



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Unidad de Educación a Distancia

Carrera de Educación Inicial

El juego y el aprendizaje significativo en los niños del Nivel Inicial II Unidad Educativa Alonso de Mercadillo. Cantón Yacuambi. Periodo 2023-2024

Trabajo de Integración Curricular,
previo la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la
Educación Inicial.

AUTORA:

Alba María Armijos Sarango

DIRECTORA:

Dra. Gladys Beatriz Cango Patiño Mgs

Loja - Ecuador

2024

Certificación



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Sistema de Información Académico
Administrativo y Financiero - SIAAF

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **CANGO PATIÑO GLADYS BEATRIZ**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **El juego y el aprendizaje significativo en los niños del Nivel Inicial II Unidad Educativa Alonso de Mercadillo, Cantón Yacuambi, Período 2023-2024**, perteneciente al estudiante **ALBA MARIA ARMIJOS SARANGO**, con cédula de identidad N° **1900293349**.

Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 12 de Agosto de 2024



GLADYS BEATRIZ
CANGO PATIÑO

F) _____
DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-002490

1/1
Educamos para Transformar

Autoría

Yo, **Alba María Armijos Sarango**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.



Firma:

CI: 1900293349

Fecha: 10 de octubre del 2024

Correo electrónico: alba.armijos@unl.edu.ec

Teléfono o celular: 0988416139

Carta de autorización del Trabajo de Integración Curricular por parte de la autora, para la consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo.

Yo, **Alba María Armijos Sarango**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **El juego y el aprendizaje significativo en los niños del Nivel Inicial II Unidad Educativa Alonso de Mercadillo. Cantón Yacuambi. Periodo 2023-2024**, como requisito para optar el título de **Licenciada Ciencias de la Educación Inicial** autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los diez días del mes de octubre del año dos mil veinticuatro

Firma:



Autora:

Alba María Armijos Sarango.

Cédula:

1900293349

Dirección:

Pucacocha

Correo electrónico:

alba.armijos@unl.edu.ec

Celular:

0988416139

Director del Trabajo de Integración Curricular: Dra. Gladys Cango Patiño Mgs

Dedicatoria

El presente trabajo de integración curricular dedicó con profunda gratitud a Dios y a la Virgencita por su presencia y bendiciones en mi vida, por brindarme el don de sabiduría y comprensión en todo momento, guiarme en cada paso de mi camino, son y serán mi fuente de fe, esperanza y fortaleza.

A mis padres Ángel y Maruja por sus sabios consejos, me han ayudado a impulsarme para mi crecimiento y éxito personal. A mi esposo Romer Cango por sus palabras de aliento, han sido el combustible que me a impulsado a seguir con éxito y crecimiento cada día. Gracias por estar siempre a mi lado, por creer en mí y por tu amor incondicional.

A mi hija Gabriela Elizabeth Cango Armijos por ser el motor fundamental y apoyo incondicional que me ha brindado a lo largo de mi carrera. A mis hijos y nieta, que su presencia ha sido una bendición en mi vida. Gracias por el apoyo continuo ya que siempre estuvieron alentándome para que culmine este proceso.

Agradezco cada día con devoción y humildad, seguiré buscando ser una mejor persona en el camino que Dios trazara para mí.

Alba María Armijos Sarango

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad Nacional de Loja por su apoyo durante todo mi proceso de formación, extendiendo también mi agradecimiento a la Unidad de Educación a Distancia, así como a la carrera de Educación Inicial, a la dirección, al personal administrativo y sobre todo al personal docente por darme la oportunidad de ser parte de esta comunidad y su apoyo no sólo será utilizado en mi vida profesional sino también personal; cada conocimiento compartido por ellos junto con sus experiencias.

Asimismo, considero oportuno agradecer a la Dra. Gladys Beatriz Cango Patiño Mgs directora del trabajo de integración curricular, quien a través de sus conocimientos y orientaciones me supo guiar en el desarrollo del presente trabajo.

Finalmente expreso mis más sinceros agradecimientos a la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo dirigida por el/la Lic. Magali Pineda González por su colaboración, amabilidad, y tiempo concedido a lo largo de la realización del trabajo de campo del presente Trabajo de Integración Curricular.

Gracias a todas las personas que de alguna manera u otra aportaron al presente trabajo de investigación.

Alba María Armijos Sarango

Índice de contenidos

| | |
|---|------------|
| Portada | i |
| Certificación | ii |
| Autoría | iii |
| Dedicatoria | v |
| Agradecimiento | vi |
| Índice de contenidos | vii |
| Índice de Tablas | ix |
| Índice de figuras..... | ix |
| Índice de Anexos..... | ix |
| 1. Título | 2 |
| 2. Resumen | 3 |
| Abstract | 4 |
| 3. Introducción | 5 |
| 4. Marco teórico | 7 |
| 4.1. Perspectivas Teóricas | 7 |
| 4.1.1. Teoría de Vygotsky | 7 |
| 4.1.3. Otras teorías acerca del aprendizaje significativo | 8 |
| 4.2. El juego | 8 |
| 4.2.1. Concepto y definición del juego..... | 8 |
| 4.2.2. Importancia del juego a nivel inicial | 9 |
| 4.2.3. Elementos básicos en el juego..... | 9 |
| 4.2.4. Características del juego..... | 10 |
| 4.2.5. Beneficios del juego | 10 |
| 4.2.6. Tipos de juegos para niños de 3 y 4 años | 11 |
| 4.2.7. La relación entre el juego y el aprendizaje de los niños en el nivel inicial. | 12 |

| | |
|--|-----------|
| 4.2.8. La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de los niños de inicial | 13 |
| 4.3. El aprendizaje significativo | 14 |
| 4.3.1. Concepto y definición de aprendizaje significativo a nivel inicial | 14 |
| 4.3.2. Importancia de aprendizaje significativo | 15 |
| 4.3.3. Componentes básicos en el aprendizaje significativo | 15 |
| 4.3.4. Características del aprendizaje significativo | 15 |
| 4.3.5. Beneficios del aprendizaje significativo | 16 |
| 4.3.6. Factores y estrategias del aprendizaje significativo que son esenciales en desarrollo de los niños | 16 |
| 5. Metodología | 18 |
| 5.1. Área de estudio | 18 |
| 5.2. Procedimiento | 19 |
| 5.3. Población y Muestra | 19 |
| 5.3.1. Muestra..... | 20 |
| 5.4. Técnicas e instrumentos: | 20 |
| 5.4.1. Técnica | 20 |
| 5.4.2. Instrumento..... | 21 |
| 5.4.3. Procesamiento de los datos obtenidos de los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo | 22 |
| 6. Resultados..... | 22 |
| 6.1.1. Triangulación de datos. | 22 |
| 7. Discusión | 32 |
| 8. Conclusiones | 35 |
| 9. Recomendaciones | 36 |
| 10. Bibliografía | 37 |
| 11. Anexos | 41 |

Índice de Tablas

| | |
|---|----|
| Tabla 1. Número de niños con los que se va a trabajar en la investigación..... | 20 |
| Tabla 2. Triangulación de datos variable independiente..... | 23 |
| Tabla 3. Triangulación de datos variable dependiente..... | 26 |

Índice de figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1 Croquis de la Unidad Educativa “Alonso de Mercadillo” | 19 |
|---|----|

Índice de Anexos

| | |
|---|----|
| Anexos 1 Propuesta de intervención..... | 41 |
| Anexos 2 Ficha de entrevista..... | 58 |
| Anexos 3 Guía de observación | 61 |
| Anexos 4 Consentimiento Informado | 63 |
| Anexos 5 Validación de ola guía de entrevista..... | 65 |
| Anexos 6 Validación de la ficha de observación..... | 69 |
| Anexos 7 Matriz de operacionalización de variables | 75 |
| Anexos 8 Certificación de Traducción | 80 |

1. Título

El juego y el aprendizaje significativo en los niños del Nivel Inicial II Unidad Educativa

Alonso de Mercadillo. Cantón Yacuambi. Periodo 2023-2024

2. Resumen

Determinar la importancia y el impacto de utilizar el juego en el proceso de enseñanza como medio para alcanzar el aprendizaje significativo de los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo, fue el objetivo primordial del presente trabajo de integración curricular, para ello como técnicas de investigación se aplicó la entrevista dirigida a la docente de inicial II del cual permitió recolectar información relevante a la investigación, también se utilizó la ficha de observación aplicada a los niños con ello se verificó la importancia de aplicar el juego como medio que permite lograr el aprendizaje significativo. El método que se aplicó en la investigación fue el cualitativo ya que mediante la triangulación de la información se logró analizar los beneficios del juego en el aprendizaje significativo de los niños. Se tomó como muestra 20 niños, el cual están repartidos en 11 varones y 9 mujeres quienes son objeto de investigación, logrando la recolección de la información mediante la ficha de observación, así mismo, se aplicó una entrevista a la docente lo que permite corroborar la implementación del juego en el proceso educativo y así poder identificar si ayuda a que el aprendiz adquiera el aprendizaje significativo. De los resultados obtenidos demostraron claramente que aplicar el juego de manera regular en el proceso educativo, ayuda a mejorar significativamente la participación activa en las actividades planteadas por la docente, permitiendo desarrollar las habilidades socioemocionales, cognitivas, el trabajo en equipo y la colaboración entre pares, logrando la formación integral del educando. Mediante la aplicación de la entrevista se identificó tres tipos de juegos predominantes: juegos de roles, juegos de movimientos y juegos de construcción, el cual permite al aprendiz desarrollar la creatividad, el dominio corporal y ello ayuda al niño a desarrollar la direccionalidad y la integración bilateral. En definitiva, con la investigación se determina que utilizar el juego como estrategia de enseñanza es efectivo para que el niño logre el aprendizaje significativo permitiendo su desarrollo integral.

Palabras clave: Aprendizaje significativo, desarrollo cognitivo, desarrollo social, juegos educativos, educación inicial, estrategias pedagógicas.

Abstract

Determining the importance and impact of using play in the teaching process as a means of achieving meaningful learning for the children in pre-school II of the Alonso de Mercadillo Educational Unit was the main objective of this work of curricular integration. To this end, the research techniques used were an interview with the preschool II teacher, which allowed information relevant to the research to be collected, and an observation sheet applied to the children, which verified the importance of applying play as a means of achieving meaningful learning. The method used in the research was qualitative, as the triangulation of information enabled us to analyze the benefits of play in children's meaningful learning. A sample of 20 children was taken, divided into 11 boys and 9 girls, who are the object of the research. The information was collected using an observation sheet, and an interview was conducted with the teacher to corroborate the implementation of the game in the educational process and to identify whether it helps the learner acquire significant learning. From the results obtained, it was demonstrated that applying the game regularly in the educational process helps to significantly improve active participation in the activities proposed by the teacher, allowing the development of socio-emotional and cognitive skills, teamwork, and collaboration between peers, achieving the integral formation of the learner. Through the application of the interview, three predominant types of games were identified: role-playing games, movement games, and construction games, which allow the learner to develop creativity, and body control and this helps the child to develop directionality and bilateral integration. In short, the research determined that using games as a teaching strategy is effective for the child to achieve meaningful learning, allowing for their integral development.

Keywords: meaningful learning, cognitive development, social development, educational games, early education, pedagogical strategies.

3. Introducción

La presente investigación se centra en el juego y su impacto en el aprendizaje significativo en los niños del Nivel Inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo, ubicada en el cantón Yacuambi, durante el periodo 2023-2024. El uso del juego en el proceso de enseñanza se considera como una actividad imperativa en el aprendizaje significativo, ya que ello ayuda al desarrollo de sus capacidades sociales, emocionales y cognitivas logrando la creatividad a la hora de resolver problemas (Andrade, 2020). La investigación es de gran relevancia ya que existe la necesidad de comprender el papel que cumple el juego en el aprendizaje significativo de los niños de inicial II. Todos los días a nivel local, nacional y mundial concientiza de la crucial que es el juego para el desarrollo integral del niño. Sin embargo, continúa habiendo grandes dificultades para poder implementar efectivamente dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, estos desafíos se pueden presentar especialmente en zonas rurales donde la falta de recurso y condiciones de vida obstaculizan su efectiva implementación. (Araujo et al., 2020)

El uso de juego como herramienta didáctica en la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo tiene la capacidad de mejorar el nivel de aprendizaje a la vez que permite el desarrollo integral de los niños. La presente investigación no solo beneficiará a los estudiantes al potenciar el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales de los niños, sino que también proporcionará información basada en evidencia que servirá como herramientas para los docentes y directivos ely cual les ayudará a mejorar la experiencia educativa en esta institución.

Gran cantidad de investigaciones han demostrado que el jugo ayuda positivamente para el aprendizaje significativo de los niños en educación inicial. Es por ello que investigaciones realizadas en países latinoamericanos como Argentina y Perú han concluido que el juego es un medio efectivo para mejorar el aprendizaje en niños de educación inicial. Sin embargo, aún existen brechas en la comprensión de cómo se puede utilizar de manera óptima para maximizar su impacto educativo. (Cedillo, 2021)

Los objetivos que guían la investigación son:

- 1 Identificar el tipo de juegos que utilizan los docentes en los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo.

- 2 Describir el aprendizaje significativo de los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo.
- 3 Determinar cómo influye el juego en el aprendizaje significativo de los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo.

El alcance de esta investigación se limitó a los niños de Inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo durante el periodo 2023-2024. Se consideraron la integración del juego en la enseñanza de los niños y el impacto que surge en el aprendizaje integral. Una limitación significativa fue la dificultad para generalizar los hallazgos a otras instituciones debido a las características específicas del contexto rural y las particularidades de la población estudiada.

4. Marco teórico

4.1. Perspectivas Teóricas

4.1.1. Teoría de Vygotsky

Vygotsky, un destacado teórico e investigador, había reconocido previamente la relevancia del juego en el progreso de los niños. Según su teoría sociocultural, el juego simbólico constituye el fundamento del aprendizaje y fomenta el desarrollo de la creatividad, la autorregulación y otras destrezas vitales. (Sánchez Torres, 2021). Desde este enfoque, la capacidad de realizar descubrimientos y adquirir conocimiento no se separa; en realidad, puesto que los niños forman parte de una cultura, su comprensión se deriva de ella y de las interacciones en las que participan.

