



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

TÍTULO:

**LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE SUBNIVEL 2,
DE EDUCACIÓN INICIAL**

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

AUTORA:

CACAO DEL PEZO JENNIFER ESTEFANIA

TUTORA:

GÓNGORA CHEME ROXANA KATHERINE, MSc.

LA LIBERTAD-ECUADOR

SEPTIEMBRE- 2022

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

**LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE SUBNIVEL 2,
DE EDUCACIÓN INICIAL**

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

AUTORA:
CACAO DEL PEZO JENNIFER ESTEFANIA

TUTORA:
GÓNGORA CHEME ROXANA KATHERINE, MSc.

**LA LIBERTAD-ECUADOR
SEPTIEMBRE-2022**

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de docente tutora del trabajo de integración Curricular "**Las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de Educación Inicial**" elaborado por la señorita **Cacao Del Pezo Jennifer Estefanía**, estudiante de la carrera de Educación Inicial Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber 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,



DOCENTE TUTORA

GÓNGORA CHEME ROXANA KATHERINE, MSc.

C.I. 1313458950

DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de docente especialista del trabajo de integración Curricular “**Las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de Educación Inicial**” elaborado por la **señorita Cacao Del Pezo Jennifer Estefanía**, estudiante de la carrera de Educación Inicial Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber 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



Firmado electrónicamente por:

ANA ISABEL TOMALA ANDRADE

DOCENTE ESPECIALISTA

LCDA. ANA TOMALÁ ANDRADE, MG.

C.I. 0915815344

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, Jennifer Estefanía Cacao Del Pezo, portadora de la cédula de ciudadanía N° 2450579046, estudiante de la Universidad Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Inicial, en calidad de autora del presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**Las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de Educación Inicial**”, certifico ser la autora del mismo, con información, análisis y resultados netamente originales, a excepción de las citas insertadas que sirvieron como base para el respectivo proceso de investigación.

Atentamente,



ESTUDIANTE

JENNIFER ESTEFANIA CACAO DEL PEZO

C.I. 2450579046

TRIBUNAL DE GRADO



Firmado electrónicamente por:
ANA ISABEL TOMALA ANDRADE

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

Lcda. Ana Tomalá Andrade, Mg.
DOCENTE ESPECIALISTA



Góngora Cheme Roxana Katherine, MSc.
DOCENTE TUTORA



Lic. Lainez Quinde Amarilis, MSc.
DOCENTE GUÍA-UIC

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, Cacao Del Pezo Jennifer Estefania, con cédula de ciudadanía 2450579046, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, declaro que el trabajo de titulación, presentado en la Unidad de Integración Curricular con el título “LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE SUBNIVEL 2, DE EDUCACIÓN INICIAL”, corresponde y es de exclusiva responsabilidad de la autora y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



ESTUDIANTE

JENNIFER ESTEFANIA CACAO DEL PEZO

C.I. 2450579046

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios, quien me ha dado la fortaleza y sabiduría para continuar y no desistir en este proceso, a mis padres por el pilar fundamental e impulsarme a ser alguien mejor, a mis hermanos que con sus cortas palabras y una sonrisa me han motivado a seguir adelante.

De igual manera agradezco a todas las autoridades y personal docente de la prestigiosa Universidad Estatal Península de Santa Elena por los conocimientos y experiencias que me han brindado que son fundamentales en mi proceso de formación personal y profesional.

A mis compañeras y futuras colegas que me ayudaron de manera desinteresada y solidaria, gracias por su ayuda y buena voluntad.

Jennifer Estefania Cacao Del Pezo.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de gran importancia a mis padres quienes han sido un pilar fundamental en este proceso apoyándome moralmente en medio de tristezas y alegrías, además de su continuo trabajo y sacrificio brindado hacia mi persona por todos estos años, sin duda alguna ellos han sido mi impulso para lograr esta meta como lo es ser una profesional en Ciencias de la Educación de la República del Ecuador.

De igual manera dedico este logro a mis hermanos y demás familiares que aportaron de una u otra manera en este proceso.

Jennifer Estefania Cacao Del Pezo.

RESUMEN

Este trabajo de investigación abordó el tema sobre las Técnicas Lúdicas en el Aprendizaje Significativo en niños de subnivel 2, de Educación Inicial, mencionando que el aprendizaje significativo es sinónimo de una educación de calidad, misma que tuvo como objetivo principal determinar de qué manera las técnicas lúdicas influyen en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2 de Educación Inicial, favoreciendo así su desarrollo integral tanto en sus destrezas como habilidades aplicando la metodología de juego trabajo, de tal manera que se logró evidenciar el conocimiento adquirido para el desenvolvimiento social y personal. El abordaje o momento metodológico de este estudio fue de enfoque cualitativo con paradigma constructivista, con método de investigación histórico lógico y diseño descriptivo, las técnicas de investigación que se utilizaron fueron: la entrevista semiestructurada, encuesta y la observación, en cuanto a los instrumentos aplicados se encuentra la guía de entrevista semi estructurada, guía de preguntas de encuesta y la ficha de observación. La población a la que se aplicó estos instrumentos corresponde a 36 personas, sin embargo, se tomó una muestra aleatoria de carácter no probabilística y por conveniencia de 18 niños y 2 docentes, un total de 20 personas, entre ellos niños de Inicial de subnivel 2 con una edad de 4 a 5 años, a los cuales se les aplicó la guía de observación, de la misma forma se realizó una entrevista dialogada a dos docentes de Educación Inicial. Para complementar el proceso de análisis de datos se utilizó el programa Atlas Ti en su versión 22. Las reflexiones finales demostraron que las técnicas lúdicas recreativas son instrumentos que ayudan al crecimiento infantil.

Palabras claves: técnicas lúdicas, aprendizaje significativo, juego, desarrollo.

ÍNDICE

| | |
|---|------|
| PORTADA | i |
| CARÁTULA | ii |
| DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR..... | iii |
| DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA..... | iv |
| DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE | v |
| TRIBUNAL DE GRADO..... | vi |
| DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD | vii |
| AGRADECIMIENTO | viii |
| DEDICATORIA | ix |
| RESUMEN..... | x |
| ÍNDICE | xi |
| | |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| CAPÍTULO I..... | 3 |
| PRIMER MOMENTO-SITUACIÓN PROBLEMÁTICA | 3 |
| Situación objeto de investigación..... | 3 |
| Conceptualización de la situación objeto de investigación | 5 |
| Inquietudes de investigación..... | 7 |
| Pregunta principal..... | 7 |
| Preguntas secundarias..... | 7 |
| Propósitos u objetivos de la investigación..... | 7 |
| Objetivo general..... | 7 |
| Objetivos específicos..... | 7 |
| Motivaciones del origen de estudio..... | 8 |
| CAPÍTULO II..... | 9 |
| ABORDAJE O MOMENTO TEÓRICO-REFERENCIAL/ABORDAJE TEÓRICO/ SEGUNDO MOMENTO | 9 |
| Estudios relacionados con la temática..... | 9 |
| Referentes teóricos | 11 |

| | |
|---|----|
| Técnicas Lúdicas | 11 |
| La actividad Lúdica | 12 |
| ¿Cómo se define el juego? | 12 |
| El juego en la educación | 14 |
| Técnicas lúdicas aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje | 15 |
| Aprendizaje | 16 |
| Aprendizaje Significativo | 17 |
| Teoría del Aprendizaje significativo..... | 17 |
| Condiciones para el Aprendizaje Significativo. | 18 |
| Aprendizaje por Descubrimiento..... | 19 |
| Rol de docente en el aprendizaje significativo | 19 |
| CAPÍTULO III | 21 |
| ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO..... | 21 |
| Conceptualización ontológica y epistemológica del método..... | 21 |
| Diseño de investigación | 21 |
| Tipo de investigación..... | 21 |
| Naturaleza o paradigma de la investigación..... | 21 |
| Métodos y sus fases | 22 |
| Población y Muestra | 22 |
| Instrumentos..... | 23 |
| Entrevista | 23 |
| Guía de observación | 24 |
| Validación | 24 |
| Categorización y Triangulación | 25 |
| CAPÍTULO IV | 27 |
| PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS (ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS)..... | 27 |
| Reflexiones críticas | 27 |
| Reflexiones críticas de la primera entrevista..... | 27 |
| Reflexiones críticas de la segunda entrevista | 31 |
| Análisis de respuestas | 32 |
| Nube de palabras | 34 |

| | |
|---|----|
| Reflexiones críticas de la Ficha de observación | 36 |
| Aportes del investigador (casuística) | 40 |
| REFLEXIONES FINALES..... | 42 |
| REFERENCIAS | 44 |
| ANEXOS..... | 48 |
| Anexo A: Cronograma | 48 |
| Anexo B: Gestor bibliográfico..... | 49 |
| Anexo C: Validación de Entrevista a Docentes..... | 50 |
| Anexo D: Validación de Ficha de Observación..... | 53 |
| Anexo E: Tutorías | 56 |
| Anexo F: Observación..... | 57 |
| Anexo G: Oficio dirigida a las autoridades de la Unidad Educativa | 58 |

INTRODUCCIÓN

Este escrito sustenta un modelo pedagógico constructivista, el cual plantea que el conocimiento es una construcción que surge de la interacción comunicativa que el ser humano va elaborando a lo largo de su vida. Dentro de los referentes teóricos utilizados que sustentan el tema de investigación se citan autores como: Jean Piaget, David Ausubel, Joseph Novak, Lev Vygotski, Friedrich Froebel, pero también se nombran a otros autores que justifican las definiciones de las categorías de Campoverde & Cedeño, Ballesteros, Delgado Linares.

El aprendizaje significativo es una teoría psicológica de aprendizaje que se encarga de los procesos que llevan a cabo la adquisición y retención de conocimientos que se manejan en el aula de clases, este tipo de aprendizaje permite dar significado al conocimiento, dando paso a la incorporación de nueva información en distinto entorno y situación, desarrollando la capacidad de resolución de problema, pensamiento crítico.

Las técnicas lúdicas son estrategias que se emplean para fomentar la participación de los estudiantes tomando en cuenta el uso de materiales didácticos para un respectivo diseño y planificación.

La educación inicial se constituye en factor primordial en la formación estudiantil, donde el maestro y alumno trabajan en un ambiente que posibilite el desarrollo de los chicos para prepararlos para los periodos siguientes de su historia.

Al final, los ejes de la presente averiguación se articulan prácticamente en cuatro capítulos: Capítulo I.- Primer instante situación problemática comienza con: situación objeto de averiguación, contextualización del caso objeto de

indagación, inquietudes del investigador, objetivo u de la averiguación, motivación del origen del análisis.

Capítulo II.- Corresponde a el marco teórico referencial-segundo instante: estudios involucrados, bases teóricas se sustenta con la indagación documental-bibliográfica recopila de libros, artículo científicas y académicos, así como detallar las diversas categorías de la indagación.

Capítulo III.- constituye el abordaje metodológico sobre el enfoque de la indagación y las herramientas de recolección de los datos.

