



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Inicial

Metodología juego trabajo, zona de desarrollo próximo y ámbitos del Currículo de Educación Inicial para infantes de 4 a 5 años

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Educación Inicial

Autores:

Michelle Estefanía Machado Carreño

CI: 0107525883

María José Vásquez López

CI: 0106979412

Tutora:

Irma Jaqueline Fajardo Pacheco

CI: 0104833835

Azogues - Ecuador

Abril, 2022

Resumen

La presente investigación surge a partir de lo observado en las prácticas laborales, en donde las actividades escolarizadas y tradicionalistas priman ante la metodología juego - trabajo propuesto por el Currículo, es así, que surge la presente investigación con el objetivo de proponer planificaciones de experiencias de aprendizaje para potenciar el desarrollo de destrezas de los ámbitos Lógico Matemáticas , Expresión Artística, Relación con el Medio Natural y Convivencia con infantes de 4 a 5 años del subnivel Inicial II-A matutino de la Unidad Educativa “San Francisco de Peleusí” a través de la metodología juego trabajo y concepciones de la zona del desarrollo próximo de Vygotsky. El proceso investigativo se ejecutó mediante un enfoque mixto, responde a un paradigma socio- crítico; con un método de investigación acción propuesto por Antonio Latorre y siguiendo las 4 fases: planificar, actuar, observar y reflexionar. Las técnicas utilizadas fueron: la observación participante, revisión bibliográfica, entrevistas y encuestas. Entre los resultados se destaca que los infantes a través del juego lograron desarrollar el 100% las destrezas planificadas y ubicarse en la zona de desarrollo próximo.

Palabras clave: juego- trabajo, zona de desarrollo próximo, destrezas, infantes, prácticas laborales.

Abstract

This research arises from what is observed in work practices, where school and traditional activities take precedence over the game-work methodology proposed by the Curriculum. This is how the present investigation arises with the objective of proposing planning of learning experiences to enhance the development of skills in the logical-mathematical artistic expression, relationship with the natural environment and coexistence with infants from 4 to 5 years of the morning Initial II-A sublevel of the Educational Unit "San Francisco de Peleusí" through the methodology game work and conceptions of the zone of the next development of Vygotsky. The investigative process will be carried out through a mixed approach, responding to a socio-critical paradigm; with an action research method proposed by Antonio Latorre and following the 4 phases: plan, act, observe and reflect.

The techniques used were: participant observation, literature review, interviews and surveys. Among the results, it is highlighted that the infants through the game managed to develop 100% of the planned skills and to be located in the zone of proximal development.

Keywords: play-work, zone of proximal development, skills, infants, labor practices.

Índice

Capítulo I	10
1.1 Planteamiento del problema	10
1.2 Justificación	11
1.3 Pregunta de investigación:	13
1.4 Objetivo General	13
1.5 Objetivos Específicos	14
Capitulo II	14
2. Antecedentes y marco teórico	14
2.1 Antecedentes internacionales.....	14
2.2 Nacionales	15
2.3 Locales	16
2.4 metodología juego-trabajo.....	16
2.4.1 Beneficios de la metodología juego-trabajo	17
2.5 Currículo de Educación Inicial y la metodología juego-trabajo	18
2.6 La metodología de juego-trabajo y los ámbitos Lógico Matemáticas , Convivencia, identidad y autonomía y Expresión Artística.....	19
2.6.1 Convivencia	19
2.6.2 Identidad y autonomía	20
2.6.3 Expresión Artística.....	20
2.7 Zona de desarrollo próximo	21
3. Marco metodológico	22
3.1 Paradigma.....	22
3.2 Enfoque	22
3.3 Tipo de estudio.....	23
3.4 Método investigación acción	23
3.4.1 Fases investigación acción.....	24
3.4.1.1 Fase 1 planificación	24
3.4.1.2 Fase 2 acción	25
3.4.1.3 Fase 3 Observación.....	25
3.4.1.4 Fase 4 Reflexión.....	26
3.5 Técnicas de investigación	26

3.5.1 Asamblea a niños.....	27
3.6 Técnicas de diagnóstico.....	27
3.7 Técnicas de evaluación.....	27
3.8 Instrumentos de investigación.....	28
3.8.1 Instrumentos de diagnóstico.....	28
3.8.2 Instrumentos de evaluación.....	29
3.9 Población.....	29
3.10 Operacionalización de categorías fase de planificación.....	30
4. Análisis de datos.....	31
4.1 Análisis Cualitativo.....	31
4.2 Triangulación de datos.....	32
4.3 Interpretación de categorías y técnicas.....	32
4.4 Triangulación.....	41
4.5 Análisis Cuantitativo.....	49
4.6 Análisis mixto.....	57
Capítulo 5.....	57
5.1 Propuesta de intervención Educativa.....	57
5.2 Fundamentación legal.....	58
5.3 Fundamentación pedagógica.....	59
5.3.1 Constructivismo.....	59
5.4 Fundamentación teórica.....	59
5.4.1 Experiencias de aprendizaje.....	59
5.4.1.1 Momentos de aprendizajes.....	60
5.4.2 Ámbitos de aprendizaje.....	60
5.4.3 Aprendizaje activo.....	61
5.5 Relación de la propuesta con los ejes de educación superior.....	62
5.6 Objetivo General de la propuesta.....	62
5.6.1 Objetivos específicos de la propuesta.....	62
5.7 Metodología de la implementación de la propuesta.....	62
5.8 Requerimientos para la implementación de la propuesta.....	63
5.9 Propuesta.....	63
5.10 Cronograma.....	77

5.11 Fase 2. Implementación de la propuesta	77
5.12 Elementos organizativos de la implementación	78
5.13 Narración cronológica de las actividades	78
5.14 Alcance de la propuesta	84
6. Evaluación.....	85
6.1 Diseño del modelo de evaluación.	85
6.2 Evaluación del proceso de implementación.....	85
6.3 Operacionalización de categorías fase evaluación.....	85
6.5 Análisis descriptivo fase evaluación	87
6.6 Triangulación de datos fase evaluación	91
7. Conclusiones.....	93
7.1 Recomendaciones	94
8. Referencias	95
9. Anexos	100

Índice tablas

Tabla 1 Fases investigación acción.....	24
Tabla 2 Matriz de categorías analíticas para la fase de planificación.....	30
Tabla 3 Categoría: Juego- Trabajo técnica observación participante.....	32
Tabla 4 Categoría juego trabajo técnica entrevista.....	34
Tabla 5 Entrevista a padre de familia.....	37
Tabla 6 Categoría: Zona de desarrollo próximo técnica observación participante.....	38
Tabla 7 Categoría zona de desarrollo técnica entrevista.....	39
Tabla 8 Categoría zona de desarrollo técnica entrevista padre de familia.....	40
Tabla 9 Triangulación de datos fase diagnóstica.....	41
Tabla 10 Planificación por experiencia de aprendizaje.....	64
Tabla 11 Cronograma de implementación propuesta.....	81
Tabla 12 Operacionalización de categorías fase evaluación.....	89
Tabla 13 Análisis descriptivo fase evaluación categoría pea técnica observación participante, instrumento diario de campo.....	91

Tabla 14 Categoría Pea técnica entrevista a la docente.....	93
Tabla 15 Categoría PEA técnica asamblea a los niños.....	94
Tabla 16 Triangulación de datos fase evaluación.....	95

Índice Gráficos

Gráfico 1 Red de Análisis fase diagnóstica.....	49
Gráfico 2 ¿Qué tiempo dedica a jugar con su hijo/a durante el día?.....	51
Gráfico 3 ¿Cuál es la actitud de su hijo/a en los momentos de juego?.....	51
Gráfico 4 Su hijo/a cumple con el orden después de jugar, es decir, ordena sus juguetes o materiales después de dicha acción.....	52
Gráfico 5 ¿Ud. Pregunta a su hijo que juego es su preferido?.....	52
Gráfico 6 ¿Después de que su hijo/a juega usted socializa con el niño, por ejemplo, realiza un conversatorio sobre cómo se siente y si goza al momento de jugar?.....	53
Gráfico 7 ¿Ud. Generalmente los juegos que realiza en el hogar en su mayoría son juegos espontáneos/juegos planificados?.....	53
Gráfico 8 ¿Cuándo se desarrolla un juego previamente planificado se dan improvisados?.....	54
Gráfico 9 ¿Ud. Considera que su hijo/a desarrolla de mejor manera sus destrezas de manera individual o con personas que se encuentren a su alrededor?.....	55
Gráfico 10 ¿Con que actividades su hijo/a aprende y desarrolla mejor sus destrezas?.....	55
Gráfico 11 Cuando requiere enseñarle una nueva destreza a su hijo/a Ud. Parte de los conocimientos previos de los infantes.....	56
Gráfico 12 Su hijo/a realiza juegos imaginarios como, por ejemplo: el infante el momento de cabalgar sustituye el palo por un caballo.....	56

Índice Anexos

Anexo 1 Entrevista de entrada a la docente.....	106
Anexo 2 Entrevista de salida a la docente.....	106
Anexo 3 Formato de diario de campo.....	107
Anexo 4 Encuesta de entrada padres de familia.....	109
Anexo 5 Encuesta de salida padres de familia.....	110
Anexo 6 Asamblea a los niños.....	112
Anexo 7 Consentimiento informado.....	112

Introducción

La función principal de la educación es facilitar la enseñanza-aprendizaje de conocimientos y destrezas en el proceso educativo, así mismo, implica socializar y respetar valores, creencias y costumbres de las diferentes epistémicas que convergen dentro del aula de clases. Por tanto, es necesario considerar a los niños y niñas como los principales autores de su aprendizaje, pensar que están expuestos a experimentar distintas situaciones, emociones y cambios sociales que definen sus características como ser humano.

En la búsqueda de proponer metodologías más activas para la educación, nace la metodología denominada juego - trabajo, comprendida como la sucesión de actividades previamente organizadas, dentro de espacios preestablecidos por el docente para cumplir objetivos propuesto desde el movimiento de la *Escuela Activa*. Debido a los múltiples beneficios que posee la metodología juego-trabajo, el Ministerio de Educación a través del Currículo de Educación Inicial (2014), la considera como principal metodología para aplicar en las aulas de preescolar, ya que, permite que los infantes adquieran aprendizajes de manera interactiva, motivadora e innovadora, tomando en cuenta las necesidades e intereses individuales.

En este sentido, el juego trabajo en infantes de 4 a 5 años permite desarrollar sus habilidades cognitivas, generar procesos de autonomía, fomenta la interacción, las habilidades sociales y sobre todo provoca disfrute del aprendizaje. Es importante mencionar que para la aplicación de esta metodología se requiere seguir un proceso de planificación, desarrollo, orden y socialización.

Este trabajo tiene como propósito fundamental implementar planificaciones de experiencias de aprendizaje para desarrollar destrezas en los ámbitos Lógico Matemáticas, Expresión Artística, Relación con el Medio Natural y Convivencia con infantes de 4 a 5 años del subnivel Inicial II-A matutino de la Unidad Educativa “San Francisco de Peleusí” a través de la metodología juego trabajo y concepciones de la zona del desarrollo próximo de Vygotsky; merece la pena mencionar que la propuesta se aplicó en las prácticas laborales de manera híbrida, es decir tanto virtual como presencial con una duración de 9 semanas.

La presente investigación surge a partir de la experiencia obtenida durante las prácticas laborales, en donde se pudo valorar una limitación de actividades lúdicas en la que los infantes generalmente asumen un rol pasivo, debido a que se limitan a escuchar las clases y no se prioriza

su involucramiento directo tanto con el material como con la interacción con sus compañeros. Por lo que, parece importante considerar la metodología juego trabajo y la teoría sociocultural de Vygotsky con énfasis en la zona de desarrollo próximo, que permita a los infantes una participación proactiva con los elementos que le rodea, que genera a su vez, el desarrollo cognoscitivo de los estudiantes, resultado de un proceso colaborativo con su contexto social.

Vygotsky (como se citó en Rivera, 2009) sostenía que, los niños interactúan con su entorno social desde los primeros años de edad. Mediante la interacción con su medio, los niños y niñas desarrollan nuevas habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su contacto con su familia, amigos, vecinos, etc. Es así que, Vygotsky forma parte de las bases teóricas del Currículo de Educación Inicial; lo que motivó a la implementación de experiencias de aprendizaje considerando la metodología juego trabajo, así como también la teoría sociocultural de Vygotsky que hace énfasis en la atención y la participación proactiva de los infantes en su contexto.

En efecto, la presente investigación inicia abordando el planteamiento del problema; a lo que le sigue el marco teórico: en donde se plantea la metodología juego trabajo, con énfasis en la zona de desarrollo próximo; también se presenta el marco metodológico que especifica el enfoque cualitativo de la investigación, el paradigma socio - crítico, el método de investigación acción y las técnicas e instrumentos: observación participante, diario de campo, entrevista y encuesta; luego se plasma la operacionalización de categorías; análisis de datos; diseño de la propuesta; evaluación de la propuesta y finalmente conclusiones y recomendaciones.

En efecto, el trabajo presenta la siguiente estructura: planteamiento del problema, marco teórico, marco metodológico, operacionalización de categorías, análisis de datos, diseño de la propuesta, evaluación de la propuesta, conclusiones y recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

Capítulo I

1.1 Planteamiento del problema

Durante las prácticas laborales llevadas a cabo de manera virtual en la Escuela de Educación Básica “San Francisco de Peleusí”, en el subnivel 2 matutino de Educación Inicial. Se ha podido evidenciar que el grupo de estudio, conformado por 24 infantes, los cuales 11 son niños y 13 son niñas, generalmente asisten el 100% a los encuentros sincrónicos a través de la plataforma Zoom.

En las clases virtuales se ha observado la limitación de actividades enfocadas al juego trabajo, provocando en los infantes una escasa atención e interés en las sesiones; por lo que surge la necesidad de diseñar una planificación que fomente el juego trabajo como estrategia de aprendizaje, de manera que los infantes desarrollen las destrezas partiendo de los conocimientos que poseen y a través de la interacción con la docente, la familia y sus pares, y alcanzar la zona de desarrollo próximo considerado como elemento fundamental para fomentar su autonomía necesaria dentro de sus desarrollo, manteniendo a su vez una relación estrecha con actividades lúdicas.

EL juego trabajo también aporta en el ámbito social de los infantes, el cual contribuye para que los niños y niñas puedan relacionarse con los demás, aprenden a respetar las reglas de convivencia que se presentan en su comunidad, desarrollan habilidades cognitivas y creativas, mejoran el manejo del lenguaje, ganan autoconfianza y aprendan a organizar y a tomar decisiones, las cuales son indispensables en el desarrollo.

Desde lo expuesto, es importante que la metodología propuesta dentro de la jornada pueda ser previamente planificada en pro de los intereses de los niños y niñas, ya que son los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, es indispensable resaltar el uso de recursos didácticos que potencien su imaginación y desarrollen las destrezas acordes a su edad. Desde la mirada del docente de Educación Inicial, el juego debe tener una intencionalidad, es decir, además de divertir o recrear debe contener un fin educativo. El rol que cumple el docente dentro esta metodología del juego- trabajo es convertirse en un guía que planifica los espacios y materiales lúdicos dentro del aula, para despertar el interés de los infantes, así mismo, los materiales deben asociarse al contexto de los infantes. Los rincones que pueden dinamizar con mayor eficacia el juego- trabajo son: lectura, hogar, arte, construcción, ciencias, entre otros.

Junto a la metodología juego trabajo, también se considera la zona de desarrollo próximo propuesto por Vygotsky, considerando como una brecha entre el desarrollo real, que se refiere a las habilidades y conocimientos que poseen por sí solos los infantes y lo que podría llegar adquirir a través del acompañamiento de un adulto o de sus compañeros más capaces. En su efecto, la metodología juego-trabajo aporta a la formación de seres sociales, es decir, que aporten y actúen desde sus particularidades y compartan con sus pares para generar procesos educativos más enriquecidos, donde sea un sujeto activo que enfrente los problemas del mundo contemporáneo, teniendo en cuenta que por ser seres sociales existe la necesidad constante de estar en contacto con el otro en beneficio de su desarrollo integral.

Se destaca que el juego trabajo es esencial, debido a que genera en los niños un aprendizaje vivencial más duradero que un aprendizaje netamente memorístico. En síntesis, el niño y niña aprende de manera más profunda cuando se involucra de manera directa con el proceso. Se contrapone a un aprendizaje memorístico que prioriza la repetición y un aprendizaje mecánico de poca duración.

1.2 Justificación

Desde un enfoque pedagógico, se considera la teoría sociocultural de Vygotsky (1979), que expone que todo aprendizaje parte de una historia, es decir, los infantes no son entes vacíos, sino que cuentan con aprendizajes previos adquiridos por su contexto antes de ingresar a la escuela. Además, Vygotsky (1979) explica que la teoría sociocultural presenta dos niveles evolutivos, primero, el nivel evolutivo real, que comprende el desarrollo de las funciones cognitivas de un niño cuando realiza actividades por sí solo y que son propias de sus capacidades. El segundo nivel refiere a la ayuda ofertada por un adulto guía para resolver un problema.

En este caso, el autor manifiesta que lo primordial en los infantes es que desarrollen y se estimule la aptitud de resolver sus problemas de manera individual y colectiva, tomando en cuenta su entorno próximo. Además, menciona la importancia de la interacción en distintos ámbitos, debido a que cada situación que se presente es una oportunidad de un aprendizaje significativo en los infantes.

La investigación pretende enfatizar la importancia que brinda el juego- trabajo en la etapa infantil, a través de la propuesta de experiencias de aprendizaje con actividades lúdicas que

incluyan recursos que fomenten la creatividad y de esta manera los infantes logren desarrollar las diferentes destrezas de acuerdo a los ámbitos seleccionados.

Posteriormente de haber descrito razones que desde el punto de vista pedagógico respaldan el tema planteado, a continuación, se determinan razones desde un enfoque curricular:

El Currículo de Educación Inicial describe la importancia de metodología juego-trabajo y establece cuatro etapas importantes dentro de esta práctica:

Planificación: sección en la cual los infantes en conjunto con el docente comparten ideas y planifican los rincones de aprendizaje que desean escoger para trabajar. *Desarrollo:* parte en donde los estudiantes comienzan a trabajar con los rincones escogidos, rotando si así fue preestablecido por el docente y los estudiantes, el docente es el que guía a los grupos de trabajo según los objetivos educativos que se requiere que alcancen los estudiantes. *Orden:* este refiere al tiempo usado por los estudiantes para organizar el material que han utilizado dentro de cada espacio de trabajo y dejar los rincones ordenados. *Socialización,* establece que los niños y el docente a cargo se reúnan nuevamente evaluar lo desarrollado en la hora de clase (MINEDUC, 2014).

Según lo abordado, es primordial el uso de la metodología juego-trabajo dentro nivel educativo inicial y determina los momentos de la misma. De esta forma se originará un ambiente armónico dentro del aula con el objetivo de cumplir estos 4 momentos esenciales que será de gran ayuda para que él o la docente se guíe.

Además, se destaca que, el rol que cumple el docente en la metodología juego- trabajo es importante al ser un ente que planifica el material lúdico, entorno a los objetivos educativos que desee desarrollar en sus estudiantes, además, debe plantear materiales que despierten el interés de los infantes y sean acordes a su propio contexto para tener más cercanía con el desarrollo de aprendizaje. Entre los rincones que se puede dinamizar con mayor eficacia el juego- trabajo son: lectura, hogar, arte, construcción, ciencias, entre otros.

En la misma línea, los docentes deben observar a los infantes constantemente, para resguardar y proteger su seguridad e integridad física, y evaluar el desarrollo del manejo de los materiales y espacios evitando que dichos materiales no cumplan su función. Para que la metodología de juego-trabajo en los rincones cumpla con su propósito pedagógico, el acompañamiento del profesional es indispensable, debe ser un acompañamiento de calidad y

calidez. Es necesario resaltar que el currículo considera esencial que el docente es un agente primordial para la mediación y acompañamiento en la dinámica juego- trabajo.

Posteriormente a la fundamentación curricular es importante enfatizar la relevancia didáctica de la investigación y en este caso es indispensable que existan estrategias que promuevan el fortalecimiento de la metodología juego- trabajo, así como la importancia y la relación que existe de la teoría sociocultural de Vygotsky y la interacción con el juego trabajo.

En este apartado, la planificación de actividades lúdicas enfocadas a cada ámbito se resalta como una herramienta innovadora, la cual se enfoca en el aprendizaje mediante la metodología juego-trabajo y la interacción con su entorno. Complementando lo expuesto, la investigación acción planteada, surge de una necesidad educativa con el objetivo de contribuir actividades lúdicas, que modifiquen la metodología tradicional que se ha evidenciado en el presente grupo de estudio. Los mismos que conseguirán beneficios, tales como: el aprendizaje de una manera lúdica, mediante la interacción con su entorno próximo, desarrollando sus habilidades y destrezas mediante el disfrute.

Para culminar con la justificación se menciona a los niños y niñas de la Escuela de Educación Básica “San Francisco de Peleusí” del subnivel 2 de educación inicial, paralelo “B” jornada matutina como principales agentes del proyecto. No obstante, los docentes serán beneficiarios indirectos al contar con la elaboración de la planificación curricular propuesta en este trabajo de investigación.

De igual modo, este trabajo podrá llegar a distintas escuelas de Educación Básica de la ciudad de Azogues y zonas aledañas, contribuyendo a incentivar el juego trabajo en etapas tempranas, generando en ellos un incentivo de creatividad, curiosidad, gozo y asombro al momento del aprendizaje.