Según este enfoque, los niños no participan en el juego de manera espontánea; en cambio, necesitan aprender a jugar, y esto se logra a través de la mediación de un adulto.

Por esta razón, los autores dentro de esta corriente sostienen que es fundamental que los adultos desempeñen un papel activo en el juego, facilitando procesos de andamiaje y organizando experiencias que aseguren la participación de los niños en mundos imaginarios y de fantasía (Sánchez Torres, 2021). Asimismo, el pedagogo, psicólogo y filósofo John Dewey, ya hace más de un siglo, estableció la conexión entre la experimentación natural de los niños en el juego y el proceso de investigación científica (Parker et al., 2022).

4.1.2. Teoría clásica del aprendizaje significativo de David Ausubel

La perspectiva convencional del aprendizaje significativo de David Ausubel resalta que el aprendizaje tiene lugar cuando la nueva información se conecta de forma no aleatoria y relevante con la estructura cognitiva previa del estudiante. Ausubel enfatiza la importancia de conectar el nuevo conocimiento con lo que el estudiante ya sabe, lo que influye en la efectividad del proceso educativo. El aprendizaje mecánico, en contraste, ocurre cuando la nueva información se asocia de manera arbitraria y literal. Ausubel sugiere que los materiales educativos deben tener significado lógico y relevancia para el estudiante, y que este último debe estar motivado y dispuesto a aprender. Los profesores deben presentar los materiales de manera progresiva y diferenciada, y fomentar la conexión entre el conocimiento dentro y fuera del aula. La disposición del alumno para aprender, relacionada con la motivación, es fundamental para el aprendizaje significativo, lo que implica el desarrollo de estrategias motivacionales específicas y la exploración de diversos ámbitos educativos (Matienzo, 2020).

4.1.3. Otras teorías acerca del aprendizaje significativo

Joseph Novak, reconocido por su colaboración con Ausubel en la teoría del aprendizaje significativo, Novak presenta una perspectiva humanista de esta teoría. Según él, el aprendizaje significativo implica una integración constructiva de pensamientos, sentimientos y acciones que enriquecen la experiencia humana. Desde su punto de vista, los pensamientos, emociones y acciones están intrínsecamente entrelazados, ejerciéndose influencia recíproca de forma tanto positiva como negativa. Novak argumenta que actitudes y emociones favorables hacia el proceso educativo se originan en el aprendizaje significativo y, a su vez, lo fomentan. Es decir, cuando el aprendizaje es significativo, el estudiante se siente bien y está más dispuesto a aprender. Por lo tanto, la enseñanza debe ser diseñada para facilitar este tipo de aprendizaje y proporcionar experiencias educativas emocionalmente positivas. Novak es conocido por su creación de los mapas conceptuales, una táctica educativa que impulsa la diferenciación progresiva, la integración reconciliadora y la jerarquización conceptual en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Moreira, 2020).

D.B. Gowin también plantea una teoría del aprendizaje que se centra en el aprendizaje significativo con una perspectiva interaccionista-social, basado en la relación entre estudiante, profesor y materiales educativos. Gowin ve el proceso de enseñanza y aprendizaje como una negociación de significados, donde el profesor actúa como mediador y los estudiantes buscan captar estos significados. Para lograrlo, el docente presenta el material educativo de manera significativa y busca verificar si los estudiantes lo están comprendiendo correctamente. La interacción personal y la negociación de significados son clave en este proceso. Además, Gowin introdujo el diagrama de la UVE, una herramienta heurística que facilita la comprensión y el aprendizaje de los contenidos. En este enfoque, es fundamental que los estudiantes desarrollen habilidades de búsqueda, organización e interpretación de información, así como la capacidad de reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje y autorregularlo (Matienzo, 2020).

4.2. El juego

4.2.1. Concepto y definición del juego

Varios autores han señalado que los juegos tienen una función fundamental en la cultura y sociedad humana al estimular la motivación y el compromiso. Esta observación ha impulsado la inclusión de elementos lúdicos en ámbitos no convencionales como la educación inicial, primaria y secundaria, la educación para adultos y universitaria, la atención médica y el

ejercicio físico, el ámbito laboral y los hábitos de consumo. (Krath et al., 2021). Si bien es cierto que el juego se ha visto puesto en varios contextos el darle una definición única es una tarea difícil, ya que dependiendo del contexto donde se use su concepto puede variar.

Sin embargo, para los fines de esta investigación que se enmarca en un contexto educativo definiremos el juego como actividades que se eligen libremente, y que están dirigidas por niños, son oportunas, divertidas y pueden experimentarse de forma independiente y con otros, y pueden desarrollarse en interiores como en el aire libre (James et al., 2022).

4.2.2. Importancia del juego a nivel inicial

El juego ha sido reconocido como un componente fundamental en el desarrollo humano en diversos ámbitos. Por ejemplo, de acuerdo a Lamrani & Abdelwahed, (2020), ya varias investigaciones recientes en neurociencia educativa indican que la manera más efectiva de educar a los niños es a través del juego, atrayendo su atención, involucrándolos, recibiendo retroalimentación y afianzando sus habilidades. En la etapa inicial de la educación, se debe ofrecer a los niños una amplia gama de actividades lúdicas y experiencias desafiantes en un ambiente estimulante. El juego, en realidad, se presenta como una actividad fundamental para estimular la creatividad y las habilidades de aprendizaje en los niños.

En concordancia con lo anterior, Hierro & Seller, (2020) subrayan que el juego es una propuesta educativa innovadora, se configura, por tanto, como un recurso didáctico muy versátil que presenta un gran potencial para desarrollar cualquier temática relacionada con el contenido curricular, posibilita analizar las elecciones y decisiones que los niños han ido tomando a lo largo del juego. El juego según los autores posibilita conocer y comprender la evolución a nivel socioeducativo y cognitivo de cada uno de los niños; y conectar emocionalmente desde una relación educador-educando más cercana y no desde la jerarquía profesor – alumno.

4.2.3. Elementos básicos en el juego

De acuerdo a un estudio descriptivo realizado por Araujo et al., (2020, p. 105), los elementos del juego incluirían su naturaleza y la amplia gama de funciones que cumple esta actividad lúdica. También se destaca la libertad y flexibilidad en la participación de los niños, donde se involucran aspectos como el establecimiento de reglas, la negociación y la interacción social. Además, el juego se reconoce como una herramienta para el desarrollo de instintos y habilidades necesarias para la vida adulta.

De acuerdo con otros autores citados en el mismo estudio, el juego se define como un medio para que los niños interactúen con su entorno y comprendan su realidad. Además, se señala que el juego facilita la resolución de conflictos y fomenta la espontaneidad (Araujo et al., 2020).

4.2.4. Características del juego

En una revisión teórica realizada por Osorio Idrogo, (2020), el juego infantil, en su interacción dinámica con el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño, exhibiría las siguientes características:

- El juego requiere un entorno propicio que brinde espacio y tiempo adecuados para que el niño participe activamente. Esta disponibilidad de recursos facilita un desarrollo integral y óptimo.
- Se adapta a las necesidades y capacidades específicas de cada etapa del desarrollo infantil. Desde este punto de vista los juegos se diferencian dependiendo de la edad del niño, que van desde simples para niños de inicial hasta más complejos para adolescentes.
- La libertad durante el juego es esencial para que el niño explore distintos roles, situaciones y escenarios. Si bien los juguetes pueden ser útiles, no son imprescindibles, y su uso debe ser moderado para no limitar la creatividad y la imaginación del niño.
- El juego también cumple una función terapéutica al permitir al niño liberar tensiones y resolver conflictos personales. Esta particularidad impulsa el desarrollo socioemocional, hace del aprendizaje emocionante, alegre y divertido.
- Aplicar el juego hace que los niños sean activos en el aprendizaje, permitiendo el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales ya que permite la interacción y experimentación cuando ellos aprenden.

4.2.5. Beneficios del juego

Gran cantidad de investigaciones demuestran que existe estrecha relación con el juego para que los niños logren habilidades socioemocionales. Se ha encontrado que el juego basado en problemas beneficia las habilidades sociales. El juego fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación, rutinas de conversación y vocabulario oral a través de interacciones con compañeros y educadores. Otro gran beneficio del juego es que los niños aumentan sus

habilidades de autorregulación cuando son capaces de mejorar su comportamiento y emociones cuando están jugando con otros niños (Taylor & Boyer, 2020).

Las interacciones a las que da lugar el juego, tal como lo menciona Taylor y Boyer, (2020) también brindan oportunidades para que los niños practiquen el uso del lenguaje para expresar, comunicar y compartir sus ideas y sentimientos. Además, el juego enseña normas sociales y reglas, como turnarse, compartir y asumir responsabilidades. (Salazar & Salazar, 2021).

En la revisión teórica gran cantidad de estudios demuestran que el juego ayuda en gran medida a la resolución de problemas, mejora el comportamiento, logra el cooperativismo, el pensamiento crítico y lógico, el desarrollo cognitivo y social (Lamrani & Abdelwahed, 2020).

4.2.6. Tipos de juegos para niños de 3 y 4 años

Según Bequer el juego durante la infancia desempeña un papel esencial y determinante en el desarrollo del niño. Constituye un entorno idóneo donde puede experimentar y evaluar sus propias capacidades. Al poner en práctica sus habilidades cognitivas, el niño logra comprender su entorno y promover su propio pensamiento crítico. (Bequer, 2020)

- El juego funcional

Durante la etapa sociomotora del desarrollo, que abarca los primeros dos años de vida, los niños experimentan una fase crucial de juegos. Se caracteriza por la repetición de acciones en busca de resultados inmediatos o recompensas. Durante este período, los niños desarrollan habilidades a un ritmo vertiginoso, explorando constantemente un mundo lleno de descubrimientos.

Es en este contexto donde los niños de tres y cuatro años de edad, centran su atención en el desarrollo de sus sentidos, la coordinación motora y la comprensión del entorno que los rodea. A través de acciones como gatear, caminar y manipular objetos, exploran activamente su entorno con su propio cuerpo. Asimismo, experimentan con las cualidades de los objetos al morderlos, golpearlos o agitarlos, mientras adquieren habilidades sociales como sonreír, tocar a los demás e interactuar, fortaleciendo así sus vínculos sociales. (Hagstrom & Morril, 2022)

- El juego simbólico

Durante la fase preoperacional, que abarca desde los dos hasta los siete años de edad, los niños experimentan un tipo de juego característico y fundamental para su desarrollo. Este juego, considerado como el más representativo de la infancia, implica la simulación de situaciones, objetos o personajes que no están presentes

físicamente durante el juego. A través de esta actividad, los niños logran comprender su entorno, adquieren conocimientos sobre roles sociales establecidos y desarrollan sus habilidades lingüísticas. Además, este tipo de juego fomenta la imaginación y la creatividad en los niños en edad preescolar. (November, 2023)

- **El juego de reglas**

En las etapas previas a las operaciones concretas, los niños de 3 y 4 años también incorporan las reglas en su juego. Dichas reglas se aplican en juegos simbólico y juegos reglados esto permite su aplicabilidad con la participación del docente o una persona adulta como también es aplicable en juegos libres o independientes. Los niños comprenden claramente qué acciones deben llevar a cabo, como el caso del escondite, donde saben cuándo y dónde esconderse.

Sin embargo, se observan diferencias entre los juegos con reglas en niños pequeños y aquellos en niños mayores. Los niños más pequeños tienden a jugar de forma individual y a no considerar el trabajo en equipo. La obtención de un premio es una experiencia individual y ganar simplemente significa continuar el juego. Por otro lado, en niños mayores, se organiza el juego en equipo con el objetivo de alcanzar la victoria de forma conjunta (Salazar, 2019).

- **Juego de construcción**

Desde el primer año de vida, los niños comienzan a participar en juegos de construcción, los cuales se llevan a cabo simultáneamente con otras actividades lúdicas. A medida que los años avanzan, este tipo de juego evoluciona, adaptándose a las necesidades y preferencias de cada etapa del desarrollo infantil. Estos juegos permiten mejorar la creatividad, la capacidad de concentración y memoria visual ya que al construir ponen en práctica lo aprendido y generan nuevos conocimientos. Desde otra perspectiva se considera que cuando los niños construyen van desarrollando poco a poco habilidades de análisis y síntesis (Zapata, 2020).

4.2.7. La relación entre el juego y el aprendizaje de los niños en el nivel inicial.

Con el objetivo de que los niños aprendan al máximo y mejoren su potencial, los docentes se encuentran revisando y evaluando sus métodos de enseñanza. Se considera que el juego es una técnica imperativa para que los niños adquieran habilidades y conocimientos fundamentales. Por tal razón al momento de crear programas de educación para los niños es

importante considerar al juego como oportunidad de enseñanza y aprendizaje efectivo y practico (Zosh & Jennifer, 2017).

En el desarrollo del niño y el aprendizaje son actividades complicadas a la vez que debe ser holística es por ello que el juego se convierte en una herramienta que ayuda al desarrollo de habilidades cognitivas socioemocionales y motoras. Cuando los niños están jugando aplican una gran variedad de habilidades especialmente cuando se realiza en los rincones de juego que son consideradas y planificadas especialmente en los programas de educación preescolar. Cuando las actividades en el rincón de juego están contextualizadas y adecuadas a los niños ayuda al desarrollo de múltiples habilidades y el aprendizaje es más efectivo. Cuando a los niños se les permite elegir el juego de acuerdo a sus gustos logran ampliar el desarrollo de sus habilidades intelectuales, socioemocionales y físicas ya que se encuentran más motivados (Milteer & Regina, 2020).

Aplicar actividades del juego permite formar una base solida en el desarrollo cognitivo y socioemocional que son aspectos fundamentales en el niño. Mediante el juego permite entrelazar relaciones afectivas y emocionales entre ellos ayuda a la resolución de conflictos mediante acuerdos como intermediario el docente, otro beneficio del juego es que ayuda a la formación de liderazgo y trabajo en equipo, permitiendo enfrentar desafíos sociales logrando superar temores cuando son invitados a representar héroes como actividades del juego (LEGO, 2017).