Capítulo IV.- presentación de los hallazgos de la averiguación, la exploración y disputa de los resultados, la meditación crítica, meditación final.

CAPÍTULO I

PRIMER MOMENTO-SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Situación objeto de investigación

En la actualidad la educación es considerada un factor importante y trascendental orientado a las transformaciones y los cambios que la humanidad requiere en función de la justicia, la equidad y el desarrollo de las sociedades, de tal manera es necesario conocer el nivel de conocimiento teórico y práctico que disponen los docentes para estimular este aprendizaje en la primera infancia. Para fortalecer el desarrollo cognitivo y habilidades de los niños es imprescindible encaminarlos a un aprendizaje significativo, es decir el docente educador es el encargado de planificar y organizar los recursos adecuados para la debida ejecución de las diferentes actividades que les brinden un aprendizaje a largo plazo.

La construcción del conocimiento es un proceso que inicia desde los primeros años de vida del ser humano, la misma que va complementando a medida que pasa el tiempo. En la práctica docente se logra observar que en su mayoría los niños entre 4 a 5 años del área de Educación Inicial tienen un alto nivel de dependencia, además de la escasa iniciativa para resolver los pequeños problemas que a su edad deberían solventar, tales como, abrir un paquete de galletas, levantar la mano, responder a lo que un adulto le pregunta, hallar un lugar donde sentarse buscando su comodidad, situaciones que para la sociedad podrían ser poco relevante pero que en la formación del niño tiene un valor incalculable.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, ha instaurado Objetivos de Desarrollo Sostenible, que enfatiza

exclusivamente a la educación, estableciendo compromisos a fin de ofrecer un aprendizaje de calidad, basados también en la equidad e igualdad y en las metodologías que se aplican para un aprendizaje adecuado con efectos significativos, López (2017).

En el año 2020 la humanidad se enfrentó a la crisis de la COVID-19, la misma que se propagó a nivel mundial impidiendo realizar con normalidad las actividades cotidianas, en este caso la educación no fue la excepción, de manera que se implementó la modalidad virtual para no pausarla, pese a esto cabe recalcar que el cierre de las instituciones educativas afectó en su mayoría a la población estudiantil, puesto a que esta interrupción no ha permitido llegar a los resultados de aprendizajes requeridos, además de afectar en el desarrollo social, y conductual del estudiante, ONU (2020).

La implementación de las técnicas lúdicas como recursos pedagógicos en países latinoamericanos como Ecuador son consideradas herramientas educativas imprescindibles en el proceso de formación y desarrollo integral de los infantes. Uno de los propósitos del aprendizaje significativo es la construcción de su propio conocimiento basado en hechos que ya se han vivenciado, además de que dicho aprendizaje sea a largo plazo y no momentáneo. Hablar de la importancia que presenta el uso de las técnicas lúdicas en el aprendizaje de los niños no excluye la intervención del docente, siendo así, una de las falencias que presentan las instituciones educativas es el escaso conocimiento sobre el aprendizaje significativo por parte de los docentes del área de Educación Inicial, lo cual ocasionaría que los niños presenten dificultades retrasos en su rendimiento académico.

Una educación de calidad es un tema que genera debates en las legislaciones educativas del país, cuenta con su propia matriz divididas en categorías y subcategorías evaluada por la UNESCO, la misma que cuenta con los parámetros y protocolos en coordinación del sistema educativo, otorgando a los docentes herramientas didácticas de manera que se logre impartir nuevos conocimientos a sus educandos, debido a la evolución que ha tenido la educación en relación a las estrategias pedagógicas, el personal docente ha debido actualizarse en conocimientos acerca de las técnicas lúdicas que pueda garantizar un ambiente de aprendizaje significativo, UNESCO (2021).

Esta expectativa se expone con la necesidad de que las instituciones educativas adquieran avances en técnicas lúdicas para el aprendizaje de sus estudiantes, evitando caer en los mismos esquemas tradicionales de siempre en donde el estudiante es observador pasivo mientras que el docente sigue participante activo, eliminando dicha metodología a una de interacción de enseñanza-aprendizaje.

Conceptualización de la situación objeto de investigación

En la actualidad el aprendizaje que adquieran los estudiantes requiere de la dedicación de los educadores, llevando a cabo sus clases de manera diferente, considerando la edad de los mismos, en su mayoría suelen sentirse desanimados, muchas veces sin ganas de prestar atención, en consecuencia, es necesario la implementación de las diferentes técnicas apropiadas para el aprendizaje, buscando diferentes opciones en libros, textos, o en la web, estos son medios que brindan información de esta índole así como una gama de actividades que pueden servir para estimular el aprendizaje, sin embargo, cabe recalcar que existen

docentes que en ocasiones no son indagadores afectando en su proceso como facilitador del conocimiento y a su vez en el rendimiento académicos de los educandos.

La problemática se relaciona con la reducida capacitación por parte de los docentes, lo cual trae como resultado las deficiencias y vacíos en el dominio de las actividades lúdicas, para esto se necesita que padres de familia y educadores se encuentren en constante comunicación, debido a que, se da escasa trascendencia al espacio de interacción por medio de esta clase de ocupaciones, para que el infante tenga posibilidades de desarrollar capacidades y destrezas significativas en su desarrollo, Zabala (2019).

Es así como surge este objetivo de investigación para el trabajo de integración curricular; determinar la influencia de las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo de niños de subnivel 2, de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau” ubicada en el Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, como descripción adicional se señala que la institución educativa cuenta con dos paralelos de inicial : Inicial 1 e Inicial 2 y 1 docente en cada aula, es por eso que se permite invitar a leer desde el análisis realizado por medio de la observación desde de una perspectiva personal de quien escribe la contextualización de la situación objeto de investigación

Primer contexto: Apertura de cada clase regida a una planificación, iniciando con dinámica, música, cuento, rotafolio, entre otros, seguido de una retroalimentación de la clase anterior, procediendo a una nueva actividad, donde los niños puedan expresar sus habilidades y creatividad en un ambiente de confianza.

Segundo contexto: Cómo se trabaja en clases, con qué técnicas, es posible la construcción del aprendizaje significativo a largo plazo.

Inquietudes de investigación

Pregunta principal

¿De qué manera las técnicas lúdicas influyen en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de Educación Inicial?

Preguntas secundarias

¿Cuáles son los fundamentos teóricos sobre las técnicas lúdicas que favorecen los procesos de enseñanza- aprendizaje de niños Educación Inicial?

¿Cuáles son las técnicas lúdicas que contribuyen a un aprendizaje significativo en los niños de Educación Inicial?

¿Cuál es la importancia que se le atribuye al uso de las técnicas lúdica para el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2?

Propósitos u objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar de qué manera las técnicas lúdicas influyen en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de Educación Inicial.

Objetivos específicos

Explicar los fundamentos teóricos sobre las técnicas lúdicas para el proceso de enseñanza- aprendizaje de niños de Educación Inicial.

Identificar las técnicas lúdicas que utiliza la docente que contribuyen en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Analizar el nivel de importancia del uso de técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2.

Motivaciones del origen de estudio

El presente proyecto se justifica en la necesidad de mejorar la calidad del aprendizaje en los niños mediante la utilización de técnicas lúdicas, conjunto de herramientas o instrumentos que ayudan al docente en el proceso de aprendizaje para el desarrollo integral de los estudiantes. Lo que pretende esta investigación es extender el valor teórico con mucha más eficiencia previa a los conocimientos ya obtenidos, tomando en cuenta que las técnicas lúdicas prevalece antes, durante y después de cualquier proceso o área de aprendizaje, con ello se logra un cambio de actitud por parte de los estudiantes y la predisposición de llegar a cada clase con entusiasmo y su lado curioso activo.

Es relevante porque se necesita atender de manera continua el proceso de enseñanza-aprendizaje que se genera dentro de un aula de clases.

Con el desarrollo de esta investigación se benefician estudiantes, docentes hasta padres de familia y demás entes educativos, debido a la adquisición de conocimiento con respecto al tema, permitiendo al docente contar con técnicas lúdicas innovadoras y creativas, que puedan ser utilizadas como herramientas que contribuyan al desarrollo integral del estudiante, diseñadas especialmente para crear ambientes de alegría, deleite y entusiasmo, logrando alcanzar los objetivos planteados con clases dinámicas y participativas.

CAPÍTULO II

ABORDAJE O MOMENTO TEÓRICO-REFERENCIAL/ABORDAJE TEÓRICO/ SEGUNDO MOMENTO

Estudios relacionados con la temática

Con el lapso del tiempo, se han adecuado diferentes conceptualizaciones para el juego y la lúdica, de modo que hablar de técnicas lúdicas hace referencia a todo lo relacionado con el juego, tomando en cuenta que la lúdica es un instrumento de enorme utilidad para la concepción de aprendizajes, no obstante, no han sido consideradas de la misma forma, puesto que para los romanos la lúdica era considerada como sencilla plástica animada e innovadora, para los hebreos significaba carcajada, en lo que para los alemanes denotaba placer.

Las teorías del aprendizaje significativo en estudios comparativos a grado nacional demuestran indiscutibles inconvenientes estudiantiles respecto a la carencia de actividades lúdicas, referente a las indagaciones llevadas a cabo por el laboratorio latinoamericano que evalúa especialmente la calidad de la enseñanza.

Por su lado, los autores Mora, et.al (2017) en su trabajo de investigación: Predominación de las ocupaciones lúdicas en el Aprendizaje relevante, rescatan: "La pedagogía actual va concatenada con valores que prolongan en el tutor tácticas novedosas que desarrollan en el estudiante aprendizajes importantes, desde un enfoque creativo y analítico, esta clase de enseñanza está arraigada en las ideas del propio sujeto, evolucionando hacia el aprendizaje significativo en el aula de clase". Esta clase de tendencias pedagógicas dieron un giro importante en la pedagogía que hoy se utiliza en las aulas de clases, incluyendo una visión de metodologías activas, así como técnicas grupales en el campo.

En resumen, este método busca que los estudiantes se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego, además se puede rescatar que el método lúdico no significa simplemente jugar por pura recreación, sino, apoderarse una y otra vez de aquellos conocimientos que están disfrazados por medio del juego.

Dentro de este contexto se encontró el siguiente trabajo con el tema: “Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectura del subnivel elemental” elaborado por Bajaña, et.al (2018) quienes manifiestan que las técnicas lúdicas son herramientas que puede optimizar la labor del docente utilizando su preparación y creatividad en la construcción de los medios de aprendizaje, de manera que los niños logren desarrollar competencias y capacidades cognitivas. Además, mencionan que las técnicas lúdicas poseen importe pedagógico por lo que debe ser aprovechado por el facilitador de aprendizaje ofreciendo clases diferentes de forma activa, participativa y divertida permitiendo que el aprendiz se interese por el contenido de cada clase.

