hacia nuestras vidas y su sabiduría en este largo proceso. A mi madre por siempre brindarme su apoyo y ayuda económica en todo tiempo necesitado, a mi hermana Genesis por ser un ejemplo a seguir y no rendirme para lograr ese título universitario, gracias por su apoyo incondicional. El presente trabajo va dedicado para ustedes que son muy especiales ¡Gracias por ser mi familia, mi luz, mi alegría, mi fortaleza y mi más preciado tesoro!

**Ruth Pierina Lainez Borbor**

Dedico este trabajo a Dios y a mi abuelita que ya no está conmigo, pero fue quien me guio, me apoyo en este largo proceso y quien me animaba cada día a no rendirme, a seguir adelante, darme su amor incondicional y consejos en cada momento para no rendirme y llegar hasta el final, y sé que desde el cielo está contenta por todo lo que lo que logrado y es gracias a ella. Así mismo a mis padres quienes me ayudaron desde el primer día que ingrese a estudiar a todos mis hermanos que me apoyaron incondicionalmente en este largo proceso de estudio para llegar ser una profesional y que se sientan orgullosos de todo lo que he logrado.

**Jenniffer Lissette Rodriguez Miraba**

## ÍNDICE GENERAL

|   |      |
|---|------|
| PORTADA .....   | i    |
| CARÁTULA .....  | ii   |
| DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR .....                             | iii  |
| DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA .....                          | iv   |
| TRIBUNAL DE GRADO .....   | v    |
| DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE .....                        | vi   |
| DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD .....                           | vii  |
| AGRADECIMIENTO .....  | viii |
| DEDICATORIA .....   | ix   |
| RESUMEN .....   | xiv  |
| 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 .....                              | 4    |
| Pregunta principal .....  | 4    |
| Preguntas secundarias .....                                     | 4    |
| Propósitos u Objetivos de la investigación .....                | 5    |
| Objetivo general .....  | 5    |
| Objetivos específicos .....                                     | 5    |
| Motivaciones del origen del estudio .....                       | 5    |
| CAPÍTULO II .....   | 7    |

|   |    |
|---|----|
| MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO .....                        | 7  |
| Estudios relacionados con la temática.....                                | 7  |
| A Nivel Internacional.....  | 7  |
| A Nivel Nacional .....  | 7  |
| A Nivel Local.....  | 8  |
| Referentes teóricos .....   | 9  |
| Teoría Metodología Juego Trabajo.....                                     | 10 |
| Metodología Juego Trabajo en la enseñanza de educación inicial .....      | 10 |
| Momentos del juego trabajo .....  | 12 |
| Rol del docente en la metodología juego trabajo.....                      | 13 |
| Beneficios de la Metodología Juego Trabajo .....                          | 13 |
| Importancia de la Metodología Juego Trabajo .....                         | 14 |
| Experiencias de aprendizaje.....  | 15 |
| Sugerencias de ambientes de aprendizajes para niños de 4 a 5 años. ....   | 16 |
| Organización de los espacios de la metodología juego trabajo. ....        | 17 |
| Teoría Aprendizaje Significativo.....                                     | 18 |
| Aprendizaje significativo.....  | 19 |
| Ventajas del Aprendizaje significativo .....                              | 19 |
| Características del aprendizaje significativo.....                        | 19 |
| Condiciones del aprendizaje significativo .....                           | 20 |
| Beneficios del aprendizaje significativo .....                            | 21 |
| ¿Cuáles son las metodologías activas del aprendizaje significativo? ..... | 21 |
| Aprendizaje significativo según Vygotsky .....                            | 22 |
| ¿Por qué introducir el aprendizaje significativo en el aula? .....        | 22 |
| CAPÍTULO III .....  | 23 |

|  |    |
|--|----|
| ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO .....                          | 23 |
| Conceptualización ontológica y epistemológica del método ..... | 23 |
| Población .....  | 24 |
| Muestra .....  | 24 |
| Naturaleza o paradigma de la investigación .....               | 24 |
| Método y sus fases.....  | 25 |
| Técnicas de recolección de información .....                   | 25 |
| Entrevista .....   | 25 |
| Focus Group.....   | 25 |
| Ficha de Observación.....                                      | 26 |
| Técnicas de interpretación de la formación.....                | 26 |
| Categorización y Triangulación .....                           | 26 |
| CAPÍTULO IV .....  | 32 |
| PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS .....                            | 32 |
| Reflexiones críticas .....                                     | 32 |
| Aportes del Investigador (Casuística) .....                    | 45 |
| Reflexiones Finales .....                                      | 46 |
| REFERENCIAS .....  | 47 |
| ANEXOS.....  | 51 |
| ANEXO A: CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES .....                       | 51 |
| ANEXO B: INSTRUMENTOS CON LA VALIDACIÓN .....                  | 52 |
| ANEXO C: RESULTADO COMPILATIO .....                            | 62 |
| ANEXO D: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS .....                         | 63 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1. Momentos de la metodología juego trabajo.....                  | 12 |
| Tabla 2. Tipos de rincones .....  | 16 |
| Tabla 3. Dimensiones de los ambientes de aprendizaje .....              | 17 |
| Tabla 4. Tipos y características del aprendizaje significativo.....     | 20 |
| Tabla 5. Condiciones del aprendizaje significativo .....                | 20 |
| Tabla 6: Fases de aplicación en el aprendizaje significativo .....      | 22 |
| Tabla 7: Población y muestra de estudio.....                            | 24 |
| Tabla 8: Construcción de categorías y subcategorías apriorísticas ..... | 29 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| Figura 1. Triangulación de datos.....   | 31 |
| Figura 2. Hallazgo red semántica, categoría 1: Metodología juego trabajo..... | 33 |
| Figura 3. Hallazgo red semántica, categoría 2: Aprendizaje Significativo..... | 35 |
| Figura 4. Red semántica ficha de observación.....                             | 38 |
| Figura 5. Nube de palabras del primer indicador.....                          | 39 |
| Figura 6. Nube de palabras del segundo indicador. ....                        | 39 |
| Figura 7. Nube de palabras del tercer indicador .....                         | 40 |
| Figura 8. Nube de palabras del cuarto indicador.....                          | 40 |
| Figura 9. Nube de palabras del quinto indicador. ....                         | 40 |
| Figura 10. Nube de palabras del sexto indicador. ....                         | 41 |
| Figura 11. Nube de palabras del séptimo indicador .....                       | 41 |
| Figura 12. Nube de palabras del octavo indicador.....                         | 42 |
| Figura 13. Nube de palabras del noveno indicador.....                         | 42 |
| Figura 14. Nube de palabras del décimo indicador.....                         | 43 |
| Figura 15. Nube de palabras del indicador once. ....                          | 43 |
| Figura 16. Nube de palabras del indicador doce.....                           | 44 |
| Figura 17. Nube de palabras del indicador trece.....                          | 44 |
| Figura 18. Nube de palabras del indicador catorce.....                        | 44 |

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación con el tema la metodología juego trabajo y el aprendizaje significativo, tiene como propósito determinar cómo la metodología juego trabajo aporta al aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años. Está fundamentado con un enfoque cualitativo y con el paradigma constructivista, a su vez con el alcance descriptivo. Las técnicas utilizadas fueron: la entrevista dirigida a la docente de educación inicial y la ficha de observación empleada a una muestra no probabilística de doce niños del Inicial 2 de la Unidad Educativa “Península de Santa Elena”. Para el análisis de los resultados se utilizó el Software Atlas. Ti 23, que permitió crear redes semánticas de los hallazgos de la entrevista y nubes de palabras para cada indicador de la ficha de observación. Para concluir a lo largo de esta investigación se pudo confirmar la importancia de emplear la metodología juego trabajo en educación inicial dado que, desempeña un papel fundamental para el desarrollo del aprendizaje basado en diferentes actividades a realizar con los niños, no sin antes mencionar la importancia de los espacios de los rincones y recursos para que puedan tener un aprendizaje significativo que sin duda alguna le servirán a lo largo de su vida.

**Palabras claves:** metodología juego trabajo, aprendizaje significativo, rincones de aprendizaje, educación inicial.

## INTRODUCCIÓN

En el área de educación inicial es fundamental desarrollar la metodología juego trabajo, dado que se conseguirá la participación activa en los niños, a su vez, tendrán un momento de recreación, por tanto, se obtendrá una mejor comunicación e interacción con sus demás compañeros y del entorno que los rodea, desarrollando así un aprendizaje significativo de una manera efectiva mediante el juego que les servirá a lo largo de la vida.

La finalidad de esta investigación es determinar cómo la metodología juego trabajo aporta al aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años. Es fundamental emplear la metodología juego trabajo en las aulas de clases, porque fomentará el desarrollo del aprendizaje significativo, cabe recalcar que en la etapa inicial ellos obtendrán toda la información necesaria y los aprendizajes brindados por parte de la docente, se formará a niños que puedan desenvolverse de manera independiente, ser creativos, seguros de sí mismo y tendrán más potencial en cuanto a su aprendizaje. El presente trabajo investigativo está compuesto por cuatro capítulos que se describen a continuación:

**Capítulo I:** En este capítulo llamado primer momento situación problemática, está conformado por: situación objeto de investigación, contextualización de la situación objeto de investigación, inquietudes del investigador, objetivos de la investigación, por último, las motivaciones del origen de estudio.

**Capítulo II:** Como segundo capítulo se encuentra el marco teórico-referencial / abordaje teórico / segundo momento está constituido de: Estudios relacionados con la temática y los referentes teóricos de cada categoría.

**Capítulo III:** Abordaje o momento metodológico que se dividen en: Conceptualización ontológica y epistemológica del método, métodos y fases, técnicas de recolección de información, por último, categorización y triangulación.

**Capítulo IV:** En este capítulo se detalla: la presentación de los hallazgos, dentro de este apartado intervienen las reflexiones críticas, los aportes del investigador, análisis de cada uno de los instrumentos aplicados y las reflexiones finales.

## CAPÍTULO I

### PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

#### **Situación objeto de investigación**

Esta investigación se enfoca en analizar la relación del aprendizaje significativo con metodología juego trabajo como estrategia pedagógica en el desarrollo del aprendizaje de los niños de 4 a 5 años, con la finalidad de dar a conocer dificultades, limitaciones y consecuencias, debido a que los docentes no utilizan metodologías actuales en los iníciales, además se analizará si existe relación entre los factores que provocan problemas en el desarrollo del aprendizaje significativo a causa de un desenvolvimiento académico bajo. Citando a Loor Maquilon (2020), argumenta que la falta de estimulación en el aprendizaje permite tener causas y consecuencias en el aprendizaje significativo, como proceso cognitivo lento, falta de comprensión en el razonamiento lógico, desarrollo psicomotriz limitado, integración social, afectiva, tímida, temerosa y otras, debido a que no comprenden con rapidez la combinación de mecanismos y operaciones básicas que son integradas al aprendizaje, provocando desinterés en su proceso (pág. 15).

Se encuentra una problemática en la atención de los niños y esto trae consecuencias en el proceso educativo a causa de que los estudiantes pueden demostrar dificultad en su aprendizaje. Según (Loor, 2015) confirma que una de las causas más evidentes que presenta un poco desarrollo del aprendizaje significativo, es la falta de uso de ambientes fuera del aula con actividades lúdicas, en la actualidad los docentes desconocen que el aprendizaje significativo parte de la experiencia de un entorno dinámico y divertido, porque se sigue aplicando una metodología tradicional, la misma que carece de innovación, tomando como herramientas los tableros, pizarrones o materiales que no llaman la atención generando desinterés en el aprendizaje, es así que mediante la aplicación de la metodología juego trabajo se pretende dar a conocer nuevas estrategias que propicien la motivación para llegar al aprendizaje significativo.

En diferentes estudios realizados, se destaca que el desarrollo del aprendizaje significativo se basa en la aplicación de estrategias cognitivas y metacognitivas para



mejorar el aprendizaje significativo en problemas psicomotrices, sociales y afectivos incluso hasta en la comprensión lectora. En este sentido, de acuerdo con la problemática presentada en este trabajo de investigación, es importante destacar que el aprendizaje significativo está presente en diferentes actividades del desarrollo de la enseñanza de los preescolares, partiendo desde el interés de los estudiantes y significativamente de los docentes, quienes deben implementar diversas actividades para generar dinámica mientras aprenden sus estudiantes, para de esta manera potenciar habilidades y lograr implementar la metodología juego trabajo.

En el estudio realizado por Chipana (2019) a través del trabajo de investigación “La Motivación y el Aprendizaje Significativo en los Niños de 4 a 5 años de la I.E. Inicial N° 147 Carhuapata, Lircay, Huancavelica” en Perú, se indica que el principal factor determinante en el aprendizaje significativo es la existencia del conocimiento previo adecuado en la estructura cognitiva, el cual es conocido también como experiencia previa.

La teoría del aprendizaje significativo tiene un gran valor explicativo ya que describe los procesos psicológicos que se desarrollan al aprender, los tipos de aprendizaje que pueden ocurrir, las condiciones y principios necesarios para aprender. A comparación de otras teorías, el aprendizaje significativo es una teoría que integra todo el proceso de aprendizaje, lo cual implica que esta teoría propone principios que se llevan a cabo en procesos psicológicos, pero también que pueden aplicarse a las cuestiones de instrucción o de enseñanza. (Chipana, 2019)

En este sentido, el docente debe relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos del estudiante. Según (Rivera Ríos et al., 2020) en la ciudad de Machala se realizó un estudio sobre el aprendizaje significativo llamado un reto para la Educación Ecuatoriana, donde indica que el sistema ecuatoriano presenta insolvencias en cuanto al tratamiento integral del aprendizaje significativo, lo que evidencia la necesidad de diseñar y aplicar estrategias curriculares con métodos, procedimientos, recursos, técnicas o modelos que faciliten el aprendizaje basado en el autoaprendizaje de los niños, es decir que, al implementar las estrategias y metodologías del juego trabajo en los escolares, se logra desarrollar habilidades como la motricidad, destrezas físicas, emocionales, cognitivas, permitiendo ser espontáneo de su propio aprendizaje.

El contexto local en el desarrollo de una investigación efectuada en el cantón la Libertad (Alva, 2021, pág. 8) analiza el desarrollo de la motricidad para alcanzar aprendizajes significativos en niños de preescolar mediante su aplicación del instrumento de investigación, da a conocer fallas en la aplicación de estrategias tradicionales por los docentes, donde no existía un avance con aprendizaje significativo, indicando que los profesionales conocen de tales estrategias pero no la practican con frecuencia debido a que ellos siguen lo que indica la maya curricular, se manifestaron que hubo poca integración, participación y desarrollo de destrezas, habilidades e incluso en los factores emocionales que dieron resultados desfavorables.