4.2.8. La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de los niños de inicial

En la etapa inicial o primera infancia los niños mantienen su imaginación muy elevada siendo una característica singular para su edad. Durante este período, los niños están inmersos en el mundo de las representaciones mentales. Las actividades recreativas tienen el potencial de estimular el simbolismo y contribuir al desarrollo infantil (UNICEF, 2018).

La enseñanza a través del juego facilita un crecimiento saludable y equilibrado en el proceso de aprendizaje. Durante el juego, los niños adquieren independencia, agudizan sus sentidos visuales y auditivos, aprenden a apreciar la cultura popular y experimentan una disminución en los comportamientos agresivos. Por otra parte, las actividades del juego fomentan la imaginación, creatividad y habilidades cognitivas y sociales permitiendo una buena relación entre sus compañeros (Comisión de Educación, 2017).

Los niños a menudo expresan sus dificultades o temores a través de gestos y creaciones más que con palabras. El juego implica principalmente la participación activa del niño,

involucrándose en actividades tangibles y concretas como tocar, mover, ensamblar y desmontar objetos. El propósito del juego radica en la satisfacción derivada del proceso mismo, lo cual se considera de gran importancia, ya que contribuye al desarrollo cognitivo, facilita el aprendizaje y promueve la interacción entre compañeros. (UNICEF, 2018)

De acuerdo con Dohme (2003), las actividades recreativas ofrecen al estudiante la oportunidad de enfrentarse a una variedad de situaciones que fomentan la investigación y la experimentación. A través de estas experiencias, los estudiantes pueden descubrir sus propias habilidades y limitaciones, practicar el diálogo y enfrentarse a desafíos que requieren liderazgo y la aplicación de valores éticos. Estas vivencias enriquecedoras no solo contribuyen a la construcción de conocimientos, sino también al desarrollo de actitudes positivas. (Dohme, 2033).

4.3. El aprendizaje significativo

4.3.1. Concepto y definición de aprendizaje significativo a nivel inicial

El concepto de aprendizaje significativo se deriva de la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, la cual enfatiza la influencia del bagaje cognitivo del aprendiz en el proceso de adquisición de conocimientos. Según este enfoque, el aprendizaje se considera significativo cuando los nuevos conceptos se integran de manera coherente y no aleatoria con la estructura mental preexistente del individuo. Ausubel (1968) enfatiza en la importancia de entender el conocimiento previo del aprendiz ya que ello permite orientar de forma eficiente la enseñanza, utilizando estrategias que ayuden a la construcción de nuevos conocimientos. Este enfoque reconoce que el aprendizaje mecánico, basado en la memorización sin comprensión, es menos efectivo y tiende a ser olvidado rápidamente. Además, la teoría enfatiza la importancia de la predisposición del alumno para relacionar el nuevo material con su estructura cognitiva existente (Moreira, 2020).

Según Ausubel (1968), y otros autores como Novak y Hanesian, consideran que el aprendizaje es significativo cuando los estudiantes son capaces de relacionar experiencias previas con el nuevo conocimiento y con ello producir nueva información integrando correctamente en la estructura cognitiva con sentido y validez (Nuñez, 2020).

En palabras de Nuñez, (2020) el aprendizaje significativo implica que el alumno construye activamente su conocimiento, con el apoyo del profesor, al relacionar de manera coherente los nuevos contenidos con lo que ya sabe. Esto significa que el profesor dirige y

estructura el material para facilitar la comprensión y la construcción de nuevos significados por parte del estudiante.

4.3.2. Importancia de aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo emerge como un concepto fundamental en la educación actual, a pesar de haber sido propuesto hace décadas. A decir de los autores es importante comprender que el conocimiento previo de muy importante en el aprendizaje para adquirir nuevos conocimientos ya que ello sirve como conexión cognitiva que da significado a la nueva información, enfatizando este aprendizaje como un aspecto fundamental en la enseñanza. En el ámbito universitario, esto implica diseñar estrategias educativas que fomenten una aplicación activa de los conocimientos adquiridos, en lugar de una mera memorización de textos (Matienzo, 2020).

4.3.3. Componentes básicos en el aprendizaje significativo

Los componentes esenciales del aprendizaje significativo componen dos aspectos importantes: que el material de aprendizaje sea pertinente y que los estudiantes se mantengan comprometidos en el proceso educativo. En primer lugar, el recurso de aprendizaje debe poseer potencial de significación, lo que implica que tenga coherencia lógica y se relacione de manera congruente con la estructura cognitiva del individuo. En segundo lugar, el estudiante debe manifestar disposición para aprender, lo que engloba la posesión de conocimientos previos que le faculten para analizar y elaborar su propio entendimiento a partir de las nuevas ideas. (Moreira-Chóez et al., 2021).

4.3.4. Características del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo, para (Rocha, 2021) se caracteriza por la relación entre la nueva información y la estructura cognitiva del estudiante. Este procedimiento implica que el estudiante emplee su conocimiento preexistente para establecer conexiones y dar sentido al nuevo material de aprendizaje de manera deliberada y no superficial. Según el autor considera que los conocimientos previos influyen directamente en la interpretación y comprensión de los nuevos conocimientos. Para que el aprendizaje sea significativo, el material educativo debe ser coherente y relacionable con los conocimientos existentes del alumno. Ausubel enfatiza la importancia de evitar un aprendizaje mecánico, basado en la memorización sin comprensión.

El material de aprendizaje juega un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que proporciona la oportunidad para que el alumno relacione el nuevo contenido con sus

ideas existentes. Se deben utilizar estrategias de enseñanza que promuevan la construcción activa del conocimiento, como los esquemas, mapas conceptuales, resúmenes y preguntas. Ausubel distingue entre dos clases básicas de aprendizaje significativo: el aprendizaje por representaciones y el aprendizaje de proposiciones. En ambos casos, es fundamental que el estudiante esté dispuesto a relacionar el nuevo material con su conocimiento previo para que el aprendizaje sea efectivo (Rocha, 2021).

Finalmente, el autor anteriormente citado, señala que la teoría del aprendizaje significativo también se enfoca en evaluar la eficacia del proceso educativo. La resolución de problemas se considera una herramienta válida para determinar si los alumnos han comprendido de manera significativa los conceptos enseñados. Ausubel propone principios y estrategias programáticas facilitadoras, como la diferenciación progresiva, la reconciliación integradora, la organización secuencial y la consolidación, para mejorar la efectividad del aprendizaje (Rocha, 2021).

4.3.5. Beneficios del aprendizaje significativo

En relación a los beneficios del aprendizaje significativo, estos no se dan únicamente en el estudiante, pues capacita al docente y tanto como al alumno para comprender la organización y el desarrollo de la estructura cognitiva, lo que facilita una orientación más efectiva del proceso educativo. Esta etapa se lleva a cabo una vez que el estudiante posee conocimientos previos, los cuales sirven de base para la adquisición de nuevos conocimientos (Moreira-Chóez et al., 2021). Asimismo, el marco conceptual del aprendizaje significativo sirve como base para modelos pedagógicos orientados a la práctica para diferentes propósitos educativos (Tsai et al., 2020).

4.3.6. Factores y estrategias del aprendizaje significativo que son esenciales en desarrollo de los niños

- Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación preescolar

En los entornos educativo preescolares bien organizados, las experticias del juego mejoran significativamente cuando a los niños se les da mas tiempo y espacio necesario para que interactúen libremente. El juego puede manifestarse en diversas modalidades: manipulación de objetos, juego imaginativo, interacción con pares y adultos, juego en solitario, cooperativo, asociativo y físico (Moreira, 2020).

Se considera que el juego constituye la "ocupación" principal de los niños y sirve como el medio principal a través del cual adquieren conocimientos y habilidades, lo que les permite participar tanto de manera independiente como en grupo.

La función del docente y de otros formadores o tutores es de facilitar y organizar las experiencias del juego, para ello se considera una planificación cuidadosamente realizada, considerando los materiales necesarios que ayuden a fomentar la curiosidad, la participación y la interacción espontánea de los niños ello permite fomentar la iniciativa en el proceso del juego, cuando al aprendiz se le entrega experiencias prácticas y activas mediante el juego ayuda a potenciar y enriquecer su aprendizaje (Moreira, 2020).

- El aprendizaje a mediante del juego en la familia y en la comunidad

En la gran mayoría del tiempo los niños en los primeros años de vida interactúan con la familia y la sociedad que los rodea de ello depende la forma de como perciben el mundo que los rodean. En estos entornos permiten a los niños grandes oportunidades de aprendizaje mediante el juego todo ello ocurre en la primera infancia luego pasa por la etapa preescolar hasta la primaria. Los padres siendo los cuidadores primarios juegan un papel fundamental en su aprendizaje brindándoles oportunidades excelentes para que aprendan, y es responsabilidad de los cuidadores crear un espacio propicio para que el juego sea parte de su aprendizaje. Por otro lado, es importante considerar capacitaciones a los padres para que ayuden en el proceso educativo de los niños mediante el juego desempeñando un papel activo en el desarrollo brindando experiencias de juego en el hogar y la comunidad para que puedan complementar los que enseñan los docentes (UNICEF, 2018).

-El aprendizaje a través del juego en la educación inicial

El juego como medio de aprendizaje no solo es aplicable a los niños de preescolar, sino que es aplicable a una variedad de edades, es por ello que aplicar en los niveles iniciales es importante ya que ayuda a que los niños mejoren su comprensión cognitiva, fomenta la motivación incluso llegando a que los niños siempre estén interesados y motivados en aprender, esto son dos aspectos cruciales para que se mantengan el interés en su propio aprendizaje (Gleave, Hamilton, 2017).

La utilización del juego estimula la creatividad y la imaginación, ambos elementos esenciales que nos capacitan para afrontar desafíos, disfrutar y fomentar la innovación. La participación activa en el juego y el aprendizaje refuerzan la creatividad permite la interacción activa. Cuando los materiales y temas son variados ayuda a que los niños estimulen la investigación y resolución de problemas (Gleave, Hamilton, 2017).

5. Metodología

5.1. Área de estudio

Para abordar el presente trabajo de investigación se desarrollará en la Unidad Educativa “Alonso de Mercadillo” del cantón Yacuambi durante el periodo 2023-2024, la cual se encuentra ubicada en la Provincia de Zamora Chinchipe, cantón Yacuambi, parroquia 28 de mayo entre las calles 10 de mayo y 10 de marzo y Amazonas. De tal manera la institución tiene la siguiente Misión y Visión.

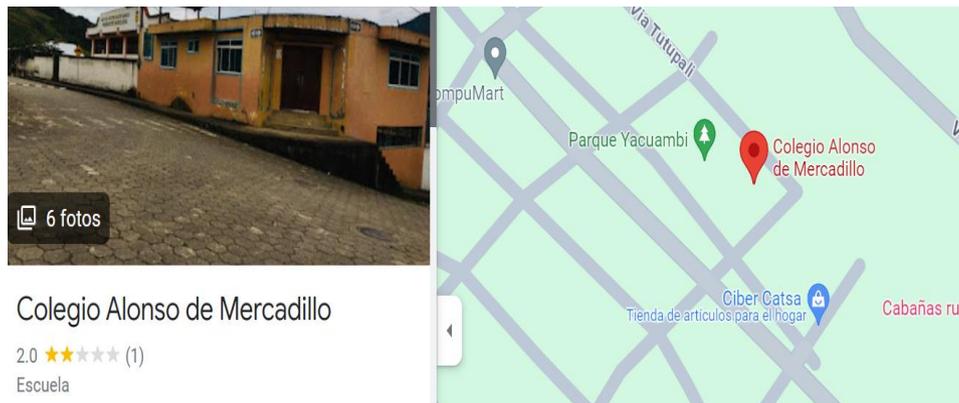
Misión: Somos un Institución Educativa que oferta bachillerato Técnico Agropecuario y en Ciencias Generales. Hasta el año 2022 nos proponemos elevar significativamente la solvencia académica estudiantil, mejorar cualitativamente el desempeño docente, ampliar la gestión administrativa, y ofrecer la información fluida y oportuna sobre el que hacer educativo, mediante el accionar eficiente de docentes, administradores, estudiantes y padres de familia, procurando además la seguridad institucional, la práctica de las buenas costumbres de convivencia e incentivando siempre el anhelo de superación estudiantil. Visión: La unidad Educativa “Alonso de Mercadillo” será una institución, que promocióne bachilleres con elevada solvencia académica, con condición humanista y valores morales acordes a las exigencias de la generación actual, promoviendo el aprendizaje activo, pensamiento crítico y propositivo, con la participación comprometida docentes, directivos y representantes legales, generado en confluencia, condiciones óptimas para la ejecución de una auténtica y profunda labor educativa y plena convivencia armónica institucional.

La Unidad Educativa Alonso de Mercadillo se distingue por su infraestructura sólida y funcional, compuesta por tres bloques de aulas construidos en hormigón armado, dos bloques adicionales de aulas distribuidos en dos plantas cada uno, y un bloque independiente de una planta. Además de las instalaciones académicas, la institución cuenta con una planta administrativa eficiente, una espaciosa cancha de uso múltiple que fomenta la actividad deportiva, así como una pequeña cancha destinada a la Educación Inicial. Los servicios se complementan con amplios y bien equipados baños, y la seguridad del recinto está garantizada por un cerramiento propio.

Dicha institución ofrece una educación de tipo regular, siendo fiscal su sostenimiento y ubicándose en la jurisdicción hispana. Perteneciendo a la Zona 7 del distrito de Educación. Su código identificador escolar es 19H00234, y su modalidad de estudios es presencial, con una jornada matutina.

De tal manera que sus ofertas educativas abarcan desde Nivel Inicial I hasta 10mo EGB. La planta administrativa y docente está compuesta por un total de 34 profesionales, de los cuales 18 son mujeres y 16 son hombres. En relación a la población que será objeto de estudio, se trabajará con un grupo específico de 20 alumnos, divididos en 11 niños y 9 niñas. Este conjunto particular de estudiantes será el enfoque de nuestra investigación o intervención.