Zavala, et.al (2019) en su trabajo de investigación “Técnicas Lúdicas en el Aprendizaje Significativo” menciona que en la actualidad se necesita la aplicación de técnicas lúdicas de aprendizaje para desarrollar la concentración de los estudiantes, pues las técnicas lúdicas son los instrumentos idóneos que guían la participación de los educandos dentro del aula de clases. Sin duda el docente es el responsable de impartir una educación dinámica y recreativa haciendo el uso de este tipo de técnicas para fomentar el proceso de enseñanza.

Las tesis previamente mencionadas se asemejan al presente trabajo investigativo porque ponen como hincapié el juego, que es una actividad donde

los educandos tienen la posibilidad de desarrollar todo el potencial que llevan dentro mediante la motivación y práctica, fortaleciendo sus habilidades y destrezas, consiguiendo un aprendizaje relevante.

Referentes teóricos

El aporte de esta investigación es muy trascendente, permite conocer las técnicas de juego que deben utilizar los docentes en el aula con los niños en formación temprana en el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiéndoles desarrollar competencias docentes para un aprendizaje con propósito.

Mediante la revisión pertinente en archivos y fuentes de información, fue posible encontrar aportes que no explican directamente las categorías de esta investigación, pero que están relacionados con al menos una categoría y se consideran importantes para el desarrollo del estudio, la misma que servirá de referencia en un futuro para la comunidad educativa, detallada a continuación:

Técnicas Lúdicas

Técnica es un grupo de métodos, estrategias o recursos de los que se vale una ciencia, arte, un oficio o una profesión, según manifiesta (Orellana, 2015). Existen un sin número de métodos o técnicos que utiliza el docente con sus estudiantes, a fin de mantener el salón de clases activo y participativo, no obstante, debe considerar que el espacio lúdico donde se fomenten estas actividades debe de contener todos los materiales necesarios para su aplicación y práctica individual o grupal.

Para Campoverde (2016), expresa que las *técnicas lúdicas* “es un conjunto de estrategias planificadas por el educador inmersos en el proceso de aprendizaje con el propósito de transmitir conocimientos a los educandos”, para cumplir con

esta finalidad es necesario utilizar diversos recursos de tipo didáctico como: juegos, acertijos, dinámicas, entre otros, también menciona de las técnica lúdicas es aquello que impulsa al ser humano a querer obtener saberes, además de despertar su creatividad e imaginación.

Posada (2014) manifiesta que el concepto de lúdica es comprendido con la siguiente frase “Todo juego es lúdica pero no todo lo lúdico es juego”, indicando que el juego es una manifestación de la lúdica, aquella actitud indispensable en un espacio de formación, la cual hace posible la existencia de las diferentes actividades sin la cual no podría llevarse a cabo.

La lúdica es una iniciativa pedagógica, que recoge las ideas de integrar el juego como una técnica que crea novedosas maneras de aprendizaje, de esta forma entendida, ofrece un lugar para implantar novedosas colaboraciones entre estudiantes y maestros, produce momentos de alegría y satisfacción, promueve la comunicación espontánea entre pares, además consolida situaciones de convivencia.

La actividad Lúdica

La palabra *lúdica* deriva del latín *-ludus-* que quiere decir juego, entretenimiento, diversión o recreación

¿Cómo se define el juego?

Existen autores que han señalado la importancia de los juegos en la vida de las personas se encuentra Huizinga (1995 citado en Rivero, 2016), quien afirmó que los juegos son: “Actividades cotidianas realizadas en un tiempo y espacio limitados de acuerdo con normas y reglas obligatorias, pero aceptadas libremente,

tienen un fin propio y están acompañado de sentimientos, emociones y responsabilidades.” El juego involucra la naturaleza humana que es lúdica, divertida y espontaneidad natural. La gente busca momentos de aventura y experiencias, pero no cualquier momento que traiga felicidad y paz, la diversión es el sentimiento que te convence del deseo de participar en estas experiencias, de formar parte de algo hasta llegar a tu individualidad.

Referente a Percy, quien lo citó Ballesteros (2015), en alusión al criterio de juego, mencionó: El juego genera en los humanos cadenas emocionales destinadas a entretener, divertir y relajar, ocasionando que nos divirtamos, riemos y hasta lloremos con verdaderos sentimientos. La alegría, la diversión y la carcajada se transforman en verdaderas fuentes de emoción, que los estudiantes, tienen que usar en la obra de su propio proceso de aprendizaje, debido a que, al minimizar sus niveles de ansiedad, esta permite compartir momentos y situaciones de aprendizaje a pedido del docente formador. Por consiguiente, es fundamental comprender que: el juego es un grupo de ocupaciones lúdicas, aplicadas al proceso de aprendizaje de manera innovadora, que permiten a los chicos aprender jugando de una manera más lúdica.

Para Martínez (2019): “El juego es un asunto bastante trascendental, para especialistas, es como aprender la conducta humano, debido a que no es novedad que toda la gente lo ha practicado alguna vez de su historia”, cabe recalcar que las actividades de juego no solo son practicadas por los seres humanos sino además se pueden observar en diversas especies de animales, pues la actividad lúdica se refiere a la necesidad de comunicarse, expresarse, y producir emociones orientadas al entretenimiento, diversión, esparcimiento necesarias para el desarrollo social y cognitivo del ser humano.

El juego en la educación

Este modelo operativo integral deriva del credo Froebel (1840 citado por Tamayo & Restrepo, 2017), quien acuñó el término jardín de infantes como un sistema educativo basado en juegos, y la tradición del sistema mismo influyó en María Montessori para promover la educación de los niños a través de la aptitud física, mediante actividades y experiencias que estimulan la parte sensorial, de manera que les permita estimular la curiosidad del niño, identificar, reconocer y comprender el mundo que les rodea.

Para Friedrich Froebel (1782-1852 citado en Marcus, 2015). "El juego es una forma de conectar el mundo exterior e interior de un niño ". A través del juego, los niños realizan y practican actividades que les ayudan a tomar conciencia de sus acciones en el entorno en el que se desarrollan, así como a aumentar su independencia. El juego es la forma típica que toma la vida en la infancia, teniendo en cuenta los intereses de la educación en el juego y considerando que mediante el juego los niños hacen cosas mientras juegan que nunca harían de manera opresiva o autoritaria.

Ballesteros (2015) se refiere a: La Pedagogía Lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, sostiene la necesidad de analizar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico conveniente para la construcción de aprendizajes significativos en los niños, siendo este el ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica.

Técnicas lúdicas aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje

A continuación, se presentan las diferentes técnicas lúdicas y una lista de actividades que se pueden emplear:

Tabla1:

Actividades

| Técnica lúdica | Lo que produce | Actividades |
|---|--|--|
| <i>Técnica de representación</i> | Fomenta la imaginación del niño y permite su interacción, mayor nivel de atención y resignificación de lo presentado. | -Títeres -Adivina mi mímica -Completa el dibujo |
| <i>Técnica de motivación</i> | Permite al niño ser independiente, disfrutar de sus decisiones haciendo lo que les hace felices. | -Actividades científicas: (Mezcla de colores primarios -Creación de plastilina) |
| <i>Técnica de concentración:</i> | Proporciona la relajación necesaria para acelerar la memoria y aumentar las habilidades de observación y organización. | -Cuento pictograma |
| <i>Técnica de romper hielo</i> | Ayuda a desenvolverse de manera cómoda evitando a que se cohíban. | -Veo veo |
| <i>Técnica participativa:</i> | Favorecen la integración grupal y permiten que el conocimiento individual enriquezca al grupo. | -Juego de roles -Dramatización con títeres. |
| <i>Técnica para el desarrollo de habilidades:</i> | Son un conjunto de conductas aprendidas naturalmente, para que puedan ser comprendidas de forma independiente por los estudiantes en un contexto social. | -Modelado |
| <i>Técnica de la expresión:</i> | Expresar de manera clara y correcta lo que sienten y piensa. | -Dados de las emociones -Adivinanzas -Aprender canciones |

Nota: Elaborado por Jennifer Cacao (2022)

El juego es convencionalmente una técnica de aprendizaje común durante la historia, aunque el reconocimiento de su costo pedagógico todavía tiene un extenso camino que recorrer. Los niños pueden aprender mediante la

colaboración, implicándose de una forma práctica y procurando hacer algo por sí mismos, en especial usando las manos. María Montessori daba una gigantesca trascendencia a esta conexión entre el cerebro y el desplazamiento: mirar al infante hace evidente que el desarrollo de su mente nace por medio de sus movimientos.

Las técnicas lúdicas son actividades necesarias para el ser humano convirtiéndose en herramientas de un aprendizaje significativo, permitiendo que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos relacionando los conocimientos previos con la nueva información, recalcando que este tipo de aprendizaje es todo lo opuesto al aprendizaje por repetición y memorístico. David Ausubel considera que el aprendizaje significativo no solo consiste en relacionar los conocimientos sino también comprender los nuevos conocimientos con los anteriores a través del juego y la socialización según Jean Piaget.

Aprendizaje

Para que un aprendizaje sea adquirido de manera adecuada requiere obligatoriamente de una novedosa manera de concebirla. Facilitar los procesos formativos no es una actividad que cualquier persona pueda llevar a cabo, enseñar no es solamente conceder información, sino contribuir a aprender, y para eso el que practica la docencia debería tener un óptimo entendimiento de sus estudiantes: cuáles son sus conocimientos anteriores qué son capaces de aprender en un rato definido, su estilo de aprendizaje, los motivos intrínsecos y extrínsecos que los animan o desalientan, sus hábitos de trabajo.

Aprendizaje Significativo

Aprendizaje significativo es aquél que se consigue una vez que ideas expresadas de forma simbólica interactúan de manera independiente y no arbitraria, conocimiento ya ha sido adquirido por el educando. Ausubel (1976 citado por Ortiz 2016) define al aprendizaje significativo como la construcción de un aprendizaje relacionando los saberes previos con los recién adquiridos, donde cada individuo construye su propio aprendizaje, incorporando un aprendizaje nuevo en la estructura cognitivo.

Por otro lado, para Moreira (2017) el aprendizaje significativo lo presenta como un proceso más no como un producto final por el cual un individuo debe construir su propio aprendizaje relacionando los aprendizajes previos con los que ya posee, este tipo de aprendizaje se construye en base a la interacción, comunicación que cada individuo tiene con su entorno y que a partir de ello cada persona construye su propio aprendizaje, también hace referencia a los medios, recursos y materiales con los que debe contar un maestro para lograr aprendizajes.

Teoría del Aprendizaje significativo

La teoría del aprendizaje significativo fue planteada como un modelo de enseñanza- aprendizaje basado en el descubrimiento, Rodríguez (2016 cita a David Ausubel 1976), precursor y modelo del constructivismo, fue el primer especialista en intentar explicar esta teoría, la cual ha tenido años de vigencia, dando a entender su fuerza explicativa, quien la considera también como: "una teoría psicológica de aprendizaje que se encarga de los procesos que llevan a cabo la adquisición y retención de conocimientos que se manejan en el aula de clases", esto no quiere decir que trate temas exclusivamente de la psicología, sino el hacer

relevancia a lo que sucede en su entorno educativo mientras los estudiantes aprenden, en otras palabras; las condiciones, los resultados y evolución, tomando en cuenta lo imprescindible que es la utilización de recursos didácticos siendo estos físicos o intangibles.