### **Contextualización de la situación objeto de investigación**

En la Unidad Educativa “Península de Santa Elena”, ubicada en la Provincia de Santa Elena, Cantón la Libertad, del subnivel 2 con una población de niños de 4 a 5 años durante el periodo 2023 – 2024.

Cuando se realizó la primera visita a la institución se pudo evidenciar que el aula de clases de Nivel Inicial 2 no cuenta con todos los espacios que debe tener un aula, ya que solo contaban con rincón de música y de lectura, también se pudo observar que los niños no obtienen un aprendizaje significativo porque la docente no mantiene el debido control de todos los alumnos a la hora de estar dando la respectiva clase y los niños no tienen un momento para jugar y poder compartir como compañeros, ya que cada niño juega por su propia cuenta y no comparten con los demás, debido a que no hay un espacio para juegos, la docente tiene los juguetes fuera del alcance de los niños, esto no permite que los mismos puedan manipular los objetos y poder compartir con los demás.

### **Inquietudes del investigador**

#### **Pregunta principal**

¿De qué manera aporta la metodología juego trabajo al aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Península de Santa Elena”?

#### **Preguntas secundarias**

¿Cuáles son los referentes teóricos más relevantes sobre la metodología juego trabajo y el aprendizaje significativo?

¿Cómo reconocer la importancia de la metodología juego trabajo en el proceso del desarrollo del aprendizaje significativo?

¿Cómo se desarrolla el aprendizaje significativo mediante la metodología juego trabajo en niños de 4 a 5 años?

## **Propósitos u Objetivos de la investigación**

### **Objetivo general**

Determinar cómo la metodología juego trabajo aporta al aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años.

### **Objetivos específicos**

Identificar los referentes teóricos sobre la metodología juego trabajo y el aprendizaje significativo.

Establecer datos relevantes que permitan reconocer la importancia de la metodología juego trabajo en el proceso del desarrollo del aprendizaje significativo.

Reflexionar sobre la metodología juego trabajo para el desarrollo del aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años.

## **Motivaciones del origen del estudio**

La relevancia de esta investigación radica en mejorar la metodología juego trabajo en el entorno escolar de los niños de 4 a 5 años para brindar una educación de calidad, logrando así un aprendizaje significativo y contribuyendo al desarrollo integral de los niños y preparándolos para que tengan éxitos en el ámbito académico. La educación inicial es una etapa crucial en el desarrollo de los niños, ya que sienta las bases para su futuro académico y personal. Sin embargo, en algunos contextos existen desafíos en la calidad y efectividad de la educación preescolar.

La presente investigación se motiva por el deseo de contribuir a la mejora de esta etapa fundamental educativa en los niños. Los niños de 4 a 5 años están en una etapa crítica de desarrollo cognitivo, por lo tanto, se busca comprender cómo la implementación de la metodología juego-trabajo puede fomentar el aprendizaje significativo. La metodología juego-trabajo es una estrategia pedagógica que combina el

juego con actividades de aprendizaje estructuradas. Esta aproximación se ha ganado la atención de educadores y expertos en desarrollo infantil debido a su potencial para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo para los niños.

El educador debe ser el principal mediador de crear un ambiente de aprendizaje para que los estudiantes se sientan motivados a explorar de manera independiente y así poder emplear sus conocimientos y habilidades, de modo que logre su desarrollo en su aprendizaje significativo. Por lo consiguiente, esta investigación tiene gran relevancia ya que permitirá a los docentes de Educación Inicial tomar en cuenta la importancia de implementar la metodología juego trabajo para brindar a los estudiantes un entorno de aprendizaje.

Por ende, los niños serán los favorecidos ya que con la implementación de la metodología juego trabajo se va a satisfacer a sus necesidades de que el docente implemente estrategias para desarrollar sus capacidades y habilidades en su aprendizaje. Por aquello es pertinente poner por obra los rincones de juego trabajo ya que los niños aprenderán de forma espontánea conforme a sus necesidades y se le brindará la oportunidad de aprender por medio del juego.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO

#### Estudios relacionados con la temática

##### A Nivel Internacional

Gamion Heredia et al., (2023) en un estudio realizado en Perú, denominado “Ambientes educativos y aprendizaje significativo en los niños de inicial – Paucartambo - Pasco” mediante el análisis de diferentes publicaciones realizadas en los últimos cinco años, en bases de datos como Scielo, se definió la importancia de los espacios educativos para lograr un aprendizaje significativo y cómo estos influyen en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial en la Región Pasco.

Los autores concluyen que los niños en su etapa preescolar adquieren diversos conocimientos a través de los sentidos, los cuales los desarrollan en los ambientes educativos, a adquirir conocimientos y a su desarrollo integral.

Por su parte, Villamizar Cañas (2021) en un estudio publicado en la Revista Educación de la Universidad de Costa Rica con el título “Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar” destaca a las metodologías activas como estrategias de la construcción de aprendizaje mediante el juego, el interés y la participación activa dentro de la etapa de la educación inicial, están fundamentadas desde el aprendizaje significativo, en el que el estudiante, en este caso los niños son los protagonistas, y quien enseña, es decir los maestros, son quienes orientan los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Después de realizar un análisis de lo que se logró ejecutar durante el año escolar, se concluyó que la aplicación de nuevas estrategias, acompañadas de metodologías a través del juego, proporcionan a los niños un aprendizaje significativo que logra marcar un hito en su desarrollo.

##### A Nivel Nacional

Vera Borbor (2020) en su trabajo de investigación “El juego trabajo y su incidencia en la expresión corporal de los niños de 4 a 5 años de educación inicial en la Unidad Educativa Brisas del Río en el periodo 2019 – 2020”, determina que la

metodología juego trabajo contribuye en los diversos ambientes de aprendizaje, donde los niños y niñas por medio de pequeños grupos de trabajo, asumen roles, realizan actividades cotidianas y desarrollan actividades recreativas dirigidas por el docente y con ello se promueve el desarrollo de destrezas motrices cognitivas y socioafectivas que repercuten en su desarrollo integral.

Por su parte, Carreño Machado y Vásquez López (2022) en su trabajo de investigación “Metodología juego trabajo, zona de desarrollo próximo y ámbitos del Currículo de Educación Inicial para infantes de 4 a 5 años”, destacan a la metodología juego trabajo como una propuesta más activa para la educación, afianzándose en lo que indica el propio Ministerio de Educación a través del Currículo de Educación Inicial, donde se considera a esta metodología como la principal para aplicar en las aulas de clases. Las autoras reafirman que el juego trabajo aplicado a infantes de 4 a 5 años, permite el desarrollo de habilidades cognitivas, genera procesos de autonomía, fomenta la interacción y las habilidades, provocando que los niños y niñas disfruten del aprendizaje, siempre y cuando el tutor siga el proceso de planificación, desarrollo, orden y socialización.

Pillajo et al., (2021) en su investigación denominada “El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial”, cuyo estudio se enfocó en averiguar el conocimiento de los docentes sobre la implementación de esta metodología, efectuaron un análisis a una población de cincuenta y dos docentes del nivel de educación inicial de la ciudad de Quito, a quienes aplicaron cuestionarios, logrando determinar que el 67,3 % de los docentes si aplican la metodología juego-trabajo durante el proceso enseñanza-aprendizaje, pero no poseen un completa comprensión de conceptos ni de las técnicas que pueden emplear, por lo que resulta necesario el cambio de estrategias de trabajo en las aulas, con la finalidad de potenciar las capacidades de los niños y niñas, por medio de la implementación de actividades a través del juego-trabajo.

### **A Nivel Local**

González Melina (2021) en su trabajo de titulación en Santa Elena, titulado “Habilidades cognitivas y metodología juego –trabajo en niños del nivel de educación inicial, subnivel 2”, menciona que, en la provincia de Santa Elena, Parroquia Colonche es importante implementar diferentes actividades lúdicas en las aulas de clases, por que

facilitará un mejor proceso de enseñanza aprendizaje y mejorar sus habilidades cognitivas en niños de 4 a 5 años. El juego se considera una de las actividades más divertidas y significativas, debido a que se hace para la comodidad de los estudiantes, emplear los juegos en el aula tiene asociaciones con el trabajo, proceso de aprendizaje, que al mismo tiempo refuerza los valores. Para lograr lo anterior se requiere de mucho esfuerzo, tiempo y concentración, por lo tanto, el juego se considera una actividad general que cualquiera puede disfrutar.

### **Referentes teóricos**

La educación como tal, es el proceso que implica la acción de la enseñanza y el aprendizaje, en este sentido, el aprendizaje temprano, es parte fundamental de la educación inicial que deben tener acceso todos los niños para que estén preparados para recibir la enseñanza primaria. En el contexto educativo a nivel nacional, se ha evidenciado a través de diversos estudios y trabajos de investigación, que en las aulas de clases se aplican aún muchas prácticas tradicionales, donde los niños pasan largas horas sentados, siendo sujetos pasivos, a quienes no se les motiva a experimentar y manipular objetos a través de sus sentidos.

De esta realidad, se presenta la necesidad de aplicar cambios y correctivos en los que se incluya al juego trabajo para lograr un aprendizaje significativo, debido a que los primeros años son importantes para el desarrollo del ser humano y con la implementación de metodologías que incluyan el juego, se logrará desarrollar competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas.

En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico. (UNICEF 2018, 2018)

En la investigación realizada por (Villamizar Cañas, 2021) se enfatiza que el juego constituye una actividad esencial durante la primera infancia, debido a que los niños aprenden, disfrutan, se relacionan, crean, y desarrollan, de acuerdo a lo que se establece en la metodología del juego trabajo en la educación inicial y mencionan a Montessori y Freinet, como parte del movimiento de la Escuela Nueva, que planteó el

objetivo de superar prácticas educativas tradicionales por medio de las nuevas metodologías.

### **Teoría Metodología Juego Trabajo**

En el trabajo de investigación de Alonso Arija (2021) titulado “El juego como recurso educativo: teoría y autores de la renovación pedagógica”, se hace referencia a la teoría de María Montessori, quien resalta que el juego es de mucha importancia porque es una buena estrategia para implementarla con los infantes, por ende, a partir de este momento desarrollan un aprendizaje e intervienen la confianza, seguridad y vínculos con los demás niños, se puede ejecutar de diferentes maneras se puede jugar solo o en grupo.

Montessori señala que los primeros años de vida son los más importantes porque es en estos cuando se produce el desarrollo de la personalidad. En los períodos sensibles el niño adquiere los aprendizajes con una mayor facilidad. Por el contrario, le costará más esfuerzo si quiere aprenderlo más tarde, fuera de esos períodos sensibles, porque se van perdiendo con el tiempo las distintas habilidades y capacidades propias de estos años. (Alonso Arija, 2021).

El autor destaca que, para Montessori, la clave de esta metodología de educación radica en fortalecer el interés del niño para aprender con el correspondiente acompañamiento, para conseguir su desarrollo físico, psíquico y emocional, en el que el maestro juega el importante rol de guía y estimulador. Entre las principales ideas de la metodología Montessori se destacan los preceptos de: aprendizaje por descubrimiento y exploración; entorno adaptado y preparado, atendiendo las características individuales; libertad y autonomía del niño; inclusión y normalización; materiales concretos; aprendizaje a través del juego, aulas por grupos de edad, debido a las características que presentan los niños en los diferentes periodos y maestro como guía y estimulador de intereses.

### **Metodología Juego Trabajo en la enseñanza de educación inicial**

La primera variable a desarrollar, metodología juego trabajo, está conceptualizada como una opción en la educación inicial que permite dinamizar el aprendizaje dentro de un clima flexible, libre y creativo, debido a que ofrece a los niños



la oportunidad para resolver conflictos con la finalidad de satisfacer sus intereses, mientras interactúa con espacios de aprendizaje, también conocidos como rincones.

La Metodología Juego Trabajo es fundamental porque ofrece a los niños espacios de desarrollo y aprendizaje, interviene el desarrollo socioafectivo, ya que al momento de trabajar sean grupos pequeños o en pares se puede notar las necesidades e intereses de los demás y que se integren de una manera positiva (Pillajo et al., 2021).

De acuerdo al trabajo de investigación de Vera Borbor (2020) el juego trabajo aplicado en la educación inicial, a través del juego placentero, permite que los niños y niñas obtengan conocimiento por medio de tareas y ambientes de trabajo previamente designados y dirigidos por docente, esto con fines educativos, aprendizaje y desarrollo.

En la metodología del juego trabajo es fundamental la participación del niño. La recreación como actividad de diversión del infante es una forma de estimular la interacción con los otros y con el entorno y se caracteriza como la principal vía para el logro de los aprendizajes y para el desarrollo psicosocial en las edades tempranas (...) En el juego trabajo es muy importante la experiencia de socialización. Asimismo, la adquisición de conocimientos, hábitos, costumbres y destrezas, constituyen junto con la formación en valores, contenidos fundamentales en las primeras edades. Mediante el juego el niño es capaz de desarrollar plenamente su imaginación, creando escenarios por los cuales expresa sus sentimientos y las situaciones que están viviendo (Vera Borbor, 2020).

La metodología juego trabajo según el Currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación de Ecuador (2014) nos indica que es una estrategia que implica la creación de diversos entornos o espacios de aprendizajes. Dentro de las aulas de clases existen los espacios llamados rincones, que son aquellos donde los niños pueden jugar en grupos y realizar diferentes actividades, también la metodología juego trabajo se la considera como un enfoque flexible que permita abordar la diversidad en el aula y mejorar las habilidades e intereses de cada niño.

Mediante los rincones, los niños aprenden espontáneamente y según las necesidades que presenten cada uno. En el Currículo de Educación Inicial (2014) está establecido que esta metodología es importante porque brinda a los estudiantes la oportunidad de aprender jugando. Los juegos se consideran actividades primordiales y

fundamentales en la primera infancia, ya que no se puede negar que es indispensable para los niños, puesto que mejora su salud emocional, social, física y cognitiva.

### **Momentos del juego trabajo**

De acuerdo a lo establecido en el Currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación (2014) dentro de los rincones es fundamental tener en cuenta cuatro momentos para lograr nuevas experiencias y mejorar el aprendizaje en los niños.