Figura 1 Croquis de la Unidad Educativa “Alonso de Mercadillo”



Fuente: Google Maps <https://www.google.com/maps/place/Colegio+Alonso+de+Mercadillo>

5.2. Procedimiento

Se empleará una metodología cualitativa de índole descriptiva, con un diseño de corte transversal. Esta elección se fundamenta en la capacidad de este enfoque para facilitar un análisis exhaustivo del juego y el aprendizaje significativo implementados por la docente. Se busca entender de qué manera estas prácticas impactan, ya sea de manera positiva o negativa, en el proceso de aprendizaje de los niños, con el propósito de describir con detalle los factores que ejercen influencia dentro del juego y el aprendizaje significativo en niños de nivel inicial II en la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo.

5.3. Población y Muestra

La población objeto de estudio está constituida por un total de 34 docentes y 450 estudiantes. Para la investigación, se seleccionó una muestra específica compuesta por los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo, pertenecientes al paralelo de Inicial II. Este grupo está integrado por 20 estudiantes, distribuidos en 11 hombres y 9 mujeres. Además, se incluyó a 1 docente de Educación Inicial asociado a este paralelo. Es importante destacar que los padres de familia también serán considerados como

parte de la población, desempeñando un papel crucial como medio de información para la investigación.

5.3.1. Muestra

Tabla 1

Número de niños con los que se va a trabajar en la investigación

| Unidad Educativa | | | | |
|------------------|-------------|----------|-----------|----------|
| Paralelos | Estudiantes | | Total | Docente |
| | Hombres | Mujeres | | |
| 1 | 11 | 9 | 20 | 1 |
| TOTAL | 11 | 9 | 20 | 1 |

Nota. Realizada por el autor

5.4. Técnicas e instrumentos:

5.4.1. Técnica

- **Observación directa:**

Se empleará la técnica de observación directa como una herramienta principal para examinar el empleo del aprendizaje significativo por parte de los niños de 3 a 4 años en el Nivel de Inicial II de la Escuela Alonso de Mercadillo. La finalidad de esta observación es estudiar cómo los niños participan en diferentes tipos de juegos dirigidos por la docente, con el objetivo de comprender cómo estos juegos influyen en su proceso de aprendizaje significativo. La observación se llevará a cabo durante las sesiones de juego planificadas por la docente, y se prestará especial atención a cómo los niños interactúan con los materiales, entre ellos y con la docente misma. Además, se observará cómo los niños aplican el conocimiento adquirido en sus experiencias de juego a otras situaciones dentro del aula. La información obtenida a través de esta observación directa será complementada con entrevistas a la docente, lo que permitirá validar y enriquecer los datos recopilados. De esta manera, la combinación de la observación directa a los niños y la entrevista aplicada a la docente proporcionará datos sustanciales que serán fundamentales para el análisis de resultados y la formulación de conclusiones en relación con el aprendizaje significativo en el contexto de los juegos dirigidos en el Nivel de Inicial II.

- **Entrevista a la docente**

Para la realización de esta entrevista, se llevará a cabo un cuestionario estructurado compuesto por una serie de cinco preguntas específicamente diseñadas para la docente del Nivel de Inicial II de la Escuela Alonso de Mercadillo. Estas preguntas han sido elaboradas en función de los objetivos generales y específicos del estudio, con el propósito de recopilar información crucial y relevante que será fundamental para abordar las interrogantes de investigación planteadas. A través de este proceso de entrevista, se busca obtener información detallada sobre la metodología pedagógica empleada por la docente en el aula, así como identificar posibles desafíos de aprendizaje que enfrentan los niños y evaluar cómo se integra el juego como herramienta para el aprendizaje significativo. En particular, se indagará sobre las estrategias utilizadas por la docente para fomentar el aprendizaje a través del juego, cómo adapta sus actividades según las necesidades individuales de los niños y qué observaciones ha realizado sobre el impacto del juego en el proceso de aprendizaje de los niños. Esta información será crucial para comprender la práctica pedagógica de la docente y su efectividad en el desarrollo del aprendizaje significativo en el Nivel de Inicial II.

5.4.2. Instrumento

- **Guía de observación directa**

El instrumento de observación se diseñará meticulosamente para registrar los diversos juegos impartidos por la docente, junto con la participación y comportamiento de los niños durante estas actividades. Su estructura estará dividida en secciones que abordarán la descripción de los juegos, la interacción entre los niños, la duración de cada actividad y cualquier otro aspecto relevante para evaluar su influencia en el aprendizaje significativo de los niños. Además, se incluirán categorías para analizar el nivel de compromiso de los niños, su capacidad para trabajar en equipo, la frecuencia y calidad de sus interacciones sociales, así como la manifestación de habilidades cognitivas y emocionales durante el desarrollo de las actividades de juego.

- **Guía de entrevista**

El instrumento para la técnica de entrevista se elaborará con el fin de obtener la percepción de la docente sobre la eficacia de los juegos en el aprendizaje de los niños. Se estructurará mediante preguntas que aborden su selección de juegos, las diferencias percibidas en el compromiso de los niños según el tipo de juego, las estrategias de evaluación utilizadas y los posibles desafíos enfrentados al implementarlos. Ambos instrumentos se combinarán para proporcionar una visión integral sobre cómo los diferentes tipos de juego aplicados por la

docente impactan en el aprendizaje significativo de los niños, desde la observación directa de sus interacciones hasta la percepción y experiencia de la docente.

5.4.3. Procesamiento de los datos obtenidos de los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo

En esta sección contiene la recolección de la información con datos cualitativos, para ello se aplicó una entrevista semiestructurada en cual está compuesta por 5 preguntas abiertas dirigida a la docente de inicial II, así mismo se aplicó una ficha de observación dirigida a los niños de inicial II el cual consta de 5 ítems los cuales fueron aplicados en la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo

Que es la triangulación de datos

La triangulación de datos hace referencia a la utilización de diferentes métodos ya sean cualitativos o cuantitativos, este término hace referencia a la coincidencia que se puede encontrar en la investigación que permite interpretar de manera global el objeto de investigación. En la triangulación de datos de la investigación cualitativa se puede hacer uso de varios métodos como entrevistas, fichas de observación, grupos focales etc. esto permite tener una investigación más sólida y confiable ya que brinda una visión global de diferentes aspectos del proceso investigativo (Benavides & Gómez-Restrepo, 2005).

En la presente investigación se realiza una tabla detallada de la ficha de observación, la guía de entrevista y la descripción conceptual el cual permite la triangulación de datos de sus respectivas variables dando como resultado una respuesta favorable a la investigación en cuestión.

6. Resultados

Luego de la recolección de información mediante los métodos de investigación utilizadas se procede a su respectivo análisis basados en las dos variables de investigación.

Con la finalidad de sintetizar los datos obtenidos mediante la entrevista y la ficha de observación para la triangulación de la información los resultados obtenidos se presentan en una tabla divididas en categorías de estudio, la misma que se presenta a continuación.

6.1.1. Triangulación de datos.

Tabla 2*Triangulación de datos variable independiente.*

| Variable 1 | Pregunta Entrevista | Descripción Respuesta Textual | Ficha de Observación | Descripción Textual ficha de observación | Descripción Conceptual | Interpretación por variables. |
|---|---|--|--|---|--|---|
| Variable Independiente: El Juego | 1. ¿Aplica usted de forma regular el juego en el proceso de enseñanza de los niños de inicial II? | Integro de forma regular el juego en el proceso de enseñanza de los niños ya que considero que es una herramienta esencial que promueve distintas habilidades y mejora el aprendizaje. | 1.El niño participa de forma activa en las actividades del juego designadas por el docente en el proceso de enseñanza. | De los niños observados en su mayoría siempre participan de manera activa en las actividades del juego designadas por el docente, mientras que muy pocos niños casi siempre participan en las actividades del juego designadas por el docente. Los niños se | Varios autores han señalado que los juegos tienen una función fundamental en la cultura y sociedad humana al estimular la motivación y el compromiso. Esta observación ha impulsado la inclusión de elementos lúdicos en ámbitos no convencionales | De acuerdo con los resultados obtenidos en la primera variable se evidencia que al aplicar de forma regular el juego y adecuarlos a sus necesidades hace que los niños en su mayoría estén entusiasmados y mantengan completo interés en los juegos que |

| | | | | | | |
|--|--|---|---|---|---|---|
| | | | | mantienen felices y emocionados en cada actividad que realizan. | como la educación inicial, primaria y secundaria, la educación para adultos y universitaria, la atención médica y el ejercicio físico, el ámbito laboral y los hábitos de consumo. (krath et al., 2021). Si bien es cierto que el juego se ha visto puesto en varios contextos el darle una definición única es una tarea difícil, ya que | la docente aplica todo ello ayuda a que el niño aprenda mejor y desarrolle diferentes habilidades |
| | 2. ¿Cuáles son los principales tipos de juegos que aplica para el desarrollo del aprendizaje significativo de los niños? | Los principales tipos de juegos que aplico para desarrollar el aprendizaje significativo de los niños son: Juego de roles Juegos de movimiento Juegos de construcción de legos, armado de rompecabezas | 2. El niño participa en los diferentes tipos de juegos que aplica la docente para favorecer el aprendizaje. | De los niños observados se determina que la gran mayoría participa de los juegos planificados tales como: Juegos de construcción, juegos de roles, juegos de movimiento. Es importante mencionar que la participación activa de los niños también | | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|--|
| | | | | está ligado al interés del niño, ya que al hacer juego de movimiento si al niño no le gusta no participa de manera activa. | dependiendo del contexto donde se use su concepto puede variar. | |
|--|--|--|--|--|---|--|

Nota: Triangulación de datos recopilados en la entrevista y ficha observación aplicada a las docentes y niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa “Alonso de Mercadillo”.

Elaborado por: Alba María Armijos Sarango

Tabla 3*Triangulación de datos variable dependiente*

| Variable 2 | Pregunta Entrevista | Descripción Respuesta Textual | Ficha de Observación | Descripción Textual ficha de observación | Descripción Conceptual | Interpretación por variables. |
|---|--|---|---|--|--|--|
| Variable Dependiente Aprendizaje Significativo | 3. ¿Cuáles son las estrategias que utiliza para aplicar el juego en los niños de inicial II? | Una de las estrategias que tomo en cuenta es tener los objetivos bien definidos, luego adecuar los ambientes de aprendizaje, también debo tener los materiales del juego al alcance de los niños y puedan ir rotando para que | ¿Cómo actúa el niño en respuesta a las estrategias de juego aplicadas por el docente? | Luego de aplicar la ficha de observación se observa que los niños mantienen participación activa cuando los ambientes de aprendizajes están adecuados a cada actividad, los niños son más cooperativos demostrando mayor interés | El concepto de aprendizaje significativo se deriva de la teoría del aprendizaje significativo Ausubel de, la cual enfatiza la influencia del bagaje cognitivo del aprendiz en el proceso de adquisición de conocimientos. Según este | De acuerdo a los resultados obtenidos en la segunda variable se determina que aplicar el juego utilizando diferentes estrategias ayuda a que el niño interactúe entre ellos lo cual les permite promover la adquisición de conocimientos y |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|---|
| | | <p>mantengan el interés, en los juegos aplico actividades guiadas y libres esto les ayuda a tomar sus propias decisiones y en ocasiones también a seguir instrucciones cuando son juegos guiados</p> | | <p>cuando las actividades son adaptadas a su interés.</p> <p>Durante el juego libre en el rincón de construcción, el niño decidió construir una torre alta usando bloques grandes, mostrando habilidades motoras finas y capacidad para resolver problemas simples.</p> <p>Al aplicar juegos de roles los niños interactúan entre</p> | <p>enfoque, el aprendizaje se considera significativo cuando los nuevos conceptos se integran de manera coherente y no aleatoria con la estructura mental preexistente del individuo.</p> <p>Ausubel subraya la importancia de comprender el conocimiento previo del estudiante para orientar eficazmente la</p> | <p>habilidades ayudando alcanzar el aprendizaje significativo</p> |
|--|--|--|--|---|--|---|

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|---|
| | | | | sí, siguen las reglas establecidas por la docente, y en ocasiones crean sus propias reglas para resolver un obstáculo que se les presenta. | enseñanza, empleando estrategias que faciliten la construcción de nuevos significados. Este enfoque reconoce que el aprendizaje |
| 4. ¿Cree que los niños logran desarrollar su aprendizaje significativo al participar en actividades de juego en el aula? | Si, mediante el juego los niños alcanzan el aprendizaje significativo, ya que observo que mejoran sus habilidades sociales relacionándose entre compañeros con gran facilidad, | 4. El niño manifiesta el aprendizaje significativo adquirido en las diferentes actividades realizadas en el aula. | De los niños observados, se encuentra que existe un alto grado de seguridad, creatividad e independencia al realizar las actividades propuestas por la docente. Además, | mecánico, basado en la memorización sin comprensión, es menos efectivo y tiende a ser olvidado rápidamente. Además, la teoría enfatiza la importancia de la predisposición del | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|--|
| | | incluso observo como los niños se agrupan para armar rompecabezas o construir legos, | | se muestran alegres, interactivos, y participativos ayudando de manera activa y entusiasta en cada tarea asignada por la docente. Los niños se relacionan entre sí, apoyan a los demás para cumplir con las indicaciones del juego designadas por el docente. | alumno para relacionar el nuevo material con su estructura cognitiva existente (Moreira, 2020). | |
| | 5. En su experiencia como docente ¿Considera usted | Definitivamente el juego ayuda a desarrollar el aprendizaje | 5. Se evidencias que los niños demuestran haber alcanzado el | De la observación realizada se determina que mediante el juego | | Con este importante hallazgo se determina que el |

| | | | | | | |
|--|---|---|--|--|--|--|
| | <p>que el juego contribuye a desarrollar el aprendizaje significativo en los niños de inicial II?</p> | <p>significativo en los niños ya que mediante ello logro que los niños sean más participativos, interactúen entre compañeros, se los ve alegres, desarrollan gran creatividad ya que con el tiempo transcurrido son capaces de crear nuevas construcciones con los legos.</p> | <p>aprendizaje significativo mediante el juego propuesto por la docente.</p> | <p>los niños alcanzan el aprendizaje significativo ya que en su gran mayoría los niños son más cooperativos, participativos, interactúan entre ellos, forman grupos para resolver actividades de armado de rompecabezas o construcción con legos. Las características encontradas son determinantes ya que demuestran</p> | | <p>juego es una estrategia pedagógica eficaz y eficiente que ayuda alcanzar objetivos educativos significativos en la educación inicial II de los niños y niñas de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo.</p> |
|--|---|---|--|--|--|--|

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | que los niños mejoran las habilidades socioemocionales, cognitivas y creativas este aspecto es determinante en el aprendizaje y ello demuestra que adquieren el aprendizaje significativo. | | |
|--|--|--|--|--|--|--|

Nota: Triangulación de datos recopilados en la entrevista y ficha observación aplicada a las docentes y niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa “Alonso de Mercadillo”.