1.3 Pregunta de investigación:

¿Cómo fortalecer mediante el uso de la metodología juego-trabajo el desarrollo de destrezas en los infantes de 4 - 5 años considerando la zona de desarrollo próximo de Vygotsky?

1.4 Objetivo General

Proponer planificaciones de experiencias de aprendizaje para potenciar el desarrollo de destrezas de los ámbitos Lógico Matemáticas, Expresión Artística, Relación con el Medio Natural y Convivencia con infantes de 4 a 5 años del subnivel Inicial II-A matutino de la Unidad

Educativa “San Francisco de Peleusí” a través de la metodología juego trabajo y concepciones de la zona del desarrollo próximo de Vygotsky

1.5 Objetivos Específicos

- Abordar teóricamente la metodología juego trabajo y la zona de desarrollo próximo de Vygotsky.
- Identificar el uso de la metodología juego trabajo (y la zona de desarrollo próximo) en el aula por parte de la docente.
- Diseñar una planificación con destrezas existentes en el currículo para niños de 4 a 5 años relativas a los ámbitos Lógico Matemáticas, Expresión Artística, Relación con el Medio Natural y Convivencia.
- Aplicar la planificación por experiencia de aprendizaje en infantes de 4 a 5 años considerando la metodología juego-trabajo y concepciones de la zona de desarrollo próximo, para el desarrollo de destrezas inmersas en los ámbitos Lógico Matemáticas, Expresión Artística, Relación con el Medio Natural y Convivencia del currículo de educación inicial.
- Evaluar la aplicación de la planificación por experiencia de aprendizaje ejecutada.

Capítulo II

2. Antecedentes y marco teórico

Existen estudios previos que demuestran la eficacia del uso de la metodología de juego-trabajo para desarrollo de destrezas propias del estudiantado de preescolar. A continuación, se describirá las investigaciones encontradas desde el contexto nacional e internacional con respecto a la temática propuesta dentro de la investigación.

2.1 Antecedentes internacionales

Dentro del contexto internacional, en Perú se encuentra la investigación de Vera (2018) titulada “El juego trabajo y los niveles de creatividad en los niños (as) de cinco años de la Institución Educativa Inicial” cuyo objetivo fue determinar la relación existente entre la variable juego- trabajo y los niveles de creatividad en niños de preescolar. La población de estudio de la investigación fueron 34 niños de cinco años de edad. Los instrumentos usados para la recolección de datos fueron una lista de cotejo para la variable de juego- trabajo y una escala de *Licker* para la creatividad. Los resultados demostraron que el 65% de los niños alcanzaron el

éxito con respecto a la variable de juego-trabajo. Por otro lado, el 59% de los niños manifiestan siempre un nivel expresivo de la creatividad y sólo 18% de los niños a veces lo manifiestan dentro de su desarrollo integral.

En Perú también se realizó otra investigación por parte de Olivares (2015) que propone determinar la relación que existe entre la metodología de juego-trabajo y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. La muestra se tomó de una población total de 44 niños y niñas de cinco años de edad de la institución *San Benito*. El Estudio fue de tipo aplicativo con un nivel descriptivo correlacional. Se utilizaron un total de dos instrumentos para tomar la muestra, la primera, fue una guía de observación para la técnica del juego - trabajo y para la variable de habilidades sociales, se usó una guía de observación y una escala de habilidades sociales. Finalmente, se obtuvo resultados favorables pues descubrió que existe una relación directa entre la metodología de juego-trabajo con las habilidades sociales en los niños de 5 años.

2.2 Nacionales

En Ecuador, Parra (2019) en su investigación titulada: “Elaboración y aplicación de la guía didáctica de juegos expresivos para el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años en la escuela de educación inicial “Vygotsky” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2014-2015”. Para llevar a cabo la investigación se planteó el objetivo de elaborar y aplicar una guía didáctica que permita expresar y desarrollar la creatividad mediante la metodología del juego-trabajo. Finalmente, Parra concluye que, desarrollar en los niños la creatividad mediante el juego ayuda favorablemente a potenciar todas sus habilidades implicadas en la creatividad contribuyendo al desarrollo integral de la vida intelectual y psíquica de los estudiantes.

En otra investigación realizada por Albornoz (2019) denominada como “*El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión el juego infantil en la edad preescolar*” se investigó sobre la importancia del juego para el desarrollo de la creatividad de los niños(as) del nivel inicial de la Escuela “Benjamín Carrión”. La población de muestra para el trabajo investigativo fue de 25 niños y niñas, 8 docentes de inicial y 25 padres de familia, todos forman parte de la comunidad educativa mencionada. La técnica usada para recolectar información fue la entrevista y la observación y el instrumento utilizado fue un cuestionario de opción múltiple y una guía de observación. La investigación

concluyó que los docentes que no trabajan con una metodología del juego-trabajo, se les dificulta desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes.

2.3 Locales

En la ciudad de Cuenca, Palacios (2019) presenta un estudio titulado *“Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprender para el desarrollo del lenguaje en el subnivel inicial 2 (4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del período lectivo 2019-2022”*. El objetivo principal del proyecto fue elaborar una propuesta metodológica con el uso del juego para el desarrollo del lenguaje en los niños de inicial. La técnica aplicada a la investigación fue la observación y el instrumento fue una guía de observación y un registro anecdótico. Finalmente, se concluye que dentro de la investigación los niños si pudieron desarrollar su lenguaje con el uso de la metodología de juego-trabajo.

Luego de haber revisado varios estudios a nivel internacional, nacional y local, se concluye que el juego trabajo es una metodología que contribuye al desarrollo de las destrezas curriculares y la creatividad, así como también una mayor interacción social y logrando construir aprendizajes autónomos y también colectivos.

A continuación, se continuará abordando el marco teórico en cuanto al tema del trabajo como es la metodología juego trabajo y la zona de desarrollo próximo de la teoría sociocultural de Vygotsky.

Marco teórico

2.4 metodología juego-trabajo

Dentro del contexto nacional se observa que, las aulas de educación inicial continúan impartiendo clases tradicionales, pues, en la práctica el estudiantado aún suele limitarse a ser un sujeto pasivo dentro de las aulas, sin contacto con los objetos o las situaciones de su entorno que impide la experimentación a través de sus sentidos (Albornoz, 2019). Por lo anterior, es importante generar un cambio entorno a las estrategias pedagógicas empleadas por docentes en las aulas clases de educación inicial, enfocándose en desarrollar capacidades cognitivas de los niños, tal es el caso de la metodología juego-trabajo.

En primer lugar, cabe recalcar que el juego dentro de la enseñanza, posee múltiples beneficios en la primera infancia, como desarrollar capacidades afectivas, cognitivas y motrices. Por ello, Fröebel (como se citó en Tamayo y Restrepo, 2017), creador de la primera escuela para

preescolares y del concepto de jardín de infantes, propone educar en el juego puesto que, mediante el juego los niños suelen realizar las actividades diarias sin ningún tipo de imposición, por lo que, resulta atractivo para los estudiantes, es decir, los niños pueden actuar libremente con su propio cuerpo y mente, mientras está aprendiendo, generando aprendizajes significativos.

En la misma línea, Vygotsky (como se citó en Rivera, 2009) argumenta que, el juego permite el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico del infante a partir de la experimentación con sus experiencias, habilidades básicas para el desarrollo de habilidades de mayor dificultad. Así mismo, Azofeifa y Cordero (2015) concuerdan que el juego, es importante para desarrollo integral del estudiantado, que, a su vez, se vincula con las dimensiones básicas del desarrollo infantil (social, psicomotor, intelectual, y afectivo-emocional).

2.4.1 Beneficios de la metodología juego-trabajo

Ahora bien, con antecedentes previos al juego en aulas de clases, se origina el juego-trabajo como una metodología indispensable dentro de las aulas de educación inicial. En este sentido, se podría definir al juego-trabajo como, una metodología en la que el estudiantado aprenda mediante actividades lúdica, innovadoras, atractivas y divertidas, ya sea dentro del aula, su contexto o rincones de aprendizaje (López (2012)). El rol cumplido por el docente será presentar a los estudiantes actividades como un juego, el mismo debe caracterizarse por ser flexible a las necesidades educativas del estudiantado, así mismo, generar motivación por la asistencia a la escuela.

De acuerdo al autor anterior, Moreno (2002) menciona que es importante considerar la metodología del juego-trabajo de la educación inicial de los niños, ya que permite que el estudiantado pueda construir su aprendizaje con sincronía armoniosa con su cuerpo, movimientos, sociabilidad, afectividad, creatividad e inteligencia. En definitiva, resulta clave para el desarrollo integral eficaz del niño, planificado y guiado por el docente o de forma espontánea y voluntaria, resultando incluso más motivador para el estudiantado de educación inicial.

Además, Montero (2017), argumenta que se requiere disciplina, tiempo, planificación y aceptación por parte del profesorado y estudiantado para obtener resultados favorables con el juego-trabajo. Por otro lado, Pabón (2020) menciona que el profesorado de Educación Inicial, tiene el deber de conocer la importancia del juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues, a

partir de la mediación del docente y sus estudiantes, el aula de clases se convertirá en un laboratorio para que el niño desarrolle habilidades cognitivas, autonomía y disciplina.

En la misma línea, Rivera (2009) menciona que, existen otros beneficios a la metodología juego-trabajo, como fomentar la colaboración y participación activa de los docentes y estudiantes en el proceso educativo, es decir, situar al estudiante con actor y productor de sus propias experiencias de aprendizajes y que el docente sea un guía motivador que planifique dichas experiencias.

También, dicha metodología sirve para la construcción de aprendizajes a través de la manipulación directa de materiales disponibles en el contexto del estudiantado, ya sean materiales elaborados o los elementos dotados por la naturaleza, dicho material concreto será previamente planificado y guiado por el profesorado, lo que permitirá desarrollar habilidades y destrezas pertinentes desenvolverse al estudiantado en su entorno (Sarle, 2008).

Por último, existen varias metodologías que mencionan la importancia del juego-trabajo, como, por ejemplo, las metodologías Montessori, Fröebeliano y Waldorf que en resumen también sitúan al estudiantado como un sujeto activo y constructor de su aprendizaje, que a través de actividades motivadoras y el intercambio de los conocimientos de su contexto, puede aprender significativamente y proponer cambios dentro de su comunidad.

2.5 Currículo de Educación Inicial y la metodología juego-trabajo

En primer lugar, para el MINEDUC (2018), el juego dentro de la educación inicial, es inherente a la existencia del estudiantado, pues representa el mundo desde una mirada infantil, expectante y curioso a la experimentación de su entorno. Debido a lo anterior, resulta adecuado considerar a cualquier actividad propuesta en el proceso de enseñanza- aprendizaje como un juego en el que el estudiantado se sintiera cómodo desarrollando habilidades desde su entorno natural, lo que provocará un incremento de interés y motivación por construcción de su aprendizaje.

Dentro del Currículo de Educación Inicial de Ecuador se entiende la metodología del juego-trabajo, como la organización de distintos espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones de aprendizaje. Dentro de estos espacios niños se organizan en grupos pequeños y realizan actividades previamente planificadas por el docente para desarrollar habilidades pertinentes a su etapa evolutiva (MINEDUC, 2014).

2.6 La metodología de juego-trabajo y los ámbitos Lógico Matemáticas, Convivencia, Identidad y Autonomía y Expresión Artística

Acosta (2016), expone que, desarrollo de la lógica-matemática en el estudiantado de preescolar es fundamental, puesto que son aprendizajes que servirán en su entorno y para cimentar los conocimientos previos básicos en el aprendizaje de temas con mayor dificultad. De acuerdo a lo anterior, la metodología juego-trabajo resulta fundamental a la hora de desarrollar la lógica matemática de los estudiantes, pues, en primer lugar, resulta ser una metodología atractiva y motivadora a los estudiantes, que genera interés en el alumno por construir su propio aprendizaje o por las actividades guiadas por el docente.

En segundo lugar, dicha metodología permite la manipulación directa del aprendizaje con objeto o situaciones del entorno del estudiante, haciendo significativos los aprendizajes, mediante la experimentación, observación, representación, diálogo, conocimiento, análisis y valoración directa del estudiante con su aprendizaje, es decir, permite la participación activa y dinámica de los niños de educación inicial, por lo que, resulta ser muy atractiva a los niños, permitiéndoles estar involucrados y vinculando los objetos concretos con los conocimientos abstractos del estudiante (Alsina 2012).

En tercer lugar, Alsina (2012) propone que, ayuda desarrollar la creatividad cognitiva de los estudiantes, puesto que mediante la experimentación cada estudiante puede resolver un mismo problema de distintas formas, poniendo en juego la creatividad para llegar a una respuesta lógica y justificada del reto que el profesorado plantea al estudiantado.

2.6.1 Convivencia

Cabrales et al., (2020) proponen que, mediante la metodología juego-trabajo también se desarrolla la capacidad de obtener una mejor convivencia de los estudiantes con sus compañeros, su entorno y todos los demás miembros interactúan con el estudiantado. Por tanto, tratar de resolver problemas de convivencia a través del juego resulta interesante, llamativo y motivante, situación que permite reconocer directamente el problema y plantear soluciones tangibles, es decir, resulta mejor aplicar un juego para resolver problema de irrespeto dentro de la convivencia del aula, que solo exponer una cátedra sobre el respeto.

Además, Montessori (como se citó en Rivera, 2009) reconoce que, mediante el juego de los infantes, se generan las primeras reglas de convivencia que sirven dentro de la vida adulta del

estudiantado, es decir, mediante el juego, son los mismos estudiantes quienes proponen reglas para el juego, que todos acuerdan y que al ser incumplidos generan mala convivencia, que son resueltos mediante una sanción al estudiante que incumplió dicha regla preestablecida.

2.6.2 Identidad y autonomía

Con respecto a la identidad, Otero (2015), afirman que mediante el juego se afianza la identidad del estudiantado que continuarán desarrollándose a lo largo de la vida del sujeto, pues a través del juego el estudiantado puede construir su identidad mediante la experimentación directa de sus gustos, disgustos, valores familiares, choques culturales, la sociedad, etc. De esta manera, podrá responder a la pregunta ¿Qué soy? ¿Cómo se percibe a sí misma y de qué modo en que se integra a la sociedad? Respuestas que las encuentran socializando mediante el juego.

Ahora bien, el desarrollo de la autonomía con el juego genera que el estudiando tome decisiones que le permitan: el fortalecimiento de su desarrollo motriz y cognitivo, el fortalecimiento de la interacción cooperativa con sus pares, la vivencia de normas y reglas establecidas desde el juego y la incorporación de valores que conforman el aspecto integral del niño.

Resulta primordial que el docente conozca las características físicas, psicológicas y cognitivas de su grupo de estudiantes de preescolar para generar actividades acordes con la edad de los niños y que llamen su atención (Acosta et al., 2015).

2.6.3 Expresión Artística

Según Alcalde (2003), durante la infancia, el uso del arte como un juego de los infantes resulta ser un medio natural de expresión de las emociones y la creatividad que tienen los niños para demostrar sus pensamientos y forma de mirar su entorno. En la misma línea de investigación, Asenjo (2009), afirma que la Expresión Artística a través del juego, permite al estudiantado, expresarse de cualquier forma (dibujando, saltando, baila, etc.) usando sus habilidades mentales y manipulativas, además, ayuda a reconocer y criticar imágenes creadas por sus pares o su docente, y exponer su punto de vista. De esta forma aprenderá a evaluar, discernir y criticar su entorno.

Asimismo, la metodología de juego-trabajo, tiene como propósito generar espacios en la que los niños puedan expresar su mundo interno. Por lo anterior, diversos especialistas en primera infancia coinciden en la importancia del juego para el sano desarrollo holístico infantil, argumentando que, durante el juego, el estudiantado entra en un estado de placer, comodidad y de

concentración, que les permite expresar sus habilidades artísticas, motrices cognitivas, emocionales, sociales y lingüísticas, mientras juegan (Asenjo, 2009).

2.7 Zona de desarrollo próximo

Gonzales et al (2011) proponen que la zona de desarrollo próximo (ZDP) es un aporte del psicólogo Lev Semionovich Vygotsky, que consiste en la distancia entre el nivel real de desarrollo, que es la capacidad de solucionar un problema de forma individual, y el nivel de desarrollo potencial, que es la solución del problema en conjunto con un adulto o en trabajo colaborativo con otro compañero que es más experto en el tema.

Estos nuevos conocimientos nuevos adquiridos son fortalecidos mediante la práctica en actividades escolares o de su comunidad, es decir, la práctica de los mismos corresponde a evaluar que cada estudiante posee conocimientos significativos y que el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje fue eficaz. Además, Vygotsky (1979) la importancia de determinar en el estudiantado puentes entre el nivel de conocimientos previos y los conocimientos nuevos a enseñarse, puesto que dentro de esta relación esta la ZDP.

Ahora bien, los niveles de conocimientos previos son importantes dentro del ZDP, pues como se mencionó con anterioridad, a través de ellos se crean puentes para la asimilación adecuada de los conceptos nuevos. La aplicación de los conocimientos previos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ayuda a dinamizar este proceso, además busca socializar la información que cada estudiante posee sobre un determinado tema, debatir cada punto de vista e integrar el nuevo contenido a enseñar o aprender.

En la misma línea, Carrera y Mazarella (2001) mencionan que el ZDP propone un gran aporte al ámbito educativo, puesto que, en esta zona el estudiante desarrolla capacidades cognitivas a partir de la guía de del adulto, es decir, el docente es el mediador-guía entre del conocimiento y aprendizaje. Es importante saber que la guía del docente permitirá enseñar a los estudiantes a aprender a dominar destrezas y conocimientos, para que posteriormente pueda desarrollarse mediante la práctica activa en el entorno del estudiante y pueda desenvolverse solo. Por último, el docente otorgará las herramientas, actividades y medios necesarios para desarrollar los objetivos educativos en sus educandos.

Capítulo III

3. Marco metodológico

El presente capítulo conforma el diseño del trabajo realizado, mencionando los diferentes apartados y especificando lo que contiene cada uno de ellos para reflejar todo el proceso investigativo: el paradigma, enfoque, método y las técnicas e instrumentos que se han considerado en la investigación.

3.1 Paradigma

La investigación responde a un paradigma socio crítico que “está fundamentado en la crítica social con un marcado carácter auto reflexivo y considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos” (López y Loria, 2017, p.47). El presente trabajo busca dar respuesta a través de la aplicación de actividades que incluyan el juego trabajo, considerando una necesidad en común dentro del aula de clases.

El juego se considera una actividad esencial e interesante para los niños y niñas, misma que parte de una necesidad evidenciada en el contexto de estudio. Se busca cambiar esta realidad a través de una intervención práctica como la planificación por experiencia de aprendizaje (PEA). Por ello responde a un paradigma socio crítico, buscando transformar la realidad, a través de un proceso investigativo-participativo, que aborda la reflexión crítica de una realidad determinada y genera una transformación o redireccionamiento hacia la mejora (González, 2003).

Las investigadoras a partir de la necesidad observada en un grupo específico de estudio, buscan implementar una planificación curricular enfocada al juego trabajo y a su vez crear conciencia en la educación sobre la importancia de la dinámica juego-trabajo. Así mismo mediante el involucramiento de los infantes y la docente se pretende consolidar una propuesta para realizar un cambio significativo en la educación infantil con el fin de conservar la esencia del juego vinculado con el aprendizaje. A continuación, se mencionará el tipo de estudio llevado a cabo en la presente investigación, detallado mediante un autor.

3.2 Enfoque

El proceso investigativo que se ha llevado a cabo para este estudio tiene un enfoque mixto, pues se realiza la fusión entre datos cualitativos y numéricos para la detección del diagnóstico inicial, en el que uno de ellos toma mayor importancia, siendo este el cualitativo y es

complementado con la información de la parte cualitativa.

El enfoque mixto se da cuando fusionan en una misma investigación datos cuantitativos con cualitativos (Guelmes y Nieto 2015). A partir de esto, se puede obtener y plantear hipótesis que delataran lo que sucede con respecto a un contexto de estudio. En este caso a lo que se refiere dentro del campo educativo, precisamente en el área de inicial. La investigación prioriza el apartado cualitativo debido a que pretende interpretar comportamiento de los niños y además se complementan con datos numéricos para percibir una tendencia concreta en algunas interrogantes planteadas.

3.3 Tipo de estudio

El tipo de estudio utilizado para la presente investigación es la investigación aplicada, la misma que toma en cuenta su atención en dar solución a las necesidades que se presentan en una sociedad en específica o en un grupo.

Este tipo de estudio requiere llevar a la práctica lo teórico, para que de esta manera se pueda generar un cambio o dar respuesta a una necesidad determinada. En esta línea, este tipo de investigación busca conocer lo suficiente el contexto de estudio como a los miembros del mismo, para actuar y construir una propuesta que dé respuesta al problema identificado previamente. destacando que todo este proceso está sustentado en teorías y concepciones que fundamentan la importancia del proceso investigativo.

Por esta razón, en la investigación llevada a cabo, las teorías adoptadas fundamentan las fases del proceso investigativo con el propósito de construir una propuesta con el involucramiento activo de los sujetos de estudio, priorizando el auto reconocimiento de cada uno de ellos y el valor de las diversas manifestaciones inmersas en su memoria.