**Tabla 1.** Momentos de la metodología juego trabajo

| <b>Momentos de la metodología juego trabajo.</b> |  |
|--|--|
| <b>1. Momento de planificación</b>               | En el primer momento intervienen los niños y la docente en un diálogo para decidir en qué rincón participar, en este momento interviene las preguntas interrogadas por la docente, ¿Qué quiero hacer? ¿Cómo lo puedo hacer? De acuerdo con la decisión de los niños se los van agrupando según al rincón elegido.                    |
| <b>2. Momento de desarrollo</b>                  | En este momento se prosigue con lo planificado durante este tiempo los niños se encuentran en el rincón elegido o pueden ir cambiando, aquí también interviene la docente que interactúa con los diferentes grupos y según las necesidades de los niños.   |
| <b>3. Momento de orden</b>                       | Este momento se refiere al tiempo que van a necesitar los niños para poder organizar el material que tienen a disposición y que usaron en diferentes rincones. En este momento también interviene la docente activamente utilizando canciones, rimas entre otras para que los niños se sientan motivados y se inspiren a participar. |
| <b>4. Momento de la socialización</b>            | Los niños y la docente se vuelven a reunir para realizar la evaluación, se trata de un diálogo   |

---

activo con los niños sobre lo que realizaron y si les gusta participar en cada uno de los rincones.

---

*Nota:* (Ministerio de Educación, 2014)

### **Rol del docente en la metodología juego trabajo**

En el Currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación (2014) está establecido que, dentro de este nivel educativo los docentes son los encargados de brindar y dar a conocer las teorías aprendidas para así nombrar que los niños exploren, jueguen, experimenten y creen más cosas, es decir ellos asumen el papel de intermediario. La manera más importante de la mediación es un conversatorio con los niños y usar el lenguaje adecuado para poder contribuir un puente entre los conocimientos de los niños y las expectativas del maestro.

Mediante aquello podrán aprender y enriquecer sus conocimientos, los docentes para ser posible la conversación con los niños deben expresarse de una manera auténtica y mostrar un interés para así poder comprender los pensamientos e ideas que los niños tengan en mente. (Ministerio de Educación, 2014).

### **Beneficios de la Metodología Juego Trabajo**

De acuerdo con Pillajo et al., (2021) la metodología juego trabajo aporta grandes beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, lo que promueve una enseñanza activa en los centros de educación inicial porque se diseñan ambientes de aprendizajes innovadores donde el niño realiza actividades motrices, cognitivas, socioafectivas, lingüísticas y sensoriales.

Entre los principales beneficios de esta metodología se destacan: Relaciona con las cosas que lo rodea, provee diversión y placer; Perfeccionan sus destrezas y habilidades, es decir construyen de su aprendizaje; Incrementa la motivación para aprender; Promueve el trabajo en equipo y el juego; Desarrolla la autonomía y la imaginación; A través de esta metodología se logra desarrollar hábitos de orden y cuidado; Permite valorar y respetar el trabajo de sí mismo y de sus compañeros; Permite el fortalecimiento del desarrollo de la psicomotricidad.

Según la publicación de UNICEF (2018) “Aprendizaje a través del juego” cuando los niños deciden jugar no piensan en lo que puedan aprender a través de dicha

actividad, pero el juego como tal crea importantes oportunidades de aprendizaje en las áreas de desarrollo fundamentales para su edad y crecimiento.

Por ejemplo, jugando con bloques geométricos entienden el concepto de que dos cuadrados pueden formar un rectángulo y dos triángulos pueden formar un cuadrado. Bailando según una pauta consistente en dar un paso adelante, un paso atrás, girar, dar una palmada y repetir, pueden empezar a aprender las características de los patrones que constituyen el fundamento de las matemáticas. Los juegos de simulación o “simbólicos” (como jugar a la familia o al mercado) resultan especialmente beneficiosos: en este tipo de juegos, los niños expresan sus ideas, pensamientos y sentimientos; aprenden a controlar sus emociones, a interactuar con los demás, a resolver conflictos y a adquirir la noción de competencia. (UNICEF, 2018).

En definitiva, los autores de esta investigación coinciden en que el juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales claves, aprendiendo a la construcción de vínculos, compartir, negociar y resolver conflictos.

### **Importancia de la Metodología Juego Trabajo**

Su importancia radica en que, el aprendizaje a través del juego con la utilización de materiales estimulantes es sin duda alguna fundamental para los planes y programas de estudio de la educación inicial, aunque su implementación variará de acuerdo con los diferentes contextos y cultura de cada país.

En la publicación del Ministerio de Educación del Ecuador (2020) Revista Pasa la Voz, se hace referencia a los rincones de juego trabajo “[...] permiten que los niños aprendan de forma espontánea, según sus necesidades e intereses, y brindan una verdadera oportunidad de aprender jugando”.

El desarrollar las experiencias de aprendizaje en los rincones, motiva a tener una educación participativa donde se vinculan posibilidades de autonomía, personalidad, motivación extrínseca e intrínseca, que facilitan a los niños, a ser los protagonistas de su propio aprendizaje. Para lograr la cooperación de los niños, es conveniente crear un entorno cordial, atractivo y democrático, debido a que difícilmente se logran resultados positivos en ambientes autoritarios o agresivos (Educación, 2020).

En este contexto, se puede destacar que los rincones son sumamente necesarios para que el niño logre desarrollar sus habilidades, destrezas y puedan construir sus conocimientos a partir del juego, mediante el juego ellos tendrán su espacio y su interacción de manera libre y espontánea, ellos en estos momentos se sienten libres ya que no se los limita y pueden aprender jugando. También ofrecen un aprendizaje y la posibilidad de poder practicar diferentes juegos y actividades que se encuentran dentro de un ambiente cómodo y existen varias alternativas de poder ejecutar el juego en las aulas de clase que pueden ser individual o colectiva.

### **Experiencias de aprendizaje**

Haciendo referencia a lo que menciona el Currículo de Educación Inicial, (Ministerio de Educación, 2014) las experiencias de aprendizaje son un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, los maestros diseñan deliberadamente encuentros y tareas exigentes que surgen de los intereses de los niños, brindan felicidad, sorpresa y fomentan el crecimiento de habilidades en los dominios de aprendizaje y desarrollo. El objetivo del aprendizaje es desarrollar en las personas desde temprana edad la capacidad de investigar, estudiar, experimentar y formular hipótesis; fomentar el pensamiento lógico; fomentar el desarrollo de la intuición; las habilidades creativas y practicar el conocimiento en base a sus conocimientos y experiencias por medio de la actividad lúdica con la implementación de la metodología juego trabajo.

Para la obtención de experiencias y actividades desafiantes, los maestros deben crear un entorno estructurado. Para lecciones en las que los niños se sientan estimulados a explorar de forma independiente y utilicen sus conocimientos y habilidades para probar hipótesis útiles en una variedad de escenarios.

Crear nuevas ideas y obtener el apoyo de compañeros y adultos que le animen a tener la capacidad y confianza para enfrentar desafíos. El papel del docente como mediador debe ser permanente en la observación de las habilidades y capacidades de los niños, sugiere nuevas actividades y proporcionándoles apoyo, cabe mencionar que el desarrollo de experiencias de aprendizaje puede ser una herramienta fantástica para la participación de la familia y la comunidad, así mismo como la adaptación o preparación de material. Involucrarlos en organizaciones y viajes de estudio, pasar tiempo junto con grupos de niños, donde se puedan demostrar las actividades, tareas y experiencias de los

miembros de la familia; todo ello diseñado para fomentar la implicación familiar y la responsabilidad compartida.

**Sugerencias de ambientes de aprendizajes para niños de 4 a 5 años.**

**Tabla 2.** Tipos de rincones

| Nombre del rincón                  | Objetivo  |
|------------------------------------|---|
| <b>Rincón de modelado</b>          | Los niños pueden explorar diferentes materiales y herramientas de modelado, los niños también podrán montar sus creaciones repetidamente sin desanimarse si dejan volar su imaginación.   |
| <b>Rincón de juego dramático</b>   | Los niños usan su imaginación para usar transformaciones para representar un personaje que puede ser del mundo real o como el mundo de fantasía.<br>Se desarrolla su habla, lenguaje corporal y creatividad.<br>Proyectan exteriormente sus pensamientos, sentimientos e intereses.   |
| <b>Rincón de pintura y dibujo</b>  | Los niños aprenden a expresar sus emociones y a pensar de forma creativa. Esto les permite experimentar con varias pinturas y métodos de pintura. Es crucial hacer uso de esta área para promover la apreciación del arte y la colaboración con las creaciones de destacados artistas visuales. Como resultado de esto, se animará a los niños a dibujar y hacer sus propias creaciones.        |
| <b>Rincón de juegos tranquilos</b> | Se trata de pensar y jugar en el entorno adecuado. El material es variado y necesita ser actualizado constantemente para mantenerlo estimulado.<br>Desarrollo del pensamiento lógico (lenguaje y matemáticas).<br>Los niños aprenden conceptos (formas, colores, tamaños, cantidad, espacio, etc.) y practicar las conexiones lógicas (similitud, diferencia, correspondencia, cantidad, etc.). |

*Nota:* (Hernández, 2014)

### **Organización de los espacios de la metodología juego trabajo.**

En el presente trabajo de investigación mencionan Carreño Machado y Vásquez López (2022) que la metodología juego trabajo es una estrategia que permite la manipulación directa del aprendizaje, los objetos o situaciones en un entorno de aprendizaje que hacen que el aprendizaje sea significativo, a través de la experimentación, observación, expresión, diálogo, conocimiento, análisis y evaluación.

Afecta directamente al aprendizaje de los estudiantes, es decir, les permite participar de forma activa y dinámica, resulta muy atractivo para los niños en las primeras etapas educativas, lo que les permite involucrar y conectar objetos concretos con conocimientos de cada niño.

El currículo de educación Inicial establece que mediante las organizaciones de los espacios de la metodología juego trabajo, también se trabajan las dimensiones de ambientes de aprendizaje ya que es una metodología fundamental para el desarrollo de los infantes de 4 a 5 años. Con las organizaciones de espacios de la metodología juego trabajo se logra un entorno de aprendizaje eficaz que se requiere considerar, creando entre los distintos aspectos que lo integran, está organizado en cuatro dimensiones: físico, funcional, relacional y temporal. A continuación, se muestra una tabla con las cuatro dimensiones de los ambientes de aprendizaje.

**Tabla 3.** Dimensiones de los ambientes de aprendizaje

| <b>Dimensión</b>           | <b>Definición</b>  |
|----------------------------|--|
| <b>Dimensión física</b>    | Esta dimensión consiste en que todos los niños pueden moverse libremente en el espacio, brindándoles seguridad dentro y fuera del aula |
| <b>Dimensión funcional</b> | El área y el mobiliario deben ser adaptables para promover la independencia de los niños al realizar diversas tareas.                  |

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Dimensión relacional</b> | Se debe establecer un ambiente positivo donde pueden compartir sus emociones y experiencias.      |
| <b>Dimensión temporal</b>   | Esta dimensión está vinculada al uso de los espacios, cómo se organiza y se distribuye el tiempo. |

*Nota:* (Currículo de Educación Inicial, 2014)

### **Teoría Aprendizaje Significativo**

La teoría del aprendizaje significativo se argumenta como el proceso de orientación del aprendizaje, donde es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del estudiante, porque no solo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proporciones que maneja, así como su grado de estabilidad. El aprendizaje significativo se logra gracias al esfuerzo que hace el alumno al relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos ya previos. Dentro del aprendizaje significativo interviene el docente como mediador entre los conocimientos y los alumnos, donde los alumnos participan en lo que aprenden, y los docentes para poder lograr la participación del alumno deben tener claro las estrategias a utilizar y que los niños estén dispuestos y motivados a aprender.

En el artículo científico de Garcés Cobos et al., (2019) denominado “El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje”, se hace referencia a la teoría de David Ausubel, cuyo modelo radica en la esencia de lo que el alumno ya sabe y la relación que pueda establecer con la nueva información que reciba.

Como afirma David Ausubel (1983) [...] el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante “subsunsor” pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras (Garcés Cobos et al., 2019).



## **Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo es un proceso en el que el estudiante comprende y retiene información a largo plazo, relacionándola con conocimientos previos y estableciendo una conexión personal con el material.

En este modelo, la esencia radica en que el aprendizaje significativo es el resultado de la relación que se establece entre la nueva información y la estructura cognitiva del estudiante, en otras palabras, con lo que el alumno ya sabe (Ausubel, 2000). Este es un proceso en el que se presupone que el alumno tiene una actitud y una disposición para aprender y relacionar el material de aprendizaje del que dispone, con su estructura cognitiva, de modo intencional y no al pie de la letra (Roa Rocha, 2021)

## **Ventajas del Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo de Ausubel presenta varias ventajas para la educación actual, en la que emerge un cambio y una evolución necesaria en los métodos de aprendizaje que permitan ir más allá de la memorización. Este es un proceso de enseñanza activa y personal, siempre y cuando el estudiante aproveche las actividades y tareas de aprendizaje asignadas.

Desde el punto de vista didáctico, el aprendizaje significativo tiene sus exigencias para que se cumpla el proceso de fijación y asimilación de los conocimientos. Las ventajas del aprendizaje significativo se centran en vincular la nueva información a la estructura cognitiva, superando las expectativas del memorístico, en el sentido de almacenar la información para desarrollar la memoria a corto y largo plazo, además el aprendizaje significativo es una forma de enseñanza cognitiva que interactúa directamente con las estructuras intelectuales de los individuos y, por último, también se relaciona con la motivación para ayudar a afirmar y apropiarse de los conocimientos (Garcés Cobos et al., 2019).

## **Características del aprendizaje significativo**

A continuación, se presentará la tabla de las características del aprendizaje significativo planteadas por Ausubel, las cuales se pueden desarrollar habilidades y destrezas en los niños.

**Tabla 4.** Tipos y características del aprendizaje significativo

| <b>Tipo</b>                            | <b>Características</b>  |
|--|---|
| <b>Aprendizaje de representaciones</b> | En el aprendizaje de representaciones los niños obtienen el vocabulario con palabras iniciales como (mamá). |
| <b>Aprendizaje de conceptos</b>        | En este aprendizaje de conceptos los niños comprenden significados abstractos.                              |
| <b>Aprendizaje de proposiciones</b>    | En este aprendizaje el niño puede formar frases ya que conoce los significados de los conceptos.            |

*Nota:* (Garcés Cobos et al., 2019)

#### **Condiciones del aprendizaje significativo**

De acuerdo con Moreira Jennifer et al., (2021) en su trabajo de investigación mencionan que las condiciones del aprendizaje significativo son dos, las cuales son fundamentales.