Elaborado por: Alba María Armijos Sarango

7. Discusión

En la presente investigación titulada El juego y el aprendizaje significativo en los niños del Nivel Inicial II Unidad Educativa Alonso de Mercadillo. Cantón Yacuambi. Periodo 2023-2024, se llevó a cabo con una muestra de 20 niños de los cuales 11 son hombres y 9 mujeres que frisan la edad de 4 a 5 años siendo ellos objeto de investigación obteniendo la información necesaria para poder realizar la discusión en concordancia con los objetivos específicos.

En este apartado se discute los resultados obtenidos y compara con la literatura investigada, analizando cuidadosamente sus aportes.

Para dar respuesta al primer objetivo específico que es Identificar el tipo de juegos que utilizan los docentes en los niños de inicial II de la unidad educativa Alonso de Mercadillo, se aplicó una entrevista, encontrando importantes hallazgos ya que a decir de la docente los juegos más utilizados son: juegos de roles, juegos de movimiento y juegos de construcción, para verificar la aplicación de estos juegos y los beneficios en el aprendizaje significativo se utilizó una ficha de observación logrando comprobar que ayuda positivamente en el aprendizaje significativo de los niños, puesto que, promueve la participación activa, la cooperación entre compañeros y ayuda a desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales.

Los resultados obtenidos concuerdan perfectamente con la literatura investigada de Zapata (2020), donde hace mención que los juegos específicos fomentan la creatividad y el dominio corporal, así como también mejoran la capacidad de concentración y la memoria visual. A través de estas actividades, los niños desarrollan habilidades de análisis y síntesis de forma progresiva. Así mismo, según (Matienzo, 2020) la teoría clásica del aprendizaje significativo de Ausubel menciona que la nueva información tiene una relación estrecha con los conocimientos previos y ello ayuda al aprendizaje duradero, para ello es importante la motivación del alumnado en aprender, siendo evidente que aplicar diferentes tipos de juegos como estrategia de aprendizaje mantiene motivado a los niños. Es por ello que la presente investigación confirma que utilizar diversidad de juegos en el proceso de aprendizaje de los niños ayuda a adquirir el aprendizaje significativo.

Con relación al objetivo específico dos que es Describir el aprendizaje significativo de los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo, se encontró que; mediante el juego los niños desarrollan la creatividad y forman grupos para

solucionar diferentes problemas de distinta naturaleza, todo ello determina el desarrollo de habilidades socioemocionales, donde incluye cooperación, al participar en diferentes actividades del juego, demostraron mayor nivel de compromiso e interacción denotando habilidades de resolución de conflictos. De esta forma se puede describir al aprendizaje significativo como el desarrollo de habilidades socioemocionales, motivacional y cognitiva del niño de inicial II.

En concordancia con ello según (Taylor & Boyer, 2020), el juego fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación, rutinas de conversación y vocabulario oral a través de interacciones con compañeros y educadores. Además, mejora las habilidades de autorregulación al permitir a los niños regular su comportamiento y emociones. Así mismo menciona (Salazar & Salazar, 2021) que el juego enseña normas sociales y reglas, como turnarse, compartir y asumir responsabilidades.

De la investigación realizada se tiene que el juego es fundamental en el aprendizaje de los niños de inicial II ya que ello permite la formación integral, para que su aplicación sea efectiva es necesario evaluaciones sistemáticas son el objetivo de contextualizar y adaptar a las necesidades del educando con ello garantizamos el aprendizaje significativo.

Con respecto al tercer objetivo que consiste en Determinar cómo influye el juego en el aprendizaje significativo de los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo, se observó que el juego influye positivamente en el desarrollo integral de los niños, convirtiéndose en una estrategia imperativa que permite que los niños adquieran el aprendizaje significativo y el desarrollo integral del docente. Es por ello que el proceso de enseñanza se caracteriza por ser dinámico y lúdico, ya que las actividades desarrolladas están orientadas para estimular el desarrollo cognitivo, socioemocional, físico y lingüístico, permitiendo que el niño logre el aprendizaje significativo. La docente aplica juegos de construcción, juegos de roles, juegos de movimiento adaptadas a las necesidades y capacidades de los niños que cursan esta edad.

Esta percepción de la docente concuerda perfectamente con investigaciones anteriores ya que según (Zosh y Jennifer, 2017), reconocen al juego como herramienta fundamental para que los niños adquieran conocimientos y habilidades esenciales. Desde otra perspectiva según Milteer y Regina (2020) menciona que “el juego puede ser una herramienta para estimular todos los aspectos del desarrollo, incluyendo las habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales”. Por otra parte (LEGO, 2017) dice que el

juego proporciona los cimientos para el desarrollo de conocimientos, habilidades sociales y emocionales cruciales.

Si bien es cierto que la docente de inicial II mencionó que el juego es una herramienta imperativa en el proceso de enseñanza – aprendizaje, es importante considerar que para una buena aplicación del mismo se encuentre en constante capacitación, al igual que debe contar con los recursos necesario para poder integrar el juego de forma efectiva. En definitiva, la investigación realizada demuestra que el juego es una estrategia eficiente y eficaz que promueve el aprendizaje significativo de los niños en educación inicial II. Los hallazgos encontrados son concluyentes y concuerdan con la literatura investigada el cual reafirma su valides y aplicabilidad

8. Conclusiones

Los resultados de analizar cómo influye el juego el aprendizaje significativo de los niños de inicial II permitió determinar que implementar el juego como herramienta de aprendizaje significativo de los niños ayuda a mejorar el desarrollo cognitivo y socioemocional por tal razón el uso del juego en el proceso del aprendizaje ayuda a desarrollo integral del niño y logra el aprendizaje significativo.

De los hallazgos obtenidos mediante la observación se determinó que aplicar diferentes tipos de juegos como juego de roles, armado de rompecabezas, juegos libres, en el proceso educativo influye efectivamente en el desarrollo integral e interacciones sociales, por tal razón los niños demuestran mayor predisposición, compromiso y gusto en las actividades educativa, así mismo identificó que al aplicar diversidad de juegos y adaptar a las necesidades de los estudiantes son aspectos muy importantes que impacta positivamente en el aprendizaje significativo de los niños de inicial II.

Los hallazgos identificados y la percepción de la docente sobre la efectividad del juego en el proceso educativo se confirmó mediante la aplicación de una ficha de observación y la entrevista en tal razón se tiene que el juego facilita el proceso educativo ayudando a que comprendan de manera fácil conceptos complejos, Por lo tanto, es concluyente que el juego es una estrategia pedagógica valiosa que debe ser incorporada de manera sistemática en el currículo de educación inicial, ya que ello permite a los estudiantes ser más activos, participativos y colaborativos logrando el desarrollo integral del niño.

Para determinar cómo influye el juego en el aprendizaje significativo de los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo como estrategia de aprendizaje se utilizó una ficha de observación, descubriendo que el juego ayuda al desarrollo de habilidades sociales, emocionales de los niños, ya que el juego fomenta la cooperación, trabajo en equipo y ayuda para la resolución de conflictos, aspectos que permite el desarrollo integral de los niños. Además, se determina que implementar el juego es de gran beneficio en el proceso educativo, ya que ayuda a mejorar las competencias socioemocionales enfrentando retos que se les presenten en el ámbito personal y educativo, de esta forma se evidencia que el estudiante adquiere el aprendizaje significativo.

9. Recomendaciones

Se recomienda que la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo implemente de forma sistemática el juego como una herramienta que ayude al aprendizaje significativo y desarrollo integral del estudiante. Para ello es importante que el juego forme parte de la planificación diaria del docente, estos juegos pueden o no tener una estructura, pero siempre deben estar orientados a los objetivos de aprendizaje de los niños. En este sentido es necesario que el docente este en continua formación relacionadas con la implementación de espacios de aprendizajes que ayude a fomentar el aprendizaje significativo y del desarrollo integral de los niños de inicial II.

Es recomendable que la institución educativa fomente una cultura de evaluación y retroalimentación entre docentes, centrándose específicamente en el uso del juego como medio de enseñanza, para ello es necesario implementar talleres u observaciones áulicas. Así mismo se recomienda crear una red de apoyo entre docentes que ayude a optimizar el uso del juego como una herramienta pedagógica, beneficiando tanto a los docentes como a los niños. Por otro lado, es imprescindible que las secciones de aprendizaje estén acompañadas de evaluaciones que ayuden a medir el aprendizaje significativo de los niños con el fin de tomar decisiones frente a los resultados que arroje.

Además, se recomienda implementar programas que contemplen del desarrollo de habilidades socioemocionales mediante el juego, esto debe considerar actividades que promuevan la cooperación, empatía y resolución de conflictos entre los niños de inicial II. Además, es imperativo involucrar a la familiar proporcionando orientaciones para que desde casa fomenten estas habilidades.

Así mismo para comprender la influencia que tiene el juego en el aprendizaje significativo, es recomendable realizar nuevas y constantes investigaciones en la institución educativa enfocándose esencialmente en los diferentes tipos de juegos y el impacto que surge en el desarrollo integral del niño. Los datos que arrojes estas investigaciones deben necesariamente ser socializados con el resto de docentes con el fin de aplicar los resultados positivos en la práctica educativa.

Finalmente, luego del proceso investigativo sobre el juego y el aprendizaje significativo en los niños de Inicial II, se sugiere, la implementación de una guía de juegos prácticos que apoyen el aprendizaje significativo de los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo. Cantón Yacuambi.

10. Bibliografía

- Andrade, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
- Araujo, J. G. L., Potosi, A. E. P., Aguayo, Y. C. B., & Aguayo, N. J. L. (2020). EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 1(1), Article 1.
- Gonzalez Quezada, C. L. (2014). *El juego como instancia recreativa en el aprendizaje de los niños de educación inicial de la escuela fiscomisional Pedemonte Mosquera del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora Chinchipe* [bachelorThesis]. <https://dspace.unl.edu.ec/handle/123456789/16055>
- Hernández, M. (2022). *Módulo Juego Trabajo*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- James, M. E., Jianopoulos, E., Ross, T., Buliung, R., & Arbour-Nicitopoulos, K. P. (2022). Children's Usage of Inclusive Playgrounds: A Naturalistic Observation Study of Play. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(20), 13648. <https://doi.org/10.3390/ijerph192013648>
- Juca Cedillo, M. P. (2021). *El uso del juego como recurso didáctico para el aprendizaje en los niños de 3 a 5 años* [masterThesis, Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11515>
- Lamrani, R., & Abdelwahed, E. H. (2020). Game-based learning and gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, 17(1), 339-356.
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior | Dialektika: Revista de Investigación Filosófica y Teoría Social. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, 2(3), 17-26.
- Ministerio de Educación. (2017). *El Juego en educación Inicial: Aprender jugando, una experiencia para toda la vida*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/06/JUNIO_PASA_LA_VOZ.pdf
- Moreira, M. A. (2020). Aprendizaje significativo: La visión clásica, otras visiones e interés. *Proyecciones*, 14. <https://doi.org/10.24215/26185474e010>

- Moreira-Chóez, J. S., Beltron-Cedeño, R. A., & Beltrón-Cedeño, V. C. C. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i2.1835>
- Núñez, Y. (2020). Praxis educativa constructivista como generadora de Aprendizaje Significativo en el área de Matemática. *CIENCIAMATRIA*, 6(Extra 1), 141-163.
- Osorio Idrogo, E. A. (2020). *El juego en la educación primaria: Una revisión teórica*. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/3887>
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Frontiers in Education*, 7. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2022.751801>
- Pillajajo, E., Quezada, E., Villaroel, P., & Guijarro, J. (2021). *El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial | Revista Vínculos ESPE*. <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811>
- Putton, G. M. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 11(05), 114-125.
- Rocha, J. C. R. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63-75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Rosano, M., & Elliane, M. (2021). *La importancia del juego en el aprendizaje de los alumnos de nivel inicial*. <http://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/1660>
- Salazar, C. M. R., & Salazar, C. R. R. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), Article 18. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182>
- Sánchez Torres, M. J. (2021). *Oportunidades de juego en las aulas de educación inicial en Colombia*. <https://repositorio.uniandes.edu.co/entities/publication/repositorio.uniandes.edu.co>
- Santos, A. (2019). Board Games as Part of Effective Game-Based Learning Strategies. En M. J. Spector, B. B. Lockee, & M. D. Childress (Eds.), *Learning, Design, and Technology: An International Compendium of Theory, Research, Practice, and Policy* (pp. 1-19). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-17727-4_142-1

- Taylor, M. E., & Boyer, W. (2020). Play-Based Learning: Evidence-Based Research to Improve Children's Learning Experiences in the Kindergarten Classroom. *Early Childhood Education Journal*, 48(2), 127-133. <https://doi.org/10.1007/s10643-019-00989-7>
- Tsai, M.-C., Shen, P.-D., Chen, W.-Y., Hsu, L. C., & Tsai, C.-W. (2020). Exploring the effects of web-mediated activity-based learning and meaningful learning on improving students' learning effects, learning engagement, and academic motivation. *Universal Access in the Information Society*, 19(4), 783-798. <https://doi.org/10.1007/s10209-019-00690-x>
- Valladolid Nuñez, E. Y. (2022). *El valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 15109 distrito de Chulucanas, Piura—2020*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30774>
- Zapata, O. (2020) *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México:Editorial Pax.
- Bequer, G. et al. (2022) *Juegos de Movimiento*. Unidad Impresora José Huelga. Cuba: INDER.
- Hagstrom y Morril. (2022) *Juegos con Niños*. España: Ediciones CEAC.
- Salazar, C.G. (2019) *Teorías del Juego*. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica. (Folleto mimeografiado).
- November, J. (2023) *Experiencias de Juegos con Preescolares*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.
- Comisión de Educación, (2017) *La generación del aprendizaje: invertir en educación para un mundo cambiante, 2016; Su mundo, brillante y temprano*: Financiación de la educación preescolar.
- UNICEF, (2018) *Marco conceptual para la construcción de una educación preescolar sólida*. Subsector (en desarrollo).
- Zosh, Jennifer N., et al. (2017) *Aprender jugando: una revisión de la evidencia*. Fundación LEGO, disponible en https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf.
- Milteer, Regina M. y Kenneth R. Ginsburg. (2020) "La importancia de jugar en la promoción del desarrollo infantil saludable y en el mantenimiento de Vínculo entre padres e hijos: enfoque en los niños en situación de pobreza". *Pediatría*: pediatría-2011.