Condiciones para el Aprendizaje Significativo.

De acuerdo con la teoría del aprendizaje significativo (Moreira, 2017) indica que para que se logren aprendizajes de este tipo se requiere que se cumplan tres condiciones mencionadas a continuación:

1. Significatividad lógica del material: Para que un contenido sea lógicamente significativo se requiere una serie de matizaciones que afectan a: definiciones y lenguaje, datos empíricos y analogías, enfoque crítico y epistemología

2. Significatividad psicológica del material: tiene relación con establecer colaboraciones lógicamente importantes entre los conocimientos pasados y los nuevos. Es relativo del alumno que aprende y es dependiente de sus colaboraciones anteriores.

3. Motivación: Se debe considerar que la motivación es tanto un impacto como una causa del aprendizaje. En suma, que para que se dé el aprendizaje importante no es suficiente sólo con que el educando desee aprender se necesita que logre aprender para que los contenidos o material ha de tener importancia lógica y psicológica.

Aprendizaje por Descubrimiento

(Bastidas et al., 2019) “El estudiante es capaz de usar plenamente los conocimientos que tiene como matriz ideológica y organizativa para integrar, entender y reformar una enorme proporción de novedosas ideas”. aquí se crea interés por aprender referente con el hallazgo del entendimiento; de esta forma, el alumno con la presentación de una iniciativa puede producir novedosas construcciones mentales que posibilita crecer en su desarrollo cognitivo de manera sistemática y progresiva. Por tal fundamento, se necesita entender que en el aprendizaje relevante, el niño no es un receptor pasivo, por otro lado es un manager activo donde debería hacer uso de los significados anteriores para lograr entender los significados de los materiales; por consiguiente, se constituye en el responsable de su propio aprendizaje; para que se haga un aprendizaje importante han de darse 2 condiciones fundamentales, la primera es que el alumno debería estar predispuesto a aprender, debería haber en él un interés por obtener un entendimiento, el cual debería ser motivado y motivante, y como segundo, este aprendizaje debería ser progresivo y sistemático, que se relacione a sus construcciones previas cognitivas y le posibilite tener relación con las novedosas vivencias de aprendizaje.

Rol de docente en el aprendizaje significativo

Con respecto al papel del docente, estos tienen que ser capacitados para contestar a las exigencias de los inconvenientes que dichos afrontan, de esta forma dar significado a los conocimientos estudiantes de una forma inmediata, lleva a cabo, generadora de conocimientos y resoluciones recibidos a partir de los diversos medios y espacios para compartirlos por medio de vivencias educativas

más críticas, vivenciales, flexibles y creativas, de modo tal que responda a las necesidades existentes en la verdad educativa.

Para el autor Bob Gowin (1981 citado por (Rodríguez Palmero , 2016) “La educación se consume una vez que el sentido del material que el alumno capta es el sentido que el educador pretende que aquel material tenga para el estudiante”. La aportación de Gowin es establecer una interacción triádica entre docente, estudiantes y materiales educativos obteniendo el aprendizaje significativo además de enmarcar las responsabilidades de los distintos actores en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, para Novak (1998 citado por Palmero 2016) “El aprendizaje significativo subyace a la integración constructiva del pensamiento, sentimiento y acción, lo que conduce al engrandecimiento humano”. Este autor hace referencia a lo cuán importante es la experiencia emocional en aquel proceso orientado al desarrollo del aprendizaje significativo.

El docente está comprometido a usar los conocimientos anteriores de sus estudiantes para edificar un nuevo aprendizaje. Para Montes (2016):” El maestro es el mediador entre los conocimientos y los estudiantes, no sencillamente es el encargado de impartirlos, sino que los estudiantes lo procesan y dan sentido a lo que aprenden, logrando su participación mediante tácticas que permitan disposición y motivación para aprender en todos los aspectos”. Siendo la educación, base del desarrollo de la sociedad, es fundamental señalar que los procesos de educación aprendizaje tienen que estar alineados con un enfoque pedagógico específico, con la aplicación de procedimientos y técnicas que se produce

CAPÍTULO III

ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

Conceptualización ontológica y epistemológica del método

Diseño de investigación

Este apartado describe la metodología y el abordaje con respeto a la dimensión ontológica y epistemológica que sustenta el tema de investigación, el abordaje metodológico muestra el proceso que conlleva el trabajo de investigación de acuerdo con el paradigma y método asignado, los mismos que deben tener y exponerse de manera clara y congruente.

Tipo de investigación

Creswell (1994 citado en Monje 2017) indica que, de acuerdo con el objetivo y propósito abordado, tiene enfoque cualitativo, este modelo de investigación se desarrolla en un entorno natural que permite al investigador describir y detallar las experiencias reales.

La implementación de este enfoque permitió conocer el punto de vista del docente a cargo, por medio del instrumento a utilizarse en la entrevista, lo que ayuda a describir la importancia que se le está dando a las técnicas lúdicas como estrategia para el desarrollo de aprendizajes significativos de los años entre 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau”.

Naturaleza o paradigma de la investigación

Guba (1990 citado en Montero, 2016) luego se define la palabra paradigma como: “conjunto de creencias que guían una acción” sea en la vida cotidiana o una investigación sistemática, procede a utilizar la trilogía de elementos que se caracterizan por como los investigadores responden a tres preguntas básicas: la

primera, denominada ontología, que responde a ¿Cuál es la naturaleza de lo conocido?; segunda, epistemología que responde a ¿Cuál es la naturaleza de la relación entre el investigador y lo conocido?; y por último la metodología que plantea ¿Cómo debe hacer el indagador para encontrar el conocimiento?. El abordaje o momento metodológico que conlleva este estudio es el enfoque cualitativo con paradigma constructivista.

Métodos y sus fases

El método que sigue esta investigación es histórico lógico con diseño descriptivo porque permite realizar preguntas para la respectiva investigación considerando la ficha de observación y entrevista, las mismas que se emplearán para la obtención de información. Sánchez (2019), en su estudio menciona: “El enfoque cualitativo se sustenta en evidencias que están orientadas a la descripción del fenómeno para comprenderlo a través de métodos y técnicas, las mismas que se derivan de su concepción y fundamentos epistémicos, como la fenomenología”.

Este trabajo de investigación emplea el método descriptivo que se basa en la utilización de lenguaje verbal y no requiere de cuantificación, de manera que se logre observar y analizar el proceso dentro del aula de clases, además el histórico lógico que permite estudiar acontecimientos de la realidad proporcionado evidencias que puedan aportar en las categorías del proyecto de investigación.

Población y Muestra

La población que se consideró para la recopilación de información es de 36 personas pertenecientes a la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau”, entre ellos, 34 niños de Inicial 1 (3 a 4 años) e Inicial 2 (4 a 5 años) de quienes se

obtendrá la información correspondiente mediante la ficha de observación y docentes (Inicial 1 e Inicial 2 con una entrevista dialogada).

El tipo de muestra se obtuvo en función al muestreo aleatorio no probabilístico y por conveniencia con menos de 100 participantes, entre ellos estudiantes Inicial 2, con un total de 18 niños y 2 docentes del área, total de 20 personas; a continuación, su distribución:

Tabla 2

Número de estudiantes del curso de Inicial 2

| Orden | Detalle | Población | Muestra |
|--------------|----------------|------------------|----------------|
| 1 | Educadora 1 | 1 | 1 |
| 2 | Educadora 2 | 1 | 1 |
| 3 | Estudiantes | 34 | 18 |
| Total | | 36 | 20 |

Nota: Autoría propia

Instrumentos

Entrevista

Mediante el progreso de esta técnica se pudo obtener datos de tipo cualitativo, en la que se tuvo acceso a las perspectivas teóricas de la investigación, en la que se procedió a la elaboración de un cuestionario con 6 preguntas abiertas y flexibles sobre el tema de investigación. Esta técnica fue encaminada para las docentes a cargo del subnivel Inicial 1 y 2 de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau” del cantón Santa Elena.

La entrevista semiestructurada se aplicó a las docentes, luego de haber realizado las respectivas observaciones, para ello se solicitó grabar las respuestas dadas por los profesores, con la finalidad de no perder detalles importantes. La

entrevista es una lista de temas o preguntas que el entrevistador espera cubrir durante el transcurso de búsqueda de información Monje (2017).

Guía de observación

La observación es un enfoque sistemático de recopilación de datos, los investigadores utilizan todos sus sentidos para examinar a las personas en entornos naturales o situaciones que ocurren naturalmente, fomenta una comprensión profunda y rica de un fenómeno, situación y / o entorno y el comportamiento de los participantes, en ese entorno puede proporcionar la base para el desarrollo de hipótesis y teorías Monje (2017).

La guía de observación se la realizó a través de la extracción de las citas relevantes del marco teórico referencial las cuales se establecieron por 6 preguntas, en base a la primera categoría *Técnicas Lúdicas* y de la segunda categoría *Aprendizaje significativo* y para su valoración se utilizó la escala de Likert Siempre = 4, Casi Siempre =3, A veces =2, Nunca =1.

Validación

La validación de las herramientas se los implementa en una indagación para hacer revisión al proceso de evaluación y estudio de las herramientas de recolección de datos a utilizarse en la entrevista o encuesta para ratificar su confiabilidad (Baena Paz, 2017). En el presente trabajo se requirió la validación de los instrumentos conforme a los parámetros de pertinencia, claridad, adecuación y aplicabilidad, encargado por un experto docente de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. Dicha evaluación está adjuntada en el fragmento de los anexos.

Técnicas de interpretación de información

Categorización y Triangulación

Resumen, Implicaciones y Resultados (Triangulación) Un enfoque equilibrado de la evaluación incluye la recopilación de pruebas del aprendizaje mediante la observación de los estudiantes mientras demuestran sus habilidades y su participación a través de las técnicas lúdicas para el aprendizaje significativo, así como la recopilación de trabajos escritos y otros productos de aprendizaje para lo cual se utilizó el programa de ATLAS. Ti 22 para la interpretación de resultados.