**Tabla 5.** Condiciones del aprendizaje significativo

| <b>El recurso debe ser potencialmente importante</b>   | <b>El estudiante debe presentar interés por aprender.</b>  |
|--|--|
| Conjuntos de conocimientos adquiridos a través de la educación (libros, cursos, software, etc.).<br>Tiene que ser lógicamente comprensible y potencialmente significativo, un texto o autor tiene una estructura cognitiva distinta que es única para ellos. | Los estudiantes deben poseer conocimientos ya previos para poder analizar y construir sus propios estándares, es decir construir ideas que ya existen sobre nuevas ideas son materiales potenciales para el aprendizaje significativo. Importante, que incluye la presencia del contenido lógico necesario y el conocimiento relevante, que motivan e incentivan a los alumnos a aprender. |

*Nota:* (Moreira-Choes et al., 2021)

## **Beneficios del aprendizaje significativo**

Los beneficios del aprendizaje significativo como bien se resalta son fundamentales ya que benefician a los estudiantes porque se le brinda una educación de calidad y además de esto facilita las habilidades y capacidades que van a necesitar para su desarrollo.

Los estudiantes se sienten motivados porque ven avances rápidos.

Brinda un clima colaborativo y reduce la atención.

Es un instrumento ideal para que los niños aprendan y puedan trabajar en equipo.

Se consigue la obtención de estudiantes participativos.

La actitud de los estudiantes mejora.

Se obtiene una mejor relación en el docente y el alumno.

Promueve una actitud crítica

Se logra estimular el razonamiento de una manera racional.

## **¿Cuáles son las metodologías activas del aprendizaje significativo?**

En el trabajo de investigación los autores León-Ávila et al., (2020) mencionan que el objetivo es combinar estos dos enfoques activos, ya que conducen a un aprendizaje activo y trascendente que los refleja y los involucra. De esta manera se desarrolla en cada niño y niña la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la innovación y la creatividad. El juego de roles es un método de interpretación narrativa que requiere la participación de todo el grupo para lograr sus objetivos.

**Aprendizaje colaborativo:** Un enfoque de aprendizaje basado en equipos llamado aprendizaje cooperativo coloca a los estudiantes en grupos con conocimientos y habilidades compartidos para determinar tareas. El profesor suele actuar como facilitador y observador en este tipo de aprendizaje, interviniendo sólo cuando lo considera necesario.

**Juego de roles:** El desarrollo de los niños se ve significativamente afectado por los juegos de roles, por aquello es fundamental aplicarlos en las aulas de clases para el desarrollo infantil de cada uno de ellos. De hecho, el juego de roles es más que un simple entretenimiento: prepara a los niños para la futura edad adulta.

## **Aprendizaje significativo según Vygotsky**

El concepto de aprendizaje significativo de Vygotsky se relaciona con la teoría del desarrollo cognitivo y el enfoque sociocultural del aprendizaje. En el trabajo realizado por Alonso Arijá (2021) titulado “El juego como recurso educativo: teoría y autores de la renovación pedagógica”, se hace referencia a los aportes de Lev Vygotsky, un psicólogo ruso, que es conocido por sus contribuciones a la comprensión de cómo las interacciones sociales y culturales influyen en el aprendizaje y el desarrollo de un individuo. Aunque la teoría del aprendizaje significativo en sí misma es más asociada con el psicólogo David Ausubel, Vygotsky contribuyó a la comprensión de cómo el aprendizaje puede ser más significativo en el contexto de la zona de desarrollo próximo y la mediación sociocultural. El aprendizaje significativo, según Vygotsky, implica que el conocimiento se construye a través de la interacción activa con otros y con el entorno, y que este conocimiento es internalizado de manera que tiene un significado real y utilidad en la vida del individuo.

### **¿Por qué introducir el aprendizaje significativo en el aula?**

Se aconseja ver la experiencia del aula como una etapa o serie de etapas que incluye la evaluación continua del aprendizaje con el fin de aplicar los principios del aprendizaje significativo en el ámbito académico. Estas fases se dividen en tres:

**Tabla 6:** Fases de aplicación en el aprendizaje significativo

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Fase Inicial</b>    | Los estudiantes deben participar activamente en este proceso y comprobar de forma pragmática e independiente su memoria y conocimientos.  |
| <b>Fase intermedia</b> | Su función es evocar conexiones en el alumno con los conocimientos que ya posee. Es necesario abordar los desafíos actuales, a partir de ellos se partirá de la identificación y organización de nueva información, a partir de la cual se podrán resolver desafíos para integrar nuevos conceptos a los ya procesados. |

---

|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Fase final</b> | A través de actividades prácticas, aprendizaje experiencial y tareas para los estudiantes, se deben integrar y poner en práctica nuevos conceptos. |
|-------------------|--|

---

*Nota:* Fases para aplicar el aprendizaje significativo en el aula de Ruth Lainez y Jenniffer Rodríguez.

### **CAPÍTULO III**

#### **ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO**

##### **Conceptualización ontológica y epistemológica del método**

La presente investigación está dirigida a la Unidad Educativa “Península de Santa Elena”, ubicada en el cantón Libertad de la Provincia de Santa Elena, donde se aplicó los instrumentos a la docente y niños del Subnivel Inicial 2, con el debido propósito de poder analizar y comprender la aplicación de la metodología juego trabajo para lograr el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños. Esta investigación se basa en el enfoque metodológico cualitativo, también se orienta a entender y profundizar el fenómeno, analizándolo desde la perspectiva de los integrantes, para así poder comprender cómo perciben su realidad. Los instrumentos que se aplicaron fueron: la entrevista dirigida a la docente de la institución ya mencionada y la ficha de observación a los niños de inicial 2 de la misma institución educativa.

La parte ontológica de la investigación fue útil para poder adaptar la realidad educativa, por que permitió también percibir el tipo de estudio, además la realidad y existencia de la naturaleza. El análisis que se utilizó fue de tipo descriptivo, ya que por medio de aquello permitió la recolección de datos informativos para comprobar las diferentes dificultades dentro de la investigación, cabe recalcar todo tipo de investigación se debe describir toda la información y detallar las técnicas que se aplicarán para así poder examinar las dificultades presentadas en la investigación.

En cuanto a la dimensión epistemológica, es aquella que hace referencia a los fundamentos con respecto al desarrollo del conocimiento adquirido y la creación de relaciones apropiadas entre los sujetos y los objetos de aprendizaje ya que está basado

desde un punto humanista para la interpretación de las habilidades cognitivas que se encuentran en la metodología juego trabajo.

### **Población**

La población se define como términos que se refieren a un conjunto de personas dentro de una investigación. Según Paredes (2023), menciona dentro de su trabajo de titulación que la población tiene como objetivo determinar detalladamente las características esenciales en la experiencia de la metodología.

Para efecto de esta investigación participaron los estudiantes de educación inicial del subnivel 2 de la Unidad Educativa “Península de Santa Elena”, contando con la población de una docente y veintisiete niños de 4 a 5 años.

### **Muestra**

En esta investigación se utilizó una muestra no probabilística, también conocido como un método de muestreo, con un proceso de que toda la población tenga la oportunidad de ser seleccionada de una manera aleatoria, donde se pudo seleccionar a doce niños de educación inicial del subnivel 2 de la Unidad Educativa “Península de Santa Elena” y a su vez a una docente de la misma institución educativa, la muestra antes mencionada asiste de manera presencial al centro educativo.

**Tabla 7:** Población y muestra de estudio

| <b>Sujetos</b>               | <b>Población</b> | <b>Muestra</b> |
|------------------------------|------------------|----------------|
| Docente de educación inicial | 1                | 1              |
| Estudiantes de 4 a 5 años    | 27               | 12             |
| <b>TOTAL</b>                 | 28               | 13             |

*Nota.* Datos mostrados de la Unidad Educativa “Península de Santa Elena”

### **Naturaleza o paradigma de la investigación**

La presente investigación está orientada al paradigma constructivista, ya que por medio de la metodología juego trabajo los niños logran un desarrollo cognitivo, emocional y social permitiendo al niño obtener una mejor educación y fortalecimiento mediante el aprendizaje significativo. Según (Freire, 2020) “La investigación cualitativa se caracteriza, además, por ser un proceso en el que constantemente se definen y se

redefinen las acciones metodológicas”. El trabajo de investigación está desarrollado mediante el enfoque cualitativo, el cual permitirá describir las acciones expuestas en el contexto de estudio, permitiendo así interpretar como la metodología juego trabajo influye en el aprendizaje significativo.

### **Método y sus fases**

El método utilizado es descriptivo, tomando en cuenta lo que mencionan los autores Guevara, Verdesoto y Castro (2020) “La investigación descriptiva es un método eficaz para la recolección de datos durante el proceso de investigación. Puede utilizarse de múltiples formas, siempre es necesario establecer un objetivo”. Según lo antes mencionado la investigación es descriptiva ya que permitió analizar cada uno de los instrumentos aplicados en la Unidad Educativa “Península de Santa Elena” en los niños del subnivel inicial 2 que están en el rango de edad de 4 a 5 años, lo que permitió obtener mayor profundidad con lo observado dentro del análisis del contexto.

Así mismo, tiene un enfoque cualitativo, está fundamentada en métodos de recolección de datos, se interpreta como una forma de ayudar a comprender la realidad de la escuela y las experiencias de los niños en este proceso, de modo que se puedan explicar los paradigmas en los que se implementan las estrategias pedagógicas.

### **Técnicas de recolección de información**

Durante el diseño de esta investigación, se utilizaron tres métodos para recopilar datos, que son: Entrevista, focus group y ficha de observación, para poder explorar más a fondo el tema.

#### **Entrevista**

Se aplicó como técnica una entrevista, que estuvo elaborada con diez preguntas orientadas a la docente de educación inicial del subnivel 2 de la Unidad Educativa “Península de Santa Elena”. La entrevista realizada permitió que la docente logre responder cada una de las preguntas y de su apreciación con lo que respecta a la metodología juego trabajo, se llevó a cabo de manera presencial y con tiempo estimado de aproximadamente una hora, y así obtener datos significativos.

#### **Focus Group**

Con respecto al focus group es conocido por la obtención de datos de la entrevista realizada, para recopilar y analizar la información. Según Martínez (1999

citado por Rodas Pacheco & Pacheco Salazar, 2020), confirman que los grupos focales son procedimientos cubiertos colectivamente de una investigación porque se enfoca en la diversidad y ofrece diferentes puntos de vista, práctica y reconocimiento positivo por parte de los participantes y se estima que se realice en un tiempo relativamente corto.

Técnica que fue aplicada en la Unidad Educativa “Península de Santa Elena”, para llevar a cabo este proceso se contó con la presencia de la docente del área de Educación Inicial de la institución ya mencionada y las investigadoras, dicho proceso el cual se pudo acceder a la indagación de como se ve afectado el aprendizaje significativo en los niños, se pudo profundizar y tener las percepciones de la docente, en el término de este transcurso se dio las apreciaciones y aportaciones libres con el respeto debido en relación al tema de investigación.

### **Ficha de Observación**

La técnica aplicada fue la ficha de observación de campo que tuvo como finalidad poder explorar el contexto seleccionado, también para poder investigar el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la metodología juego-trabajo y aprendizaje significativo en los niños. La participación del investigador fue primordial, ya que permitió analizar y evaluar los datos obtenidos de las dos categorías: metodología juego trabajo y aprendizaje significativo.

### **Técnicas de interpretación de la formación.**

Para la interpretación de la información de la entrevista y la ficha de observación, se utilizará través del software Atlas ti 23. Según lo mencionado por Cipollone (2022) “Una de las principales funciones del software Atlas. Ti es brindar ayuda y facilitar el procesamiento de grandes cantidades de datos textuales y de diversos formatos de multimedia”. Se puede destacar que el software ayuda a detallar patrones y también proporciona herramientas para gestionar, explorar partes fundamentales. Logra que se obtenga mayor información de los datos de manera creativa, flexible y oportuna, permitirá considerar la información que se obtuvo mediante la entrevista y la ficha de observación.

### **Categorización y Triangulación**

Es de gran relevancia recalcar que en el respectivo análisis se obtuvo como resultado la triangulación de los datos de la entrevista realizada a la docente del área de



educación inicial del subnivel 2 y la ficha de observación a los niños de inicial de la Unidad Educativa “Península de Santa Elena” que están en el rango de edad de 4 a 5 años. Dentro de aquellos instrumentos se efectúan según las dos categorías de la presente investigación como son: metodología juego trabajo y aprendizaje significativo. La triangulación se da según las categorías ya que se reúne las herramientas necesarias para la validación que están basadas en la presente investigación con los instrumentos aplicados con preguntas y respuestas de la docente y de la observación hacia los niños para ver sus necesidades y habilidades dentro del aula de clases. A continuación, se mostrará la construcción de categorías y subcategorías apriorísticas que se encuentra en la tabla 8.