- Fundación LEGO,(2017) *Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición, disponible en https://www.legofoundation.com/media/1432/learning-through-play-leaflet_lam-spanish-version.pdf*; Gleave, Josie e Issy Cole-Hamilton. Un mundo sin juego: una literatura revisar. Play England y British Toy & Hobby Association (BTHA).
- UNICEF, (2017)“Análisis de contenido del aprendizaje y desarrollo tempranos Estándares”,.
- Gleave, Josie e Issy Cole-Hamilton.(2017) Un mundo sin juego: A revisión de literatura. Play England y Asociación Británica de Juguetes y Hobby (BTHA), 2012; Ginsburg, Kenneth R. “*La importancia del juego en Promover el desarrollo infantil saludable y mantener fuertes vínculos entre padres e hijos*”. *Pediatría* 119.1: 182-191.

11. Anexos

Anexos 1 Propuesta de intervención



1. Título

GUÍA DIDÁCTICA PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIADO POR EL DOCENTE.

Tabla de contenidos

| | | |
|---------------|--|-----------|
| 1. | Título..... | 42 |
| 2. | Datos informativos de la institución | 44 |
| 3. | Problema | 45 |
| 3.1. | Descripción del problema: | 45 |
| 3.2. | Introducción | 46 |
| 4. | Metodología: | 47 |
| 4.1. | Tipo de propuesta..... | 47 |
| 4.2. | Destinatarios | 47 |
| 4.4. | Caracterización de los Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje que se consideran en las actividades | 48 |
| 4.5. | Orientaciones Metodológicas..... | 48 |
| 5. | Objetivos..... | 49 |
| 5.1. | Objetivo General | 49 |
| 5.2. | Objetivos específicos..... | 49 |
| 6. | DISEÑO DE LA PROPUESTA | 50 |
| 6.1. | Elaboración de actividades | 50 |
| 6.1.1. | Actividad 1 | 50 |
| 6.1.2. | Actividad 2 | 51 |
| 6.1.3. | Actividad 3 | 53 |
| 6.1.4. | Actividad 4 | 54 |
| 6.1.5. | Actividad 5 | 56 |

2. Datos informativos de la institución

Institución Educativa: Unidad Educativa Alonso de Mercadillo

Nivel: Inicial II

No. de participantes: 20 niños, 1 docente.

Edades de los participantes: 4 años de edad

Provincia: Zamora Chinchipe

Cantón: Yacuambi

Parroquia: 28 de mayo

Ubicación: Av. 10 de mayo entre 10 de marzo y Amazonas

3. Problema

3.1. Descripción del problema:

Luego de la investigación realizada y de los resultados obtenidos se determina que aplicar el juego como estrategia para que los niños de inicial II adquieran el aprendizaje significativo es efectiva e imperativa en esta etapa educativa, ya que ayuda a que adquieran una formación integral, logren habilidades socioemocionales, trabajo en equipo y mayor participación en el proceso educativo. El docente es uno de los pilares fundamentales en el proceso de aprendizaje de los niños, aun mas en la etapa inicial, en tal razón el educador se convierte en el mediador y facilitador, así como también es quien diseña acciones y actividades el cual permita captar la atención e interés del niño, para lograr el aprendizaje significativo y la formación integral logrando la educación de calidad. Por todo lo descrito se plantea como alternativa una guía de didáctica para la construcción del aprendizaje significativo mediado por el docente.

De la investigación realizada se determina que aplicar el juego para alcanzar el aprendizaje significativo se determina que ayuda a que los niños participen activamente en el proceso de su aprendizaje, logrando un alto nivel de entusiasmo ayudando al desarrollo de habilidades y conocimientos indispensables en el nivel educativo. Así mismo se observa que las que las actividades planteadas mediante el juego son entretenidos y adecuados para los intereses y niveles de desarrollo de los niños y niñas, en tal razón facilita el aprendizaje significativo de los educandos, sin embargo, aunque se tiene que la gran mayoría de los niñas y niños demuestran alta interacción y motivación, existe un grupo minoritario que no interactúan completamente, esto se debe a principalmente a factores individuales que requieren atenciones específicas.

Por todo ello al ser el docente quien implementa y aplica actividades de juego y ello permita considerar las diferencias individuales para que todos los niños participen activamente es indispensable la creación de una guía de didáctica para la construcción del aprendizaje significativo mediado por el docente, considerando sus diferencias.

3.2. Introducción

Para el desarrollo integral de los niños en sus primeras etapas de vida es primordial asegurar el éxito de su aprendizaje mediante actividades que les resulten llamativas e interesantes para el aprendiz, ello le ayudara un aprendizaje a largo plazo. Desde esta perspectiva, se plantea la elaborar una guía de actividades que permita el aprendizaje significativo mediante el juego, siendo una herramienta imprescindible para la docente de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo. Cantón Yacuambi, en el periodo 2023-2024.

Para plantear la guía de actividades que permita el aprendizaje significativo de los niños de inicial, se parte del juego como variable dependiente, considerándose esta como una actividad imprescindible para el aprendizaje y desarrollo del niño de inicial II. En relación a esto informes de UNICEF y la Fundación LEGO menciona que el juego ayuda a los niños a comprender y explorar todo lo que les rodea, ayuda a mejorar el desarrollo emocional, competencias cognitivas y sociales de forma integral. Por medio del juego el niño mejora su experiencia afectiva, social y física.

Así mismo mediante la variable independiente que es el aprendizaje significativo, hace referencia a la adquisición de habilidad cognitivas y socioemocionales, ello aporta un valor duradero a lo largo de la vida del niño. Para lograr el aprendizaje significativo debe ser contextualizado que ayude a relacionar las experiencias previas de los niños, lo que les facilita la comprensión rápida de los contenidos. Incorporar el juego en el proceso educativo de los niños no solo ayuda a desarrollar competencias cognitivas y socioemocionales, sino que también ayuda a mantener motivados y entusiasmados, logrando un ambiente activo y participativo en el proceso educativo.

La siguiente guía tiene como propósito brindar a la docente de inicial II una serie de actividades prácticas para implementar el aprendizaje mediante el juego. Las actividades a implementar son flexibles y adaptables que permite adecuar a las necesidades contextuales de los niños. Así mismo, busca fomentar el aprendizaje centrada en el juego, ayudando al desarrollo integral y el aprendizaje significativo del niño.

En conclusión, aplicar el juego como estrategia de aprendizaje en la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo no solo mejora el proceso de enseñanza – aprendizaje, sino que también ayuda a que los niños de inicial II desarrollen competencias cognitivas y socioemocionales. Mediante la presente guía se espera que la docente de la institución educativa aplique el proceso de enseñanza mediante el juego que este centrada en las necesidades de los niños, garantizando la calidad educativa.

4. Metodología:

La metodología utilizada en la presente guía se basa en el aprendizaje mediante el juego, haciendo que los niños participen de forma activa logrando que sean protagonistas de su aprendizaje, de esta forma el proceso educativo fomenta un entorno dinámico, motivador y participativo. Esta metodología incluye:

- ✓ Aprendizaje mediante el juego: El juego como herramienta imprescindible en el aprendizaje.
- ✓ Enseñanza - aprendizaje centrado en el niño: Actividades adaptadas y contextualizadas a los intereses de los niños.
- ✓ Participación activa: mediante el juego permite la participación activa de los niños en las diferentes actividades planteadas por la docente.
- ✓ Evaluar constantemente: realizar evaluaciones periódicas que permita analizar el progreso del aprendizaje y si necesario ajustarlos a las necesidades de los niños de inicial II.

Es importante mencionar que la docente de inicial II es quien guía el aprendizaje en todo momento por lo que debe adecuar y contextualizar a las necesidades si así cree conveniente.

4.1. Tipo de propuesta

La presente propuesta es una guía de actividades prácticas que ofrece a la docente de Inicial II un conjunto de actividades basadas en el juego siendo estas flexibles, contextualizadas y adaptables que pueden ser implementadas en el aula con el fin de promover el aprendizaje significativo de los niños.

4.2. Destinatarios

La presente guía de didáctica para la construcción del aprendizaje significativo mediado por el docente es una herramienta que brinda acciones y pautas de aprendizaje basados en el juego que la docente puede aplicar a los **Niños de 4 años Inicial II**, las actividades están diseñadas para que el niño adquiera el aprendizaje significativo promoviendo el desarrollo cognitivo, socioemocional y así lograr el aprendizaje significativo mediante el juego.

4.3. Técnicas utilizadas para el desarrollo de la propuesta

- ✓ Juego de roles: Fomenta la creatividad, el lenguaje y las habilidades sociales a través de la representación de diferentes profesiones y situaciones de la vida cotidiana.
- ✓ Exploración y descubrimiento: Actividades que promueven la curiosidad científica y el amor por la naturaleza mediante la observación y experimentación.
- ✓ Construcción y manipulación: Desarrollo de habilidades motoras finas y pensamiento lógico a través de la construcción con materiales reciclados y bloques.
- ✓ Expresión artística: Fomento de la creatividad y la expresión emocional mediante el arte, como la pintura con los dedos y el teatro de títeres.

- ✓ Juego cooperativo: Actividades que promueven la colaboración y el trabajo en equipo.

4.4. Caracterización de los Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje que se consideran en las actividades

1. Desarrollo Personal y Social:

Características: En esta etapa, los niños comienzan a desarrollar un sentido de identidad y autonomía. Se vuelven más conscientes de sus emociones y las de los demás.

Estrategias Didácticas necesarias: Juegos de roles, actividades en grupo, y rutinas diarias que promuevan la independencia.

2. Desarrollo Cognitivo:

Características: Los niños muestran una creciente curiosidad por su entorno y disfrutan explorando y resolviendo problemas.

Estrategias Didácticas: Actividades de exploración, experimentos simples, y juegos de construcción.

3. Desarrollo Psicomotor:

Características: El control corporal y la coordinación mejoran significativamente. Los niños disfrutan de actividades físicas y desafíos motrices.

Estrategias Didácticas: Juegos de movimiento, actividades de baile, y manualidades que requieran destreza.

4.5. Orientaciones Metodológicas

1. **Enfoque Centrado en el Niño:** Las actividades deben partir de los intereses y necesidades de los niños.
2. **Aprendizaje a través del Juego:** El juego es la principal herramienta de aprendizaje, permitiendo que los niños exploren y aprendan de manera natural.
3. **Mediación del Docente:** El docente actúa como guía y facilitador, creando oportunidades de aprendizaje y proporcionando apoyo cuando sea necesario.
4. **Evaluación Continua:** Observación y registro continuo del progreso de cada niño, adaptando las actividades según sus necesidades.

5. Objetivos:

5.1. Objetivo General

- ✓ Elaborar una guía didáctica de apoyo para la construcción del aprendizaje significativo con el uso del juego mediados por el docente .

5.2. Objetivos específicos:

- ✓ Determinar actividades del juego innovadores que involucren y estimulen el aprendizaje significativo de los niños de inicial II.
- ✓ Desarrollar de aprendizaje significativo mediante el juego con el fin de mejorar el nivel de conocimientos de los niños de inicial II.

6. DISEÑO DE LA PROPUESTA

6.1. Elaboración de actividades:

Las siguientes actividades están seleccionadas cuidadosamente para que los niños de inicial II logren el aprendizaje significativo, en el presente documento el docente cumple el rol fundamental de ser el mediador del aprendizaje ya que cada actividad descrita está orientada para que el docente utilice y adecue acorde a las necesidades y contextos de ser necesario.

6.1.1. Actividad 1

Título de la actividad: Búsqueda del Tesoro de la naturaleza

Objetivo: Identificar y nombrar elementos de la naturaleza

Descripción general de la experiencia:

Esta experiencia permitirá a los pequeños disfrutar de las actividades mediante juegos propuestos donde aprenderán elementos principales de la naturaleza.



Recursos Humanos

- ✓ Docente y niños de inicial II

Recurso Material

- ✓ Tarjetas con imágenes de la naturaleza (**Ver anexo 3**)
- ✓ Hoja de registro con dibujos (**Ver anexo 2**)
- ✓ Elementos de la naturaleza (hojas, rocas, flores, insectos de juguete, etc.)

Duración de la actividad:

- ✓ 1 hora y 30 minutos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para la actividad es necesario que el docente guie cada proceso que debe seguir

los niños.

- ✓ Antes del inicio de clases ubicar tarjetas con imágenes comunes del medio natural (árboles, hojas, insectos, rocas) en un área segura y controlada por el docente.
- ✓ Maten lista una hoja con los dibujos para que los niños puedan marcar lo que van encontrando.
- ✓ Luego de que todo esté listo explica a los niños que van a trabajar en la caza de tesoros, puedes dividir a los niños en pequeños grupos e ir entregando la primera pista a cada grupo, las pistas deben ser claras y simples como, por ejemplo:
Busca una hoja verde que está cerca del árbol grande.
- ✓ Los niños deben escuchar la pista para encontrar la tarjeta escondida.
- ✓ Cada tarjeta tendrá una imagen con su respectivo nombre.
- ✓ Solicita que el niño marque o encierre en su ficha de hallazgo los objetos encontrados y solicita que diga el nombre de lo que encontró.
- ✓ Para el refuerzo dialoga con los niños que es lo que les gusta de la actividad, también el docente puede plantear preguntas sobre que aprendió de la actividad.

Cierre:

Para el cierre es estrictamente necesario que se realice lo siguiente:

- ✓ Dialogar con los niños sobre lo que aprendieron y que les gustó de la actividad.
- ✓ Refuerzo de lo aprendido: realizar preguntas guiadas que permitan a los niños comprender y regular sus emociones. Las preguntas pueden ser:

¿ Que les gusto más buscar o esconderse?