Tabla 3

Construcción de categorías y subcategorías apriorísticas

| Ámbito temático | Problema de investigación | Preguntas de investigación | Objetivos generales | Objetivos específicos | Categorías | Subcategorías |
|---|---|--|---|---|---------------------------|---|
| Técnicas lúdicas e Aprendizaje significativo | ¿De qué manera las técnicas lúdicas influyen en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2 de Educación Inicial? | | Determinar de qué manera las técnicas lúdicas influyen en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2 de Educación Inicial. | | Técnicas Lúdicas | -La actividad lúdica -El aprendizaje a través de la lúdica - ¿Cómo se define el juego? - El juego en la educación -Técnicas lúdicas aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje -Juego lúdico como actividad pedagógica |
| | | ¿Cuáles son los fundamentos teóricos sobre las técnicas lúdicas que favorecen los procesos de enseñanza-aprendizaje de niños Educación Inicial? ¿Cuáles son las actividades que utiliza el docente como técnicas lúdicas que contribuye a un aprendizaje significativo en los niños de Educación Inicial? ¿Cuál es la importancia que se le atribuye al uso de las técnicas lúdica para el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2? | | Explicar los fundamentos teóricos sobre las técnicas lúdicas para el proceso de enseñanza- aprendizaje de niños de Educación Inicial. Identificar las técnicas lúdicas que utiliza la docente que contribuyen en el aprendizaje significativo de los estudiantes. Determinar el nivel de importancia del uso de técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2. | Aprendizaje Significativo | -Aprendizaje -Teoría del Aprendizaje Significativo. -Condiciones del aprendizaje significativo. -Aprendizaje por descubrimiento - Rol docente en el aprendizaje significativo |

Nota: Elaborado por Jennifer Cacao (2022)

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS (ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS)

Reflexiones críticas

Reflexiones críticas de la primera entrevista

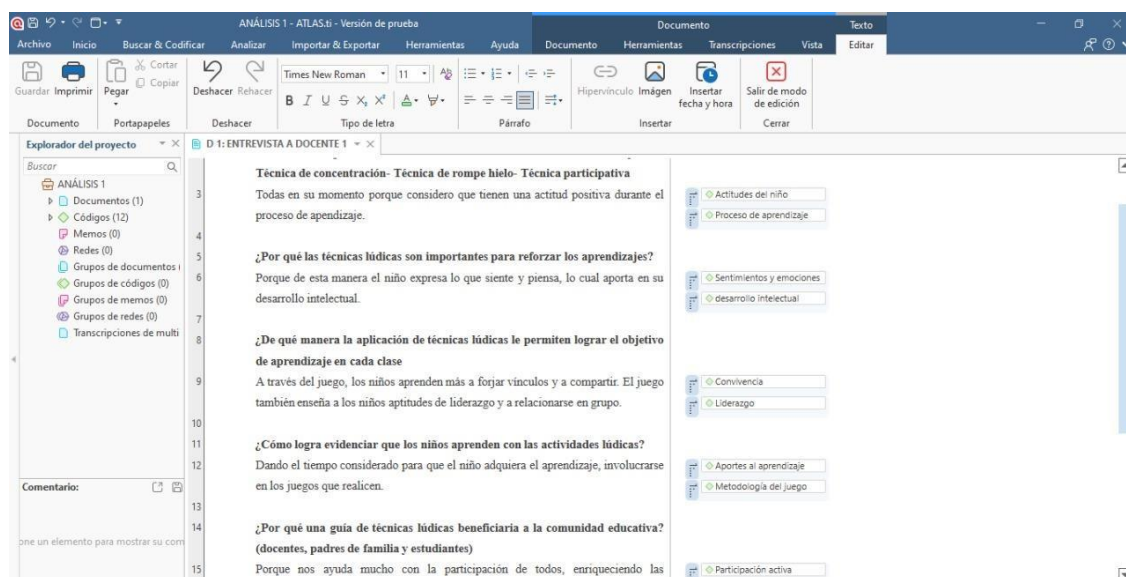
Dentro de ATLAS. Ti, los elementos que se emplearon para analizar los contenidos de las entrevistas fueron: codificación de los contenidos, creación de redes semánticas, nubes de palabras, etc.

Codificación de contenidos

En la primera entrevista se realizó la siguiente codificación:

Figura 1

Codificación en la primera entrevista.



Nota: Datos extraídos del Atlas Ti 22

Así, se establecieron los siguientes códigos:

- Actitudes del niño
- Aportes al aprendizaje
- Convivencia
- desarrollo intelectual
- Estimulación académica
- Liderazgo
- Metodología del juego
- Participación
- Personalidad
- Proceso de aprendizaje
- Sentimientos y emociones
- Socializar
- Técnicas Lúdicas

Análisis de respuestas

Una vez obtenidos los códigos pertinentes, se procedió a realizar el análisis de las respuestas

3:1 El papel del docente es utilizar estrategias como lo son las técnicas lúdicas, considero que tienen una actitud positiva durante el proceso de aprendizaje.

Los docentes mencionan motivar a los estudiantes al modificar las tareas y cambiar de actividad, puesto que el espacio para hacerlo es cuando detectan cansancio, pereza, despreocupación, actitud, comportamientos que se observan en la mayoría de los casos en que la organización de las actividades se vinculan a filas, hileras y se deben esperar turnos interminables para poder cumplir con su labor de aprendizaje, pues esto obliga al estudiante a tener poco contacto con la tarea, el docente y las técnicas que utilice, permite conseguir del estudiante una mejor

adaptación en los aspectos psicológicos, sociales y motrices, generar tranquilidad, ánimo, confianza y seguridad en las actividades para su desarrollo de aprendizaje.

3.2 Oportunidad de experimentar, descubrir y expresar lo que siente y piensa a través de juego, lo cual aporta en su desarrollo integral e intelectual.

El juego es una actividad que se fundamenta para el desarrollo y aprendizajes de los educandos que les permite potenciar su creatividad e imaginación, explorar su entorno, le permite expresar su perspectiva sobre el mundo en que se desenvuelve manifestandose a través del lenguaje oral y corporal, además de sus habilidades sicomotoras y socioemocionales.

3.3 A través del juego, los niños aprenden más a forjar vínculos y a compartir.

El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, a convivir y relacionar sus experiencias nuevas con las anteriores.

3.4 Involucrarse en los juegos que realicen y de esa manera poder presenciar las actividades que, realizando, constatando si dejan fluir su creatividad, sus habilidades y capacidades que los identifica a cada uno.

En el análisis de estas 2 respuestas menciona que el aprendizaje en los niños se estimula a través del uso actividades lúdica, esto le permite adquirir habilidades que fortalecen el vínculo afectivo, trabajo en equipo basados en la creatividad e innovación generando a su vez seguridad y estabilidad, el mismo que los protege de un ambiente de estrés.

3.5 Enriqueciendo las posibilidades y aprendizajes para promover actitudes positivas, permitiendo que los niños desarrollen sus habilidades y destrezas mientras aprenden.

3.6 Realizando las diferentes estimulaciones en cada actividad asignada por la docente, potenciando habilidades y destrezas de sus hijos, incentivando y dando a conocer lo cuán importante es compartir con ellos.

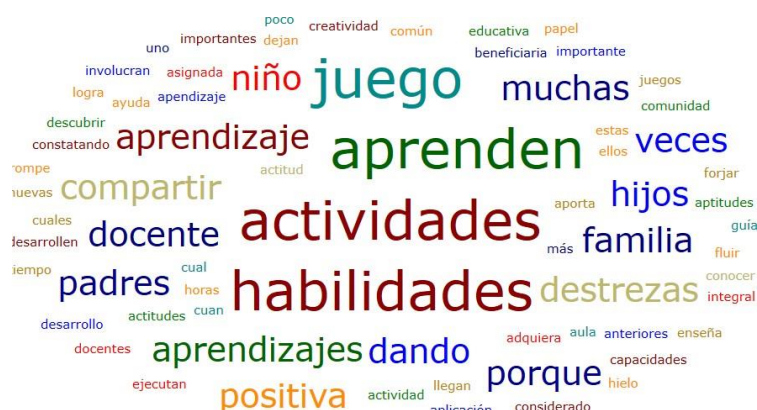
Del papel de los padres de familia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños es muy importante ya que son quienes desde sus hogares deben incentivar el ejercicio del juego y actividades recreativas. Se conoce que un adulto tiene varias responsabilidades tanto en el trabajo como en casa y es entendible que no puedan dedicarle un tiempo de juego con sus hijos, pero cabe mencionar que para practicarlo no es necesario exclusivamente la utilización de juguetes o juegos si no más bien dejar fluir la imaginación y creatividad, proponiendo actividades distintas en conjunto.

Nube de palabras

Por medio de los códigos, también se procede a crear una nube de palabras estableciendo un conjunto de palabras:

Figura 2

Nube de palabras de la primera entrevista.



Nota: Datos extraídos del Atlas Ti 22

Según la nube de palabras de la primera entrevista realizada a la docente, las palabras que más se resaltan son: aprendizajes, actividades, habilidades, juego, niños, aprenden, entre otras. Lo que evidencia que las actividades y el juego forman parte de las técnicas lúdicas y que contribuyen al aprendizaje significativo de niños de subnivel 2, y la importancia que tiene la aplicación de éstas en su proceso de desarrollo integral trabajando conjuntamente docentes y estudiantes (niños). A continuación, se muestra la frecuencia de la lista de palabras de esta entrevista.

Reflexiones críticas de la segunda entrevista

Para la segunda entrevista, el proceso se repite, y se obtiene la siguiente información: Codificación de los contenidos

Figura 3

Codificación en la segunda entrevista

The screenshot shows the ATLAS.ti software interface. The main window displays a text document with the following content:

concentración- técnica de rompe hielo- técnica participativa

3 Considero que todas las técnicas lúdicas mencionadas son importantes ya que por efecto están relacionadas al juego, de esta manera se logra tener una clase activa, donde los niños se sienten motivados a aprender.

4

5 **2. ¿Por qué las técnicas lúdicas son importantes para reforzar los aprendizajes?**

6 Porque son una estrategia que permite llevar a cabo una clase cumpliendo con el objetivo de aprendizaje que es la adquisición de conocimientos.

7

8 **3. ¿De qué manera la aplicación de técnicas lúdicas le permiten lograr el objetivo de aprendizaje en cada clase?**

9 Las técnicas lúdicas permiten llamar la atención del niño, a veces suelen sentirse desanimados sin ganar de trabajar, pero de esta manera se logra que puedan aprender jugando.

10

11 **4. ¿Cómo logra evidenciar que los niños aprenden con las actividades lúdicas?**

12 Cuando los niños expresan sus ideas y relacionan los temas de clases con los temas

The right-hand side of the interface shows a list of codes assigned to different parts of the text:

- 21. Juego
- 22. Motivación
- 23. Objetivo de aprendizaje
- 24. Conocimiento
- 25. Falta de motivación
- 26. Aprender jugando
- 27. Aprendizaje significativo

Nota: Datos extraídos del Atlas Ti 22.

Así, se establecieron los siguientes códigos:

- Actitudes del niño
- Actividades lúdicas
- Aportes al aprendizaje
- Aprender jugando
- Aprendizaje significativo
- Comunicación
- Conocimiento
- Convivencia
- desarrollo intelectual
- Estimulación académica
- Falta de motivación
- Juego
- Liderazgo
- Limitado conocimiento
- Metodología del juego
- Motivación
- Objetivo de aprendizaje
- Participación
- Personalidad
- Proceso de aprendizaje
- Propósito del aprendizaje
- Sentimientos y emociones
- Socializar
- Técnicas Lúdicas

Análisis de respuestas

En el análisis de las respuestas para esta entrevista se pudo apreciar lo siguiente:

4.1 Todas las técnicas lúdicas mencionadas son importantes ya que por efecto están relacionadas al juego, de esta manera se logra tener una clase activa, donde los niños se sienten motivados a aprender.