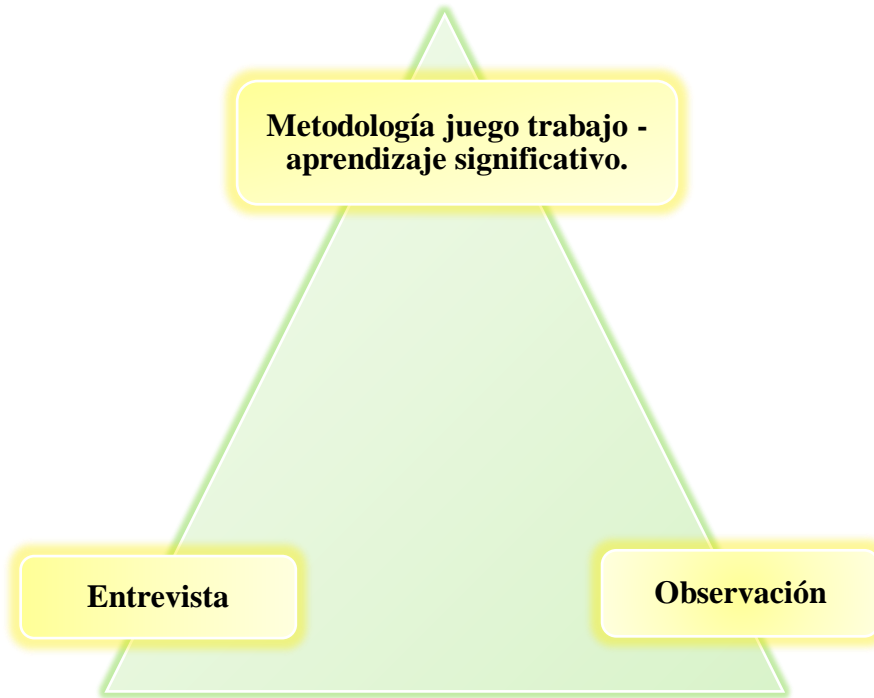
**Tabla 8:** Construcción de categorías y subcategorías apriorísticas

| <b>Ámbito teórico</b>                                 | <b>Problema de investigación</b>  | <b>Inquietudes de la investigación</b>  | <b>Propósito General</b>   | <b>Propósito Específico</b>  | <b>Categorías</b>         | <b>Subcategorías</b>  |
|---|---|---|--|--|---------------------------|---|
| Metodología juego trabajo y Aprendizaje Significativo | ¿De qué manera aporta la metodología juego trabajo al aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Península de Santa Elena”? | ¿Cuáles son los referentes teóricos más relevantes sobre la metodología juego trabajo y el aprendizaje significativo?<br><br>¿Cómo reconocer la importancia de la metodología juego trabajo en el proceso del desarrollo del aprendizaje significativo? | Determinar cómo la metodología juego trabajo aporta al aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años. | Identificar los referentes teóricos sobre la metodología juego trabajo y el aprendizaje significativo.<br><br>Establecer datos relevantes que permitan reconocer la importancia de la metodología juego trabajo en el proceso del desarrollo del | Metodología juego trabajo | -Metodología juego trabajo en la enseñanza de educación inicial.<br>-Momentos del juego trabajo.<br>-Rol del docente en la metodología juego trabajo.<br>-Beneficios de la metodología juego trabajo.<br>-Importancia de la metodología juego trabajo.<br>-Experiencia de aprendizaje.<br>-Sugerencias de ambientes de aprendizajes para niños de 4 a 5 años. |

|  |  |  |  |   |                           |  |
|--|--|--|--|---|---------------------------|--|
|  |  | ¿Cómo se desarrolla el aprendizaje significativo mediante la metodología juego trabajo en niños de 4 a 5 años? |  | aprendizaje significativo.<br><br>Reflexionar sobre la metodología juego trabajo para el desarrollo del aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años. | Aprendizaje significativo | -Organización de los espacios de la metodología juego trabajo.<br><br>-Aprendizaje significativo<br>-Ventajas<br>-Características<br>-Condiciones del aprendizaje significativo.<br>-Beneficios<br>- ¿Cuáles son las metodologías activas del aprendizaje significativo?<br>-Aprendizaje significativo según Vygotsky.<br>- ¿Por qué introducir el aprendizaje significativo en el aula? |
|--|--|--|--|---|---------------------------|--|

**Nota:** Elaboración propia Ruth Lainez y Jenniffer Rodríguez.

**Figura 1.** Triangulación de datos



*Nota:* Elaboración propia Ruth Lainez y Jenniffer Rodríguez.

## CAPÍTULO IV

### PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS

#### **Reflexiones críticas**

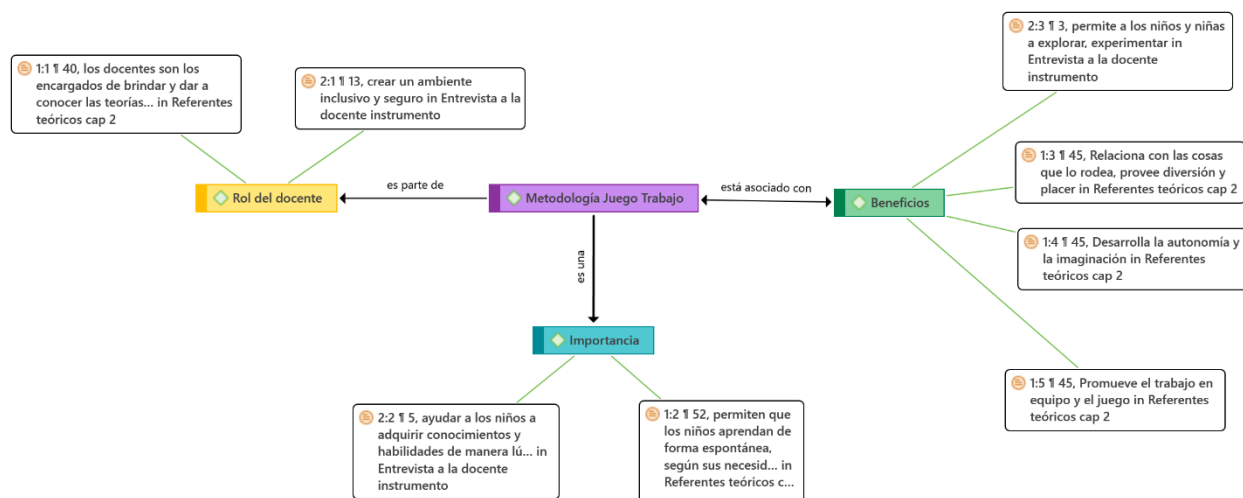
En este capítulo se muestran los hallazgos obtenidos de los instrumentos para la recolección de datos, basados en la metodología juego trabajo y el aprendizaje significativo. Para empezar, se obtuvo resultados de la ficha de observación llevando a la práctica una clase con los niños del inicial 2 de la Unidad Educativa “Península de Santa Elena”, así mismo se empleó una entrevista dirigida a la docente del área, enfatizando que los presentes instrumentos fueron aplicados de manera presencial.

Para el análisis de los resultados se utilizó el software Atlas. ti 23, aplicación que ayudó al análisis de los resultados obtenidos, codificación de contenidos, a su vez a crear nubes de palabras y redes semánticas.

#### **Hallazgos de la entrevista**

En la Unidad Educativa “Península de Santa Elena” se aplicó la entrevista a la docente de educación inicial, la cual se le planteó diez preguntas basadas en la metodología juego trabajo y el aprendizaje significativo. En la presente institución si se aplica la metodología juego trabajo para lograr un aprendizaje significativo en los niños, pero no de manera continua.

**Figura 2.** Hallazgo red semántica, categoría 1: Metodología juego trabajo



**Nota:** Elaboración propia, datos extraídos de Atlas ti 23.

### Primera categoría: Metodología juego trabajo

La metodología juego trabajo en términos generales se involucran actividades lúdicas que tienen como objetivo ser recreativos y educativos, por ende, se debe aplicar a menudo esta metodología para que el aprendizaje de los niños sea significativo e interactivo y atractivo.

#### 1. Subcategoría: Rol del docente

El personal docente entrevistado manifiesta que los docentes se deben familiarizar con la metodología juego trabajo puesto que así se permite elegir las actividades adecuadas, realizar materiales, entre otras actividades para que la metodología juego trabajo este bien empleada, también mencionó que el juego trabajo requiere de flexibilidad y adaptación hacia las necesidades que tiene el grupo de niños en el aula de clases.

La docente también expuso que aplica la metodología juego trabajo, porque mediante esta se logra un aprendizaje significativo que es sumamente importante para el desarrollo de todos los niños por diferentes razones las cuales son: la construcción de conocimientos, desarrollo de habilidades, entre otras.

Por lo antes expuesto a lo que fundamenta el referente teórico sobre el rol del docente, es importante porque la función de este, es de ser intermediario para que los niños puedan desarrollar sus habilidades mediante la práctica de la metodología juego trabajo, es por aquello

que los docentes deben tener conocimientos y estar informados sobre nuevas estrategias para emplear correctamente la metodología juego trabajo. En el currículo de Educación Inicial fundamenta que los niños merecen jugar, conocer y explorar el mundo que los rodea, para que esto sea posible el docente cumple un rol fundamental porque debe poner sus conocimientos en práctica en relación a la metodología juego trabajo para que se emplee de mejor manera y así obtener el aprendizaje en los niños.

## **2. Subcategoría: Importancia**

La docente supo manifestar que es de suma importancia implementar la metodología juego trabajo dado que está combinada el juego y el trabajo de forma equilibrada, esto servirá de ayuda para que los niños puedan adquirir nuevos conocimientos y mejorar sus habilidades de una manera lúdica, cuando se aplica esta metodología se logra que los niños participen de manera activa y se note su interés y diversión al momento de realizar diferentes actividades.

Según lo que menciona el Ministerio de Educación del Ecuador y la Revista Pasa la Voz, es importante emplear la metodología juego trabajo y hacer uso del ambiente de aprendizaje, pues permite que los niños desde edades tempranas aprendan de una manera espontánea y según sus necesidades porque se les está brindando el momento de que puedan aprender y desarrollar sus habilidades a través del juego. Cabe recalcar que los aportes que da el ministerio de educación están fundamentados en teorías y modelos pedagógicos como el de Montessori, Vygotsky, Ausubel.

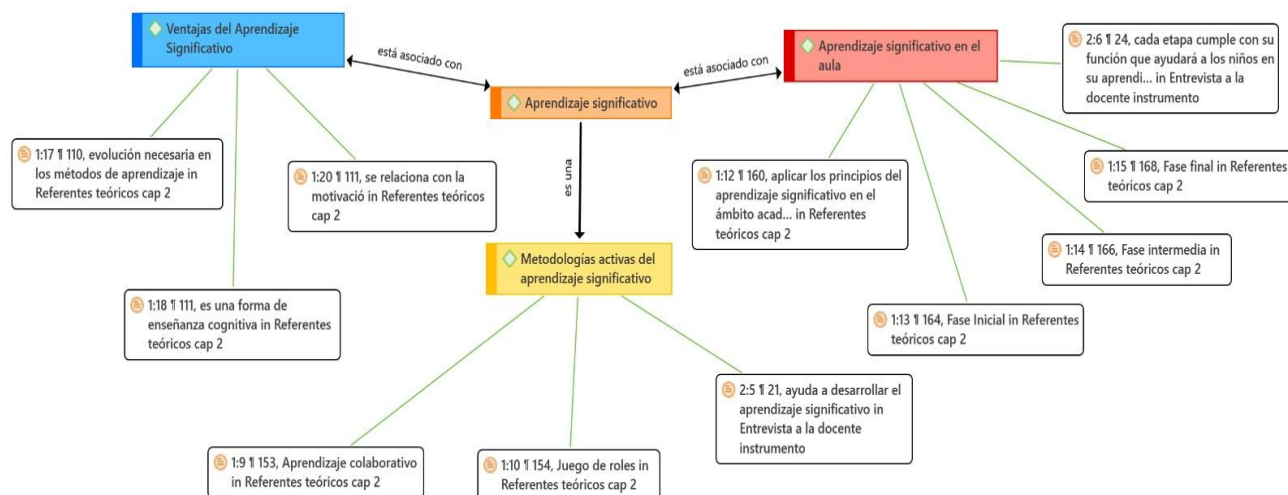
## **3. Subcategoría: Beneficios**

La docente supo manifestar que es beneficioso implementar la metodología juego trabajo en la primera infancia porque se considera que el juego es una parte natural y fundamental para que los niños desarrollen sus habilidades porque les permite explorar y aprender del mundo que los rodea, también se logra desarrollar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales. La metodología juego trabajo en la primera infancia resulta beneficiosa dado que por medio del juego se fomenta un aprendizaje integral, motivador y significativo en los niños y van adquiriendo nuevos conocimientos a lo largo de la vida.

Es importante recalcar, según lo que menciona (Pillajo et al., 2021), la presente metodología si es beneficiosa en etapas tempranas para el proceso de enseñanza en los niños, por

lo tanto, intervienen los beneficios como: mejorar sus habilidades para su aprendizaje, se relacionan con sus demás compañeros, se obtiene el desarrollo de su autonomía, entre otras, por ello resulta beneficiosa la metodología juego trabajo para el desarrollo en niños y mucho más si es en edades tempranas.

**Figura 3.** Hallazgo red semántica, categoría 2: Aprendizaje Significativo



**Nota:** Elaboración propia, datos extraídos de Atlas ti 23.

### Segunda categoría: Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es conocido como un proceso en el cual se integran los nuevos conocimientos y se relacionan con el conocimiento existente del niño, logrando así que los niños participen y aprendan, por otra parte, la docente debe lograr la participación de todos los niños, utilizando estrategias para que los niños estén dispuestos y se sientan motivados a aprender cada día.

#### 1. Subcategoría: Ventajas del aprendizaje significativo

La docente entrevistada, recalca que es fundamental desarrollar el aprendizaje significativo en los niños puesto que brinda diferentes posibilidades para que los estudiantes de educación inicial puedan explorar y experimentar de una manera activa, esto será de provecho en los niños para lograr un aprendizaje significativo y sobre todo duradero.

Según menciona (Garcés Cobos et al., 2019) el aprendizaje significativo permite que niños y niñas puedan construir sus conocimientos, potenciar sus capacidades, para así poder



desarrollar sus habilidades y de esta manera se sientan motivados para conseguir afianzar sus aprendizajes de manera significativa que podrán utilizarlos a lo largo de su vida.

En la teoría expuesta en el capítulo dos, las ventajas del aprendizaje significativo se emergen en que los estudiantes puedan enlazar sus conocimientos aprendidos con lo que interiorizan recientemente, para así poder desarrollar su memoria ya sea a corto o a largo plazo, dentro de este apartado también interviene la motivación del docente hacia los niños para que puedan desarrollar sus habilidades.

## **2. Subcategoría: Metodologías activas del aprendizaje significativo.**

En este apartado, la docente entrevistada hace mención que las metodologías activas son: aprendizaje colaborativo y juegos de roles, las cuales se pueden relacionar con diferentes actividades que ayudan a desarrollar el aprendizaje significativo, una de las actividades que mencionó son las de representaciones que pueden ser (familias y profesiones), estas actividades logran que los niños cumplan con los juegos de roles que es la imitación de diferentes profesiones que ellos elijan, según su imaginación y creatividad para el desarrollo de sus habilidades.