3.4 Método investigación acción

Para la secuencialidad de esta investigación se ha utilizado la investigación acción (IA), esta contribuye a la indagación de un tema en específico y a dar una solución a la misma. En este sentido se ha encontrado una problemática dentro del contexto educativo y se busca dar énfasis al porqué de las situaciones dadas y comportamientos de los implicados (Latorre, 2005).

Siguiendo lo planteado por el autor, la investigación aquí presentada pretende aportar estrategias basadas en el juego trabajo en educación inicial, en este caso, aportar con una planificación curricular para que se aplique en las aulas de clase. Así mismo parte desde la

identificación del problema y basándonos en autores de la metodología juego trabajo realizamos dicha planificación curricular.

3.4.1 Fases investigación acción

Tabla 1

Fases investigación acción

Fases	Actividades	Procedimientos
1. Planificación	Planificación de Experiencia de aprendizaje	Diseño de la planificación en forma cooperativa, seleccionar las destrezas, la metodología y los recursos.
2. Acción	Implementación de la planificación	Ejecutar la planificación
3. Observación	Recoger información	Diarios de campo, entrevista, ficha de observación áulica
4. Reflexión	Análisis de la información	Categorizar, interpretar y consensuar

Nota: esta figura muestra las fases de la investigación acción y las actividades hechas en cada una de ellas. *Fuente:* Machado y Vásquez (2021).

A continuación, se detalla las fases aplicadas en la investigación acción de acuerdo a Latorre, 2005. Este proceso ayudó con el desarrollo de la investigación pues a través de la secuencialidad que plantea el autor se busca dar solución a dicha problemática. Partiendo de la identificación del problema, dentro del contexto estudiado, es posible definir cada apartado; planificación, acción, observación, reflexión, todo ello enfocados en el objeto de estudio y el contexto educativo.

3.4.1.1 Fase 1 planificación

A partir del diagnóstico realizado, identificando la problemática con respecto al juego trabajo, se planifican los pasos que se llevaran a cabo dentro del proceso investigativo. Se ha hecho evidente que los estudiantes del área de educación inicial necesitan estrategias lúdicas que

ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, cumpliendo con los objetivos de aprendizaje y potenciando sus destrezas y habilidades.

Se partió poniéndole nombres a las experiencias de aprendizaje, luego se identificó los ámbitos y las destrezas a desarrollar, los mismo que fueron: Relación Lógico Matemáticas, Convivencia, Expresión Artística, Relación con el Medio Natural y Cultural. Luego se generaron actividades considerando la metodología juego trabajo y el desarrollo de la zona próxima, para esto se utilizaron generalmente recursos no estructurados y del contexto y se expusieron los indicadores de evaluación.

3.1.1.2 Fase 2 acción

La fase de acción corresponde a la ejecución de las actividades estructuradas previamente. Se implementa las planificaciones de experiencia de aprendizaje (PEA), dentro del contexto de estudio, siguiendo el proceso de aprendizaje en correspondencia al cumplimiento de la formación de niños y niñas.

Cada actividad se implementó en la institución educativa, pues las investigadoras a través de las prácticas profesionales se han involucrado en el entorno escolar participando en conjunto con los niños, lo que se les ha hecho posible ejecutar cada acción. Los niños y niñas fueron los 19 infantes de 4-5 años, con quienes durante tres semanas se aplicó estrategias lúdicas, interactuando y aprendiendo en cada experiencia, en modalidad presencial, en duración de 40 min, utilizando materiales reciclados para los recursos y materiales correspondientes según las temáticas de aprendizaje

3.4.1.3 Fase 3 Observación

Este momento se llevó paralelamente a la fase de acción. Se utilizaron herramientas para la recolección de información pues las investigadoras al estar inmersas en el contexto de estudio pudieron hacer un registro más detallado desde sus vivencias y percepciones, evidenciando que factores y elementos surgían con los niños y niñas enfocadas en el objeto de estudio; estrategias lúdicas.

Estas herramientas; diarios de campo, entrevista, ficha de observación áulica, de carácter cualitativo como cuantitativo sirvieron para plasmar cada dato que se receptaba de los infantes y las reacciones que ellos exponían al ejecutar en los diferentes momentos de aprendizaje estructurados en las planificaciones (PEA).

3.4.1.4 Fase 4 Reflexión

En este apartado se realiza un análisis de la información obtenida en la fase anterior. Se realiza un estudio minucioso de todas las etapas previamente ejecutadas en el proceso investigativo para dar con los resultados; identificando los beneficios que ha surgido de este trabajo, así como las fortalezas y aspectos a mejorar, en correspondencia a las evidencias descritas.

Esta reflexión parte desde el cuadro de categorización pues a través de las categorías, subcategorías y códigos es posible organizar la información de manera que pueda ser interpretada y reflexionada para finalmente llegar a un consenso, enfocado en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

3.5 Técnicas de investigación

Una de las técnicas adoptadas que ha aportado significativamente en la presente investigación es la observación participante, debido a que es un proceso con el cargo principal de acumular información sobre el objeto de estudio, que se va a investigar. “La Observación Participante es una herramienta de recogida, análisis e interpretación de información en la que el investigador juega un rol activo en las interacciones con el grupo que es objeto de su estudio.” (Aguar, 2015, p.81).

En este trabajo es importante mencionar que esta técnica fue indispensable pues las investigadoras pudieron recolectar información, a través de esta, obteniendo datos relevantes con referencia a las estrategias lúdicas.

La entrevista es otra de las técnicas adoptadas en este proceso investigativo, la misma consiste en obtener información de forma oral y verídica, en la cual el entrevistado comparte experiencias, acontecimientos o anécdotas presentadas a lo largo de su formación. Resaltan que la entrevista son: “las cuestiones se elaboran de forma abierta lo que permite recoger información más rica y con más matices que en la entrevista estructurada” (Folgueiras, 2016, p.3).

Los interrogantes que se ejecutaron en esta técnica estaban enfocados en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial, precisamente en las estrategias o metodologías adoptadas para la adquisición de nuevos conocimientos, priorizando el juego entre ellas.

En la investigación se utilizó una encuesta para recolección de datos que nos brindaran información relevante para cumplir con los objetivos de la investigación planteada. Según Hernández et al., (2010) “La encuesta es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se les realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación” (p.3). A través de la encuesta se pudo constatar la información que se obtuvo con las herramientas cualitativas, pues al ser de carácter cuantitativo, se verifico las percepciones con respecto a las estrategias lúdicas.

3.5.1 Asamblea a niños

Por último, otra de las técnicas empleadas es la asamblea de aula, pues se refiere a un entorno de reflexión en el que se receptan las percepciones de las personas involucradas en el contexto de estudio, como menciona Vigilio (2018) “La asamblea a niños es un espacio estratégico fundamental de participación e inclusión, donde los niños expresan sus ideas para resolver problemas que se presentan en el entorno escolar” (p.15).

En este caso, la asamblea es utilizada con los niños y niñas del subnivel 2 creando interacción con ellos, en donde se pueda conocer lo que ellos tienen para expresar.

3.6 Técnicas de diagnóstico

Las técnicas de diagnóstico han sido estructuradas acorde al objeto y contexto de estudio. La observación participante hizo posible la identificación de la problemática con los datos recogidos pues en la fase de diagnóstico se pudo recolectar la información, desde la perspectiva de las investigadoras quienes estuvieron involucradas constantemente en la institución educativa.

La entrevista es otra de las técnicas adoptadas en esta primera fase de la investigación acción, la misma consiste en obtener información de forma oral y verídica, en la cual el entrevistado comparte experiencias, acontecimientos o anécdotas.

La encuesta es la última técnica en la fase diagnóstica cuyas respuestas del cuestionario permitió obtener datos de tipo cuantitativo. La encuesta fue realizada a 12 padres de familia de la Unidad Educativa, con ella se pudo diagnosticar el concepto que mantienen los padres de familia acerca de la metodología juego trabajo y su importancia para el desarrollo de sus hijos.

3.7 Técnicas de evaluación

Las técnicas empleadas para la fase de evaluación fueron estructuradas con el fin de registrar información de la implementación de las actividades o experiencias de aprendizaje, para

obtener los resultados conseguidos con ellas. En primer lugar, la observación participante fue aplicada dentro de las semanas de prácticas, en las que las investigadoras pudieron plasmar lo que observaban.

La entrevista a la docente también fue una técnica con la que se pudo conocer la opinión de la docente con respecto, quien expuso su percepción, de las acciones ejecutadas. Por último, la asamblea a niños fue esencial porque reflejó una mirada de los beneficios que se han conseguido con cada uno de ellos, pues la efectividad de la propuesta se refleja en su proceso de enseñanza- aprendizaje.

3.8 Instrumentos de investigación

Fue posible identificar la problemática a través de las observaciones experimentadas en las prácticas pre- profesionales, las que fueron documentadas en el instrumento de diario de campo. Ahora bien, con respecto al diario de campo, Martínez (2007) menciona que el diario de campo es un instrumento de investigación, que cumple el objetivo de facilitar la implicación y desarrollar la introspección, a su vez, desarrolla la observación directa e indirecta, permitiendo diferenciar los hechos observados de los juicios de valor del observador

Otro instrumento usado dentro de la presente investigación fue el cuestionario de preguntas, utilizado tanto para la entrevista como para la encuesta. Por su lado, Corbetta (2007) indica que, el cuestionario es la herramienta empleada en la administración de las preguntas, pudiendo estar organizado o no en escalas o índices. Además, esta herramienta integra cuestionamientos que tanto para las dos técnicas han de recolectar datos precisos para el proceso investigativo.

Finalmente, la asamblea con niños, es la secuencia de situaciones de aprendizaje. Díaz de Rada (2015) menciona que en dicho instrumento suele documentar a los educandos y educadores resaltando el nivel de criticidad de los temas abordados, así como también los procesos cognitivos.

3.8.1 Instrumentos de diagnóstico

Después de identificar las técnicas diagnósticas a utilizar se estructuraron las herramientas que se aplicarían en cada una de ellas, siendo el diario de campo el principal, pues es un registro, elaborado por las investigadoras, que han realizado anotaciones de sus vivencias. Los cuestionarios de preguntas anteriormente citados han de servir para las entrevistas aplicadas

donde se recepto las percepciones de la docente y una de las madres de familia, también fue oportuno un cuestionario para la encuesta desarrollada, pues se necesita un planteamiento de temáticas previamente elaborados, para que surja apropiadamente la interacción investigador-sujeto de estudio.

3.8.2 Instrumentos de evaluación

Para el apartado de evaluación fue necesario adoptar distintas herramientas que ayuden en la obtención de información. A partir de la implementación de las técnicas, se estableció los instrumentos para aplicar en la investigación, según la observación participante el diario de campo reflejo los resultados que se adquirieron al evaluar la efectividad de las actividades de la propuesta.

Además, el cuestionario de preguntas estructurado con anterioridad pudo guiar a las investigadoras ante los cuestionamientos que emitir a la docente de aula para conocer la percepción que ella tenía con respecto a sus planificaciones por experiencia de aprendizaje. Por último, la asamblea con los niños conto con un instrumento; secuencia de situaciones de aprendizaje que recolecto datos sobre el progreso de los infantes, esta se aplicó al culminar cada actividad, aplicando estrategias lúdicas.

3.9 Población

Se detalla cómo contexto específico de la investigación realizada en la Escuela de Educación Básica “San Francisco de Peleusí” nivel educativo inicial, subnivel 2, modalidad matutina, paralelo “B” situado en la ciudad de Azogues, Ecuador. La institución está ubicada en un sector urbano de la ciudad y país mencionados. En la AV. Aurelio Jaramillo y AV. 24 de mayo. La misma brinda atención a los niveles educativos: inicial y básico. Recalcando que el periodo académico septiembre 2020- junio 2021 se realiza de manera virtual debido a la pandemia mundial Covid-19.

Estimando el espacio educativo inicial, subnivel 2, paralelo “B” como espacio específico de la investigación planteada. Se recalca que en la fase de identificación de la problemática se llevó a cabo un proceso con 24 niños entre 4 y 5 años, 11 niños y 13 niñas. Por un lado, las clases impartidas fueron brindadas por la plataforma zoom, en horario de 8 de la mañana a 8:40 am.

Asimismo, se alude a la docente de aula como sujeto primordial de investigación para obtener información indispensable de los niños y niñas, para poder detectar el problema observado. Para los criterios de selección de los participantes se consideraron todos los niños del aula determinada, favorablemente todo participaron pues se contó con la aprobación de los padres de familia a través del consentimiento informado, así pudieron realizar las dinámicas y no se excluyó a ninguno.

3.10 Operacionalización de categorías fase de planificación

Tabla 2

Matriz de categorías analíticas para la fase de planificación

Categorías	Dimensiones	Indicadores
Juego – trabajo	Objetivos	Socializar
	Momentos	Planificación, desarrollo, evaluación y orden
	beneficios	Momentos de la metodología juego-trabajo
	Ámbitos del Currículo de Educación Inicial	Uso de la metodología juego-trabajo en los ámbitos del currículo
Zona de desarrollo próximo de Vigotsky	Desarrollo y aprendizaje	Conocimientos previos Nuevos aprendizajes Interacción con el adulto

Nota: Elaboración propia.

Para el análisis diagnóstico se usó la categoría juego trabajo y para la implementación de la propuesta se usaron las categorías de ámbitos del Currículo de Educación Inicial y la zona de desarrollo próximo de Vygotsky.

3.11 Validación por tutor experto

En este apartado se detalla cómo se dio validez a los instrumentos aplicados en el diagnóstico, sin embargo, por cuestiones de respuestas de los expertos seleccionados se procedió

hacer una revisión de la tutora, la cual cuenta con una experiencia en intervención y Educación Inicial quien fue la que corrigió y aprobó los instrumentos para la debida aplicación.

La validación de expertos se ejecuta en relación a la fase de planificación, en específico en la construcción de los instrumentos, mismos que requieren ser validados o considerados de manera positiva por expertos o personas con un gran conocimiento en relación a una temática determinada con el propósito de tener una claridad y coherencia con su aplicación práctica con los sujetos de estudio, hecho que otorga un realce significativo a la investigación ya que el reconocer varias miradas enriquece el producto final del proyecto.

Capítulo 4

4. Análisis de datos

En esta investigación se usaron instrumentos tanto cualitativos como cuantitativos para la recolección de datos y posteriormente realizar el análisis correspondiente, según lo mencionado esta investigación parte desde un enfoque mixto y realiza el diseño anidado o incrustado concurrente de modelo dominante (DIAC). Según Hernández (2014) “este diseño colecta simultáneamente datos cuantitativos y cualitativos. Pero su diferencia con el diseño de triangulación concurrente reside en que un método predominante guía el proyecto (pudiendo ser éste cuantitativo o cualitativo)”. (p. 571)

La construcción del proceso de diagnóstico parte de una recolección de información cualitativa, pues se obtienen detalles que impulsan hipótesis iniciales a las que se anidan datos cuantitativos; cifras o números que complementan dichas presunciones. El método cualitativo toma mayor relevancia en esta etapa inicial de diagnóstico, pues se cuenta con tres instrumentos que describen a profundidad.

A continuación, primero se detallarán los resultados obtenidos de los instrumentos cualitativos, tales como el diario de campo, la entrevista a la docente y la madre de familia. La presentación de estos resultados se dará de acuerdo a las categorías de análisis de la fase diagnóstica con su respectiva interpretación, por último, se hace una triangulación de acuerdo a las comparaciones de los tres instrumentos cualitativos. Por consiguiente, con las respuestas de los representantes en la encuesta también se hace una presentación de los porcentajes por pregunta, acompañadas de su reflexión.

4.1 Análisis Cualitativo

Dentro de lo cualitativo, se encuentra el análisis descriptivo que trata de sistematizar la información en cuanto al interés de la investigación, contrastando esa información y dándole un significado (Domínguez, 2007). A partir de la selección de la información, se hizo una codificación resaltando los aspectos más importantes y organizando según las unidades de análisis de la investigación.

4.2 Triangulación de datos

Dentro del apartado diagnóstico es oportuno realizar una triangulación en el que se comparen las distintas perspectivas de los involucrados, siendo la docente, padres de familia y los estudiantes los que exponen sus opiniones de lo que se refiere a estrategias lúdicas, dentro del contexto de estudio y mediante ello, guiados por las dimensiones, poder identificar si hace falta una implementación o potenciación de estas como menciona Aguilar y Barroso (2015) “Dichos métodos son complementarios y combinarlos permite utilizar los puntos fuertes y paliar las limitaciones o debilidades de cada uno de ellos, cruzar datos y observar si se llega a las mismas conclusiones” (p. 75).

A partir de esto, es importante precisar que en este apartado diagnóstico en el que se prioriza los aspectos cualitativos, es necesario contemplar una triangulación entre métodos, en los que a través de la determinación de categorías, dimensiones e indicadores se recolectó información la que será analizada desde la mirada de tres técnicas; observación participante, entrevista a docente y entrevista a padre de familia

4.3 Interpretación de categorías y técnicas

Tabla 3

Categoría: Juego- Trabajo técnica observación participante

Indicadores	Observación participante
Socializar	Los niños socializan con sus pares y su docente de manera limitada, las clases no motivaban el involucramiento activo de los niños y tampoco el trabajo colaborativo.

Momentos del juego trabajo: planificación, desarrollo, evaluación y orden	<p>Las actividades se desarrollaban según la planificación de la docente, ocasionalmente jugaban, sin embargo, no se evidenciaban los tres momentos del juego trabajo, sino que eran actividades aisladas, más que actividades en hojas de trabajo y aprendizaje tradicional mediado por explicaciones en el pizarrón.</p>
Uso de la metodología juego trabajo en los ámbitos del currículo	<p>Los niños y niñas ejecutan las actividades planificadas por la docente de aula, quien se orienta por lo establecido dentro del Currículo de Educación Inicial busca fortalecer destrezas de los distintos ámbitos de aprendizaje, sin embargo, se ha hecho evidente potenciar en los ámbitos; relación Lógico-Matemáticas, Expresión Artística, Relación con el Medio Natural y Cultural y Convivencia.</p>

Nota. Elaboración propia.

Interpretación:

Se considera que la falta del involucramiento de los niños y niñas está ligada a la motivación por parte de la docente, quien en sus planificaciones involucra variedad de actividades entre las que destacan las escolarizadas.

Es evidente que las actividades lúdicas generan en los infantes un interés por el proceso de aprendizaje, siendo el juego- trabajo una estrategia apropiada a desenvolver en esta etapa inicial, involucrándola en los distintos momentos de aprendizaje; planificación, ejecución, orden y socialización. En educación inicial, las planificaciones necesitan dar prioridad al aprendizaje lúdico, pues los niños y niñas en esta etapa se desenvuelven, expresan y adquieren conocimientos a través del juego.

A partir de esto, es óptimo que se desarrollen destrezas de los ámbitos de aprendizaje, tomando en cuenta el interés de cada estudiante al momento de idear actividades pues de esta forma se logrará un desarrollo óptimo, cumpliendo con las expectativas y objetivos de aprendizaje de manera dinámica.

Tabla 4

Categoría juego trabajo técnica entrevista

	Entrevista a la docente
Socializar	<p>Si, depende también de la destreza que queramos desarrollar, por ejemplo cuando se trabaja las actividades del cuerpo, para reconocerse las características físicas, entonces ahí por ejemplo un niño le describe como es el compañerito a través de la pantalla le va viendo y le va diciendo es grande, es pequeño, entonces vamos interactuando de esa manera, lo mismo por ejemplo cuando se trabaja la cuestión de los colores muchas veces pedimos a los padres de familia que tengan objetos con el color que vamos a trabajar durante la semana, lo que dispone en la casa, entonces por ejemplo hay niños que presentan un carrito, un jarro o lo que sea entonces el niño que está viendo el también entonces nos describe, dice tiene un jarro, el otro niño dice si tiene un carro, entonces más o menos de esa manera hemos ido interactuando, como digo depende del tema que vayamos dando y también de la predisposición del niño para poder hacer cualquiera de estas actividades.</p>
Momentos del juego trabajo: Planificación, desarrollo, evaluación y orden	<p>Si conozco los momentos de la metodología juego-trabajo que son la planificación, el desarrollo, la evaluación y el orden. Mi opinión acerca de ellos es que son importantes son la base para poder desarrollar actividades porque sin una planificación no podemos partir de cero tenemos que trabajar a base de la planificación damos paso al siguiente punto que es el desarrollo, en el desarrollo vamos a ver la actividad del juego trabajo en cuanto a la evaluación podría realizar el mismo niño, por ejemplo: si él pudo armar un rompecabezas, si pudo armar un juego de bloques, si pudo hacer un dibujo, si es que pudo pintar, pero siempre el docente tiene que hacer la evaluación con un fin pedagógico, en cuanto al orden por ejemplo: siempre tenemos que inculcar desde pequeño que tienes que ser ordenados al momento que utilizan sus materiales después de eso deben de dejar en orden para que el siguiente</p>

	<p>día esté ordenado y sepan en donde están los materiales o juguetes que ellos necesitan.</p> <p>Bueno cuando yo estaba en la presencialidad el juego trabajo yo le implementaba todos los días en las clases, ahora como estamos en esto de la virtualidad solo le implemento 2 o hasta 4 días en la semana dependiendo el tiempo y el espacio.</p> <p>Esta metodología desde mi punto de vista aporta grandes beneficios a por niños, por ejemplo: el niño se hace independiente o si se trabaja en una forma interactiva los niños se hacen cooperativos, solidarios también ellos pueden resolver algún tipo de problemas por más pequeños que sean y poco a poco van descubriendo esto y pueden resolver sus problemas que en el futuro podrán poner en práctica en su vida diaria.</p> <p>Hacemos algunos ejercicios de relajación, el día de hoy por ejemplo jugamos a las escondidas y todo eso con el fin que el niño se despierte y tenga muchas ganas de estar al menos ahí y de poner atención los 30 min o los 40 min que tenemos de clase, siempre se busca alguna estrategia o una actividad que despierte el interés de los niños.</p> <p>Se realiza la planificación lúdica con las demás docentes de la institución en donde todas brindamos ideas y construimos la planificación para todos los estudiantes de nivel inicial.</p>
<p>Uso de la metodología juego trabajo en los ámbitos del currículo</p>	<p>Al tema que vamos a trabajar yo elijo el juego para que los niños trabajen de mejor manera.</p> <p>Si, a veces por ejemplo empezamos haciendo juegos, brincamos, corremos alrededor de las sillas, alrededor del escritorio, depende también del espacio para poder hacer alguna actividad con los niños y ellos puedan socializar entre todos.</p>

	<p>Algunas veces he hecho esto de preguntar a los niños a que quieren jugar, entonces no me ha dado buenos resultados porque los niños me dicen muchas cosas y ellos quieren jugar a lo que dicen, pero si yo escojo un juego determinado de algún niño los otros ya se ponen a llorar porque no escogido el juego que ellos me dicen. Ahora que estamos en el tema de la virtualidad se resienten hasta los padres de familia porque dicen porque no escogió lo que dijo mi hijo, a veces se molestan o escucho comentarios porque no se dan cuenta que están con el micrófono prendido y se escuchan cosas que uno no quisiera escuchar.</p>
--	--

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

A partir de la información se puede mencionar que la metodología juego-trabajo es importante en la etapa de educación infantil, además, los momentos que se desenvuelven son indispensables debido a que son la base para poder desarrollar distintas actividades, de la misma manera se puede resaltar que a partir de los conocimientos previos para el desarrollo de nuevas destrezas es una prioridad en cada clase impartida.