El sistema educativo requiere docentes con liderazgo, motivación e idoneidad que sea un gestor de procesos de enseñanza aprendizaje, esto no quiere decir que esté basado a un aprendizaje tradicional, sino más bien disponer a los estudiantes al manejo adecuado de recursos y herramientas que propicien un aprendizaje autónomo y significativo consolidando competencias cognitivas, actitudinales y comunicativas.

4.2 Las técnicas lúdicas permiten llamar la atención del niño, a veces suelen sentirse desanimados sin ganar de trabajar, pero de esta manera se logra que puedan aprender jugando.

4.3 Los niños expresan sus ideas y relacionan los temas de clases con los temas anteriores, identificando que se ha logrado llegar al objetivo de aprendizaje

En el análisis de estas dos repuestas se considera que el juego como técnica lúdica es una de las fuentes principales de motivación encaminada al aprendizaje en los infantes. Jugando los niños se desenvuelven, desarrollan nuevas habilidades y ponen en práctica las competencias sociales permitiéndoles adaptarse al entorno, forjar su lado empático, autoestima y autocontrol.

4.4 Estrategia que permite llevar a cabo una clase cumpliendo con el objetivo de aprendizaje que es la adquisición de conocimientos.

Una clase monótona donde los docentes son participantes activos y los estudiantes participantes pasivos, es un ambiente que en la actualidad no funciona, el propósito del sistema educativo es brindar un aprendizaje a largo plazo, necesariamente se requiere de la aplicación de actividades y juegos que permitan este proceso, con fines de lograr el objetivo de aprendizaje planteado.

4.5 Las personas que tengan escaso conocimiento sobre como ejecutar una clase se puedan apoyar de una guía que brinda diferentes actividades para diferentes áreas de aprendizaje.

En la actualidad aún existe falencia de como llegar a un aprendizaje significativo, esta respuesta hace relevancia a la utilización de una guía o lista con actividades que se puedan implementar en el aula de clases, de manera que permita al docente visualizar el proceso de aprendizaje de cada niño.

4.6 La participación de los padres cuando los niños llevan a clases los materiales que el docente requiere para las actividades en clases, además de la comunicación entre docente y padres de familia tratando temas sobre el proceso de aprendizaje de sus representados.

El involucramiento de los padres de familia es clave para el desarrollo de aprendizaje de los niños, cuando existe una buena comunicación entre docentes y padres de familia se desarrollan aspectos como la comprensión, fluidez, la participación, puesto que si los papás dedican tiempo a sus hijos estos se sentirán más motivados a aprender y a dar lo mejor de sí, mejorando su autoestima y actitud en el aula de clases.

Nube de palabras

Por medio de los códigos, también se procede a crear una nube de palabras estableciendo un conjunto de palabras:

Como se logra observar en la red semántica general, la entrevista contiene varios elementos clave que destacan y forman parte de las categorías de la investigación. La participación es base fundamental para el proceso de aprendizaje y actitudes del niño, las técnicas lúdicas están asociadas directamente con el juego, fomenta la convivencia y los encamina a ser personas de liderazgo, la red resalta que para llevar a cabo el objetivo de aprendizaje se necesita el uso de actividades para obtener un aprendizaje significativo, que brinda oportunidades. Sin embargo este proceso se debe ejecutar de manera adecuada, tarea a cargo de los facilitadores del aprendizaje caso contrario se obtendrán niños con falta de motivación y limitado conocimiento.

Reflexiones críticas de la Ficha de observación

La guía de observación empleada a la clase cuenta con ocho indicadores que fueron elaborados en relación con el objetivo específico: Analizar el nivel de importancia del uso de técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2., así como las dos categorías de estudio: técnicas lúdicas y aprendizaje significativo. El instrumento está valorado bajo los siguientes criterios: Siempre, Casi Siempre, A veces, Nunca.

A continuación, se encuentran las nubes de palabras como resultado obtenido por medio del software Atlas ti versión 22:

Indicador 1: La maestra inicia su clase empleando actividades lúdicas.

Figura 6: *Nube de palabras del primer indicador de la ficha de observación*

A veces
nunca

Nota: extraído de Atlas ti 22.

En el indicador 1, predomina el criterio “a veces” donde muestra que la docente encargada del área inicia sus clases implementando actividades lúdicas que deserten el interés del estudiante por aprender, pero no lo suficiente para potenciar el aprendizaje significativo.

Indicador 2: El juego como técnica lúdica despierta el interés de los niños.

Figura 7: Nube de palabras del segundo indicador de la ficha de observación

siempre
casi_siempre

Nota: extraído de Atlas ti 22.

En el indicador 2, predomina el criterio “siempre” donde muestra que los estudiantes se sienten atraídos y demuestran su interés por aprender mediante la aplicación de técnicas lúdicas en este caso el juego establecido por la docente.

Indicador 3: Los estudiantes participan de manera voluntaria y autónoma en las diferentes actividades desarrolladas

Figura 8: Nube de palabras del tercer indicador de la ficha de observación

casi_siempre

Nota: extraído de Atlas ti 22

En el indicador 3, predomina “casi siempre” donde muestra que los niños colaboran y participan de manera activa en las actividades que se establecen, trabajando conjuntamente con la docente. Esto le permite interrelacionarse, además de desarrollar sus habilidades y adquirir los aprendizajes a través del juego.

Indicador 4: Se inicia la clase con preguntas abiertas.

Figura 9: Nube de palabras del cuarto indicador de la ficha de observación



A veces
nunca

Nota: extraído de Atlas ti 22

En el indicador 4, predomina el criterio “a veces” donde muestra que en varias ocasiones la docente inicia sus clases realizando preguntas de acuerdo con la temática de manera que los estudiantes se sientan capacitados para responderlas de manera clara y precisa, estableciendo diálogos que propician aprendizajes con efectos significativos.

Indicador 5: Los estudiantes relacionan lo aprendido con situaciones anteriores.

Figura 10: Nube de palabras del quinto indicador de la ficha de observación



A veces
Siempre

Nota: extraído de Atlas ti 22

En el indicador 5, predomina el criterio “a veces” y “siempre” donde muestra que los niños no siempre logran expresar sus opiniones y puntos de vista, muchas veces se debe a la poca motivación o timidez, de manera que no consigue entablar una comunicación con la maestra ni con sus compañeros.

Indicador 6: El estudiante es protagonista de su aprendizaje.

Figura 11: Nube de palabras del sexto indicador de la ficha de observación

A veces
nunca

Nota: extraído de Atlas ti 22

En el indicador 6, predomina el criterio “a veces” donde muestra que hay momentos en el que los niños expresan sus ideas de manera autónoma, interactuando junto al maestro siendo un participante activo en su proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque hay momentos en los que se vuelve un poco tímido e inseguro por temor a equivocarse y que los demás compañeros se le vayan a burlar de su error.

Indicador 7: Existe relación abierta entre docente y los estudiantes

Figura 11: Nube de palabras del séptimo indicador de la ficha de observación

casi_siempre

Nota: extraído de Atlas ti 22

En el indicador 7, predomina el criterio “casi siempre” donde muestra que los estudiantes en varias ocasiones si sienten seguridad al participar en las actividades de

juegos, interactuando con su entorno, entablando un diálogo con su docente, el mismo que estimula la convivencia, confiabilidad y seguridad en sí mismo.

Indicador 8: Existe retroalimentación por parte del docente al finalizar cada clase.

Figura 12: Nube de palabras del octavo indicador de la ficha de observación



A veces
nunca

Nota: extraído de Atlas ti 22

En el indicador 8, predomina el criterio “a veces” donde se mostró durante las observaciones que la retroalimentación que establezca la docente al iniciar y cerrar una clase permite al niño compartir sus experiencias y conocimientos adquiridos en dicho proceso, recalando que la docente no siempre realiza dichas actividades en donde el niño logre fomentar su potencial.

Aportes del investigador (casuística)

Con la información obtenida a través de los instrumentos aplicados en la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau” y los aportes teóricos, se puede constatar que los niños están predispuestos a trabajar mediante técnicas lúdicas, siempre y cuando los docentes las apliquen de manera adecuada, estando consciente de la importancia y beneficios que tiene el juego como técnica lúdica para el desarrollo de aprendizaje.

Conforme a la investigación se considera que los docentes en general deben capacitarse constantemente para actualizar sus conocimientos sobre las técnicas

lúdicas para el aprendizaje significativo para el desarrollo del ámbito de comprensión y expresión. Además, se debe difundir dichos conocimientos acerca de las técnicas lúdicas mediante charlas, talleres reuniones o seminarios a la comunidad educativa con el fin de compartir nuevas experiencias.

Para los autores como Gómez, Molano y Rodríguez, la actividad lúdica favorece a los niños, en su autoconfianza, autonomía, convivencia y la formación de su personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales (Gómez Rodríguez et al., 2015). En los ámbitos educativos debe desarrollarse este tipo de actividades de forma espontánea, pero para su estimulación es necesario que los docentes establezcan espacios adecuados para compartirlos.

El aprendizaje significativo se relaciona estrechamente con técnicas lúdicas donde el educando es responsable de su aprendizaje al construir sus propios conocimientos, en este proceso el rol del docente es guiarlos y orientarlos, por lo general los niños suelen ser curiosos y es importante incentivarlos a explorar y experimentar, esto permitirá desenvolverse ante la sociedad, de manera que es necesario motivar a los niños desde temprana edad conocer más allá de lo que le puedan ofrecer sus educadores.

REFLEXIONES FINALES

Considerando los objetivos propuestos en este trabajo de investigación, a continuación, se presentan las siguientes reflexiones finales:

Las técnicas lúdicas aportan al desarrollo de aprendizajes significativos en niños de subnivel 2, cumplen un papel fundamental dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, teniendo como objetivo fundamental despertar en los estudiantes el deseo de construir los conocimientos y que el mismo sea significativo para fortalecer las habilidades y capacidades que poseen los educandos al considerarse una estrategia importante en el nivel de Educación Inicial. Es relevante que las técnicas lúdicas para el docente se conviertan en estrategias que sean innovadoras para poder desarrollar aprendizajes significativos en los niños que les permita resolver problemas en su diario vivir.