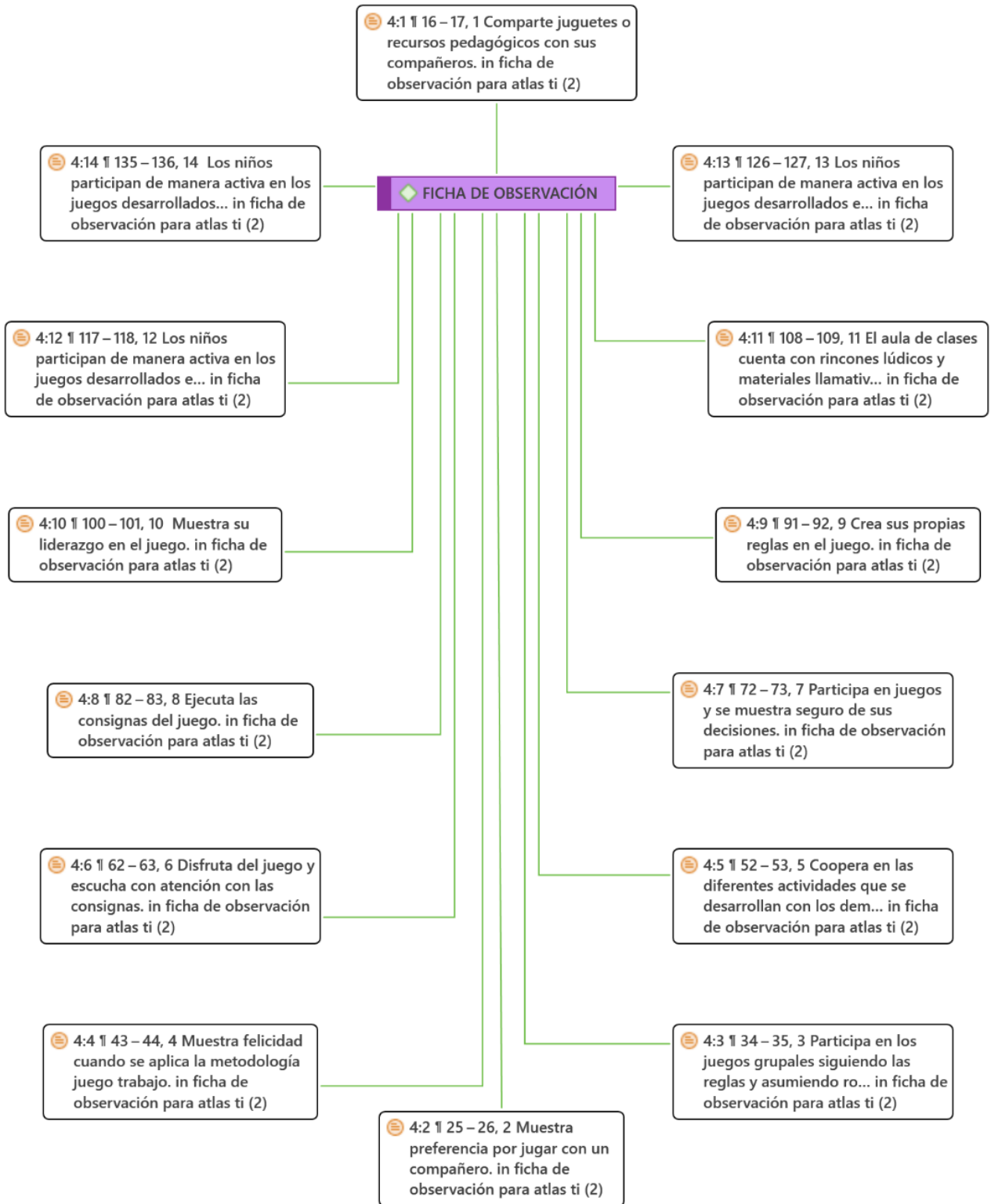
## **3. Subcategoría: Aprendizaje significativo en el aula.**

La docente en una de las preguntas planteadas menciona que en el aprendizaje significativo tiene diferentes etapas las cuales se las debe incluir en las diferentes actividades planificadas para lograr un desarrollo del aprendizaje en niños y niñas de educación inicial, puesto que aquello servirá de ayuda a lo largo de su vida. Dentro de este apartado se puede relacionar con lo que manifiesta la docente que existen fases en la aplicación del aprendizaje significativo las cuales son: Fase inicial, fase intermedia, fase final, son esenciales cada una de ellas puesto que cumplen con algo fundamental para ser aplicada en los niños por que participan activamente, asumen desafíos, para poner en práctica en cada una de las actividades empleadas por la docente. Esto se relaciona con lo que recomienda Ministerio de Educación en el currículo de educación inicial en cuanto a las fases para desarrollar el aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **Hallazgos de la ficha de observación**

Se empleo la ficha de observación a los estudiantes del Inicial 2, que consta de catorce indicadores para poder valorar cada uno de los resultados obtenidos de la metodología juego trabajo y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años, de acuerdo al objetivo específico reflexionar sobre la metodología juego trabajo para el desarrollo del aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años. Este instrumento se lo realizó y se valoró con los siguientes criterios: siempre, casi siempre, algunas veces, pocas veces y nunca. Posteriormente se puede observar las nubes de palabras por cada indicador de los resultados obtenidos a través del software Atlas. ti 23.

**Figura 4.** Red semántica ficha de observación



**Nota:** Elaboración propia, datos extraídos de Atlas ti 23.

**Indicador 1:** Comparte juguetes o recursos pedagógicos con sus compañeros.

**Figura 5.** Nube de palabras del primer indicador.

algunas\_veces  
casi\_siempre

*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.

En el indicador 1, sobresale el criterio “Casi siempre” donde se pudo observar que la mayoría de la muestra seleccionada no siempre comparten los juguetes o recursos pedagógicos con los demás compañeros, provocando así desacuerdos y peleas entre ellos mismo al no querer compartir dicho material dentro de las actividades realizadas.

**Indicador 2:** Muestra preferencia por jugar con un compañero.

**Figura 6.** Nube de palabras del segundo indicador.

algunas\_veces  
pocas\_veces

*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.

En el indicador 2, sobresale el criterio “Pocas veces” donde se pudo observar que en las tres secciones de observación los niños no siempre buscan un compañero en específico para poder jugar donde logran relacionarse, socializar entre ellos en las diferentes actividades realizadas en el aula de clases o en el patio de la institución.

**Indicador 3:** Participa en los juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente agradable.

**Figura 7.** Nube de palabras del tercer indicador.



*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.

En el indicador 3, sobresale el criterio “Algunas veces” donde se pudo observar en las tres instancias de haber aplicado la ficha de observación con la muestra seleccionada que no siempre siguen las reglas del juego o de la actividad por parte de la docente ya que se manifiesta las emociones, el disfrute del juego y poder relacionarse con sus demás compañeros.

**Indicador 4:** Muestra felicidad cuando se aplica la metodología juego trabajo.

**Figura 8.** Nube de palabras del cuarto indicador



*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.

En el indicador 4, sobresale el criterio “Siempre” donde la muestra observada muestra felicidad al momento de realizar las diferentes actividades ya que al aplicar la metodología juego trabajo ellos se sienten motivados a poder jugar y compartir con los demás.

**Indicador 5:** Cooperar en las diferentes actividades que se desarrollan con los demás compañeros.

**Figura 9.** Nube de palabras del quinto indicador.

# algunas\_veces

pocas\_veces

*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.

En el indicador 5, sobresale el criterio “Algunas veces” donde la muestra observada en ciertas ocasiones no coopera con el orden por el hecho de que se distraen con mayor facilidad y se torna un poco complicado al momento de tener el orden de todo el grupo de niños.

**Indicador 6:** Disfruta del juego y escucha con atención las consignas.

**Figura 10.** Nube de palabras del sexto indicador.

*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.



En el indicador 6, sobresale el criterio “Casi siempre” donde la muestra observada la mayoría de las veces si escucha cada una de las indicaciones sobre las actividades a realizar ya que como son actividades llamativas se sientes motivados y felices al realizar cada una de las actividades por parte de la docente.

**Indicador 7:** Participa en los juegos y se muestra seguro de sus decisiones.

**Figura 11.** Nube de palabras del séptimo indicador



*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.

En el indicador 7, sobresale el criterio “Siempre” en los tres momentos donde se aplicó la ficha de observación los niños se sintieron seguros al realizar cada una de las actividades planificadas excepto dos niñas las cuales no quisieron participar en cuanto a las actividades en relación a la aplicación de la metodología juego trabajo.

**Indicador 8:** Ejecuta las consignas del juego.

**Figura 12.** Nube de palabras del octavo indicador.




siempre  
casi\_siempre

*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.

En el indicador 8, sobresale el criterio “Siempre” toda la muestra observada cumple con cada una de las instrucciones dadas por la docente sin ningún problema ya que las actividades llaman la atención y causan disfrute en cada uno de ellos por lo que es un momento divertido y pueden interactuar con los demás compañeros.

**Indicador 9:** Crea sus propias reglas en el juego.

**Figura 13.** Nube de palabras del noveno indicador.



algunas\_veces  
casi\_siempre  
pocas\_veces

*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.

En el indicador 9, sobresale el criterio “Casi siempre” porque se pudo observar que varios niños son capaces de enfrentar retos durante las actividades a realizar y poniendo sus estrategias que ellos consideran adecuadas en el juego.

**Indicador 10:** Muestra su liderazgo en el juego.

**Figura 14.** Nube de palabras del décimo indicador.

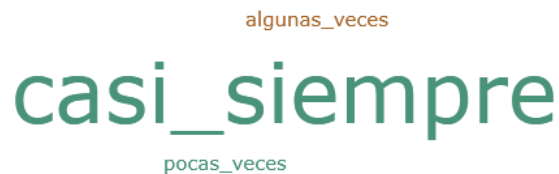


*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.

En el indicador 10, sobresale el criterio “Siempre” ya que mediante la muestra observada mostraron el liderazgo y tienen la capacidad de aprender mediante la socialización y sobre todo aprender del mundo que los rodea y ejercer las habilidades que tienen cada uno.

**Indicador 11:** El aula de clases cuenta con rincones lúdicos y materiales llamativos para su uso.

**Figura 15.** Nube de palabras del indicador once.



*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.

En el indicador 11, sobresale el criterio “Casi siempre” se pudo observar que dentro del aula de clases no cuenta con todos los espacios de aprendizaje, solo se pudo encontrar dos rincones que es el de música y de literatura los pocos materiales didácticos y materiales concretos para que los niños puedan jugar la docente los tiene alzados, motivo por el cual los niños no pueden manipular ese material.

**Indicador 12:** Los niños participan de una manera activa en los juegos desarrollados en los rincones.



**Figura 16.** Nube de palabras del indicador doce.

nunca

pocas\_veces

*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.

En el indicador 12, sobresale el criterio “Nunca” en los tres momentos que se hizo la observación, la docente no hizo uso de los rincones, a pesar de que los rincones que están en el aula son de música y literatura, ella aplicaba la metodología fuera o dentro del aula, pero no en los rincones, por lo que el aula no cuenta con rincón de juego trabajo.

**Indicador 13:** Los niños participan de una manera activa en los juegos desarrollados en el aula.

**Figura 17.** Nube de palabras del indicador trece.

algunas\_veces

casi\_siempre

pocas\_veces siempre

*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.

En el indicador 13, sobresale el criterio “Casi siempre” ya que en las visitas realizadas la primera vez fue un poco difícil mantener el control en ellos, mientras que en las dos veces restantes participaron activamente en las actividades planificadas.

**Indicador 14:** Los niños participan de una manera activa en los juegos desarrollados en el patio.

**Figura 18.** Nube de palabras del indicador catorce.

algunas\_veces

casi\_siempre

pocas\_veces

*Nota:* Extraído de Atlas. ti 23.

En el indicador 14, sobresale el criterio “Casi siempre” en los tres momentos que se realizó la observación, la primera vez se dificultó un poco mantener el control en el patio, en las dos visitas más la muestra observada ya participó de manera activa en cada una de las actividades ya que les pareció llamativas y se pudo observar que se divirtieron mucho en cada una de las actividades planificadas.

### **Aportes del Investigador (Casuística)**

En el presente trabajo se describe el proceso de estudio de investigación, una vez obtenida la información con la aplicación de los instrumentos: entrevista, focus group y ficha de observación, las cuales posibilitaron la recolección de datos, fueron aplicados en la Institución Educativa donde se observó que la docente solo aplica en ciertas ocasiones la metodología juego trabajo, se recalca que debe existir una mayor comunicación y que se emplee la metodología juego trabajo para lograr así un aprendizaje significativo en los niños y niñas de Educación Inicial. Además, se pudo observar que cuando se aplica la metodología juego trabajo no lo realiza en el rincón, ya que el aula de clases no cuenta con todos los rincones de aprendizaje, es fundamental contar con cada uno de estos espacios para que los niños mejoren sus habilidades y puedan enriquecer sus conocimientos.

Por lo tanto, se considera primordial poner en práctica la metodología juego trabajo dentro y fuera del aula con diferentes actividades indispensables para los niños, puesto que aquello se obtendrá el desarrollo del aprendizaje significativo en niños y niñas de educación inicial. Es importante recalcar la importancia de la metodología juego trabajo, por lo que las docentes puedan asumir la responsabilidad y lo fundamental que es desarrollar el aprendizaje significativo en los niños mediante la aplicación de la metodología juego trabajo.

Es necesario recalcar que en base a los resultados de la ficha de observación hace falta la aplicación de la metodología juego trabajo para lograr así un desarrollo óptimo del aprendizaje significativo en los estudiantes de inicial, la docente del área debe emplear recursos didácticos y diferentes actividades adecuadas sobre la metodología juego trabajo para que estén encaminadas hacia el desarrollo del aprendizaje significativo.

## **Reflexiones Finales**

En esta sección se presentan las reflexiones finales provenientes de la investigación por esta razón se expone lo siguiente:

La metodología juego trabajo es indispensable aplicarla en los niños para su desarrollo del aprendizaje significativo ya que desempeña un papel principal para desarrollar sus habilidades, dado que no solo se conseguirá diversión en ellos sino que aprendan a compartir, con sus demás compañeros del salón sobre todo promoverá su creatividad al momento de realizar las diferentes actividades planificadas por la docente, de este modo la metodología juego trabajo si influye en el desarrollo del aprendizaje significativo.

Por lo consiguiente es fundamental resaltar que en cuanto a los fundamentos teóricos sobre la metodología juego trabajo si existen varios documentos fundamentales y confiables que sustenten la metodología que hace referencia a la primera categoría, entre ellos se puede mencionar el currículo de Educación Inicial 2014 que hace mención a puntos fundamentales de la metodología juego trabajo y sobre lo importante que es el aprendizaje significativo, de la categoría dos también se pudo encontrar revistas, libros entre otros documentos que respaldan el aprendizaje significativo ya que proporcionará a los estudiantes la obtención de nuevos conocimientos y así poderlos relacionarlos con los aprendidos de una manera significativa.

Como resultado tenemos la importancia de emplear diferentes actividades empleando la metodología juego trabajo para desarrollar el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años, no solo verlo desde la perspectiva del juego sino que hacer uso y contar en las aulas de clases con el rincón de juego trabajo porque el niño aprenderá y desarrollará su aprendizaje mediante la exploración y manipulación de los objetos que se encuentren en este rincón de aprendizaje y sobre todo aprenderán a socializar con sus demás compañeros.