En síntesis, el juego trabajo para la docente es una metodología efectiva debido a que integra todas las capacidades de los niños y además fomenta su creatividad. Se considera oportuno que las docentes que trabajan en este nivel de inicial adapten sus clases acorde a su aula y según las necesidades y particularidades dentro de la misma.

Al ser el juego la actividad central este debe tener una mirada diversa en la que se abarque las destrezas a desarrollar, así como las preferencias de cada niño y niña. Así mismo cada ámbito puede ser potenciado a través del juego y la docente caracteriza que se debe buscar la forma de adecuar el juego según la modalidad de trabajar con los niños.

Tabla 5

Entrevista a padre de familia

	Entrevista a padre de familia
--	--------------------------------------

<p>Socializar</p>	<p>Mi hija juega en la mañana y en la tarde. En la noche ya no porque duerme temprano. Si creo que es muy importante que en la escuela se enseñe a través del juego porque son más abiertos y aprenden dentro de la escuela cosas nuevas que no puedes aprender en la casa, socializan con los amigos y aprenden del otro.</p> <p>De esta manera los padres consideran importante que los niños socialicen con otros niños debido a que mediante la socialización sus hijos aprenden y adquieren más destrezas, es de suma importancia que dentro de las aulas de clases se enfoquen en actividades, en donde los niños interactúan y socializan ya que de esta manera se crea un ambiente armónico.</p>
<p>Momentos del juego trabajo: Planificación, desarrollo, evaluación y orden</p>	<p>Pienso que los niños aprenden de mejor forma a través del juego y cumpliendo con los momentos de la metodología.</p> <p>Si, considero que los niños en las planificaciones si siguen y se cumplen los momentos de la metodología juego- trabajo; los infantes cumplen con el del orden debido a que siempre les recuerdo les estoy recordando para mantener un ambiente armónico y más que todo un aula organizada.</p>
<p>Uso de la metodología juego trabajo en los ámbitos del currículo</p>	<p>El juego favorito de ella es jugar con la pelota y también con los bloques. Si cualquier destreza se puede desarrollar mediante el juego.</p> <p>Si creo que es interesante involucrarse a sí mismo, ya que a uno le tiene más confianza puede pedir y expresarse más fácil las cosas que necesita.</p>

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se percibe que el padre de familia reconoce la importancia del juego- trabajo. Es oportuno que tanto docentes como padres de familia generen espacios en los que se desenvuelva la primera infancia, pues es un factor positivo en el que el niño y niña, experimenta activamente, en relación con los otros, como una manera de integrarse a la sociedad y a su vez adquirir nuevas experiencias.

En base a los ámbitos los padres de familia recalcan el juego trabajo como la mejor forma de potenciar destrezas relativas y en este sentido la familia resalta el aprovechamiento de la tecnología pues al tener mayor acceso a la información es posible fomentar destrezas de los distintos ámbitos.

Los niños y niñas necesitan palpar y para eso se requiere de materiales concretos, la madre de familia menciona los objetos o juguetes con los que más interactúa su hija. La manera en la que se presentan los juegos también es importante ya que puede o no resultar atractivos para los infantes, en ocasiones a los niños y niñas se les hace más fácil solicitar algún juego en específico cuando sienten una confianza de por medio. Los padres de familia enfatizan que se genera un aprendizaje significativo cuando ellos juegan o interactúan entre pares y de esta manera desarrollar las destrezas.

Tabla 6

Categoría: Zona de desarrollo próximo técnica observación participante

	Observación participante
Conocimientos previos	<p>La clase estaba divertida ya que los niños al momento de sacarse y ponerse la chompa se movían y eso hacía que no se aburran, además practican como vestirse solos sin ayuda de alguna persona mayor, así se vuelven más independientes y se pueden desenvolver solos.</p> <p>La clase estaba interactiva ya que se hicieron adivinanzas, se vieron unas imágenes sobre cosas de color rojo, luego para la actividad utilizo un cotonete para pintar las imágenes y de esta manera no se hace aburrida la clase.</p>
Nuevos aprendizajes. Interacción con el adulto	<p>En la clase se evidencio nuevos aprendizajes pues los niños interactúan con los materiales y realizaban figuras mediante sus conocimientos previos, de esta manera ellos pueden aprender de una manera lúdica.</p>

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

La interiorización de nuevos aprendizajes en los niños y niñas, en esta edad, se da desde la experiencia, es por ello que los docentes necesitan planificar actividades en la que el infante se desenvuelva plenamente y desarrolle destrezas de varios ámbitos de aprendizaje, pero desde su propio accionar. Se evidencio también que, si existe un trabajo en conjunto, pero puede ser algo complicado, pues en la virtualidad, era posible detectar que los padres de familia protagonizaban la realización de las actividades.

Tabla 7

Categoría zona de desarrollo técnica entrevista

	Entrevista a la docente
Conocimientos previos	Sí, yo creo que siempre los conocimientos nuevos para que sean adquiridos de mejor manera.
Nuevos aprendizajes Interacción con el adulto	Entonces vamos interactuando de esa manera, lo mismo por ejemplo cuando se trabaja la cuestión de los colores muchas veces pedimos a los padres de familia que tengan objetos con el color que vamos a trabajar durante la semana, lo que dispone en la casa, entonces por ejemplo hay niños que presentan un carrito, un jarro; entonces los compañeros describen, dice tiene un jarro, el otro niño dice si tiene un carro, entonces más o menos de esa manera hemos ido interactuando, como digo depende del tema que vayamos dando y también de la predisposición del niño para poder hacer cualquiera de estas actividades.

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Se percibe que la construcción de aprendizajes surge desde una retroalimentación, en donde la docente se enfoca considerablemente en los conocimientos previos de los infantes y parte de estos para la adquisición de nuevos conocimientos y experiencias, las que serán interiorizadas apropiadamente pues los niños y niñas realizarán una reflexión desde lo conocido y lo nuevo.

La docente representa una figura esencial en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, pues es quien dirige las actividades y los infantes replican sus acciones siendo ella su guía principal.

Tabla 8

Categoría zona de desarrollo técnica entrevista padre de familia

	Entrevista padre de familia
Conocimientos previos	Bueno en el caso de los que conoce puede que se junte más o hable más y pida las cosas que necesita, cuando está con desconfianza como que no habla mucho entonces cuando está cerca de alguien que conoce ya habla e invita a jugar ella misma.
Nuevos aprendizajes Interacción con el adulto	Si en realidad a través del juego veo que hay más posibilidades de aprendizaje porque ellos tienen su mente abierta, ellos mismo se inventan cosas, si creo que es muy importante el juego para que ellos aprendan más.

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

Los juegos abren espacios de aprendizajes y da apertura a su creatividad e imaginación les da paso a las experiencias significativas pues relacionan la adquisición de los nuevos conceptos con los anteriores.

La interacción otro factor que influye en los niños y niñas pues su entorno más próximo les va a permitir crear habilidades de socialización con los demás, así como también establecer una confianza en sí mismos para poder integrarse en actividades que se presenten. Así mismo se observa que los niños aprenden de sus padres, ya que en ciertas ocasiones los padres de familia lideran las actividades y los niños se limitan a observar, no obstante, posteriormente los niños lo realizan por su cuenta.

4.4 Triangulación

Tabla 9

Triangulación de datos fase diagnostica

Categorías	Indicadores	Observación participante	Entrevista a la docente	Entrevista padre de familia
Juego trabajo	Socializar	Los niños interactúan de manera limitada en las sesiones, las clases no motivaban el involucramiento activo de los niños y tampoco el trabajo colaborativo.	Si, depende también de la destreza que queramos desarrollar, por ejemplo cuando se trabaja las actividades del cuerpo, para reconocerse las características físicas, entonces ahí por ejemplo un niño le describe como es el compañerito a través de la pantalla le va viendo y le va diciendo es grande, es pequeño, entonces vamos interactuando de esa manera, lo mismo por	Mi hija juega en la mañana, en la tarde, en la noche ya no porque se alista para dormir y descansar. Si creo que es muy importante que en la escuela se enseñe a través del juego porque son más abiertos y aprenden dentro de la escuela cosas nuevas que no puedes aprender en la casa, socializan con

			<p>ejemplo cuando se trabaja la cuestión de los colores muchas veces pedimos a los padres de familia que tengan objetos con el color que vamos a trabajar durante la semana, lo que dispone en la casa, entonces por ejemplo hay niños que presentan un carrito, un jarro o lo que sea entonces el niño que está viendo el también entonces nos describe, dice tiene un jarro, el otro niño dice si tiene un carro, entonces más o menos de esa manera hemos ido interactuando, como digo depende del tema que vayamos dando y también de la predisposición del niño para poder hacer cualquiera de estas actividades.</p>	<p>los amigos y aprenden del otro. De esta manera los padres consideran importante que los niños socialicen con otros niños debido a que mediante la socialización sus hijos aprenden y adquieren más destrezas, es de suma importancia que dentro de las aulas de clases se enfoquen en actividades en donde los niños interactúan y socializan ya que de esta manera se crea un ambiente armónico.</p>
	<p>Momentos del juego- trabajo Planificación, desarrollo,</p>	<p>La clase estaba divertida y se basaba en momentos de la metodología, los niños se divirtieron cuando</p>	<p>Si conozco los momentos de la metodología juego- trabajo que son la planificación, el desarrollo, la evaluación y el orden. Mi</p>	<p>Mi hija hace ambas cosas, cuando tienen que seguir instrucciones las sigue y cuando</p>

	<p>evaluación y orden</p>	<p>la docente les decía pónganse lejos de un lápiz, cerca etc. Ya que interactúan con lo que existía a su alrededor.</p> <p>los niños seguían una planificación establecida de acuerdo a destrezas del currículo, No obstante, no constaban con actividades lúdicas en la misma. Se seguían las acciones de acuerdo a la planificación y se evaluaba de acuerdo a las destrezas de la experiencia de aprendizaje. Los niños siguen la planificación concreta.</p>	<p>opinión acerca de ellos es que son importantes son la base para poder desarrollar actividades porque sin una planificación no podemos partir de cero tenemos que trabajar a base de la planificación damos paso al siguiente punto que es el desarrollo, en el desarrollo vamos a ver la actividad del juego trabajo en cuanto a la evaluación podría realizar el mismo niño, por ejemplo: si él pudo armar un rompecabezas, si pudo armar un juego de bloques. Bueno cuando yo estaba en la presencialidad el juego trabajo yo le implementaba todos los días en las clases, ahora como estamos en esto de la virtualidad solo le implemento 2 o hasta 4 días en la semana dependiendo el tiempo y el espacio. Esta metodología desde mi punto de vista aporta grandes beneficios a por</p>	<p>tienen que jugar libremente lo hace. Por lo general le gusta mucho jugar ya que en esta edad todo se basa en el juego. Desde mi punto de vista el juego trabajo tiene muchos beneficios ya que juega y aprende de una manera divertida además se vuelve más sociable y aprende a compartir con los demás. Además, se considera que las clases si son planificadas con anterioridad por parte de la docente, debido a que si se mantiene una planificación de la clase, todo está organizado en tiempos y esto beneficia a los</p>
--	----------------------------------	---	---	--

			<p>niños, por ejemplo: el niño se hace independiente o si se trabaja en una forma interactiva los niños se hacen cooperativos, solidarios también ellos pueden resolver algún tipo de problemas por más pequeños que sean y poco a poco van descubriendo esto y pueden resolver sus problemas que en el futuro podrán poner en práctica en su vida diaria.</p> <p>Hacemos algunos ejercicios de relajación, el día de hoy por ejemplo jugamos a las escondidas y todo eso con el fin que el niño se despierte y tenga muchas ganas de estar al menos ahí y de poner atención los 30 min o los 40 min que tenemos de clase, siempre se busca alguna estrategia o una actividad que despierte el interés de los niños.</p>	<p>infantes de manera productiva.</p>
	Uso de la metodología	Los materiales que se utilizó en el desarrollo	Al tema que vamos a trabajar yo elijo el juego	El juego favorito de ella es jugar con la

	<p>juego trabajo en los ámbitos del currículo</p>	<p>de la clase implementados por la docente fueron interesantes ya que los niños pudieron plasmar en la lámina su creatividad de manera divertida y autónoma. En este caso la Expresión Artística fue potenciada por el juego. La clase me pareció que careció de una planificación lúdica ya que los niños dibujaron y pintaron y no se incluyó una metodología lúdica en esta clase. Al momento de la actividad se debería utilizar materiales que a los niños les llame la atención.</p>	<p>para que los niños trabajen de mejor manera. Si, a veces por ejemplo empezamos haciendo juegos, brincamos, corremos alrededor de las sillas, alrededor del escritorio, depende también del espacio para poder hacer alguna actividad con los niños. Cada destreza se puede trabajar con el juego. Algunas veces he hecho esto de preguntar a los niños a que quieren jugar, entonces no me ha dado buenos resultados porque los niños me dicen muchas cosas y ellos quieren jugar a lo que dicen, pero si yo escojo un juego determinado de algún niño los otros ya se ponen a llorar porque no escogido el juego que ellos me dicen, Ahora que estamos en el tema de la virtualidad se resienten hasta los padres de familia porque dicen</p>	<p>pelota y también con los bloques. Ella aprende cualquier destreza mientras juega y se divierte. Si creo que es interesante involucrarse a sí mismo, ya que a uno le tiene más confianza puede pedir y expresarse más fácil las cosas que necesita y eso.</p>
--	--	---	---	---



			porque no escogió lo que dijo mi hijo, a veces se molestan o escucho comentarios porque no se dan cuenta que están con el micrófono prendido y se escuchan cosas que uno no quisiera escuchar	
Zona de desarrollo próximo de Vygotsky	Conocimientos previos	<p>La clase estaba divertida ya que los niños al momento de sacarse y ponerse la chompa se movían y eso hacía que no se aburran, además practican como vestirse solos sin ayuda de alguna persona mayor, así se vuelven más independientes y se pueden desenvolver solos.</p> <p>La clase estaba interactiva ya que se hicieron adivinanzas, se vieron unas imágenes sobre cosas</p>	Sí, yo creo que siempre los conocimientos nuevos para que sean adquiridos de mejor manera.	Bueno en el caso de los que conoce puede que se junte más o hable más y pida las cosas que necesita, cuando está con desconfianza como que no habla mucho entonces cuando está cerca de alguien que conoce ya habla e invita a jugar ella misma.

		de color rojo, luego para la actividad utilizo un cotonete para pintar las imágenes y de esta manera no se hace aburrida la clase.		
	Nuevos aprendizajes Interacciones padres con los niños	<p>La clase me pareció que tenía nuevos aprendizajes ya que los niños interactúan con los materiales y realizaban figuras mediante sus conocimientos previos, de esta manera ellos pueden aprender de una manera lúdica.</p> <p>Los niños aprenden de manera visual a ver como realizan sus padres ciertas actividades.</p>	Entonces vamos interactuando de esa manera, lo mismo por ejemplo cuando se trabaja la cuestión de los colores muchas veces pedimos a los padres de familia que tengan objetos con el color que vamos a trabajar durante la semana, lo que dispone en la casa, entonces por ejemplo hay niños que presentan un carrito, un jarro o lo que sea entonces el niño que está viendo el también entonces nos describe, dice tiene un jarro, el otro niño dice si tiene un carro, entonces más o menos de esa manera hemos ido interactuando, como digo depende del	Si en realidad a través del juego veo que hay más posibilidades de aprendizaje porque ellos tienen su mente abierta, ellos mismo se inventan cosas, si creo que es muy importante el juego para que ellos aprendan más. Los niños están atentos al ver cómo los padres realizan las dinámicas.

			<p>tema que vayamos dando y también de la predisposición del niño para poder hacer cualquiera de estas actividades.</p> <p>Los padres de familia y los niños interactúan de manera personal en las actividades realizadas</p>	
--	--	--	---	--

Nota. Elaboración propia.

Interpretación

A partir de la información obtenida anteriormente se puede destacar en los tres instrumentos aplicados, que las clases si cuentan con un aprendizaje dinámico, sin embargo, es oportuno potenciarlo con la integración de estrategias lúdicas. La docente hace que los niños y niñas interactúen a su gusto, además después de cada actividad realiza conversatorios los cuales son de mucha ayuda para que los infantes expresen lo que sienten y la docente esté al corriente de las necesidades de cada niño y niña de preescolar.

Además, se puede interpretar que desde la mirada de todas las personas que intervienen en los instrumentos diagnósticos, están de acuerdo que el juego, es una herramienta que potencia las destrezas en los infantes, pero también existe una divergencia pues en el contexto escolar esta herramienta necesita ser planificada como una experiencia de aprendizaje con un fin u objetivo mientras que en el hogar los infantes se desenvuelven según sus preferencias lo que es importante ser adaptado en las planificaciones para lograr un equilibrio entre la adquisición de nuevos conocimientos y la atención a los intereses de cada niño y niña.

Asimismo, se comprueba que los mismos aprenden al observar cómo los padres les ayudan en las actividades, lo que hace posible el vínculo con el desarrollo próximo.

Gráfico 1

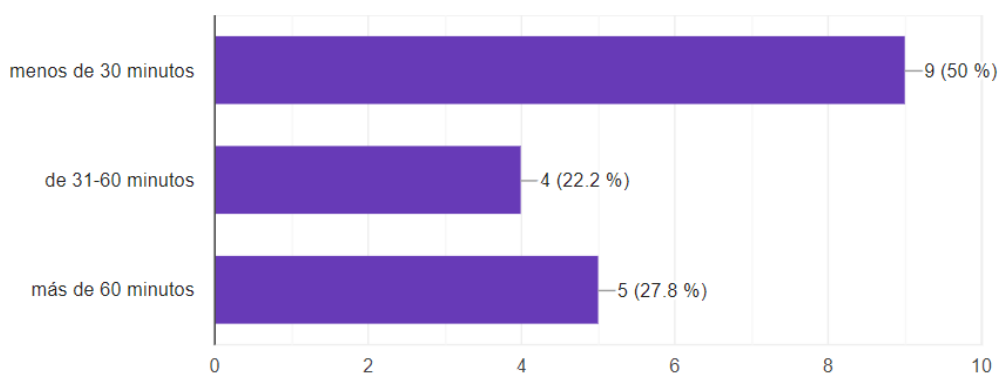
Red de Análisis fase diagnostica

El objetivo del análisis cuantitativo es solicitar a los receptores información de manera organizada para que de esta manera se pueda conseguir datos y resultados confiables, posteriormente estos datos serán analizados y comparados con una encuesta de salida, con el propósito de ver cambios positivos enfocados en la metodología juego- trabajo y si el presente tema aportó en el desarrollo de los niños y niñas.

A continuación, se presentarán los resultados e interpretaciones encontradas en la encuesta previamente aplicada a los padres de familia de la Escuela de Educación Básicas “San Francisco de Peleusí”

Gráfico 2

1. ¿Qué tiempo dedica a jugar con su hijo/a durante el día?