Dentro de los referentes teóricos se encuentran conceptualizaciones que sustentan el uso de las técnicas lúdicas como herramienta para el desarrollo y eficacia de saberes, autores como Vigotsky, Froebel y otros, mencionan que el uso de técnicas lúdicas vinculadas exclusivamente con el juego como una alternativa para el desarrollo del aprendizaje significativo, facilitan la recepción de información, permitiendo a su vez construir sus propios conocimientos en la resolución de una situación problemática, de acuerdo con lo que menciona Ausubel, si la docente a cargo hiciera el uso apropiado de los diversos tipos de técnicas lúdicas y no solo para relajar a los niños, mejoraría el proceso de enseñanza, la adquisición de nuevos conocimientos y aportaría en la expresión de los niños acerca de lo que está sintiendo o sus necesidades. Está comprobado que el niño aprende por medio del juego, siente alegría, placer, entusiasmo al jugar; es así, que la tarea primordial del docente es

desarrollar experiencias ricas en juego para que los niños se sientan interesados y motivados por aprender, por lo que las técnicas lúdicas desarrolladas de manera correcta juegan un rol importante para acompañar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Culminada la fase de ejecución y evaluación de actividades lúdicas aplicadas en el aula de Inicial 2, se observó la efectividad de las técnicas lúdicas para potenciar el aprendizaje significativo en los niños: se implementó el juego de roles parecido al teatro en el aula, donde la representación de personajes permite al niño dialogar e interactuar con otros, perdiendo miedos, controlando sus emociones, se evidenció la participación de todos los estudiantes al incorporar en el proceso de enseñanza aprendizaje las técnicas motivacionales y participativas lo que les ayudó en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Esta técnica lúdica que se pudo aplicar permitió que los niños puedan desenvolverse en ambientes reales con situaciones en las cuales puedan actuar con autonomía, libertad aceptando los criterios e ideas de los demás, preparándolos en la consecución de aprendizajes significativos y así desenvolverse en su vida diaria.

Finalmente, se pudo constatar que la relación del docente y estudiantes es una propiedad del aprendizaje significativo, de esta manera, se vuelve parte de un ambiente constructivista que fomenta el empleo de técnicas lúdicas que propicia el aprendizaje significativo de los infantes, sin embargo existen docentes que utilizan las técnicas lúdicas en sus aulas de clase de manera limitada debido al poco conocimiento con respecto a ello, lo que ocasiona tener poca predisposición por parte de los niños, al momento de adquirir conocimientos por medio de esta estrategia didáctica, ignorando que las mismas tienen diversas utilidades que ayudarán a los niños a mejorar su aprendizaje significativo de manera integral.

REFERENCIAS

- Baena Paz, G. (2017). Metodología de la investigación. PATRIA.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Bajaña Contreras, S., & Narváez Torres, E. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectura del Subnivel Elemental- Guía de actividades lúdicas [Universidad de Guayaquil].
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/29176/4/BFILO-PD-LP1-19-158.pdf>
- Ballesteros, A. (2015). Uso de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés. Montería.
- Bastidas, C., & Guale, B. (2019). La evaluación formativa como herramienta en el mejoramiento del proceso.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/evaluacion-formativa-herramienta.html>
- Campoverde, M., & Cedeño, M. (Marzo de 2016). Repositorio de la Universidad de Guayaquil. Obtenido de
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/12554/1/Campoverde%20-%20Cede%c3%b1o.pdf>
- Gómez Rodríguez, T., Molano, P., & Rodríguez Calderón, S. (2016). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.
<http://repository.ut.edu.co/handle/001/1537>

- Laura, C.; Díaz-Bravo, P., Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2016). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Inv Ed Med*, 2(7), 162–167. www.elsevier.es
- López, L (2017). La UNESCO en la Agenda 2030: La importancia de la Cultura y el Patrimonio para el cumplimiento de los Objetivos del Desarrollo Sostenible.
- Luis, J., & Gonzáles, A. (2019). Técnicas E Instrumentos De Investigación Científica Enfoques Consulting Eirl. www.cienciaysociedad.org
- Markus. (2015). Friedrich Fröbel y su compromiso con la educación infantil - El blog de kinuma. <https://kinuma.com/blog-mas-personal/friedrich-frobel-y-su-compromiso-con-la-educacion-infantil/>
- Martínez Criado, G. (2019). El juego y el desarrollo infantil . Octaedro S. L. <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/10023.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). guía para la Elaboración y uso de Recursos Didácticos para la Educación Inicial. Quito: Ministerio de Educación.
- Monje Álvarez, C. A. (2017). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA Y CUALITATIVA Guía didáctica. NEIVA.
- Montero, M. (2018). Ética y Política en Psicología: Las dimensiones no reconocidas. Athenea Digital. *Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 1(abril), 1. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v1n0.1>
- Mora Hidalgo, C., & Solís Cedeño, D. (2017). Influencia de las Actividades lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo en niños de la Escuela de Educación Básica “Marieta Escobar Gavilanes” [Universidad de Guayaquil].

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/25015/1/BFILO-PD-LP14-10-036.pdf>

Moreira, M. A. (2017). Aprendizaje significativo. *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación*, 6, 83–101. <https://www.redalyc.org/pdf/771/77100606.pdf>

ONU. (2020). Objetivos de desarrollo sostenible.

https://ava.upse.edu.ec/pluginfile.php/554151/mod_resource/content/1/1.

Objetivos Desarrollo Sostenible - 2020 ONU.pdf

Ortiz, M. (2016). La teoría del aprendizaje significativo. Centro de Educación a Distancia. España. [Artículo en línea]. Disponible en:

<http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>. Consultado el 04-05-2011.

Palmero, M. (2016). La teoría del aprendizaje significativo: un referente aún actual para la formación del profesorado. Málaga, España.

Rodríguez. (2019). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Investigación & innovación*, 30. Aprendizaje Significativo.

España. Obtenido de Investigación e Innovación.

Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación

Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de*

Investigación En Docencia Universitaria, 101–122.

<https://doi.org/10.19083/RIDU.2019.644>

Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Educación*.

<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Sánchez Flores, F. A. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 101–122.

<https://doi.org/10.19083/RIDU.2019.644>

Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Latinoamericana Estudios Educativos*.

<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

UNESCO. (2021). Estrategia de la UNESCO sobre la Innovación Tecnológica en la Educación (2022–2025). UNESDOC.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378847_spa

Zavala, V., & Raphael, J. (2019). Guayaquil, abril del 2019.

Anexo B: Gestor bibliográfico

Mendeley Desktop

File Edit View Tools Help

Add Folders Sync Help

Search... Jennifer Estefania

My Library

- All Documents
- Recently Added
- Recently Read
- Favorites
- Needs Review
- My Publications
- Unsorted
- Educación Inicial 6/1
- Estimulación Temprana
- Create Folder...

External Library

Groups

Filter by Authors

- All
- Ajila, Jhon
- Alcivar Mora, Alicia
- Alfonita, Feni
- Almeida, Lady
- Amaya, Marco
- Ana, Chamorro López
- ANCHUNDIA SALTOS DIANA CAROLINA; CAS...
- Anchundia Saltos, Diana Carolina
- Antonio, Marco
- Arenales, R
- Arévalo, Josette
- Astete Barrenechea, Carlos
- Astorga, Alfredo
- Baena Paz, Guillermina
- Balanta, Daverly
- Barriga, Eide

All Documents Edit Settings

| Authors | Title | Year | Published In | Added |
|--|--|------|----------------------------------|---------|
| Baena Paz, Guillermina | Metodología de la investigación | 2017 | | jul. 24 |
| Monje Álvarez, Carlos Arturo | METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA Y CUALITATIVA Guía didáctica | 2011 | NEIVA | jul. 24 |
| Garcés, Luis; Montaluisa, Ángel; Salas, Edgar | El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje | 2018 | Revista Anales | jul. 22 |
| UNESCO | La conceptualización de la UNESCO sobre calidad: un marco para el entendimiento, el monitoreo, y la mejora de la cali... | 2005 | UNESCO-OIE | jul. 22 |
| ONU | Objetivos de desarrollo sostenible | 2020 | | jul. 19 |
| Montaño Correa, Charlie Steven | La Gamificación en el Aprendizaje Significativo en Lengua y Literatura. | 2019 | | jul. 19 |
| Bravo Minaya, Shirley Anabel; Orozco Orozco, Alexandra ... | Materiales didácticos concretos y el aprendizaje significativo en niños de 4-5 años de edad | 2022 | | jul. 17 |
| Laura, Correspondencia ;; Díaz-Bravo, Pamela; Díaz-Br... | La entrevista, recurso flexible y dinámico | 2013 | Inv Ed Med | jun. 28 |
| Markus | Friedrich Fröbel y su compromiso con la educación infantil - El blog de kinuma | 2015 | | jun. 18 |
| Perdomo Mejía, María; Balanta, Daverly | LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LOS JUEGOS TECNOLÓGICOS EN LA ACTIVIDAD FÍSICA | 2013 | | jun. 17 |
| Brown, Gary | El aprendizaje y la red reflexiones sobre la evaluación | 2002 | La enseñanza universitaria en... | jun. 17 |
| Alcivar Mora, Alicia; Benites Espinoza, Diana | Juegos Infantiles CXibernéticos | 2016 | | jun. 17 |
| Montessori, María | El niño el secreto de la infancia | 1982 | | jun. 17 |
| Froebel, Federico | La educación del hombre - Friedrich Fröbel | 1886 | | jun. 17 |
| Castañeda Pérez, Paula; Cuartas Morales, Luis; Lede... | La lúdica como estrategia para favorecer la resolución de problemas. | 2019 | | jun. 17 |
| Huizinqa, J ohan | Homo Ludens | 1995 | El libro de bolsillo | jun. 17 |

Details Notes Contents

No documents selected

Estado de la batería: carga completa 100%

21°

ESP LAA

6:05 25/7/2022

Anexo C: Validación de Entrevista a Docentes



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



FICHA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Datos de experto

| | |
|-----------------------------|--|
| Nombres y apellidos: | Lcda. ANA ISABEL TOMALÁ ANDRADE, Msc. |
| Profesión: | Master en Educación Parvularia |
| Cargo: | Docente Universidad Estatal Península de Santa Elena |
| Teléfono: | 0999354273 |
| Dirección de correo: | itomala@upse.edu.ec |

Datos generales del estudiante


| | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| Nombres y apellidos: | Jennifer Estefania Cacao Del Pezo |
| Formación en curso: | Tercer Nivel |
| Título para obtener: | Licenciado en Educación Inicial |

Datos sobre la investigación

| | |
|---|--|
| Tema de investigación | Las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de educación inicial |
| Objetivo general de la investigación: | Determinar de qué manera las técnicas lúdicas influyen en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2. de Educación Inicial. |
| Informantes: | Docente a cargo del curso de Inicial, subnivel 2. |
| Función de los informantes: | Brindar información sobre la influencia de las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo de sus estudiantes. |
| Variable dependiente | Aprendizaje significativo |
| Variable Independiente | Técnicas lúdicas |
| Instrumento de recogida de información | Entrevista valorada en Pertinencia, Claridad, Adecuación y Aplicación de cada ítem. |

Instrucciones:

- ✓ Leer detenidamente los instrumentos.
- ✓ Evaluar los ítems que se encuentran en el recuadro a continuación, marcando con una X en los casilleros de acuerdo a la categoría.
- ✓ En caso de existir recomendaciones u observaciones, colocarlas en el último recuadro (Observaciones)

| GUÍA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO: ENTREVISTA A DOCENTE | | | | | | | | | |
|--|-------------|----|----------|----|--|----|---------------|----|---------------------------------|
| Criterio de Evaluación | Pertinencia | | Claridad | | Adecuación | | Aplicabilidad | | Recomendaciones u observaciones |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| ITEMS N. 1 | X | | X | | X | | X | | |
| ITEMS N. 2 | X | | X | | X | | X | | |
| ITEMS N. 3 | X | | X | | X | | X | | |
| ITEMS N. 4 | X | | X | | X | | X | | |
| ITEMS N. 5 | X | | X | | X | | X | | |
| ITEMS N. 6 | X | | X | | X | | X | | |
| Consideraciones generales del instrumento | | | | | | | | SI | NO |
| Los instrumentos son claros para su contestación. | | | | | | | | X | |
| La cantidad de ítems es adecuada. | | | | | | | | X | |
| Posee un lenguaje entendible. | | | | | | | | X | |
| Sugerencia: Evaluar las recomendaciones y observaciones para su aplicación | | | | | | | | | |
| Firma del Experto: | | | | |  Firmado electrónicamente por: ANA ISABEL TOMALÁ ANDRADE <hr/> Lcda. Ana Tomalá Andrade, Mg. | | | | |

| | |
|--|--|
| Entrevista Realizada a docente del subnivel 2, de Educación Inicial, de la Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau” | |
| Tema: | Técnicas Lúdicas y el aprendizaje significativo |
| Objetivo general | Determinar de qué manera las técnicas lúdicas influyen en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de Educación Inicial. |

1. ¿En las clases impartidas, cuales de estas técnicas mencionadas a continuación usted emplea? ¿y por qué?