Las actividades que se implementaron fueron con la finalidad de observar a los niños y niñas del salón de clases si participaban activamente de las mismas, si se relacionan con sus demás compañeros para lograr así su desarrollo de manera significativa. A lo largo de este proceso investigativo finalmente se puede dar a conocer la importancia de utilizar la metodología juego trabajo y que los docentes organicen espacios y actividades para trabajar con los niños para que ellos puedan experimentar, ser creativos y socializar con los demás para desarrollar sus habilidades y su aprendizaje ya que le servirá y traerá beneficios en sus vidas.

## REFERENCIAS

- Alava Gonzabay Vannesa Alexandra. (2021). El juego de construcción en el desarrollo de la motricidad fina de niños de preescolar de 3 a 5 años. In *Industry and Higher Education* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Alonso Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de la renovación pedagógica. *Universidad de Valladolid*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carreño Machado, E. M., & Vásquez López, M. J. (2022). *Metodología juego trabajo, zona de desarrollo próximo y ámbitos del Currículo de Educación Inicial para infantes de 4 a 5 años*. 112. [http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2378/1/2.metodología juego trabajo%20 zona de desarrollo proximo%20 ámbitos del currículo de educación inicial para infantes de 4 a~1.pdf](http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2378/1/2.metodología%20juego%20trabajo%20zona%20de%20desarrollo%20proximo%20ámbitos%20del%20currículo%20de%20educación%20inicial%20para%20infantes%20de%204%20a%205%20años.pdf)
- Chipana, W. (2019). La motivación y el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años de la i.e inicial n°147 Carhuapata, Lircay, Huancavelica 2018. *Repositorio Institucional de La Universidad Para El Desarrollo Andino*, 91. <http://repositorio.udea.edu.pe/handle/UDEA/122>
- Cipollone, M. D. (2022). Atlas. Ti como recurso metodológico en Investigación Educativa. *Anuario Digital de Investigación Educativa*, 5, 122–133. <https://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/adv/article/view/5280/6529>
- Educación, M. de E. (2020). Revista Pasa La Voz. *Subsecretaría de Educación Especializada e Inclusiva*, 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- Freire, E. E. E. (2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico. *Malaysian Palm Oil Council (MPOC)*, 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- Gamion Heredia, M., Condori Contreras, S., & Martínez Martínez, I. F. V. (2023). Ambientes educativos y aprendizaje significativo en los niños de inicial –Paucartambo - Pasco. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 998–1017. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4451](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4451)
- Garcés Cobos, L. F., Montaluisa Vivas, Á., & Salas Jaramillo, E. (2019). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Revista Anales*, 1(376), 231–248. <https://doi.org/10.29166/anales.v1i376.1871>
- Gladys Patricia Guevara Alban; Alexis Eduardo Verdesoto Arguello; Nelly Esther Castro Molina. (2020). Metodología de Investigación Evaluativa. *Indivisa, Boletín de Estudios e Investigación*, 5, 9. <https://doi.org/10.37382/indivisa.vi5.395>
- González López Melina Elizabeth. (2021). Habilidades cognitivas y metodología juego- trabajo en niños de nivel de Educación Inicial, Subnivel 2. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699.

<http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dSPACE.uc.ac.id/handle/123456789/1288>

- Hernández, M. (2014). Módulo de juego trabajo: Para El Nivel De Educación Inicial Y Subnivel De Preparatoria (1Ro. Egb). *Ministerio de Educación*, 1–30. [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)
- León-Ávila, J. S., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, J. C., & Narváez-Zurita, C. I. (2020). Metodologías activas para la enseñanza-aprendizaje en educación inicial: Una experiencia con Golescogami. *Cienciamatria*, 6(3), 260–285. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.401>
- Loor, D. (2015). *Ambientes de Aprendizaje y su Incidencia en el Aprendizaje Significativo de los estudiantes de los niveles iniciales I y II de la Unidad Educativa “Ciudad De Santo Domingo”, de la Parroquia San Jacinto Del Búa, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo*. [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13786/1/TESIS\\_FINAL.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13786/1/TESIS_FINAL.pdf)
- Loor Maquilon, J. A. (2020). Problemas de atención en el aprendizaje significativo de niños de segundo grado de una institución educativa-Durán, 2020. *Repositorio Institucional - UCV*, 0–2.
- Ministerio de Educación, M. de. (2014). Currículo Educación Inicial 2014. *Currículo Educación Inicial 2014*, 6(12), 1–37. [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)
- Moreira-Choes, Jenniffer. S., Beltro-Cedeño, R. A., & Beltrón-Cedeño, V. C. C. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Dominio de Las Ciencias*, 7(2), 915–924. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1835/html%0Ahttps://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1835/xml%0Ahttps://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1835>
- Pillajo, E., Villarroel, P., Quezada, E., & Guijarro, J. (2021). *El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. The game-work as a teaching-learning strategy in Early Childhood Education*. 6(3), 69–78. <https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v6i3.1811>
- Rivera Ríos, A. R., Galdós Sotolondo, S. Á., & E. F. (2020). *Educación intercultural y aprendizaje significativo: un reto para la educación básica en el Ecuador*. 2507(February), 1–9. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1436/1422>
- Roa Rocha, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63–75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Rodas Pacheco, F. D., & Pacheco Salazar, V. G. (2020). Grupos Focales: Marco de Referencia para su Implementación. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 182–195. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1401>
- Tomalá, E. P. (2023). *Metodología juego trabajo en la evaluación de aprendizajes en los niños de 3 a 4 años*. 31–41. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9473/1/UPSE-TEI-2023-0031.pdf>
- UNICEF 2018. (2018). Aprendizaje a través del juego. *The LEGO Foundation*, 84.
- Vera Borbor, T. T. (2020). *El juego trabajo y su incidencia en la expresión corporal de los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial en la Unidad Educativa Brisas Del Río en el Período 2019-2020*.

Villamizar Cañas, M. D. L. Á. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45, 0–9.  
<https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42861>

## ANEXOS

### ANEXO A: CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

| TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN   |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
|--|--------|---|---|------------|---|---|---|---------|---|---|---|-----------|---|---|---|-----------|---|---|---|-------|---|---|---|---------|---|---|---|
| CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES ACADÉMICO PERIODO 2023-2   |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| ACTIVIDADES  | AGOSTO |   |   | SEPTIEMBRE |   |   |   | OCTUBRE |   |   |   | NOVIEMBRE |   |   |   | DICIEMBRE |   |   |   | ENERO |   |   |   | FEBRERO |   |   |   |
|  | 2023   |   |   | 2023       |   |   |   | 2023    |   |   |   | 2023      |   |   |   | 2023      |   |   |   | 2024  |   |   |   | 2024    |   |   |   |
|  | 2      | 3 | 4 | 1          | 2 | 3 | 4 | 1       | 2 | 3 | 4 | 1         | 2 | 3 | 4 | 1         | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1       | 2 | 3 | 4 |
| Inscripción de modalidad de titulación   |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Entrega de Anteproyectos a la UIC para su análisis y aprobación  |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Sesión de trabajo por la UIC para aprobación de Anteproyectos; asignación de tutores y especialistas según perfil  |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Socialización de Anteproyectos, propuesta de asignación de tutor y especialista para Consejo Académico de Facultad |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Aprobación de temas, tutor y especialista por parte del Consejo Académico de Facultad                              |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Designación de tutores, especialistas (Carrera Educación Inicial)  |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Socialización de normativa de procesos de titulación, estructura, acuerdos, normas APA                             |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Elaboración del capítulo I: EL PROBLEMA  |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Elaboración del capítulo II: MARCO TEÓRICO   |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Elaboración del capítulo III: MARCO METODOLÓGICO   |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Elaboración del Capítulo IV: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS   |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Conclusiones y recomendaciones   |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Entrega del trabajo de integración curricular para su evaluación final por el tutor y especialista                 |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Cronograma de sustentación de TIC  |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Sustentación del Proyecto de Investigación   |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Recuperación del proyecto de Investigación   |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Informe final de proceso de titulación   |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Proceso administrativo para validación de documentos   |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |
| Ceremonia de incorporación   |        |   |   |            |   |   |   |         |   |   |   |           |   |   |   |           |   |   |   |       |   |   |   |         |   |   |   |

## ANEXO B: Instrumentos con la validación

### HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estudiantes: Lainez Borbor Ruth Pierina; Rodríguez Mirabá Jenniffer Lissette

#### DATOS DEL EXPERTO

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Nombre y Apellidos         | Ruth Esther Peñafiel Villarreal                                    |
| Formación profesional      | Master en Ciencias de la Educación                                 |
| Institución de adscripción | Universidad Estatal Península de Santa Elena                       |
| Cargo                      | Docente  |
| Teléfono celular           | 0985713137   |
| Dirección de correo        | <a href="mailto:rpenafielv@upse.edu.ec">rpenafielv@upse.edu.ec</a> |

#### DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

|                    |                                   |
|--------------------|-----------------------------------|
| Nombre y Apellidos | Ruth Pierina Lainez Borbor        |
| Formación en curso | Tercer nivel                      |
| Título a obtener   | Licenciatura en Educación Inicial |

|                    |                                      |
|--------------------|--------------------------------------|
| Nombre y Apellidos | Jenniffer Lissette Rodriguez Miraba. |
| Formación en curso | Tercer nivel                         |
| Título a obtener   | Licenciatura en Educación Inicial    |

#### DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

|   |  |
|---|--|
| Tema de investigación                   | Metodología juego trabajo y aprendizaje significativo. |
| Categoría 1                             | Metodología juego trabajo.                             |
| Categoría 2                             | Aprendizaje significativo.                             |
| Instrumento de recogida de información. | Entrevista   |




Se presenta para su validación el formato de entrevista para docente, cuyo objetivo es “Determinar la importancia de la implementación de la metodología juego en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de Inicial 2 de la Unidad Educativa Península de Santa Elena”

### **Instrucciones**

- Leer minuciosamente el instrumento
- Para evaluar el instrumento, asigne una X en los casilleros conforme a los criterios señalados a continuación 1 no cumple, 2 mejorar y 3 sí cumple.
- De considerarlo necesario, coloque observaciones en el último casillero.

**INSTRUMENTO DE ENTREVISTA A DOCENTE**

| INSTRUMENTO DE ENTREVISTA A DOCENTE |   |             |   |   |          |   |   |            |   |   |             |
|-------------------------------------|---|-------------|---|---|----------|---|---|------------|---|---|-------------|
| CRITERIOS                           |   | Pertinencia |   |   | Claridad |   |   | Coherencia |   |   | OBSERVACIÓN |
| N°                                  | PREGUNTAS   | 1           | 2 | 3 | 1        | 2 | 3 | 1          | 2 | 3 |             |
| 1                                   | ¿Considera que es adecuado implementar la metodología juego trabajo en la primera infancia? ¿Por qué?                         |             |   | x |          |   | x |            |   | x |             |
| 2                                   | ¿Por qué es importante implementar la metodología juego trabajo para lograr un aprendizaje significativo en sus estudiantes?  |             |   | x |          |   | x |            |   | x |             |
| 3                                   | ¿Qué tipo de actividades realiza a sus estudiantes empleando la metodología juego trabajo?                                    |             |   | x |          |   | x |            |   | x |             |
| 4                                   | ¿Cuál es su conocimiento acerca de la metodología juego trabajo?  |             |   | x |          |   | x |            |   | x |             |
| 5                                   | ¿Aplica usted la metodología juego trabajo en la enseñanza aprendizaje en los niños?  |             |   | x |          |   | x |            |   | x |             |
| 6                                   | Según su criterio ¿Por qué es importante desarrollar el aprendizaje significativo a través del juego en sus estudiantes?      |             |   | x |          |   | x |            |   | x |             |
| 7                                   | ¿Por qué es importante desarrollar el aprendizaje significativo mediante recursos didácticos en la metodología juego trabajo? |             |   | x |          |   | x |            |   | x |             |

|                      |  |   |  |   |  |  |   |  |  |   |  |
|----------------------|--|---|--|---|--|--|---|--|--|---|--|
| 8                    | ¿Cuáles son las orientaciones metodológicas que usted conoce para el desarrollo del aprendizaje significativo a través del juego en los niños? Justifique su respuesta.                                    |   |  | x |  |  | x |  |  | x |  |
| 9                    | ¿los estudiantes presentan dificultades al implementar la metodología juego trabajo para desarrollar el aprendizaje significativo en sus estudiantes? ¿Por qué?  |   |  | x |  |  | x |  |  | x |  |
| 10                   | ¿La metodología juego trabajo facilita el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños? ¿Considera que es adecuado implementar la metodología juego trabajo en los niños de 4 a 5 años? ¿Por qué? |   |  | x |  |  | x |  |  | x |  |
| <b>Total:</b>        |  |   |  |   |  |  |   |  |  |   | <b>Firma</b>   |
| <b>Evaluado por:</b> |  | <i>Peñafield Villarreal Ruth Esther</i> |  |   |  |  |   |  |  |   |  <p>Firmado electrónicamente por:<br/>RUTH ESTHER<br/>PENAFIEL<br/>VILLARREAL</p> |

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

**ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA “PENÍNSULA DE SANTA ELENA”**

**DATOS GENERALES DEL ENTREVISTADO**

**Nombres y apellidos:** Shirley Paola Espinoza Vélez

**Formación académica:** Lic. Educación Parvularia

**Curso a cargo:** Inicial 2

**OBJETIVO:** Registrar la información necesaria del docente, con relación a la metodología juego trabajo en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años.

1. ¿Considera que es adecuado implementar la metodología juego trabajo en la primera infancia? ¿Por qué?
2. ¿Por qué es importante implementar la metodología juego trabajo para lograr un aprendizaje significativo en sus estudiantes?
3. ¿Qué tipo de actividades realiza a sus estudiantes empleando la metodología juego trabajo?
4. ¿Cuál es su conocimiento acerca de la metodología juego trabajo?
5. ¿Aplica usted la metodología juego trabajo en la enseñanza aprendizaje en los niños?
6. Según su criterio ¿Por qué es importante desarrollar el aprendizaje significativo a través del juego en sus estudiantes?
7. ¿Por qué es importante desarrollar el aprendizaje significativo mediante recursos didácticos en la metodología juego trabajo?
8. ¿Cuáles son las orientaciones metodológicas que usted conoce para el desarrollo del aprendizaje significativo a través del juego en los niños? Justifique su respuesta.
9. ¿los estudiantes presentan dificultades al implementar la metodología juego trabajo para desarrollar el aprendizaje significativo en sus estudiantes? ¿Por qué?
10. ¿La metodología juego trabajo facilita el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños?

## HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estudiantes: Lainez Borbor Ruth Pierina; Rodríguez Mirabá Jenniffer Lisette

### DATOS DEL EXPERTO

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Nombre y Apellidos         | Ruth Esther Peñafiel Villarreal                                    |
| Formación profesional      | Master en Ciencias de la Educación                                 |
| Institución de adscripción | Universidad Estatal Península de Santa Elena                       |
| Cargo                      | Docente  |
| Teléfono celular           | 0985713137   |
| Dirección de correo        | <a href="mailto:rpenafielv@upse.edu.ec">rpenafielv@upse.edu.ec</a> |

### DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

|                    |                                   |
|--------------------|-----------------------------------|
| Nombre y Apellidos | Ruth Pierina Lainez Borbor        |
| Formación en curso | Tercer nivel                      |
| Título a obtener   | Licenciatura en Educación Inicial |

|                    |                                    |
|--------------------|------------------------------------|
| Nombre y Apellidos | Jenniffer Lisette Rodriguez Miraba |
| Formación en curso | Tercer nivel                       |
| Título a obtener   | Licenciatura en Educación Inicial  |

### DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

|   |  |
|---|--|
| Tema de investigación                   | Metodología juego trabajo y aprendizaje significativo. |
| Categoría 1                             | Metodología juego trabajo.                             |
| Categoría 2                             | Aprendizaje significativo.                             |
| Instrumento de recogida de información. | Ficha de observación                                   |

Se presenta para su validación el formato de ficha de observación, cuyo objetivo es “Determinar la importancia de la implementación de la metodología juego en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de Inicial 2 de la Unidad Educativa Península de Santa Elena”

### Instrucciones

- Leer minuciosamente el instrumento
- Para evaluar el instrumento, asigne una X en los casilleros conforme a los criterios señalados a continuación 1 no cumple, 2 mejorar y 3 sí cumple.
- De considerarlo necesario, coloque observaciones en el último casillero.


|   |           |   |           |   |           |
|---|-----------|---|-----------|---|-----------|
| 1 | No cumple | 2 | Mejorable | 3 | Sí cumple |
|---|-----------|---|-----------|---|-----------|

Además de su valoración, si lo considera pertinente por favor agregue las observaciones que contribuyan a mejorar la pregunta.

**INSTRUMENTO DE FICHA DE OBSERVACIÓN**

| CRITERIOS |  | Pertinencia |   |   | Claridad |   |   | Coherencia |   |   | OBSERVACIÓN |
|-----------|--|-------------|---|---|----------|---|---|------------|---|---|-------------|
| N°        | ACTIVIDAD  | 1           | 2 | 3 | 1        | 2 | 3 | 1          | 2 | 3 |             |
| 1         | Comparte juguetes o recursos pedagógicos con sus compañeros  |             |   | x |          |   | X |            |   | x |             |
| 2         | Muestra preferencia por jugar con un compañero   |             |   | x |          |   | X |            |   | x |             |
| 3         | Participa en los juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente agradable |             |   | x |          |   | X |            |   | x |             |
| 4         | Muestra felicidad cuando se aplica la metodología juego trabajo.   |             |   | x |          |   | X |            |   | x |             |
| 5         | Coopera en las diferentes actividades que se desarrollan con los demás compañeros                                      |             |   | x |          |   | X |            |   | x |             |
| 6         | Disfruta del juego y escucha con atención las consignas  |             |   | x |          |   | X |            |   | x |             |
| 7         | Participa en los juegos y se muestra seguro de sus decisiones  |             |   | x |          |   | X |            |   | x |             |
| 8         | Ejecuta las consignas del juego  |             |   | x |          |   | x |            |   | x |             |
| 9         | Crea sus propias reglas en el juego  |             |   | x |          |   | x |            |   | x |             |
| 10        | Muestra su liderazgo en el juego   |             |   | x |          |   | x |            |   | x |             |

|           |   |  |  |   |  |  |   |  |  |   |  |
|-----------|---|--|--|---|--|--|---|--|--|---|--|
| <b>11</b> | El aula de clases cuenta con rincones lúdicos y materiales llamativos para su uso     |  |  | X |  |  | X |  |  | X |  |
| <b>12</b> | Los niños participan de una manera activa en los juegos desarrollados en los rincones |  |  | X |  |  | X |  |  | X |  |
| <b>13</b> | Los niños participan de una manera activa en los juegos desarrollados en el aula      |  |  | X |  |  | X |  |  | X |  |
| <b>14</b> | Los niños participan de una manera activa en los juegos desarrollados en el patio     |  |  | X |  |  | X |  |  | X |  |

|                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| <b>Total:</b>        |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | <b>Firma</b>   |
|                      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  <small>Firmado electrónicamente por:</small><br><b>RUTH ESTHER<br/> PENAFIEL<br/> VILLARREAL</b> |
| <b>Evaluado por:</b> | <i>Peñañiel Villarreal Ruth Esther</i> |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |



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

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**Fecha:** 30/10/2023

**Institución:** Unidad Educativa “Península de Santa Elena”

**Grado:** Inicial 2

**Cantidad de niños:**

**Tema:** Metodología juego trabajo y aprendizaje significativo.

**Observadoras:** Ruth Pierina Lainez Borbor – Jenniffer Lisette Rodriguez Miraba

**Objetivo:** Observar la aplicación de la metodología juego trabajo para el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años.

**Metodología juego trabajo en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años.**

| Indicadores de evaluación |   | Valoración |              |               |             | Nunca | Observación |
|---------------------------|---|------------|--------------|---------------|-------------|-------|-------------|
|                           |   | Siempre    | Casi siempre | Algunas veces | Pocas veces |       |             |
| 1                         | Comparte juguetes o recursos pedagógicos con sus compañeros.  |            |              |               |             |       |             |
| 2                         | Muestra preferencia por jugar con un compañero.   |            |              |               |             |       |             |
| 3                         | Participa en los juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente agradable. |            |              |               |             |       |             |

|    |  |  |  |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|--|--|--|
| 4  | Muestra felicidad cuando se aplica la metodología juego trabajo.                   |  |  |  |  |  |  |
| 5  | Coopera en las diferentes actividades que se desarrollan con los demás compañeros. |  |  |  |  |  |  |
| 6  | Disfruta del juego y escucha con atención con las consignas.                       |  |  |  |  |  |  |
| 7  | Participa en juegos y se muestra seguro de sus decisiones.                         |  |  |  |  |  |  |
| 8  | Ejecuta las consignas del juego.   |  |  |  |  |  |  |
| 9  | Crea sus propias reglas en el juego.   |  |  |  |  |  |  |
| 10 | Muestra su liderazgo en el juego.  |  |  |  |  |  |  |
| 11 | El aula de clases cuenta con rincones lúdicos y materiales llamativos para su uso  |  |  |  |  |  |  |
| 12 | Los niños participan de manera activa en los juegos desarrollados en los rincones. |  |  |  |  |  |  |
| 13 | Los niños participan de manera activa en los juegos desarrollados en el aula.      |  |  |  |  |  |  |
| 14 | Los niños participan de manera activa en los juegos desarrollados en el patio.     |  |  |  |  |  |  |

## ANEXO C: RESULTADO COMPILATIO

La Libertad, 1 de diciembre del 2023

### CERTIFICADO

#### Resultados Herramienta Compilatio

En Calidad de tutor del informe de investigación denominado “**METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”. Elaborado por las estudiantes LAINEZ BORBOR RUTH PIERINA y RODRIGUEZ MIRABA JENNIFFER LISSETTE 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 **7%** de valoración permitida, por consiguiente, se procede a emitir el siguiente informe.

The screenshot shows a plagiarism report from the 'COMPILATIO' system. At the top left is the logo for 'CERTIFICADO DE ANÁLISIS magister'. The document title is 'Metodología juego trabajo y aprendizaje significativo'. A central graphic displays '7%' in green, labeled 'Textos sospechosos'. To the right, a summary of similarity metrics is shown: '7% Similitudes' (with a sub-note '< 1% similitudes entre comillas'), '< 1% Idioma no reconocido', and '0% Textos potencialmente generados por la IA'. Below this, a table provides document details:

|   |                                     |                              |
|---|-------------------------------------|------------------------------|
| Nombre del documento: Tesis Lainez Ruth - Rodriguez jennifer.docx | Depositante: jennifer Rodriguez     | Número de palabras: 11.590   |
| ID del documento: 03e9066116491e45d9a175e8731da2a8b2af9220        | Fecha de depósito: 1/12/2023        | Número de caracteres: 75.733 |
| Tamaño del documento original: 856,74 kB                          | Tipo de carga: url_submission       |                              |
| Autor: jennifer Rodriguez   | fecha de fin de análisis: 1/12/2023 |                              |

Below the table, it indicates '11 coincidencias de las similitudes en el documento'.

Atentamente,



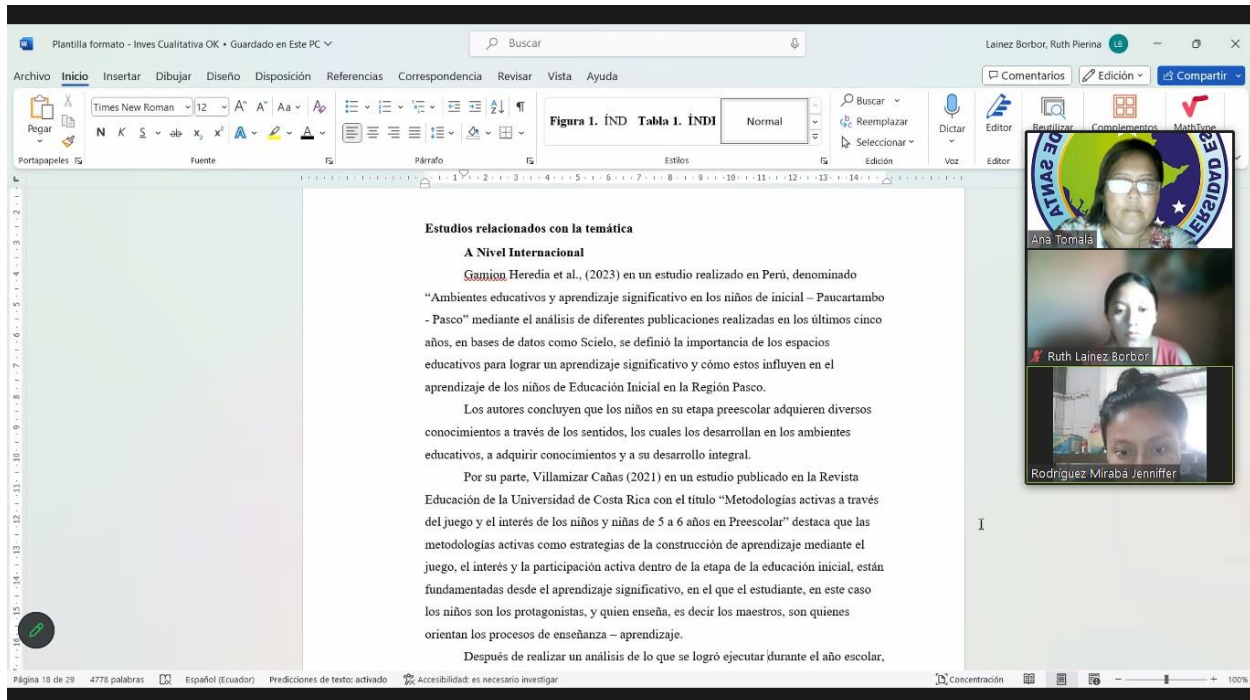
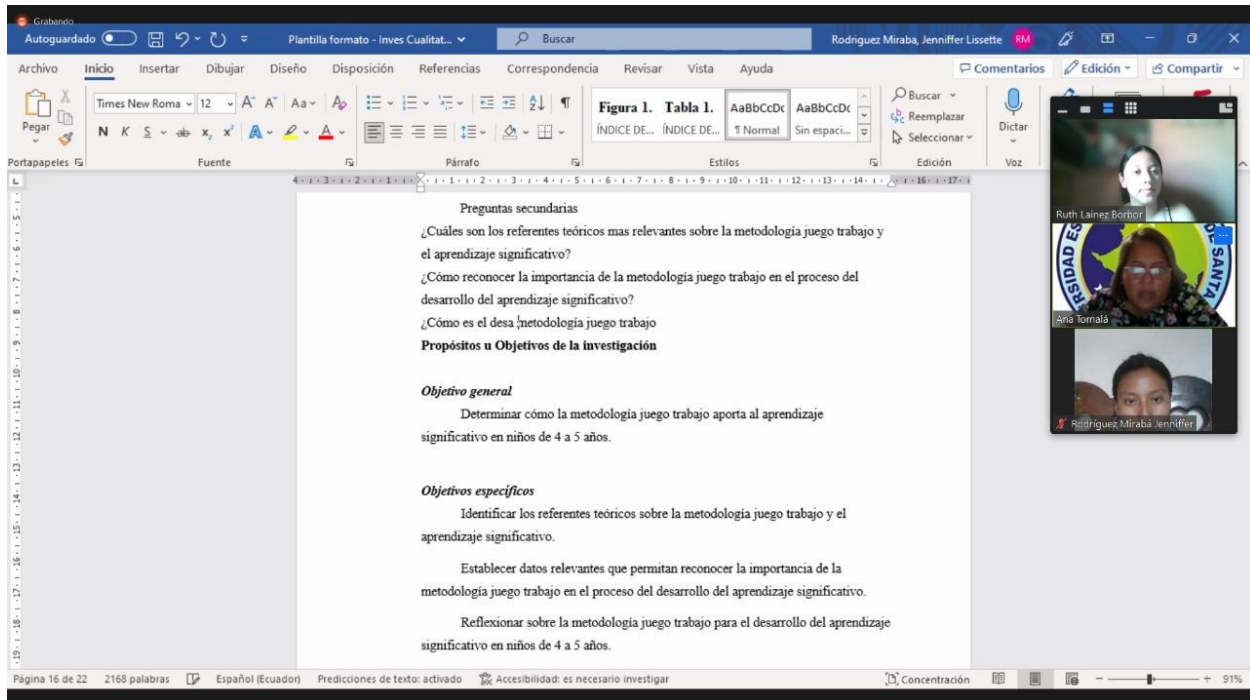
Firmado electrónicamente por:  
**ANA ISABEL  
TOMALA ANDRADE**

**Mg. Ana Tomalá Andrade, PhD**

Docente

# ANEXO D: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

## TUTORÍAS DE TESIS.



**EVIDENCIA DE ENTREVISTA**





## GUÍA DE OBSERVACIÓN