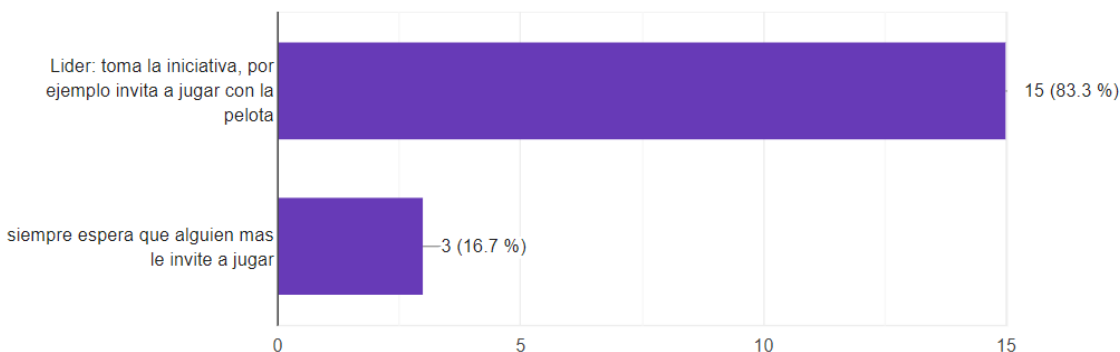
Nota. Fuente: Google docs

La presente pregunta da a conocer que el 50% de las familias juega más de 30 min, el 22% de las familias juegan con sus hijos y el 27,8 % de los padres de familia juegan más de 60

min, esto quiere decir que tienen un poco de carencia en compartir durante el juego con sus hijos/as.

Gráfico 3

2. ¿Cuál es la actitud de su hijo/a en los momentos de juego?

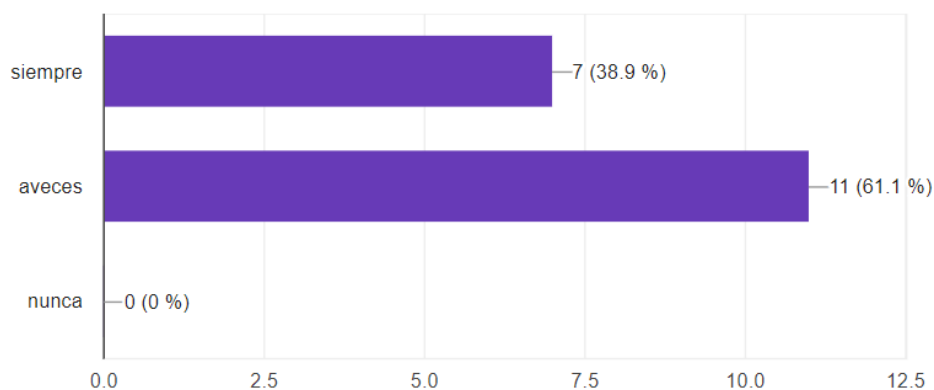


Nota. Fuente: Google docs .

En la presente pregunta se pudo observar que el 83,3% de los niños tienen actitudes de líderes al momento del juego, dicha pregunta es de mucha importancia para saber qué roles cumplen los niños y niñas al momento del juego. El 16,7% de los niños esperan que los demás niños les inviten a jugar.

Gráfico 4

3. Su hijo/a cumple con el orden después de jugar, es decir, ordena sus juguetes o materiales después de dicha acción.

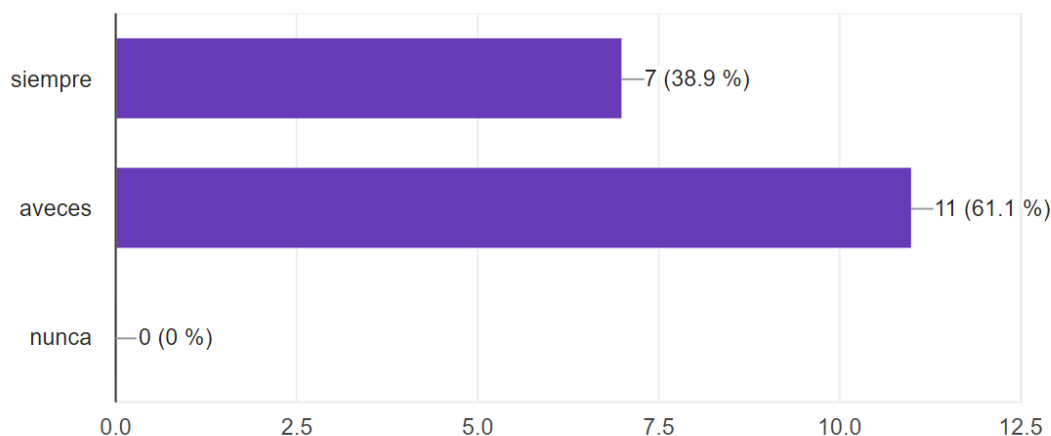


Nota. Fuente: Google docs

En dicha pregunta se evidencia que el 38,9% de los niños siempre ordenan sus juguetes después de jugar y el 61.1% a veces cumplen con esta etapa del juego. Dicha acción es de vital importancia después del juego, debido a que es un papel que el infante debe entender que se debe cumplir después del disfrute.

Gráfico 5

4. ¿Ud. Pregunta a su hijo que juego es su preferido?

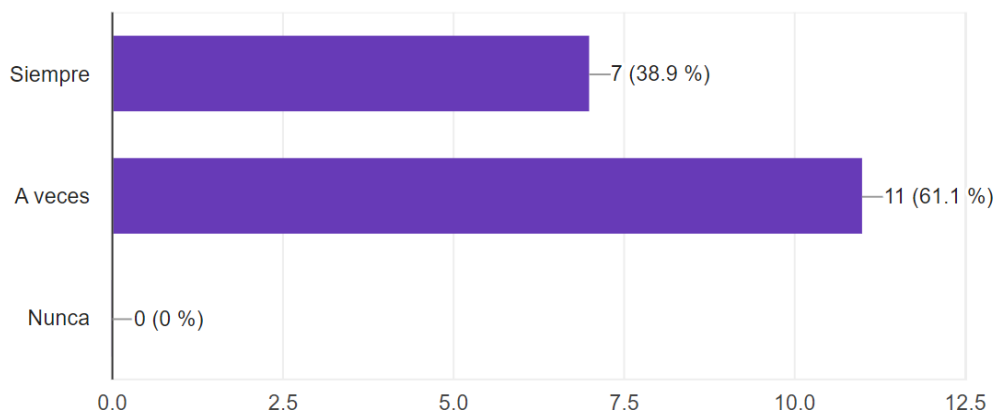


Nota. Fuente: Google docs

Se puede evidenciar que los padres de familia preguntan a sus hijos que juego es su preferido en menor cantidad (38,9%) mientras que los que preguntan a veces se destaca más (61,1%). Dicha pregunta es indispensable por lo que es necesario preguntarles a los niños y niñas que juego es su favorito, con el fin de que se sientan atendidos y sepan que las personas que se encuentran a su alrededor les toman importancia a lo que les gusta.

Gráfico 6

5. ¿Después de que su hijo/a juega usted socializa con el niño, por ejemplo, realiza un conversatorio sobre cómo se siente y si goza al momento de jugar?

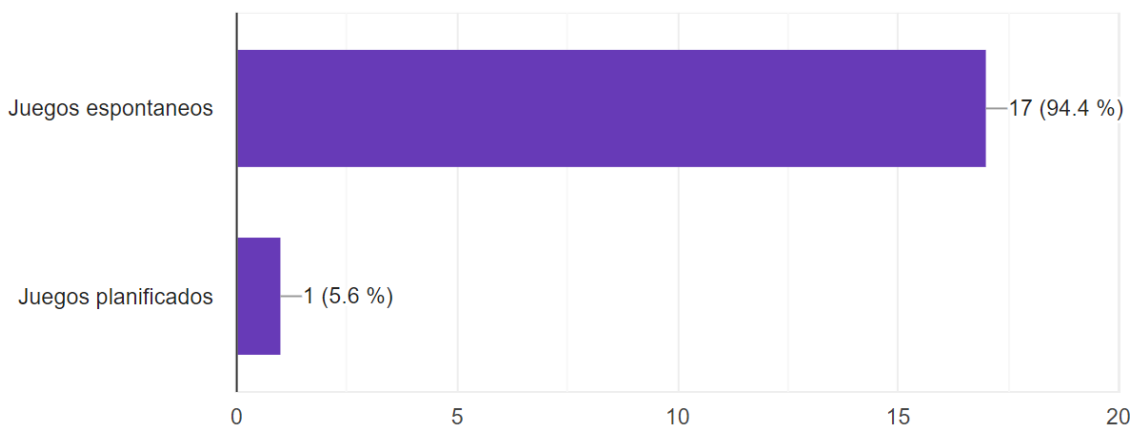


Nota. Fuente: Google docs

En la presente pregunta se puede evidenciar que los padres de familia a veces (61,1%) socializan con sus hijos después del juego, mientras que en un (38,9%) preguntan siempre y socializan sobre cómo se sienten y si se sienten a gusto con los juegos y al momento de jugar.

Gráfico 7

6. *¿Ud. Generalmente los juegos que realiza en el hogar en su mayoría son juegos espontáneos/juegos planificados?*

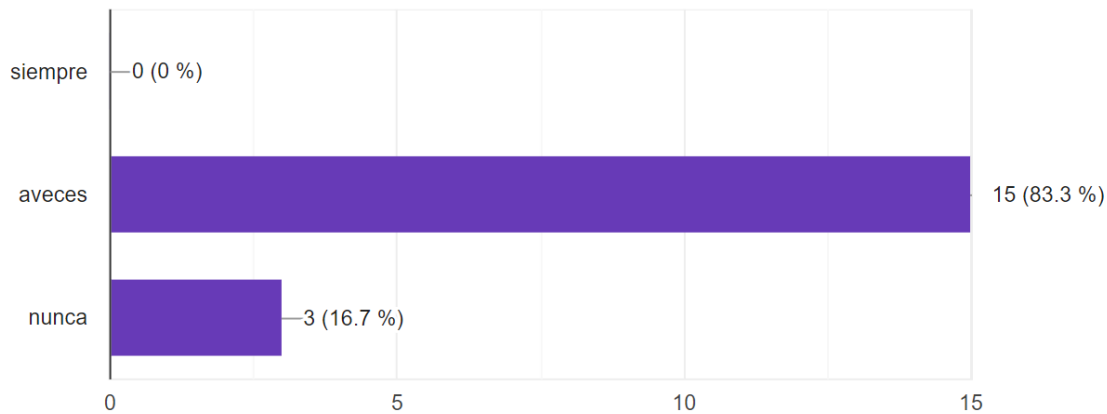


Nota. Fuente: Google docs

En dicha pregunta se observa que la mayoría de las familias realizan en el hogar juegos espontáneos y el 5,6% realiza juegos planificados.

Gráfico 8

7. ¿Cuándo se desarrolla un juego previamente planificado se dan improvisados?

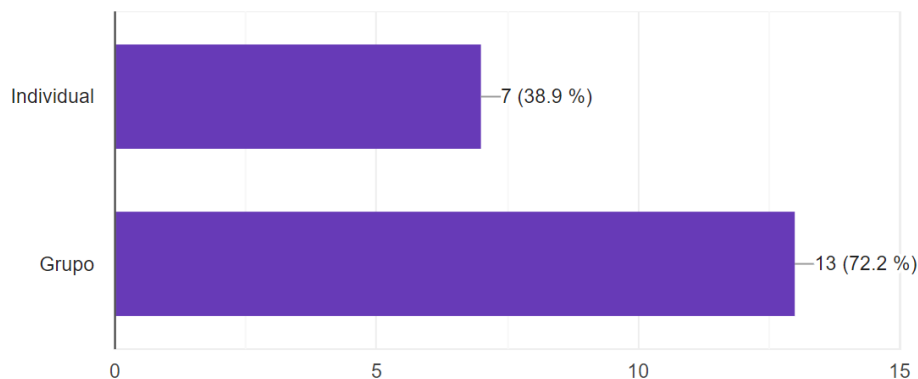


Nota. Fuente: Google docs

El 83,3% de los padres de familia mencionan que a veces se dan pequeñas improvisaciones mientras se desarrolla el juego, mientras que el 16,7 % nunca realiza improvisaciones.

Gráfico 9

8. ¿Ud. Considera que su hijo/a desarrolla de mejor manera sus destrezas de manera individual o con personas que se encuentren a su alrededor?

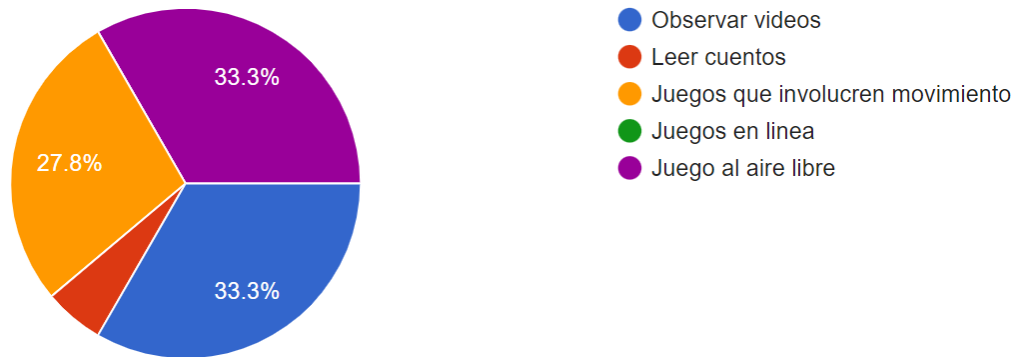


Nota. Fuente: Google docs

Los padres de familia enfatizan que sus hijos desarrollan y estimulan mejor sus destrezas de manera grupal, el mismo que se puede potenciar mediante la metodología juego trabajo y la interacción.

Gráfico 10

9. ¿Con que actividades su hijo/a aprende y desarrolla mejor sus destrezas?

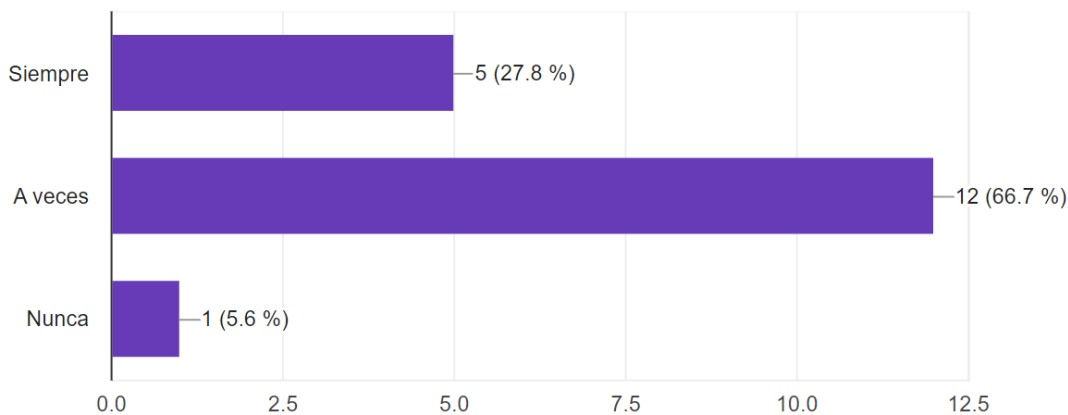


Nota. Fuente: Google docs

La conclusión por los padres de familia a dicha pregunta es que sus niños desarrollan mejor sus destrezas observando videos y con juegos al aire libre, en segundo plano se destacan los juegos que incluyen movimientos y por último leyendo cuentos.

Gráfico 11

10. Cuando requiere enseñarle una nueva destreza a su hijo/a Ud. Parte de los conocimientos previos de los infantes.

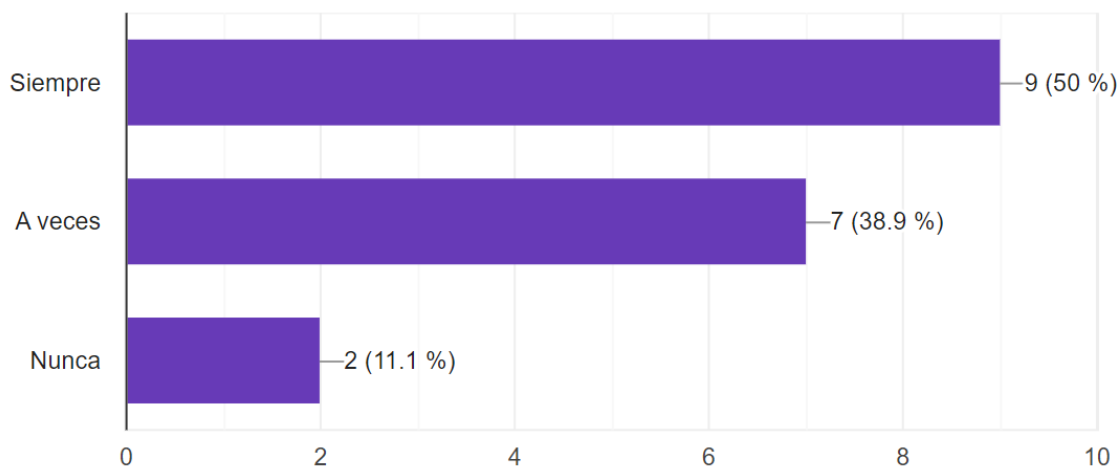


Nota. Fuente: Google docs

Se evidencia que la gran mayoría el 66.7% de los padres de familia a veces parten de los conocimientos previos para enseñar una nueva destreza a sus hijos/as mientras que un 27,8 % siempre parten de los conocimientos previos y el 11,1% nunca lo ponen en práctica

Gráfico 12

11. Su hijo/a realiza juegos imaginarios como, por ejemplo: el infante el momento de cabalgar sustituye el palo por un caballo



Nota. Fuente: Google docs

En dicha pregunta se puede observar que la gran mayoría de los infantes realizan juegos imaginarios, la cual es de mucha importancia para el desarrollo de nuevas destrezas y habilidades.

4.6 Análisis mixto

Una vez realizado el análisis cualitativo y cuantitativo se procede a comparar estos resultados a través del en diseño anidado concurrente de modelo dominante cualitativo (DIAC). En este caso la información recolectada y sistematizada de los instrumentos cualitativos, tuvieron más énfasis en la investigación, sin embargo, la información cuantitativa complementó los resultados del análisis cualitativo. En este sentido, se determinó que la metodología del juego-trabajo es un aspecto fundamental en el desarrollo de los infantes, ya que promueve su interacción con el medio más próximo y la adquisición de destrezas para la estimulación de sus aprendizajes. La docente y los familiares están de acuerdo con que el juego es la mejor manera de trabajar cualquier contenido, pues se realiza de manera dinámica con material lúdico y concreto. Lo mencionado se determinó de igual manera en las observaciones, los niños se mostraron participativos y motivados cuando las actividades que se daban se incluía el juego con un objetivo antes previsto.

Capítulo 5

5.1 Propuesta de intervención Educativa

En este capítulo se presenta la propuesta que se generó a través del diagnóstico previo y los resultados obtenidos, esta propuesta se trata de una planificación por experiencia de aprendizaje (PEA), la misma que contiene siete actividades lúdicas basadas en la metodología juego trabajo y la zona de desarrollo próximo. Se aplicó de manera presencial y virtual con los niños de 4 y 5 años de la Escuela de Educación Básica “San Francisco de Peleusi”.

La propuesta a más de dar una posible respuesta a la problemática donde se señala que por la virtualidad no se propiciaban actividades que mantengan una interacción y el movimiento sino, más bien al trabajo mediante recursos y actividades no tan atractivas para los niños y niñas como, por ejemplo, hojas y permanecer escuchando lo que la maestra enseña.

Se da énfasis a la manera de aprender de los infantes, así como se menciona en el Currículo de Educación Inicial, ya que la metodología juego trabajo y la interacción son el referente central de este plan de acción, y es importante para la edad temprana, propicia bienestar social, físico, emocional y cognitivo en los infantes (MINEDUC, 2014).

Las actividades se direccionan específicamente a cuatro ámbitos del currículo, relación Lógico Matemáticas, Expresión Artística, Relación con el Medio Natural y Cultural y Convivencia. El propósito de implementar estas actividades, es considerar oportuno y provechoso no solo para el contexto estudiado, sino también que pueda ser útil para más centros educativos, además, que los infantes desarrollen sus destrezas de manera divertida constituye el eje fundamental del diseño de la propuesta.

A continuación, se presentan detalladamente las actividades lúdicas propuestas en la investigación, con la finalidad de tener constancia en su aplicación y finalmente, obtener la comprobación de su impacto en la escuela de educación básica, de manera que será analizado y evaluado.

5.2 Fundamentación legal

En este apartado se da paso al sustento legal al que se rige la propuesta, para lo cual se menciona al Currículo de Educación Inicial, la Constitución del Ecuador y la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). En el art. 27 de la Constitución se menciona que “la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural” (2008, p.15). La Constitución avala una educación que priorice el aprendizaje holístico, mismo que se relaciona con nuestra propuesta debido a que gracias al juego trabajo el niño puede desarrollar varias habilidades como la creatividad, empatía, entre otros.

Así mismo, en la LOEI se plantea que en la educación inicial se garantice lo que expresa el currículo y se asignen los recursos necesarios para los miembros de la comunidad educativa lo cual fomente el desarrollo de competencias y capacidades para que de esta manera se generen conocimientos (Asamblea Nacional, 2011). Es un deber de las autoridades del establecimiento que se dé la educación de acuerdo a lo que se menciona en la política pública, en este caso del nivel inicial de educación, ante esto, se puede llegar a generar una educación de calidad para la primera infancia.