**Técnica de representación- Técnica de Motivación-Técnica de relajación-
Técnica de concentración- Técnica de rompe hielo- Técnica participativa**

2. ¿Por qué las técnicas lúdicas son importantes para reforzar los aprendizajes?

3. ¿De qué manera la aplicación de técnicas lúdicas le permiten lograr el objetivo de aprendizaje en cada clase?

4. ¿Cómo logra evidencia que verdaderamente se está aplicando las técnicas lúdicas correctas para estimular el aprendizaje significativo en los niños?

5. ¿Por qué una guía de técnicas lúdicas beneficiaria a la comunidad educativa? (docentes, padres de familia y estudiantes)

6. ¿De qué manera se involucran los padres de familia en las actividades lúdicas que ejecutan sus hijos?



Anexo D: Validación de Ficha de Observación

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



FICHA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Datos de experto

| | |
|-----------------------------|--|
| Nombres y apellidos: | Lcda. ANA ISABEL TOMALÁ ANDRADE, Msc. |
| Profesión: | Master en Educación Parvularia |
| Cargo: | Docente Universidad Estatal Península de Santa Elena |
| Teléfono: | 0999354273 |
| Dirección de correo: | itomala@upse.edu.ec |

Datos generales del estudiante

| | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| Nombres y apellidos: | Jennifer Estefania Cacao Del Pezo |
| Formación en curso: | Tercer Nivel |
| Título a obtener: | Licenciado en Educación Inicial |

Datos sobre la investigación

| | |
|---|--|
| Tema de investigación | Las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de educación inicial |
| Objetivo general de la investigación: | Determinar de qué manera las técnicas lúdicas influyen en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de Educación Inicial. |
| Informantes: | Aula de clases de Inicial 2. |
| Función de los informantes: | Contestar las preguntas durante el proceso de enseñanza de los estudiantes de Inicial 2. |
| Variable dependiente | Aprendizaje significativo |
| Variable Independiente | Técnicas lúdicas |
| Instrumento de recogida de información | Guía de observación valorada en Pertinencia, Claridad, Adecuación y Aplicación de cada ítem. |

Instrucciones:

- ✓ Leer detenidamente los instrumentos.
- ✓ Evaluar los ítems que se encuentran en el recuadro a continuación, marcando con una X en los casilleros de acuerdo con la categoría.
- ✓ En caso de existir recomendaciones u observaciones, colocarlas en el último recuadro (Observaciones)

| GUÍA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN | | | | | | | | | |
|---|-------------|----|----------|----|---|----|---------------|-----------|---------------------------------|
| Criterio de Evaluación | Pertinencia | | Claridad | | Adecuación | | Aplicabilidad | | Recomendaciones u observaciones |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| ITEMS N. 1 | X | | X | | X | | X | | |
| ITEMS N. 2 | X | | X | | X | | X | | |
| ITEMS N. 3 | X | | X | | X | | X | | |
| ITEMS N. 4 | X | | X | | X | | X | | |
| ITEMS N. 5 | X | | X | | X | | X | | |
| ITEMS N. 6 | X | | X | | X | | X | | |
| ITEMS N. 7 | X | | X | | X | | X | | |
| ITEMS N. 8 | X | | X | | X | | X | | |
| Consideraciones generales del instrumento | | | | | | | SI | NO | |
| Los instrumentos son claros para su contestación. | | | | | | | X | | |
| La cantidad de ítems es adecuada. | | | | | | | X | | |
| Posee un lenguaje entendible. | | | | | | | X | | |
| Sugerencia: Evaluar las recomendaciones y observaciones para su aplicación | | | | | | | | | |
| Firma del Experto: | | | | |  <p>Firmado electrónicamente por: ANA ISABEL TOMALÁ ANDRADE</p> <p>_____</p> <p>Lcda. Ana Tomalá Andrade, Mg.</p> | | | | |
| Criterio de evaluación: | | | | | Escala de valoración: Siempre- Casi siempre- A veces - Nunca | | | | |

GUÍA DE OBSERVACIÓN

| | | | |
|--|---|-----------------------------|--|
| Nombre de la Institución: | Unidad Educativa “Juan Jacobo Rousseau” | | |
| Área: | Educación Inicial 2 | Fecha de aplicación: | |
| Objetivo de la guía de observación: | Observar diferentes aspectos y analizar las interacciones de los estudiantes con los contenidos, los materiales y el docente. | | |

Instrucciones: Observar la ejecución de las actividades que se enuncian, marcar con una “X” de acuerdo con la escala de valoración de Likert: Siempre, Casi Siempre, A veces, Nunca, es importante anotar las observaciones pertinentes.

| No | Acciones para evaluar | Escala de Likert | | | | Observaciones |
|-------|---|------------------|----|---|---|---------------|
| | | S | CS | A | N | |
| 1 | La maestra inicia su clase empleando actividades lúdicas | | | | | |
| 2 | El juego como técnica lúdica despierta el interés de los niños. | | | | | |
| 3 | Los estudiantes participan de manera voluntaria y autónoma en las diferentes actividades desarrolladas. | | | | | |
| 4 | Se inicia la clase con preguntas abiertas. | | | | | |
| 5 | Los estudiantes relacionan lo aprendido con situaciones anteriores. | | | | | |
| 6 | El estudiante es protagonista de su aprendizaje. | | | | | |
| 7 | Existe relación abierta entre docente y los estudiantes | | | | | |
| 8 | Existe retroalimentación por parte del docente al finalizar cada clase. | | | | | |
| Total | | | | | | |

Anexo E: Tutorías

Autoguardado

Silenciar Detener vídeo Participantes Chat

Uso compartido de pantalla Pausar el uso compartido de pantalla Anotar Control remoto Aplicaciones Más Compartir

Esta compartido de pantalla Dejar de compartir

Archivos Inicio

Pegar Cortar Copiar Copiar formato Portapapeles Fuente Párrafo Estilos

Times New Roma 12 A A A

AaBbCcDc AaBbCcDc AaBbCc AaBbCc AaBbCcDc AaBbCcDc

1 Normal 1 Sin espa... Título 1 Título 2 Título Sub

Buscar Reemplazar

Entrevistador: Entrevistado n.º

1. ¿Conoce usted acerca de las técnicas lúdicas?

2. ¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan o complican el proceso de enseñanza aprendizaje?

3. ¿La aplicación de técnicas lúdicas recreativas benefician a los estudiantes en el logro de los objetivos propuestos por los docentes?

4. ¿Cree usted que la aplicación de actividades lúdicas mejoraría el aprendizaje significativo de los niños? Argumente su respuesta

5. ¿Considera que se debe motivar al docente en el uso de técnicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza?

Página 1 de 3 455 palabras Español (Ecuador) Accesibilidad: es necesario investigar Concentración 100%

ESP LAA 8:07 21/6/2022

Jennifer Cacao Roxana Góngora Cn

Vista

Reactivar audio

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

PROFESIONAL

asegurar de la ca


ANA ISABEL TOMALÁ ANDRADE Jennifer Cacao

Reactivar audio Detener vídeo Seguridad Participantes Chat Compartir pantalla Grabar Reacciones Aplicaciones Pizarras Finalizar

Anexo F: Observación



Anexo G: Oficio dirigida a las autoridades de la Unidad Educativa



Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas
Educación Inicial

OFICIO No. CEI-2022-337- AUV
La Libertad, 05 de julio del 2022

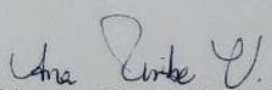
Licenciada
Susana Gomezjurado Devine
Directora
Unidad Educativa Juan Jacobo Rousseau

Reciba un cordial saludo augurando éxitos en su gestión, en nombre de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, la presente tiene como propósito solicitar la autorización para la realización de la aplicación de instrumentos que contribuyen al trabajo de titulación de la señorita estudiante Cacao Del Pezo Jennifer Estefanía, la cual estará dirigida a estudiantes del subnivel 2, con el tema del Proyecto: Las técnicas lúdicas y el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de educación inicial..


El aporte de su Institución bajo su Dirección, será pilar fundamental en la formación de los futuros Licenciados en Educación Inicial.

Con la certeza de que la petición tendrá una favorable respuesta, expreso mi sincero agradecimiento.

Atentamente,

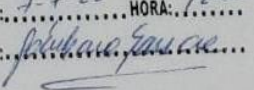


Ed. Párv. Ana María Uribe Veintimilla, MSc.
DIRECTORA DE CARRERA



UNIDAD EDUCATIVA
JUAN JACOBO ROUSSEAU
SANTA ELENA - ECUADOR

RECIBIDO

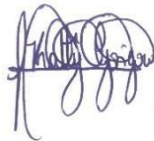
FECHA: 7-7-22 HORA: 12:00
FIRMA: 

Somos lo que el mundo necesita.

CERTIFICADO SISTEMA ANTIPLAGIO

En calidad de tutora del Trabajo de Integración Curricular denominado “LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE SUBNIVEL 2, DE EDUCACIÓN INICIAL” elaborado por la estudiante Cacao Del Pezo Jennifer Estefania, de la Carrera de Educación Inicial, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me permito declarar que una vez analizada en el sistema anti-plagio URKUND, luego de haber cumplido con los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación se encuentra con 2% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el informe.

Atentamente,



MSc. Góngora Cheme Roxana Katherine

C.I.

DOCENTE TUTOR

Adjunto reporte de similitud



Document Information

| | |
|--------------------------|-------------------------------------|
| Analyzed document | URKUND -documento.docx (D143692069) |
| Submitted | 2022-09-07 02:22:00 |
| Submitted by | |
| Submitter email | jennifer.cacaodelpezo@upse.edu.ec |
| Similarity | 2% |
| Analysis address | rgongora.upse@analysis.arkund.com |