¿Qué sentiste cuando no encontrabas a tu compañero?

¿Cómo te sientes cuando te encuentran proto?

¿Con que compañero prefieres buscar o esconder?

Recuerden que las preguntas son ejemplos usted como docente tiene la opción de realizar las preguntas que considere conveniente.

- ✓ Ordenar el salón de clase: Luego de la actividad es necesario fomentar el orden y aseo por lo que a los niños se les motiva ordenar y limpiar su espacio de trabajo.

6.1.2. Actividad 2

Título de la actividad: El juego del escondite.

Objetivo: Fomentar la creatividad y habilidades sociales

Descripción general de la experiencia:

Esta experiencia permitirá a los pequeños disfrutar de las actividades mediante juegos propuestos donde podrán gestionar sus emociones, fomentar la creatividad y la escucha activa.



Recursos Humanos:

- ✓ Docente y niños de inicial II.

Recurso Material

- ✓ **Aula:** debe ser un espacio amplio y seguro
- ✓ **Patio de la escuela:** debe estar adecuado con anterioridad para que los niños no corran riesgo de caídas.

Duración de la actividad:

- ✓ 1 hora.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- ✓ Explicar detalladamente en que consiste el juego del escondite.

Pasos que se debe tener en cuenta para aplicar la actividad.

- ✓ Dividir a los niños en grupos: Uno o varios niños son los encargados de buscar mientras que el resto debe esconderse.
- ✓ El niño que busca debe contar del uno al diez, mientras tanto el resto de niños buscan un lugar donde esconderse.
- ✓ Al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo "**ya voy**" o "**el que no se ha escondido, tiempo ha tenido**" y comenzar a buscar a los demás.
- ✓ Al encontrar a una de al encontrar a uno de los niños escondidos tiene que tocarlo con la mano y continuar buscando.
- ✓ Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (decir "punto salvado") y tocarlo.

Cierre:

Para el cierre es estrictamente necesario que se realice lo siguiente:

- ✓ Dialogar con los niños sobre lo que aprendieron y que les gustó de la actividad.

- ✓ Refuerzo de lo aprendido: realizar preguntas guiadas que permitan a los niños evocar conocimientos previos y comparar con los nuevos conocimientos. Las preguntas pueden ser:

¿ En tu casa que tienes algún árbol como las imágenes que encontraste?

¿Dónde más creen que pueden encontrar árboles, hojas o rocas?

Recuerden que las preguntas son ejemplos usted como docente tiene la opción de realizar las preguntas que considere conveniente.

- ✓ Ordenar el salón de clase: Luego de la actividad es necesario fomentar el orden y aseo por lo que a los niños se les motiva ordenar y limpiar su espacio de trabajo.

6.1.3. Actividad 3

Título: La Tienda de Juguetes

Objetivo: Desarrollar habilidades matemáticas y sociales

Descripción general de la experiencia:

Esta experiencia permitirá a los pequeños disfrutar de las actividades mediante juegos propuestos donde aprenderán habilidades básicas de matemáticas y relaciones sociales.



Recursos Humanos:

- ✓ Docente y niños de inicial II

Recursos Materiales:

- ✓ Juguetes diversos (muñecos, bloques, peluches)
- ✓ Cajas y fundas para simular compras
- ✓ Etiquetas de precios

- ✓ Mesas para adecuar la tienda y ubicar los personajes.

Duración de la actividad:

- ✓ 1 hora y 30 minutos.

Desarrollo de la Actividad:

- ✓ Preguntar a los niños si saben que es una tienda.
- ✓ Explicar a los niños que es una tienda
- ✓ Mostrarles a los niños el dinero de juguete e informales que con eso pueden ir a la tienda a comprar.
- ✓ Explicarles detalladamente como se debe realizar la actividad, usted como docente tiene que realizar las acciones para que los niños luego puedan imitar.
- ✓ Organizar el aula simulando una tienda de juguetes.
- ✓ Asignar roles a los niños: cajero, cliente, vendedor.
- ✓ Los niños interactúan comprando y vendiendo juguetes, utilizando etiquetas de precios y dinero de juguete.

Cierre:

Para el cierre es estrictamente necesario que se realice lo siguiente:

- ✓ Dialogar con los niños sobre lo que aprendieron y que les gustó de la actividad.
- ✓ Refuerzo de lo aprendido: realizar preguntas guiadas que permitan a los niños comprender y regular sus emociones. Las preguntas pueden ser:

¿ Que les gusto de la actividad?

¿Con que compañero prefieres formar equipo?

Recuerden que las preguntas son ejemplos usted como docente tiene la opción de realizar las preguntas que considere conveniente.

- ✓ Ordenar el salón de clase: Luego de la actividad es necesario fomentar el orden y aseo por lo que a los niños se les motiva ordenar y limpiar su espacio de trabajo.

6.1.4. Actividad 4

Título: Construcción con Bloques

Objetivo: Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo

Descripción general de la experiencia:

Esta experiencia permitirá a los pequeños disfrutar de las actividades mediante juegos propuestos donde aprenderán a desarrollar habilidades sociales, trabajo en equipo y la creatividad.

**Recursos Humanos:**

- ✓ Docente y niños de inicial II

Recursos Materiales:

- ✓ Bloques de construcción de diferentes tamaños y colores (Legos)

Duración de la actividad:

- ✓ 45 minutos.

Desarrollo de la Actividad:

- ✓ Es necesario que usted como docente realice algunas construcciones con los legos para que luego los niños imiten dicha acción.
- ✓ Entrégueles los bloques de construcción a los niños es necesario que les mencione de donde esta cogiendo los bloque para que luego de finalizar la actividad dejen en su lugar.
- ✓ Anímelos a que realicen sus propias construcciones.
- ✓ Es recomendable que organice concursos de construcción por equipos para fomentar el trabajo cooperativo.

Cierre:

Para el cierre es estrictamente necesario que se realice lo siguiente:

- ✓ Dialogar con los niños sobre lo que aprendieron y que les gustó de la actividad.
- ✓ Refuerzo de lo aprendido: realizar preguntas guiadas que permitan a los niños comprender y regular sus emociones. Las preguntas pueden ser:

¿ Que les gusto de esta actividad?

¿Qué construcciones realizaste?

¿Con que compañero prefieres trabajar?

Recuerden que las preguntas son ejemplos usted como docente tiene la opción de realizar las preguntas que considere conveniente.

- ✓ Ordenar el salón de clase: Luego de la actividad es necesario fomentar el orden y aseo por lo que a los niños se les motiva ordenar y limpiar su espacio de trabajo.

6.1.5. Actividad 5

Título: El baile de la Silla.

Objetivo: Fomentar habilidades motoras y sociales

Descripción general de la experiencia:

Esta experiencia permitirá a los pequeños disfrutar de las actividades mediante juegos propuestos donde aprenderán a desarrollar habilidades sociales, trabajo en equipo y la creatividad.



Recursos Humanos:

- ✓ Docente y niños de inicial II

Recursos Materiales:

- ✓ Sillas adecuadas para niños
- ✓ Parlante o reproductor de audio.
- ✓ Aula (Espacio Físico)

Duración de la actividad:

- ✓ 45 minutos.

Desarrollo de la Actividad:

- ✓ Explique detalladamente a los niños en que consiste el baile de las sillas.
- ✓ Haga una simulación del juego para el mejor entendimiento de los niños
- ✓ Es importante considerar la ubicación de las sillas, puede ser formando un círculo o rectángulo, con los respaldares hacia dentro.

- ✓ debe colocar siempre una silla menos a la cantidad de personas que participen dando vueltas alrededor de las sillas.
- ✓ Los participantes se ubican de pie alrededor de las sillas.
- ✓ Al sonido de la música, los participantes deben caminar a paso ligero alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la música. Lo pueden hacer bailando.
- ✓ Al momento que pare la música, cada persona intentará sentarse en una de las sillas, y quien se quede sin sentarse quedará eliminado. Luego, se retira una silla
- ✓ y vuelve a sonar la música.
- ✓ Se repite el juego hasta que en la última ronda se realice el juego con una sola silla y dos participantes. Gana el que queda sentado en la última silla.

Cierre:

Para el cierre es estrictamente necesario que se realice lo siguiente:

- ✓ Dialogar con los niños sobre lo que aprendieron y que les gustó de la actividad.
- ✓ Refuerzo de lo aprendido: realizar preguntas guiadas que permitan a los niños comprender y regular sus emociones. Las preguntas pueden ser:

¿Qué les gusto de la actividad?

¿Te gusto bailar?

¿Qué sentiste cuando quedaste como finalista?

Recuerden que las preguntas son ejemplos usted como docente tiene la opción de realizar las preguntas que considere conveniente.

- ✓ Ordenar el salón de clase: Luego de la actividad es necesario fomentar el orden y aseo por lo que a los niños se les motiva ordenar y limpiar su espacio de trabajo.

Anexos 2 Ficha de entrevista



Universidad
Nacional
de Loja

Unidad de Educación
a Distancia y en Línea

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
GUIÓN DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE
EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALONSO DE
MERCADILLO”.

Tema: El juego y el aprendizaje significativo en los niños del Nivel Inicial II Unidad Educativa Alonso de Mercadillo. Cantón Yacuambi. Periodo 2023-2024

Objetivo: Analizar cómo influye el juego en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo, periodo 2023-2024

Docente: Mgst. Delmira Esperanza Armijos

Fecha de aplicación: 05 - 13 -2024

Estimada docente, la presente entrevista tiene el propósito de recabar información que me permita continuar con el diseño y elaboración del **trabajo de integración curricular** previo a la obtención del título de licenciada en educación inicial de la UNL. Caber indicar que la información proporcionada será de estricta confidencialidad y utilizada únicamente para fines académicos.

- 1. ¿Aplica usted de forma regular el juego en el proceso de enseñanza de los niños de inicial II?**

- a) Si
- b) No
- c) ¿Por qué?

2. ¿Considera usted que el juego es una herramienta efectiva que le permita desarrollar destrezas y habilidades dentro del aula de clases?

- a) Si
- b) No
- c) ¿Por qué?

.....

3. ¿Considera usted que el juego aporta al desarrollo y su creatividad en el aprendizaje significativo en los niños de inicial ?

- a) Si
- b) No
- c) ¿Por qué?

.....

.

4. ¿Piensa usted que el juego facilita el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de inicial II?

- a) Si
- b) No

c) ¿Por

qué?.....

.....

5. En su experiencia como docente ¿cree usted que la implementación del juego como estrategia de enseñanza impacta de manera positiva en el aprendizaje significativo de los niños de inicial II?

a) Si

b) No

c) ¿Por

qué?.....

.....

Anexos 3 Guía de observación



Universidad
Nacional
de Loja

Unidad de Educación
a Distancia y en Línea

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A NIÑOS DE INICIAL II DE LA
UNIDAD EDUCATIVA ALONSO DE MERCADILLO.

Título El juego y el aprendizaje significativo en los niños del Nivel Inicial II

Unidad Educativa Alonso de Mercadillo. Cantón Yacuambi. Periodo 2023-2024

Objetivo: Analizar cómo influye el juego en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo, periodo 2023-2024

Fecha de aplicación: 14 - 05 -2025

Observador: Alba Maria Armijos S.

INTRODUCCION:

Marque con una X si el niño o niña cumple con la instrucción indicada, de ser necesario anote las observaciones en el casillero pertinente.

| ITEMS | SIEMPRE | CASI SIEMPRE | NUNCA | OBSERVACIONES (se colocará información adicional y relevante acorde al ítem observado) |
|--|---------|--------------|-------|---|
| 1.El niño participa de forma activa en las actividades del | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| juego designadas por el docente | | | | |
| 2. El niño interactúa con sus compañeros durante las actividades del juego | | | | |
| 3. El niño realiza actividades educativas relacionadas con el juego y el aprendizaje sin ayuda de su docente. | | | | |
| 4. El niño participa activamente en los juegos grupales designadas por su docente. | | | | |
| 5.El niño demuestra actitud positiva y entusiasta en las actividades del juego. | | | | |

Anexos 4 Consentimiento Informado



UNL
Universidad
Nacional
de Loja

Unidad de
Educación a
Distancia

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Estimada,

Mgs. Delmira Armijos Sarango

La intención de esta información es ayudarlo a tomar la decisión o no de ser participe dentro de la presente investigación.

El presente Proyecto de Integración Curricular tiene por objetivo: Analizar como influye el juego en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo La investigación amerita la obtención de información que en su mayoría se la obtendrá a través de Entrevista, siendo importante informarle que no existe ningún riesgo para el participante y la decisión de participar es absolutamente voluntaria.

CONSENTIMIENTO INFORMADO:

El/la abajo firmante, declara conocer el Proyecto. El juego en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de inicial II de la Unidad Educativa Alonso de Mercadillo "2023- 2024" y acepta que es necesario la recolección de algunos datos concernientes a su estado actual.

Por ello, de manera voluntaria, informada y consciente, acuerda participar en el proyecto mencionado, contribuyendo activamente con la ejecución del mismo y proporcionando la información y participando en las actividades necesarias. Asimismo, otorga la autorización al personal a cargo del proyecto para emplear su información con el fin de lograr los objetivos establecidos. Es importante destacar que sus respuestas serán tratadas de manera **CONFIDENCIAL**, manteniéndose en secreto y sin posibilidad de asociarse directamente con su persona.

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa"
Casilla letra "S", Sector La Argelia - Loja - Ecuador
Telf: +(593)- 7259 3550
Mail: direccion.ued@unl.edu.ec

Educamos para Transformar

Escaneado con CamScanner

Usted como participante está en su derecho de abstenerse de participar o retirarse de la investigación y poder revocar el consentimiento informado en cualquier momento.

Aceptación:

He leído y **ACEPTO**

He leído y **NO ACEPTO**

Firma: Delmira

Mgs. Delmira Armijos Sarango

Anexos 5 Validación de ola guía de entrevista



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Unidad de Educación
a Distancia y en Línea

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

ENTREVISTA A LA DOCENTE

Objetivo: Aprobar la validez de las preguntas elaboradas en la entrevista a la docente

Indicaciones:

- Se presentan 5 preguntas que serán evaluadas según la experticia de los evaluadores enfocados en las variables de la investigación.