Por último, el Currículo de Educación Inicial, se dice que la metodología juego-trabajo es flexible, con una organización en cada espacio, donde los niños y niñas jueguen y aprendan al

mismo tiempo, lo que al docente le permite atender de mejor las distintas necesidades de los estudiantes en el aula y potencializar las capacidades e intereses de los niños (MINEDUC, 2014). Entonces se declara que esta metodología es primordial para el aprendizaje de los infantes, siendo así, un aspecto que no se puede desligar de la formación en las edades tempranas porque se considera esencial incluirlo en sus actividades.

5.3 Fundamentación pedagógica

5.3.1 Constructivismo

De acuerdo con Hernández (2008) la palabra constructivismo del verbo construir, que proviene del latín *struere*, que significa “arreglar” o “dar estructura”, a partir de este concepto proviene los principios básicos de su teoría en el aprendizaje. Por lo tanto, en educación el constructivismo, se entiende como la construcción del aprendizaje de los estudiantes, a través de la relación entre la experiencia, el entendimiento del mundo y los conocimientos previos que posee cada ser humano.

Así conecta los nuevos conocimientos con los previamente aprendidos y establece relaciones racionales y significativas del conocimiento aprendido.

En la misma línea, Coloma y Tafur (1999), consideran que, el constructivismo desde la pedagogía presenta propuestas viables para generar un cambio educativo, caracterizándose como un proceso activo en la que el estudiante pueda elaborar y construir sus conocimientos desde sus experiencias previas y de las interacciones que establece con el docente y el contexto en el que se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje.

A partir de lo anterior, se podría inferir que la educación con enfoques constructivistas resulta beneficiosa en el rendimiento académico y el desarrollo del estudiante, pues permite desarrollar habilidades y destrezas cognitivas para que su aprendizaje resulte significativo.

5.4 Fundamentación teórica

5.4.1 Experiencias de aprendizaje

Según el Currículo de Educación Inicial (2014), se define como las experiencias de aprendizaje como un conjunto de actividades que desafían al infante y que son planificadas por la docente a cargo. Estas experiencias ayudan a producir sensaciones de asombro y promueven el

desarrollo de destrezas y habilidades que se plantean en cada ámbito de aprendizaje. Así también, promueven la indagación y experimentación en las edades tempranas.

5.4.1.1 Momentos de aprendizajes

A partir de la conceptualización de las experiencias de aprendizaje, las actividades y acciones planteadas dentro de la experiencia de aprendizaje, puede durar un período de tiempo, de un día para los niños de 0 a 2 años o bien más de dos semanas para niños de 3 a 5 años. Complementando lo que dice este apartado, es fundamental la planificación y la duración de las experiencias de aprendizaje para que la docente planifique y aplique de manera correcta, además, los niños no pierdan el interés por aprender y sepa trabajar con los tiempos establecidos eso beneficia a la docente y al estudiante.

Mencionando esto es necesario plasmar cuales son los momentos de la experiencia de aprendizaje, momento de inicio, desarrollo y cierre y que a continuación se describe en que consiste cada una. Como plantea el MINEDUC (2014):

El momento de inicio: en este momento se plantea los objetivos de la sesión de aprendizaje. También, los niños y docentes dialogan para reconocer las experiencias previas entorno a la temática planteada en la sesión de clases. La temporalidad de este momento suele tomarse varios días o realizarse antes de cada sesión, todo dependerá de la intencionalidad del docente.

El momento de desarrollo: en este espacio, el docente plantea los ejercicios y acciones a los niños y niñas, a su vez los estudiantes irán trabajando dichos ejercicios en lo que dure este momento. Las actividades planteadas, tienen que encaminarse de acuerdo a los objetivos planteados por el Currículo.

El momento de cierre: finalmente, en este momento los niños dan sentido a las actividades presentadas durante el momento de desarrollo, por lo que resulta importante reunirse y socializar lo trabajado en la sesión de clase.

5.4.2 Ámbitos de aprendizaje

Se definen los ámbitos de aprendizaje que se integran en el diseño de la propuesta Según el Ministerio de Educación (2014):

Relaciones Lógico/Matemáticas: el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el infante explora, aprende y comprende su entorno cercano para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento, permitiendo que los infantes adquieran nociones básicas de cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color.

Expresión Artística: en este ámbito, se pretende generar un espacio para que los infantes puedan expresar sus sentimientos, emociones y vivencias a través de diferentes manifestaciones artísticas como la plástica visual, la música y el teatro, etc. Además, a través, de la Expresión Artística los estudiantes desarrollan su creatividad se vuelven más sensibles y expresivos a su entorno.

Convivencia: aquí es primordial conocer las diferentes relaciones que tienen los infantes con sus padres, docentes, compañeros, vecinos, etc., es decir, conocer las interrelaciones que los niños socializan, partiendo desde su núcleo familiar a espacios de esparcimiento y relaciones cada vez más amplias como, por ejemplo, los centros educativos. Ahora bien, para que estas interrelaciones que formen los estudiantes no sean caóticas, se preestablece normas para la convivencia, que están socializados a través de los valores universales.

Relaciones con el medio natural y cultural: en este apartado se motiva a que el estudiante pueda relacionarse con su medio natural, mediante la experimentación directa con su entorno, dicha experimentación resultará en el desarrollo de la curiosidad innata por lo que acontezca en su contexto, para comprenderlo, cuidarlo, protegerlo y respetarlo.

5.4.3 Aprendizaje activo

Dentro de las metodologías constructivistas se encuentra el aprendizaje activo, que propone usar técnicas que involucren a los estudiantes en su propio aprendizaje, a través de actividades que desarrollen el pensamiento cognitivo, es decir, pretende que los estudiantes decidan y se motive aprenden. Así mismo, pretende que el docente cumpla con el papel de guía, orienta, motiva y retroalimenta a los estudiantes (Zepeda, et al., 2016).

Del mismo modo, Fernández (2006) menciona que existen varias investigaciones que muestran la efectividad de los métodos de aprendizaje activo debida a su gran impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo al mismo autor, el aprendizaje activo se

contrapone a la clase magistral y a la didáctica tradicional, en la que es común que los estudiantes cumplan el papel solo de receptores de información de parte del docente de manera pasiva.

5.5 Relación de la propuesta con los ejes de educación superior

Eje de igualdad de género: las actividades no discriminan a un niño o niña, son para que todos las realicen sin distinción, no existen materiales solo para niños o niñas tiene una perspectiva general que no se limita a un sexo o género.

Eje de interculturalidad: en alguno de los recursos se integró un enfoque intercultural de niños que provienen de distintas culturas.

Eje de discapacidad: en las actividades se utilizaron recursos en las que los niños pudieron utilizar la vista, oído, tacto y se trabajaron varios sentidos.

Eje de ambiente: en la propuesta se utiliza material reciclado para promover una conciencia ecológica.

Dirigido a:

Niños y niñas del subnivel 2 de educación inicial como principales actores, docentes y familia como beneficiarios indirectos que podrán utilizar la propuesta como un manual de actividades lúdicas para ponerlas en práctica con los infantes.

5.6 Objetivo General de la propuesta

Contribuir en la adquisición de las destrezas de los infantes de Inicial 2 “B” de la Escuela de Educación Básica “San Francisco de Peleusí”, considerando en las experiencias de aprendizaje la metodología juego trabajo y la zona de desarrollo próximo de Vygotsky

5.6.1 Objetivos específicos de la propuesta

- Estimular el desarrollo de las destrezas de los infantes de la escuela de educación básica San Francisco de Peleusí, con actividades lúdicas.
- Ejecutar tres experiencias de aprendizaje
- Evaluar la ejecución de las experiencias de aprendizaje

5.7 Metodología de la implementación de la propuesta

Con base en el modelo de resolución de problemas se desarrollará el paso a paso de la propuesta educativa según Barraza (2010) donde menciona los siguientes momentos o fases:

Planeación: en esta fase se comprende todo el diagnóstico realizado y sus resultados para que a partir de esto proceder al diseño de la propuesta de intervención educativa, es decir, la información recogida permitió el desarrollo de las actividades en cuanto la selección de destrezas, actividades y recursos utilizados.

Implementación: después del diseño y aprobación de la propuesta se procedió a implementar la misma dentro del contexto estudiado, queriendo así dar una posible solución a la problemática principalmente planteada.

Evaluación: en esta fase se mide la calidad de la implantación de acuerdo a los participantes e involucrados y el alcance de las actividades de acuerdo a los objetivos planteados.

Socialización: una vez terminada la implementación y su medición, se realiza una socialización con la comunidad donde se realizó la investigación con el objetivo de promover el interés para su adopción y recreación.

5.8 Requerimientos para la implementación de la propuesta

Predisposición de los niños para hacer las actividades, Que todos los niños tengan los materiales necesarios.

Predisposición de la docente para socializar con los padres los días y materiales necesarios de las actividades.

Tiempo determinado para las actividades

5.9 Propuesta

A continuación, se presentan detalladamente las actividades lúdicas de la propuesta, las mismas que ayudarán a estimular y fortalecer las destrezas de los infantes, manteniendo estrategias innovadoras de acuerdo a cada experiencia de aprendizaje. Así también se mencionan las experiencias transversales, recursos a utilizar, descripción metodológica.

Tabla 10

Planificación por experiencia de aprendizaje

Semana #1

Experiencia de aprendizaje: jugando con mi amigo el triángulo			
Descripción de la experiencia: con esta experiencia de aprendizaje los infantes identificarán las figuras geométricas con mayor énfasis en el triángulo.			
Grupo de edad: 4- 5 años		No. De integrantes del grupo: 12 niños y niñas	
Tiempo estimado: 40 min		Fecha: 01 de diciembre	
Ámbitos y destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
Relación Lógico Matemáticas -Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	Actividades iniciales -Saludo -Recordatorio de las normas de bioseguridad -Control de asistencia -Orientación témporo-espacial Anticipación -Dialogar sobre las figuras geométricas. -Reconocer que figuras geométricas se encuentran en objetos del aula. -Formar castillos con cartas.	Pintura -crayones -fomix -pega -escarcha -marcadores -papel Crepe	Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas

	<p>Cantar canción “ladrillo a ladrillo”</p> <p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> -Formar un triángulo de tres niños con la ayuda de su propio cuerpo. -Contar un cuento titulado “Adivina quién soy... Soy el triángulo” -Dialogar sobre que figuras geométricas fueron mencionadas en el cuento. - Utilizar varios materiales como paletas, palos de fósforo, ramas, palos de chuzo y formar triángulos simulando que son castillos. <p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> -En el piso estarán varias figuras geométricas y los infantes irán recolectando únicamente los triángulos mientras la docente escondió en varias partes del aula las figuras geométricas. 		
--	---	--	--

Planificación por experiencia de aprendizaje: estimulando mi creatividad

Experiencia de aprendizaje: estimulando mi creatividad

Descripción general de la experiencia: con esta actividad los infantes desarrollan su motricidad fina, especialmente la pinza digital, a través de la técnica de punzado

Grupo de edad: 4-5 años

No. De integrantes del grupo: 12 niños y niñas

Tiempo estimado: 40 min

Fecha: 2 de diciembre

Ámbitos y destreza	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
<p>-Expresión Artística</p> <p>-Realizar actividades creativas utilizando las técnicas, grafoplásticas con variedad de materiales</p>	<p>Actividades iniciales</p> <p>-Saludo</p> <p>-Recordatorio de las normas de bioseguridad</p> <p>-Control de asistencia</p> <p>-Orientación témporo - espacial</p> <p>Anticipación</p> <p>-Colocar goma en el dedo pulgar e índice de los niños y niñas.</p> <p>-Retirar la goma con el movimiento de los dedos.</p> <p>Construcción</p> <p>- Colocar en el piso esponjas grandes.</p>	<p>-Goma</p> <p>-Hoja de trabajo</p> <p>-Papel Crepe.</p>	<p>- Realiza actividades creativas utilizando las técnicas, grafo plásticas con variedad de materiales</p>

	<p>-Punzar las esponjas como ellos gusten</p> <p>-Dibujar encima de la esponja y después punzarla por alrededor.</p> <p>Consolidación</p> <p>-Conversatorio sobre cómo se sintieron al momento de punzar las esponjas.</p>		
--	---	--	--

Semana #2

Experiencia de aprendizaje: mis animalitos			
Descripción general de la experiencia de aprendizaje: a través del juego del bingo y con los sonidos onomatopéyicos los infantes identifican los animales salvajes y domésticos			
Grupo de edad: 4- 5 años		No. De integrantes del grupo: 12 niños y niñas.	
Tiempo estimado: 40 min		Fecha: 8 de diciembre	
Ámbitos y destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
Ámbito y destreza -Relación con el Medio Natural y cultural -Identificar las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos.	Actividades Actividades iniciales -Saludo -Recordatorio de las normas de bioseguridad -Control de asistencia -Orientación témporo - espacial	Recursos y materiales -Tabla de bingo -Maíz -Vasos de plásticos -Sonido de animales	Indicadores de evaluación Identifica las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos.

	<p>Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conversatorio acerca de los animales domésticos y silvestres. -Preguntar: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué animal es su favorito? ¿Qué mascota tienen en casa? ¿Cuál es su animal salvaje favorito? ¿Cuál es el cuidado que dan a sus mascotas? -Realizar sonidos Onomatopéyico. 		
	<p>Construcción</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adivinar a que animal corresponde cada sonido. -Representar el audio que escuchen. -Jugar al “Lobo y al ratón”. 		
	<p>Consolidación</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bingo de animales domésticos y salvajes. 		



Experiencia de aprendizaje: Reconociendo seres domésticos y silvestres

Descripción general de la experiencia: reconociendo seres domésticos y silvestres, los infantes escuchan la canción “la vaca estudiosa” y juega

Grupo de edad: 4-5 años

No. De integrantes del grupo: 12 niños y niñas

Tiempo estimado: 40 min

Fecha: 9 de diciembre

Ámbitos y destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
<p>Ámbitos y destrezas</p> <p>-Relaciones con el medio natural y cultural</p> <p>-Identificar las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos.</p>	<p>Actividades iniciales</p> <p>-Saludo</p> <p>-Recordatorio de las normas de bioseguridad</p> <p>-Control de asistencia</p> <p>-Orientación témporo - espacial</p> <p>Anticipación</p>	<p>Recursos y materiales</p> <p>-Papelógrafo</p> <p>-Goma</p> <p>-Cinta</p>	<p>Indicadores de evaluación</p> <p>Diferencia los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural</p>

-Explicar las diferencias entre seres vivos y seres inertes.

-Dialogar sobre qué elementos que conozcan tienen vida y cuáles no tienen vida.

-Realizar preguntas:

¿Usted es un ser vivo o un ser inerte?

¿Mencione un ser inerte que conozca?

¿La mascota que tiene en casa es un ser vivo o un ser inerte?

Construcción

-Escuchar la canción: “La vaca estudiosa”

-Observar y mencionar las características de la vaca de material didáctico.

-Ordeñar la vaca e ir mencionado si es un ser vivo o un ser inerte.

-Dialogar sobre que alimentos nos brinda dicho animal.

-Recolectar materiales que sean inertes.

Consolidación

	<p>-Realizar un conversatorio en donde los niños expliquen la diferencia entre la vaca Loca y los objetos que recolectaron.</p> <p>-Seleccionar y pegar en un papelógrafo las imágenes correspondientes en los seres vivos o los seres inertes.</p>		
--	---	--	--

Semana #3

Experiencia de aprendizaje: soy un gran chef			
Descripción general de la experiencia: con esta experiencia los infantes juegan a ser chef, construyen un gorro, conversan sobre las profesiones y crean una receta			
Grupo de edad: 4 – 5 años		No. De integrantes: 12 niños y niñas.	
Tiempo estimado: 1 hora		Fecha: 16 de diciembre	
Ámbitos y destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
Convivencia -Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.	Actividades iniciales Anticipación -Realizar preguntas: ¿Qué profesión u oficio ocupan sus papas? ¿Qué profesión u oficio les gustaría tener de grandes? ¿Cuáles son las herramientas de trabajo de un doctor, policía, chef? -Dialogar sobre las profesiones que observaron en el video y cuál fue su preferida. Construcción -Cortar el gorro del chef. -Pintar el gorro del chef. -Decorar el gorro del chef.	Recursos y materiales -Goma -Escarcha -Pinturas -tijeras -Guineo -Chocolates -Paletas	Indicadores de evaluación Identifica instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.

-Colocarse el gorro del chef.



Consolidación

-Preparar un postre utilizando frutas.

-Degustación.

-Dialogar de cómo se sintieron durante el proceso y comentar la importancia de la profesión del chef.



Semana #4

Experiencia de aprendizaje: Exploro, dibujo y conozco mi cuerpo			
Descripción general de la experiencia: a través de la manipulación y de jugar con la plastilina los infantes reconocen las partes del cuerpo humano con énfasis en las articulaciones.			
Grupo de edad: 4-5 años		No. De integrantes: 12 niños y niñas	
Tiempo estimado: 40 min		Fecha: 18 de enero	
Ámbitos y destrezas	Actividades	Recursos	Indicadores de evaluación
<p>-Expresión Artística</p> <p>-Identificar en su cuerpo y en el de los demás parte y articulaciones del cuerpo humano, así como partes finas de la cara, a través de la exploración sensorial.</p>	<p>Actividades iniciales</p> <p>-Saludo</p> <p>-Recordatorio de las normas de bioseguridad</p> <p>-Control de asistencia</p> <p>-Orientación témporo-espacial</p> <p>Anticipación</p> <p>-Cantar y bailar “Mi cuerpo en movimiento”</p> <p>-Realizar preguntas:</p> <p>¿Usted conoce las partes de su cuerpo? ¿Cuáles son?</p> <p>¿Conoce los cuidados del cuerpo humano?</p> <p>¿El cuerpo de una niña es el mismo que de un niño?</p> <p>-Pedir a los niños que se levanten de sus sillas y que se observen frente el espejo.</p>	<p>-Papelógrafo</p> <p>-marcadores</p> <p>-pinturas</p> <p>-plastilina</p>	<p>Identifica en su cuerpo y en el de los demás parte y articulaciones del cuerpo humano, así como partes finas de la cara, a través de la exploración sensorial.</p>

Construcción

- Dar a cada niño un pedazo de plastilina, con la misma realizarán un cuerpo humano con sus conocimientos previos.
- Socializar con sus compañeros su trabajo y con ayuda de la docente colocar con cotonetes pintura dactilar en las articulaciones.



Consolidación

- Brindar un papelógrafo a cada grupo que estará conformado por 3 niños.
- Dibujar el cuerpo humano con las partes que ellos conozcan.
- Socializar entre todos los compañeros las características que contiene el cuerpo humano representado.

Nota. Elaboración propia.

5.10 Cronograma

Después del diseño de las actividades, se presenta su respectiva implementación para la cual se muestra el cronograma de las actividades con las presuntas fechas al ser ejecutadas.

Tabla 11

Cronograma de implementación propuesta

Actividades	Semana 1		Semana 2		Semana 3	
	1 de diciembre	2 de diciembre	8 de diciembre	9 de diciembre	16 de diciembre	18 de enero
Jugando con mi amigo el triangulo	8:30 am					
Estimulando mi creatividad		11:30 am				
Mis animalitos			8:30 am			
Reconociendo seres domésticos y silvestres				9:00 am		
Soy un gran chef					8:30 am	
Exploro, dibujo y conozco mi cuerpo						8:30 am

Nota. Elaboración propia.

5.11 Fase 2. Implementación de la propuesta

Esta fase responde al cuarto objetivo específico de la investigación, que hace referencia a la implementación de las actividades dentro de la planificación por experiencias para contribuir con la ejecución de actividades lúdicas enfocadas al juego trabajo. Esta fase se dividió en cuatro partes: elementos organizativos, narración cronológica de cada actividad, factores obstaculizadores y facilitadores y, por último, con las consecuencias positivas y negativas del proceso de implementación.

5.12 Elementos organizativos de la implementación

Para proceder con la ejecución de la propuesta, primero se realizó una reunión por la plataforma zoom con la docente para comentar y socializar la propuesta de intervención, en esta reunión se acordaron las fechas en las que se haría la aplicación de cada una de ellas y también que se comunicaría con anticipación a los familiares que envíen materiales en caso de ser necesarios.

5.13 Narración cronológica de las actividades

Actividad 1

Jugando con mi amigo el triangulo

Materiales: pintura, crayones, fomix, pega, escarcha, marcadores, papel crepe.

Duración: 40 min

Desarrollo de la actividad: al inicio de esta actividad se dialogó sobre las figuras geométricas y se procedió a que los niños reconozcan que figuras se encuentran en el aula; los niños mencionaron que en la puerta veían una figura rectangular, en el espejo y en las mesas observaban una figura cuadrada. Después les dimos a los niños unas cartas de naipe para que con ayuda de las mismas formen una figura triangular, todos los niños armaron la figura que se les pidió y disfrutaron de la actividad, mientras los niños armaban el triángulo con las cartas les enseñamos una canción llamada ladrillo a ladrillo la cual hacía referencia a los techos de las casas.

Para la construcción de la actividad pedimos a los niños que en grupos de 3 formen un triángulo con su propio cuerpo, la actividad fue muy agradable debido a que los niños interactuaron entre ellos, seguido de esto les contamos un cuento llamado “Adivina quién soy.... Soy el triángulo” y después se realizó un conversatorio con los niños sobre que figuras geométricas escucharon en el cuento y que tal les pareció el mismo.

Para concluir con la actividad se colocó en distintos lugares del aula varias figuras hechas en cartulina, las cuales estaban escondidas y los niños tenían que buscar y recolectar los triángulos que encuentren, los infantes disfrutaron, se divertieron ya que fue como una búsqueda del tesoro.



Nota. en la imagen se muestra a los niños y niñas buscando los triángulos escondidos que encuentren dentro del aula.

Actividad 2

Estimulando mi creatividad

Materiales: esponjas y punzón

Duración: 40 min

Desarrollo de la actividad: para empezar con la actividad colocamos goma en el dedo pulgar e índice de los niños y niñas, aquí los niños tenían que esperar que la goma se seque y después proceder a retirarse la misma con el movimiento de los dedos mencionados, el objetivo de esta actividad es estimular la motricidad fina debido a que se pudo evidenciar que existe carencia de motricidad fina en algunos infantes. Esta actividad fue divertida para algunos niños ya que fue algo novedoso, sin embargo, otros niños mostraron resistencia a la actividad porque no querían ensuciarse, sin embargo, se animaron viendo que sus compañeros disfrutaban.

Para la construcción de la clase utilizamos dos esponjas grandes las cuales fueron colocadas en el piso del aula, después se les facilitó a los niños un punzón a cada uno, se indicó a los niños que se acostaran boca abajo y procedan a punzar las esponjas mencionadas, para que la

clase no se torne aburrida dibujamos figuras en las esponjas con la finalidad de que los niños puncen al redor de las mismas.



Nota. en la presente imagen se observa a los infantes trabajando en el punzado, la misma que ayuda en la estimulación de su motricidad fina.

Actividad 3

Reconociendo seres domésticos y silvestres

Materiales: papelógrafos, goma y cinta

Duración: 40 min

Desarrollo de la actividad: para la anticipación de esta actividad empezamos explicando sobre las diferencias entre seres vivos y seres inertes, después dialogamos con los infantes sobre qué elementos que conozcan tienen vida y cuáles no tienen vida en donde realizamos preguntas: ¿Usted es un ser vivo o un ser inerte? ¿Mencione un ser inerte que conozca? ¿La mascota que tiene en casa es un ser vivo o un ser inerte? Los niños participaron y supieron responder las preguntas de manera concreta.

Para la construcción de esta actividad hicimos que los niños escuchen la canción llamada “La vaca estudiosa” la cual fue de agrado de los estudiantes. Observamos y mencionamos las características de la vaca hecha con material didáctico. Salimos al patio de la escuelita a ordeñar la vaca e ir mencionado si es un ser vivo o un ser inerte, mientras jugábamos dialogamos sobre que alimentos nos brinda dicho animal.

Por último, para terminar con la clase se realizó un conversatorio en donde los niños explicaron la experiencia que tuvieron al ordeñar la vaca, algunos niños mencionaron que disfrutaron de dicha actividad ya que fue algo nuevo, otros niños mencionaron que se sintieron un poco raros al momento de sentir las ubres de las vacas.



Nota: en la presente fotografía se puede observar a los niños disfrutando el ordeñar a la vaca realizada con material lúdico.

Actividad 4

Mis animalitos

Materiales: tabla de bingo, maíz, vasos de plásticos, sonido de animales

Duración: 40 min

Descripción de la actividad: para dar inicio con la clase empezamos realizando un conversatorio acerca de los animales domésticos y silvestres, preguntamos a los niños: ¿Qué animal es su favorito? ¿Qué mascota tienen en casa? ¿Cuál es su animal salvaje favorito? ¿Cuál es el cuidado que dan a sus mascotas?, los niños supieron contestar de una manera detallada todas las preguntas en donde nos explicaban cuáles son los cuidados que brindan a su mascota en casa, los animales salvajes que conocen, en su gran mayoría mencionaban que con su familia visitaron un zoológico y allí observaron muchos animales salvajes.

Se realizó sonidos Onomatopéyicos de distintos animales, para la construcción de esta clase pedimos a los niños que adivinen que animal corresponde a cada sonido que escuchen, esta actividad fue del agrado de los niños porque tenían que estar atentos al sonido para poder adivinar a que animal corresponde, después tenían que representar el audio que escuchen.

Por último, salimos al patio y jugamos al “Lobo y al ratón”, los niños se disiparon un momento para después continuar con el bingo de animales domésticos y salvajes, la actividad del bingo fue tomada con mucha alegría por los niños debido a que nunca habían jugado bingo, fue algo nuevo, pero sobre todo lúdico e innovador.



Nota. Se muestra a los niños participando de la actividad del bingo.

Actividad 5

Soy un gran CHEF

Materiales: goma, escarcha, pinturas, tijeras, guineo, chocolates y paletas

Duración: 1 hora

Descripción de la actividad: en la anticipación de la actividad empezamos realizando preguntas: ¿Qué profesión u oficio ocupan sus papas? ¿Qué profesión u oficio les gustaría tener de grandes? ¿Cuáles son las herramientas de trabajo de un doctor, policía, chef?, los niños tenían conocimientos previos sobre las profesiones ya que supieron mencionar muchas profesiones que conocen y la profesión u oficio que tienen sus familiares.

Para la construcción de esta actividad los niños tuvieron que cortar el gorro del chef, pintarlo y decorarlo al gusto de ellos, los infantes se mostraron muy divertidos y en libertad para decorar el gorro, una vez terminado el gorro procedieron a colocarse el gorro del chef.

Para la culminación se preparó un postre utilizando frutas, en la cual con un guineo y chocolates los niños realizaron un monstruo, seguido de esto los infantes degustaron su receta, para dar por finalizada la clase se dialogó sobre cómo se sintieron durante el proceso y comentar

la importancia de la profesión del chef. Se puede mencionar que al momento de realizar la receta los niños fueron muy independientes debido a que la hicieron ellos solos.



Nota. En la imagen se puede observar a los niños y niñas colocados el gorro decorado por ellos mismos y listos para la preparación de su receta.

Actividad 6

Exploro, dibujo y conozco mi cuerpo

Materiales: papelógrafo, marcadores, pinturas, plastilina

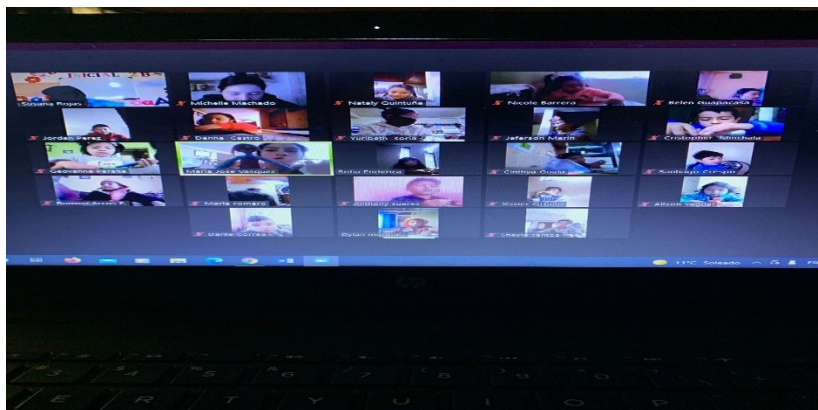
Duración: 40 min

Descripción de la actividad: la anticipación de la clase consistió en cantar y bailar “Mi cuerpo en movimiento”, en donde la canción mencionaba distintas partes del cuerpo y los niños tenían que ir identificando la parte que menciona la canción y tocándose, seguido de esto se realizó preguntas sobre ¿Usted conoce las partes de su cuerpo? ¿Cuáles son? ¿Conoce los cuidados del cuerpo humano? ¿El cuerpo de una niña es el mismo que de un niño? Las respuestas de los niños fueron muy concretas debido a que si tenían conocimientos previos sobre el tema que se iba a tratar.

Pedimos a los niños que se levanten de sus sillas y que se observen frente el espejo. Para la construcción de la actividad les dimos a cada niño un pedazo de plastilina, con la misma tenían que realizar un cuerpo humano con sus conocimientos previos.

Después se socializo con sus compañeros su trabajo, después con cotonetes y pintura dactilar señalaron las articulaciones en su muñequito de plastilina.

Para finalizar con esta actividad dimos un papelógrafo a cada grupo que estará conformado por 3 niños, en donde la orden era que dibujen el cuerpo humano con las partes que ellos conozcan y para terminar se realizó un conversatorio entre todos los compañeros de las características que contiene el cuerpo humano representado.



Nota. En la imagen se puede observar a los niños realizando su cuerpo humano de plastilina.

Factores facilitadores: En la presencialidad un factor importante fueron los padres de familia por lo que ellos eran los encargados en facilitar el material lúdico a los infantes para las clases.

Factores obstaculizadores: Uno de los factores que se dificulta era el tiempo limitado al momento de implementar la propuesta, este factor se daba por la apertura de solo dos días a la semana para poner en marcha lo planificado. De la misma manera otro factor que obstaculizo fue falta de material de los infantes por motivo que los padres de familia en algunas ocasiones no les facilitaban a los infantes.

Consecuencias positivas de la propuesta: a través de las actividades los niños pudieron desarrollar o fortalecer destrezas, permitiendo su interacción en actividades al aire libre.

Consecuencias negativas de la propuesta: las actividades mostraron las particularidades o preferencias que los infantes mantenían, pues algunos de ellos no se mostraban interesados al momento de ejecutarlas.

5.14 Alcance de la propuesta

La propuesta se caracteriza por ser innovadora por lo que se destacan actividades lúdicas enfocadas a la metodología juego trabajo y a la zona de desarrollo próximo dentro de las

actividades propuestas, así cada actividad final determinada si los infantes desarrollan sus destrezas de manera satisfactoria mediante las actividades propuestas. De esta forma, se integra a la docente en el proceso de enseñanza aprendizaje de los infantes.

Capítulo 6

6. Evaluación

6.1 Diseño del modelo de evaluación.

En presente apartado se detalla el tipo de evaluación que se implementará y el componente que se llevara acabo de acuerdo al tiempo y a la propuesta implementada. Para complementar se describe la tabla de categoría, misma que describe por cada técnica utilizada la relación con los indicadores descritos.

6.2 Evaluación del proceso de implementación

Según Stake y Pérez (2006) plantean 4 componentes del modelo de evaluación, para la presente investigación se ha escogido en componente II que es el de evaluación del proceso de implementación el mismo que pertenece al criterio de coherencia donde se mide la recepción de programa, metodología, operatividad y capacitación.

6.3 Operacionalización de categorías fase evaluación

Tabla 12

Operacionalización de categorías fase evaluación

6.4 Ruta de evaluación

Categoría	Dimensión	Indicadores	Propuesta educativa
Proceso de implementación	Coherencia	Recepción del programa Metodología Operatividad Capacitación	-Participación Ámbitos -Destrezas a trabajar PEA -Momentos -Elementos -Metodología juego trabajo -Actividades -Intereses Zona de desarrollo próximo -Conocimientos previos -Nuevos aprendizajes -Interacción -Organización -Materiales Juego trabajo Aprendizajes Beneficios

Covarrubias y Marin (2015) describen las siguientes fases dentro de una evaluación del proceso de implementación: “Fase1: Diseño del modelo de evaluación, fase2: Construcción de instrumentos, fase 3: Recolección de datos, fase 4: Análisis de los datos” (p.19-20).

Fase 1 Diseño del modelo de evaluación

Se destaca que se adopta el modelo de evaluación del proceso de implementación, mismo que persigue distinguir la recepción de las actividades en los niños y niñas.

Fase 2 Construcción de instrumentos

Para la edificación de los instrumentos se asumió los descriptores de la evaluación del proceso que se indica en la tabla anteriormente presentada aquí se detalla y se denominan los indicadores. Los instrumentos utilizados fueron tres: el diario de campo que se utilizó en la

observación de las actividades ejecutadas, la entrevista a la docente que se realizó al concluir con toda la propuesta establecida y la asamblea a los niños la cual sirvió para consolidar las actividades realizadas.

Fase 3 Recolección de datos

En dicha fase se plantea la información más relevante de la planificación por experiencia de aprendizaje, en cuanto a la entrevista a la docente se prestaba atención a las opiniones y punto de vista de la docente con el fin de saber si la planificación propuesta fue de ayuda para la docente y los infantes, En el diario de campo se planteó todo lo observado al finalizar cada actividad propuesta y se realizó la asamblea de los infantes con el objetivo de analizar si las actividades fueron de su agrado o de su interés.

Fase 4 Análisis de los datos

Concluyendo con los instrumentos se realizó una codificación de la información de los mismo, por lo que se destaca los aspectos más importantes y se los agrupa en referencia a los indicadores de evaluación con el objetivo de conseguir unidades significativas. Después se comparó la información de los tres instrumentos y se procedió a desarrollar una red semántica para complementar esta información se hizo una interpretación de los resultados obtenidos con el fin de poder analizar la calidad de la ejecución de la propuesta. A continuación, se muestra los resultados de la categoría que corresponde al apartado de evaluación.

6.5 Análisis descriptivo fase evaluación

Tabla 13

Análisis descriptivo fase evaluación categoría pea técnica observación participante, instrumento diario de campo.

	Diarios de campo
Recepción del programa	-Los infantes participaron en las actividades. -Sintieron emoción e interés en las actividades sin distraerse.
Metodología	-Los infantes adquirieron las destrezas de acuerdo a cada ámbito que se trabajó. -Se cumplieron con los momentos del juego trabajo. -Los infantes adquirieron destrezas nuevas al implementar el PEA.
Operatividad	-Los materiales utilizados fueron llamativos para los infantes. -Utilización de materiales reciclados en la implementación de la propuesta. -La organización de la estructura de las actividades fue asertiva ya que se cumplió con los tiempos establecidos.
Capacitación	-Luego de haber ejecutado cada actividad se pudo evidenciar que el momento de la consolidación los niños pudieron adquirir los aprendizajes esperados.

Nota. Elaboración propia

Interpretación:

A partir de los resultados obtenidos se puede decir que las actividades propuestas fueron enriquecedoras para los niños, por lo que fueron actividades lúdicas en donde pudieron compartir e interactuar con sus pares de manera interactiva y en donde tenían la libertad explorar su creatividad construyendo su propio aprendizaje, además los materiales que se ocupan en las actividades han hecho posible que se incentive a una conciencia ecológica en el infante.

Tabla 14

Categoría Pea técnica entrevista a la docente

	Entrevista a la docente
Recepción del programa	-La docente tuvo una gran empatía al escuchar nuestras actividades. -Fue del agrado de la docente las actividades aplicadas.
Metodología	-Es importante poder cumplir con los momentos del juego trabajo y así poder cumplir con las destrezas. -Es importante que los niños se relacionen e interactúen con otros infantes. -A partir de los conocimientos previos de cada niño pudieron ser reforzados con las actividades planteadas.
Operatividad	-Fue importante que haya una buena organización para la ejecución de las actividades ya que la propuesta se realizó de una forma ordenada. -Los materiales que se ocupan están acorde a los infantes para la respectiva aplicación de la propuesta.
Capacitación	-Los infantes aprendieron de una manera lúdica con esta metodología juego trabajo y la zona de desarrollo próximo. -Los beneficios que aportan las clases innovadoras y con materiales lúdicos tienen un impacto en el aprendizaje de los niños.

Nota. Elaboración propia

Interpretación: A partir de los resultados obtenidos se puede decir que la docente manifiesta que las actividades realizadas tuvieron un impacto positivo en el aprendizaje de los infantes, además al implementar un PEA con materiales lúdicos ayuda al infante a desarrollar diferentes destrezas para alcanzar los objetivos de las actividades propuestas.

Tabla 15

Categoría PEA técnica asamblea a los niños

	Asamblea a los niños
Recepción del programa	-Les gusto las actividades porque les pareció divertidas e interesantes. -Participaron de todas las actividades propuestas.
Metodología	-Los niños mencionaron que en la búsqueda del tesoro interactuaron mucho con sus compañeros para poder encontrar el triángulo. -Los niños mencionaron que jugando aprenden y despiertan su creatividad.
Operatividad	-Los niños mencionaron que les gusto los materiales, ya que son nuevos y pueden jugar con los mismos. -Los infantes mencionaron que estaban ordenados y en calma para poder hacer las actividades.
Capacitación	-Los infantes mencionan que mediante algunas actividades se divirtieron y aprendían ciertos temas que le llamaba mucho la atención.

Nota. Elaboración propia

Interpretación: Cuando los niños mencionan que se divirtieron en las actividades se puede decir que estas fueron atractivas y de interés para los infantes por lo que se utilizaron materiales nuevos que no habían utilizado antes, teniendo una respuesta positiva para el aprendizaje y la interacción entre los mismos, tomando en cuenta las actividades nuevas que llamen la atención para que puedan aprender y construir su aprendizaje.

6.6 Triangulación de datos fase evaluación

Tabla 16

Triangulación de datos fase evaluación

	Diarios de campo	Entrevista a la docente	Asamblea a los niños
Recepción del programa	Los infantes participaron de las actividades con mucho interés. Al participar ellos interactúan entre ellos y aprenden unos de otros.	La docente tuvo una gran empatía al escuchar nuestras actividades al aplicar nuestra propuesta la docente comenta que las actividades fueron lúdicas y muy bien elaboradas para el aprendizaje del niño.	Les gusto las actividades porque les pareció divertidas e interesantes, los infantes fueron participes de todas las actividades.
Metodología	Los infantes adquirieron las destrezas de acuerdo a cada ámbito que se trabajó cumpliendo con los momentos del juego trabajo, además adquirieron nuevas destrezas al implementar el PEA	Es importante poder cumplir con los momentos del juego trabajo y así poder cumplir con las destrezas, a partir de los conocimientos previos de cada niño pudieron ser reforzados con las actividades planteadas interactuando todos entre ellos.	Los niños mencionaron que en la búsqueda del tesoro interactuaron mucho con sus compañeros para poder encontrar el triángulo, además jugando aprenden y despiertan su creatividad.
Operatividad	-Los materiales utilizados fueron llamativos para los	Fue importante que haya una buena	Los niños mencionaron que les



	infantes además se utilizaron materiales reciclados. La organización de la estructura de la actividad cumplió con los tiempos establecidos para la organización del PEA.	organización para la ejecución de las actividades ya que la propuesta se realizado de una forma ordenada. También los materiales que se ocupan están acordes para la manipulación de los infantes para la respectiva aplicación de la propuesta.	gusto los materiales, ya que son nuevos y pueden jugar con los mismos. Los infantes mencionaron que estaban ordenados y en calma para poder hacer las actividades.
Capacitación	Luego de haber ejecutado cada actividad se pudo evidenciar que el momento de la consolidación los niños pudieron adquirir los aprendizajes esperados.	Los infantes aprendieron de una manera lúdica con esta metodología juego trabajo y la zona de desarrollo próximo, además los beneficios que aportan las clases innovadoras y con materiales lúdicos tienen un impacto en el aprendizaje de los niños.	Los infantes mencionan que mediante algunas actividades se divirtieron y aprendían ciertos temas que le llamaba mucho la atención.

Nota. Elaboración propia

Interpretación:

Con estos hallazgos se pudo recopilar información importante sobre la implementación de la propuesta, tomando en cuenta instrumentos importantes de la investigación como: diarios de campo, la entrevista a la docente y la asamblea a los niños, donde se puede interpretar que las

actividades lúdicas propuestas fueron del interés de los niños y además ayudaron en la estimulación de las destrezas planteadas. A partir de la información diagnosticada se puede interpretar que la docente mantiene un punto de vista satisfactorio sobre la planificación efectuada por lo que menciona que fueron actividades lúdicas basadas en la interacción.

7. Conclusiones

Para finalizar con el presente proceso investigativo, se exponen la información más relevante obtenida en cada uno de los objetivos.

- En cuanto al objetivo general desarrolló y ejecutó experiencia de aprendizaje considerando la metodología juego trabajo, en donde los infantes lograron desarrollar al 100% de las destrezas planteadas, así como también ubicarse en la zona de desarrollo próximo.
- Se abordó teóricamente la metodología juego trabajo propuesto en el Currículo de Educación Inicial, la misma que se considera como un medio para ejecución de las actividades; tomado en cuenta sus momentos de planificación, desarrollo, orden y socialización. El juego permite el desarrollo de múltiples habilidades de los infantes, es decir, se potencia físicamente, socio-emocional y cognitivamente. Por otro lado, los infantes han logrado ubicarse en la zona de desarrollo próximo que consiste el lograr adquirir nuevos aprendizajes con el apoyo de los otros y partiendo de los conocimientos previos.
- De la misma manera, el segundo objetivo específico se enfoca en identificar el uso de la metodología juego trabajo (y la zona de desarrollo próximo) en el aula por parte de la docente, el presente diagnóstico se realizó por medio de la observación y la entrevista enfocadas en los infantes, docente y representantes de los niños y niñas, en donde se concluyó que la metodología juego trabajo y la zona de desarrollo próximo se encuentran limitadas, por lo que a través de la propuesta, el juego protagonizó todas las actividades, y siempre se partió de los conocimientos previos.
- Igualmente, en el tercer objetivo se hace referencia al diseño de una planificación con destrezas existentes en el currículo para niños de 4 a 5 años relativas a los ámbitos Lógico Matemáticas, Expresión Artística, Relación con el Medio Natural y Convivencia. Para el diseño de estas actividades lúdicas se considera la teoría sobre la metodología juego trabajo y la zona de desarrollo próximo. Tomando en cuenta las teorías mencionadas se diseñaron actividades con el

objetivo que los niños y niñas sean los protagonistas y participantes directos de las actividades propuestas en el PEA diseñado.