Título: El juego y el aprendizaje significativo en los niños del Nivel Inicial II
Unidad Educativa Alonso de Mercadillo. Cantón Yacuambi. Periodo 2023-2024

Variable independiente: Juego

Variable dependiente: Aprendizaje significativo

Criterio para su validación:

- Se debe presentar la matriz de operacionalización de variables
- Se debe presentar los instrumentos de recolección de datos
- El instrumento debe de estar validado por 3 o más expertos

Autor: Alba Armijos

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

PREGUNTA 1: ¿Aplica usted de forma regular el juego en el proceso de enseñanza de los niños de inicial II?

| INDICADORES | CRITERIOS | APLICABLE 100% | MODIFICABLE 75% | REGULAR 50% | DEFICIENTE 25% | NO APLICABLE 0% |
|--------------|--|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| CLARIDAD | Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación | | | | | |
| ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica | | | | | |
| COHERENCIA | Existe relación entre las dimensiones e indicadores | | | | | |
| METODOLOGIA | Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados | | | | | |
| PERTINENCIA | El documento es adecuado al tipo de investigación | | | | | |

Observaciones:

.....

PREGUNTA 2: ¿Considera usted que el juego es una herramienta efectiva que le permita desarrollar destrezas y habilidades dentro del aula de clases?

| INDICADORES | CRITERIOS | APLICABLE 100% | MODIFICABLE 75% | REGULAR 50% | DEFICIENTE 25% | NO APLICABLE 0% |
|--------------|--|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| CLARIDAD | Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación | | | | | |
| ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica | | | | | |

| | | | | | | |
|--------------------|---|--|--|--|--|--|
| COHERENCIA | Existe relación entre las dimensiones e indicadores | | | | | |
| METODOLOGIA | Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados | | | | | |
| PERTINENCIA | El documento es adecuado al tipo de investigación | | | | | |

Observaciones:

.....

PREGUNTA 3: ¿Considera usted que el juego aporta al desarrollo y su creatividad en el aprendizaje significativo en los niños de inicial?

| INDICADORES | CRITERIOS | APLICABLE 100 % | MODIFICABLE 75% | REGULAR 50% | DEFICIENTE 25% | NO APLICABLE 0% |
|---------------------|--|--------------------------------|----------------------------|------------------------|---------------------------|--------------------------------|
| CLARIDAD | Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación | | | | | |
| ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica | | | | | |
| COHERENCIA | Existe relación entre las dimensiones e indicadores | | | | | |
| METODOLOGIA | Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados | | | | | |
| PERTINENCIA | El documento es adecuado al tipo de investigación | | | | | |

Observaciones:

.....

.....

.....

PREGUNTA 4 ¿Piensa usted que el juego facilita el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de inicial II?

| INDICADORES | CRITERIOS | APLICABLE 100% | MODIFICABLE 75% | REGULAR 50% | DEFICIENTE 25% | NO APLICABLE 0% |
|--------------|--|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| CLARIDAD | Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación | | | | | |
| ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica | | | | | |
| COHERENCIA | Existe relación entre las dimensiones e indicadores | | | | | |
| METODOLOGIA | Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados | | | | | |
| PERTINENCIA | El documento es adecuado al tipo de investigación | | | | | |

Observaciones:

.....

PREGUNTA 5: En su experiencia como docente ¿cree usted que la implementación del juego como estrategia de enseñanza impacta de manera positiva en el aprendizaje significativo de los niños de inicial II?

| INDICADORES | CRITERIOS | APLICABLE 100% | MODIFICABLE 75% | REGULAR 50% | DEFICIENTE 25% | NO APLICABLE 0% |
|--------------|--|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|-----------------------|
| CLARIDAD | Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación | | | | | |
| ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica | | | | | |
| COHERENCIA | Existe relación entre las dimensiones e indicadores | | | | | |
| METODOLOGIA | Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados | | | | | |
| PERTINENCIA | El documento es adecuado al tipo de investigación | | | | | |

Observaciones:

.....

EL INSTRUMENTO SE CONSIDERA:

| Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficiente 25% | No aplicable 0% |
|---------------------------------|----------------------------------|------------------------------|---------------------------------|--|
| | | | | |

Mgtr. María Fernanda
DOCENTE EXPERTO 1
GESTORA

Dra. Gladys Cango. Mgs
DOCENTE EXPERTO 2
DOCENTE DIRECTOR

Mg. Sc María Soledad Cadenas
DOCENTE EXPERTO 3
DOCENTE TUTOR

Anexos 6 Validación de la ficha de observación



1859

unl

Universidad
Nacional
de Loja

Unidad de Educación
a Distancia y en Línea

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
FICHA DE OBSERVACIÓN**

Objetivo: Aprobar la validez de las preguntas elaboradas en la ficha de observación

Indicaciones:

- Se presentan 5 preguntas que serán evaluadas según la experticia de los evaluadores enfocados en las variables de la investigación.

Título: El juego y el aprendizaje significativo en los niños del Nivel Inicial II
Unidad Educativa Alonso de Mercadillo. Cantón Yacuambi. Periodo 2023-2024

Variable independiente: Juego

Variable dependiente: Aprendizaje significativo

Criterio para su validación:

- Se debe presentar la matriz de operacionalización de variables
- Se debe presentar los instrumentos de recolección de datos
- El instrumento debe de estar validado por 3 o más expertos

Autor: Alba Armijos

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

ÍTEM 1: El niño participa de forma activa en las actividades del juego designadas por el docente en el proceso de enseñanza.

| INDICADORES | CRITERIOS | APLICABLE 100% | MODIFICABLE 75% | REGULAR 50% | DEFICIENTE 25% | NO APLICABLE 0% |
|---------------------|--|---------------------------|----------------------------|------------------------|---------------------------|--------------------------------|
| CLARIDAD | Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación | | | | | |
| ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica | | | | | |
| COHERENCIA | Existe relación entre las dimensiones e indicadores | | | | | |
| METODOLOGIA | Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados | | | | | |
| PERTINENCIA | El documento es adecuado al tipo de investigación | | | | | |

Observaciones:

.....

ÍTEM 2: -El niño participa en los diferentes tipos de juegos que aplica la docente para favorecer el aprendizaje.

| INDICADORES | CRITERIOS | APLICABLE 100% | MODIFICABLE 75% | REGULAR 50% | DEFICIENTE 25% | NO APLICABLE 0% |
|---------------------|--|---------------------------|----------------------------|------------------------|---------------------------|--------------------------------|
| CLARIDAD | Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación | | | | | |
| ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica | | | | | |
| COHERENCIA | Existe relación entre las dimensiones e indicadores | | | | | |
| METODOLOGIA | Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados | | | | | |
| PERTINENCIA | El documento es adecuado al tipo de investigación | | | | | |

Observaciones:

.....

ÍTEM 3: ¿Cómo actúa el niño en respuesta a las estrategias de juego aplicadas por el docente?

| INDICADORES | CRITERIOS | APLICABLE 100% | MODIFICABL E 75% | REGULAR 50% | DEFICIENT E 25% | NO APLICABLE 0% |
|---------------------|--|---------------------------|---------------------------------|------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| CLARIDAD | Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación | | | | | |
| ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica | | | | | |
| COHERENCIA | Existe relación entre las dimensiones e indicadores | | | | | |
| METODOLOGIA | Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados | | | | | |
| PERTINENCIA | El documento es adecuado al tipo de investigación | | | | | |

Observaciones:

.....

.....

.....

ÍTEM 4: El niño manifiesta el aprendizaje significativo adquirido en las diferentes actividades realizadas en el aula.

| INDICADORES | CRITERIOS | APLICABLE 100% | MODIFICABLE 75% | REGULAR 50% | DEFICIENTE 25% | NO APLICABLE 0 % |
|--------------|--|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|---------------------------|
| CLARIDAD | Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación | | | | | |
| ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica | | | | | |
| COHERENCIA | Existe relación entre las dimensiones e indicadores | | | | | |
| METODOLOGIA | Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados | | | | | |
| PERTINENCIA | El documento es adecuado al tipo de investigación | | | | | |

Observaciones:

.....

ÍTEM 5: Se evidencian que los niños demuestran haber alcanzado el aprendizaje significativo mediante el juego propuesto por la docente.

| INDICADORES | CRITERIOS | APLICABLE 100% | MODIFICABLE 75% | REGULAR 50% | DEFICIENTE 25% | NO APLICABLE 0 % |
|--------------|--|-------------------|--------------------|----------------|-------------------|---------------------------|
| CLARIDAD | Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación | | | | | |
| ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica | | | | | |
| COHERENCIA | Existe relación entre las dimensiones e indicadores | | | | | |
| METODOLOGIA | Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados | | | | | |
| PERTINENCIA | El documento es adecuado al tipo de investigación | | | | | |

Observaciones:

.....
.....
.....

EL INSTRUMENTO SE CONSIDERA:

| Aplicable 100% | Modificable 75% | Regular 50% | Deficien te 25% | No aplicable 0% |
|---------------------------------|----------------------------------|------------------------------|--|--|
| | | | | |

Mgtr. María Fernanda
DOCENTE EXPERTO 1
GESTORA

Dra.Sc Gladys Cango. Mgs
DOCENTE EXPERTO 2
DOCENTE DIRECTOR

Mg. Sc María Soledad Cardenas
DOCENTE EXPERTO 3
DOCENTE TUTOR

Anexos 7 Matriz de operacionalización de variables

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

| TITULO: | | | | | | | |
|--|---|--------------------------------------|--|--|----------------------------|---|---|
| El juego y el aprendizaje significativo en los niños del Nivel Inicial II Unidad Educativa Alonso de Mercadillo. Cantón Yacuambi. Periodo 2023-2024 | | | | | | | |
| VARIABLE | Definición Conceptual | Dimensión | Indicador | Item | U nidad de Análisis | Técnica | Instrum ento |
| INDEPENDIENTE : EL JUEGO | Varios autores han señalado que los juegos tienen una función fundamental en la cultura y sociedad humana al estimular la motivación y el compromiso. Esta observación ha impulsado la inclusión de elementos lúdicos en ámbitos no convencionales como | JUEGOS PARA EL APREN DIZAJE | - Participación del niño en el juego - Participación e interacción entre compañeros - Interacción grupal para vincular el juego - | FICHA DE OBSERVACIÓN - El niño participa de forma activa en las actividades del juego designadas por el docente - El niño interactúa con sus compañeros durante las actividades del juego | NI ÑOS MAESTR A | OBSER VACIÓN ENTRE VISTA A PROFUNDIAD | FICHA DE OBERVACION GUIA DE ENTREVISTA |

| | | | | | | | |
|--|---|--|--|---|--|--|--|
| | <p>la educación inicial, primaria y secundaria, la educación para adultos y universitaria, la atención médica y el ejercicio físico, el ámbito laboral y los hábitos de consumo. (Krath et al., 2021). Si bien es cierto que el juego se ha visto puesto en varios contextos el darle una definición única es una tarea difícil, ya que dependiendo del contexto donde se use su concepto puede variar.</p> | | | <p>- El niño participa activamente en los juegos grupales designadas por su docente.</p> <p>- El niño demuestra actitud positiva y entusiasta en las actividades del juego.</p> | | | |
|--|---|--|--|---|--|--|--|

| | | | | | | | |
|--|--|---|---|--|------------------------------------|--|--|
| <p>DEPENDIENTE:</p> <p>APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO</p> | <p>El concepto de aprendizaje significativo se deriva de la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, la cual enfatiza la influencia del bagaje cognitivo del aprendiz en el proceso de adquisición de conocimientos. Según este enfoque, el aprendizaje se considera significativo cuando los nuevos conceptos se integran de manera coherente y no aleatoria con la estructura mental preexistente del individuo. Ausubel</p> | <p>Participación del niño para implementar el aprendizaje significativo</p> | <p>Autocontrol del niño para realizar actividades relacionadas con el juego</p> | <p>-El niño realiza actividades educativas relacionadas con el juego y el aprendizaje sin ayuda de su docente.</p> | <p>NI ÑOS M AESTRA</p> | <p>OBSERVACIÓN ENTRE VISTA A PROFUNDIDAD</p> | <p>FICHA DE OBSERVACIÓN CUESTIONARIO DE ENTREVISTA</p> |
|--|--|---|---|--|------------------------------------|--|--|

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | <p>subraya la importancia de comprender el conocimiento previo del estudiante para orientar eficazmente la enseñanza, empleando estrategias que faciliten la construcción de nuevos significados.</p> <p>Este enfoque reconoce que el aprendizaje mecánico, basado en la memorización sin comprensión, es menos efectivo y tiende a ser olvidado rápidamente.</p> <p>Además, la teoría enfatiza la importancia de la</p> | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | predisposición del alumno para relacionar el nuevo material con su estructura cognitiva existente (Moreira, 2020). | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|



Anexos 8 Certificación de Traducción

| | | |
|--|---|---|
|  Código AMIE: 11H00282 | ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JULIO MARÍA MATOVELLE" "Formando seres humanos con amor y disciplina para la vida" |  |
| | DISTRITO: 11D01 CIRCUITO: 11D01C16_17 EL VALLE – SECTOR LA BANDA- LOJA – ECUADOR NÚMERO DE TELÉFONO 2541937-0986730840 | |

Loja, 10 de octubre de 2024

Yo, Ángel Augusto Guamán Paguay, con cedula de identidad 1102506696 y con título de Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad inglés registrado en la SENESCYT con número 1008-02-150566.

CERTIFICO:

Que tengo conocimiento y dominio de los idiomas español e inglés y que la traducción del resumen del trabajo de titulación: **El juego y el aprendizaje significativo en los niños del Nivel Inicial II Unidad Educativa Alonso de Mercadillo. Cantón Yacuambi. Periodo lectivo 2023-2024**, de autoría del maestrante Alba María Armijos Sarango, con cedula de identidad 1900293349, estudiante de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Loja, es verdadero y correcto ante los parámetros que mi experticia me permite constatar y dar fe.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, dando al interesado la facultad de hacer uso del presente documento en lo que considere conveniente.


.....
Lic. Ángel Augusto Guamán Paguay
C.I. 1102506696
Rec. 1008-02-150566.