- El cuarto objetivo específico hace referencia a la planificación por experiencia de aprendizaje en infantes de 4 a 5 años considerando la metodología juego-trabajo y concepciones de la zona de desarrollo próximo, para el desarrollo de destrezas inmersas en los ámbitos Lógico Matemáticas, Expresión Artística, Relación con el Medio Natural y Convivencia del Currículo de Educación Inicial.
- Para concluir, el último objetivo específico hace referencia a evaluar la aplicación de la planificación por experiencia de aprendizaje ejecutada, con la finalidad de analizar los resultados positivos o negativos que brindó el PEA en el desarrollo de destrezas de los infantes, se destacó como efecto que las actividades lúdicas planteadas fueron de gran ayuda para el desarrollo de destrezas de los infantes, debido a que les permitió a interactuar y aprender mediante el juego.

7.1 Recomendaciones

Con respecto a esta investigación se propone:

- Mantener continuidad y constancia a la presente investigación, a través de estudios próximos, debido a que es un tema de vital importancia en el desarrollo de destrezas de los infantes.
- Se recomienda socializar la presente investigación de manera que se dé a conocer el gran valor que tiene este tema en el ámbito educativo.
- Considerar el presente proyecto dentro de varios contextos de educación inicial con el propósito de extender los beneficios hallados en varias instituciones de este nivel.
- Implementar activas lúdicas en donde los niños se involucren directamente con el objetivo de desarrollar sus destrezas mediante la diversión.
- Para concluir, se debe tomar en cuenta sobre la calidad de una educación en donde las clases de enfoquen en las actividades lúdicas para el desarrollo de destrezas.

8. Referencias

- Acosta, I., (2016). *Acciones matemáticas en la escuela infantil en un marco de reflexión y transformación docente*. *Revista Educación Matemática en la Infancia*, 21. <https://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6/article/view/141/134>
- Acosta, R., Ávalos, Y., y García, P. (2015). *El uso de las rutinas en el desarrollo de la identidad personal y autonomía de los niños de 3 años de la I.E.E. “Rafael Narváez Cadenillas” de la ciudad de Trujillo*. (Tesis de Licenciada). Universidad Nacional de Trujillo – La Libertad. Recuperado el 12 de abril del 2018. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5657/Acajima_GOJ-Salvo_CKM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aguar, E. P. (2015). *Observación participante: una introducción*. *Revista San Gregorio*, 80-89. <file:///C:/Users/jaime/Downloads/116-469-1-PB.pdf>
- Aguilar, S., y Barroso, J. M. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 47, 73-88. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36841180005.pdf>
- Albornoz Zamora, Elsa Josefina. El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 2019, vol. 15, no 66, p. 209-213.
- Albornoz, E.J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209–213. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Alcalde, C. (2003). *Expresión plástica y visual para educadores*. Madrid: ICCE
- Asenjo, H. (2009). *5 juegos en el aula para estimular la educación plástica*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/14705552/Ignacio-Asenjo5-Juegos>
- Alsina, Á. (julio de 2012). *Hacia un enfoque globalizado de la educación matemática en las primeras edades*. *NÚMEROS Revista Didáctica de las Matemáticas*, 80. Obtenido de http://www.sinewton.org/numeros/numeros/80/Volumen_80.pdf.

- Asamblea Nacional Constituyente (2018) *Cosntitución de la República del Ecuador* chrome-extension://efaidnbmninnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.ambiente.gob.ec%2Fwp-content%2Fuploads%2Fdownloads%2F2018%2F09%2FConstitucion-de-la-Republica-del-Ecuador.pdf&clen=612383&chunk=true
- Azofeifa, L. A., y Cordero, P. M. (2015). El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 10(2), 85–107. <https://doi.org/10.15359/rep.10-2.4>
- Barraza, A. (2010) Elaboración de propuestas de intervención educativa. Universidad Pedagógica de Durango. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ElaboracionPropuestas.pdf>
- Cabero- Almenara, J. y Llorente- Cejudo, M. C. (2013). La aplicación del juicio de experto como técnica de evaluación de las tecnologías de la información (TIC). *Eduweb, revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 7 (2), 11-22. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Cabrales Mata, L. G., Araiza Delgado, I. Y., y Hernández López, C. A. (2020). El juego como estrategia para fomentar la Convivencia en un grupo de sexto grado. *RECIE. Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa*, 5(1), pp. 267-276. doi: doi.org/10.33010/recie.v5i1.1064.
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.
- Coloma-Manrique, C. R. y Tafur-Puente, R. M. (septiembre de 1999). El constructivismo y sus implicancias en educación. *Educación*, 8(16), 217-244. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5056798.pdf>.
- Corbetta, P. (2007). Metodología y técnicas de investigación social, 2ª ed. Madrid: McGrawHill. Capítulo 5: La encuesta por muestreo.
- Covarrubias, P.P, y Marin, R. (2015). Evaluación de la propuesta de Intervención: Atención educativa a alumnos y alumnas con aptitudes sobresalientes. Caso Chihuahua, México. *Revista electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 15(3), 1-32. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44741347010.pdf>
- Díaz de Rada, V. (2015). Manual de trabajo de campo de la encuesta (presencial y telefónica). Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas. Cuadernos Metodológicos, 36.

- Dominguez, Y. S. (2007). El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa. *Revista cubana de salud pública*, v.33 n.3. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662007000300020
- Fernández, A. (2006). Metodologías Activas para la formación de competencias. *Revista Educatio Siglo XXI*, Vol. 24, pp. 35-56.
- Folgueiras Bertomeu, P. (2016). *La entrevista*. Repositorio digital de la Universidad de Barcelona. <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/99003>
- Gonzales, A. (2003). Los paradigmas de investigación en las ciencias sociales. *ISLAS*, 45 (138), 125-135.
- Gonzales, D., Rodriguez, A. y Hernández, D. (2011). El concepto zona de desarrollo próximo y su manifestación en la educación médica superior cubana. *Revista Scielo*, vol.25 no.4.
- Guelmes Valdés, E. L., & Nieto Almeida, L. E. (2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano. *Revista Universidad y Sociedad [seriada en línea]*, 7 (2). pp. 23-29. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/>
- Hernández-Requena, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 5(2), 26-35. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78011201008>
- Latorre, A. (2005). *La investigación- acción Conocer y cambiar la práctica educativa*. Editorial Graó, de IRIF, S.L.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011, 31 de marzo). Función Ejecutiva. Ar.2. https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf
- López, C. Loria, M. (2017). Vulnerabilidad educativa: un estudio desde el paradigma socio crítico/Educational Vulnerability: A study from the socio-critical paradigm. *Praxis educativa*, 21(1), 47. <https://cerac.unlpam.edu.ar/index.php/praxis/article/view/1267/1551>
- López, Y. (2012). Los rincones de juego-trabajo. *Revista Digital La Gaveta*, 18, 40–57. http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublogs/cepsantacruzdetenerife/files/2012/06/ART.4_RINCONES-DE-JUEGO-TRABAJADO.pdf

- Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista Perfiles Libertadores*, 4, 73-80. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial 2014* Quito, Ecuador: Ministerio de Educación <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Ministerio de Educación. (2015). Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf>
- Ministerio de Educación. (2018). El sentido de educar y la vocación docente en el nivel de educación inicial . Pasa la voz, 14-19.
- Montero, H. B. (2017). Experiencias Docentes Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura Application of educational games as a teaching: A Literature Review. *Dialnet*, 7, 92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>.
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.
- Olivares, S. (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa san juan bautista de catacaos –piura [Tesis de pregrado]. Universidad de Piura.
- Ortega, A. O. (2018). Enfoques de investigación. *Extraído de https://www.researchgate.net/profile/Alfredo_Otero_Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION_TABLA_DE_CONTENIDO_Contenido/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION-TABLA-DECONTENIDO-Contenido.pdf*, 14.
- Otero, R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. (Tesis para Optar el Grado de Magíster en Ciencias de la Educación con Mención en Didáctica de La Enseñanza de Educación Inicial). Universidad Cayetano Heredia. Lima. Perú. Recuperado el 10 de mayo del 2018. Disponible en Internet: <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desar>

- Pabón, A. A. (2020). El juego trabajo en el desarrollo de la motricidad gruesa, de niños y niñas de 2 a 3 años en el centro de desarrollo infantil “semillitas de amor, provincia de pichincha, distrito metropolitano de quito, parroquia comité del pueblo [Tesis de Licenciatura, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio UTI. <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1661/1/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION%20DE%20LA%20INSTITUCION%20EDUCATIVA%20N%20349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Palacios, C. (2019). Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprender para el desarrollo del lenguaje en el subnivel inicial 2 (4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del período lectivo 2019-2022 Tesis de maestría de la Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca-Ecuador
- Parra, D (2019). EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FE Y ALEGRÍA.
- Rivera, L. (2009). Educación preescolar: Entre la expresión y el juego como medios de formacion integral. . Educación y educadores, 127-142.
- Sarle, P. M. (2008). Enseñar el juego y jugar la enseñanza . Buenos aires : Paidós.
- Stake, Robert. (2006). Evaluación Comprensiva y evaluación basada en estándares. España: GRAÓ.
- Tamayo, G. A., y Restrepo, S. J. A. (2017). El Juego Como Mediación Pedagógica En La Comunidad De Una Institución De Protección, Una Experiencia Llena De Sentidos. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), 13(1), 105–128. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Vigilio, Y. (2018). LA ASAMBLEA EN AULA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 073 LA ESPERANZA–HUÁNUCO. 2016.
- Villara, Aquila (2014). “El juego trabajo y los niveles de creatividad en los niños(as) de cinco años de la Institución Educativa Inicial "Nuestra Señora de las Mercedes" Caraz, 2014” Universidad San Pedro, Perú.
- Vygotski, L. S.(1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. De Crítica. España. Barcelona.

Zepeda, S. Abascal, R. y López, E. (2016), Integración de Gamificación y Aprendizaje Activo en el Aula, Ra Ximhai, Vol.12, (6), Universidad Autónoma Indígena de México. pp. 315-325.

9. Anexos

1. Entrevista de entrada a la docente

1. ¿Con qué frecuencia implementa la metodología juego trabajo en las clases virtuales?
2. ¿Conoce los momentos de la metodología juego-trabajo? ¿Qué opina de cada uno de ellos?
3. ¿Según su punto de vista qué beneficios aporta la metodología juego-trabajo en el desarrollo de destrezas de los infantes?
4. ¿Ud. al momento de implementar un juego o una actividad, pregunta a los niños y planifica conjuntamente con ellos que juego prefieren realizar?
5. Ud. ¿Cree que todas las destrezas se pueden desarrollar con el juego trabajo?
6. ¿Ud. ¿Antes de impartir una clase planifica actividades lúdicas para el desarrollo de destrezas? ¿Puede compartírnos las actividades lúdicas preferidas por los infantes?
7. ¿Cree que es importante partir de los conocimientos previos para que los infantes adquieran nuevos saberes y experiencias?
8. ¿Según su experiencia ha generado espacios de interacción en donde los infantes puedan aprender entre ellos? ¿Nos puede compartir alguna experiencia?

2. Entrevista de salida a la docente

1. ¿Evidencio en las actividades propuestas por las practicantes el uso de la metodología juego trabajo? Nos puede compartir una experiencia.
2. ¿Observo que en las actividades implementadas se cumple con los momentos del juego trabajo?
3. ¿Según su punto de vista y lo observado en las actividades cree usted que la metodología juego trabajo aporta beneficios en las destrezas de los infantes?
4. ¿Usted a partir de su experiencia como docente cree que es necesario preguntar a los niños y planificar conjuntamente con ellos que juego prefieren realizar?
5. ¿Considera que las destrezas implementadas por las practicantes se desarrollaron mediante la metodología juego trabajo?

6. ¿Evidencio que las practicantes parten de los conocimientos previos de los niños y niñas para de que esta manera los infantes puedan adquirir nuevos saberes y experiencias?
7. ¿Considerando que la zona de desarrollo próximo es lo que el niño sabe y puede aprender con la interacción con personas que tengan más conocimientos, considera que las actividades propuestas por las practicantes se enfocan en la zona de desarrollo próximo?
8. ¿Cree usted que las actividades propuestas por las practicantes se enfocaban en la interacción entre todos los estudiantes y docente?

3. Formato de diario de campo

DATOS INFORMATIVOS				
Nombre del observador practicante:			Pareja pedagógica:	
Semana 7:				
Institución: Francisco de Peleusí		Tutor Profesional: Lic. Susana Rojas		Tutor Académico: Charly Balarezo
Nivel Inicial: 2 matutino		No de estudiantes niños: 14 niños		No de estudiantes niñas: 11 niñas
Tema del Plan de Experiencia 1:				
Objetivo de la clase 1:				
DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO Y ACTIVIDADES REALIZADAS				
Actividades de ayuda, acompañamiento y experimentación de apoyo a la labor docente en escenarios virtuales				
Día	EJES	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN	EVIDENCIAS
Lunes 13 de diciembre	Estrategias de trabajo.			
	Desarrollo de la clase.			
	Recursos / Materiales digitales			
	Categorías relacionadas con el			



	tema del Trabajo de Titulación			
Martes 14 de diciembre	Estrategias de trabajo.			
	Desarrollo de la clase.			
	Recursos / Materiales digitales			
	Categorías relacionadas con el tema del Trabajo de Titulación			
Miércoles 15 de diciembre.	Estrategias de trabajo.			
	Desarrollo de la clase.			
	Recursos / Materiales digitales			
Jueves 16 de diciembre.	Estrategias de trabajo.			
	Desarrollo de la clase.			
	Recursos / Materiales digitales			

4. Encuesta de entrada a los padres de familia

1. Edad de su hijo/a

2. ¿Que tiempo dedica a jugar con su hijo/a durante el día?

-Menos de 30 min

-De 31- 60 min

-Más de 60 min

3. ¿Cuál es la actitud de su hijo/a en los momentos del juego?

-Líder: toma la iniciativa, por ejemplo, invita a jugar la pelota

- siempre espera que alguien más le invite a jugar

4. Su hijo/a cumple con el orden después de jugar, es decir, ordena sus juguetes o materiales después de dicha acción

- siempre

- a veces

-nunca

5. ¿Ud. pregunta a su hijo que juego es su preferido?

-siempre

-a veces

- nunca

6. ¿Después de que su hijo/a juega usted socializa con el niño, por ejemplo, realizan un conversatorio sobre cómo se siente y si goza al momento de jugar?

- siempre

-a veces

-nunca

7. ¿Ud. generalmente los juegos que realiza en el hogar en su mayoría son juegos espontáneos / juegos planificados?

- juegos espontáneos

- juegos planificados

8. ¿Cuándo se desarrolla un juego previamente planificado se dan improvisaciones?

- siempre

- a veces

- nunca

9. ¿Ud. considera que su hijo/a desarrolla de mejor manera sus destrezas de manera individual o con personas que se encuentren a su alrededor?

- individual
- grupal

10. ¿Con que actividades su hijo/a aprende y desarrolla mejor sus destrezas?

- observar videos
- leer cuentos
- juegos que involucren movimiento
- juegos en línea
- juego al aire libre

11. Cuando requiere enseñarle una nueva destreza a su hijo/a Ud. parte de los conocimientos previos del infante

- siempre
- a veces
- nunca

12. Su hijo/a realiza juegos imaginarios como, por ejemplo: el infante al momento de cabalgar sustituye el palo por un caballo

- siempre
- a veces
- nunca

5. Encuesta de salida a los padres de familia

1. Edad de su hijo/a

2. Que tiempo dedica a jugar con su hijo/a durante el día?

- Menos de 30 min
- De 31- 60 min
- Más de 60 min

3. ¿Cuál es la actitud de su hijo/a en los momentos del juego?

- Líder: toma la iniciativa, por ejemplo, invita a jugar la pelota
- En ocasiones toma la iniciativa para jugar
- siempre espera que alguien más le invite a jugar

4. Después del desarrollo de la actividad, su hijo/a ordena sus juguetes y materiales

- siempre
- a veces
- nunca

5. ¿Ud. pregunta a su hijo que juego es su preferido?

- siempre
- a veces
- nunca

6. ¿Después de que su hijo/a juega usted socializa con el niño, por ejemplo, realizan un conversatorio sobre cómo se siente y si goza al momento de jugar?

- siempre
- a veces
- nunca

7. ¿Generalmente los juegos que realiza en el hogar en su mayoría son juegos espontáneos / juegos planificados?

- juegos espontáneos
- juegos planificados

8. ¿Cuándo se desarrolla un juego previamente planificado se dan improvisaciones?

- siempre
- a veces
- nunca

9. ¿Ud. considera que su hijo/a desarrolla de mejor manera sus destrezas de manera individual o con personas que se encuentren a su alrededor?

- individual
- grupal

10. ¿Con que actividades su hijo/a aprende y desarrolla mejor sus destrezas?

- observar videos
- leer cuentos
- juegos en línea
- juego al aire libre

11. Cuando requiere enseñarle una nueva destreza a su hijo/a Ud. parte de los conocimientos previos del infante

- siempre
- a veces
- nunca

12. Su hijo/a realiza juegos imaginarios como, por ejemplo: el infante al momento de cabalgar sustituye al palo por un caballo

- siempre
- a veces
- nunca

6. Asamblea a los niños

1. ¿Les gusto el juego de la búsqueda del triángulo?
2. ¿Aprendieron con el juego del triángulo
3. ¿Qué tal les pareció la actividad de decorar la vaca estudiosa?
4. ¿Les gusto la actividad de ordeñar a la vaca estudiosa?
5. ¿Qué aprendieron sobre la actividad de la vaca estudiosa?
6. ¿Que aprendieron en la clase de soy un gran Chef?
7. ¿Les gusto decorar el gorro de Chef?
8. ¿Qué tal les pareció la actividad de reconocer el cuerpo humano hecho en plastilina?
9. ¿Aprendieron sobre las actividades que hicimos durante todo este tiempo?



7. Consentimiento informado.

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN INVESTIGACIONES

INVESTIGACIÓN: Título: “El juego trabajo como metodología para el desarrollo de las destrezas en los infantes de 4 - 5 años considerando la teoría sociocultural de Vygotsky”

Ciudad y fecha: Azogues, 5 de octubre de 2021

Yo, ___ padre de familia del subnivel inicial de la Educación Básica “San Francisco de Peleusí”, una vez informado sobre los propósitos, objetivos, procedimientos de intervención y evaluación que se llevarán a cabo en esta investigación, autorizo a ser parte de ella.

Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación en esta investigación es completamente libre y voluntaria, estoy en libertad de retirarme de ella en cualquier momento.
- No recibiré beneficio personal de ninguna clase por la participación en este proyecto de investigación. Sin embargo, se espera que los resultados obtenidos permitirán tenerse en cuenta para mejorar los procesos de enseñanza en las aulas de clase.
- Toda la información obtenida y los resultados de la investigación serán tratados confidencialmente. Esta información será archivada en papel y medio electrónico. El archivo del estudio se guardará en la Universidad nacional de educación UNAE bajo la responsabilidad de los investigadores.
- Puesto que toda la información en este proyecto de investigación es llevada al anonimato, los resultados personales no pueden estar disponibles para terceras personas como empleadores, organizaciones gubernamentales, compañías de seguros u otras instituciones educativas.

Hago constar que el presente documento ha sido leído y entendido por mí en su integridad de manera libre y espontánea.

Firma _____

Documento de identidad _____

Anexo 9 certificado tutor



CERTIFICADO DEL TUTOR

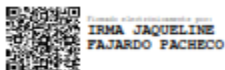
Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

[Carrera de: Educación Inicial

Elija un elemento.]

Yo, Irma Jaqueline Fajardo Pacheco [tutora] del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado [Metodología juego trabajo, zona de desarrollo próximo y ámbitos del Currículo de Educación Inicial para infantes de 4 a 5 años.]. Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el [0 %] de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

[Azogues, 19 de abril de 2022



Irma Jaqueline Fajardo Pacheco

C.I: 0104833835 |



Anexo 10 cláusula de propiedad intelectual María José Vásquez



CLÁUSULA DE LICENCIA Y AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Elija un elemento.

Yo, María José Vásquez López en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Metodología juego trabajo, zona de desarrollo próximo y ámbitos del Currículo de Educación Inicial para infantes de 4 a 5 años", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 19 de abril de 2022

María José Vásquez López
C.I: 0106979412

Anexo 11 cláusula de propiedad intelectual Michelle Machado



CLÁUSULA DE LICENCIA Y AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Elija un elemento.

Yo, Michelle Estefanía Machado Carreño, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Metodología juego trabajo, zona de desarrollo próximo y ámbitos del Currículo de Educación Inicial para infantes de 4 a 5 años", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 19 de abril de 2022



Michelle Estefanía Machado Carreño
C.I: 0107525883



Anexo 13 cláusula de licencia y autorización para publicación en el repositorio institucional María José Vásquez



CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Yo, María José Vásquez López autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Metodología juego trabajo, zona de desarrollo próximo y ámbitos del Currículo de Educación Inicial para infantes de 4 a 5 años", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 19 DE ABRIL DEL 2022

María José Vásquez López

C.I:0106979412



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

Anexo 14 cláusula de licencia y autorización para publicación en el repositorio institucional Michelle Machado



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Yo, Michelle Estefanía Machado Carreño autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Metodología juego trabajo, zona de desarrollo próximo y ámbitos del Currículo de Educación Inicial para infantes de 4 a 5 años", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 19 DE ABRIL DEL 2022

Michelle Estefanía Machado Carreño
C.I:0107525883