



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
DEPARTAMENTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y
DESARROLLO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN
EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

**“GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL
ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DE LENGUAJE EN LOS
NIÑOS DE INICIAL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CHILLANES”,
PERÍODO LECTIVO 2017-2018”**

AUTOR:

LIC. DAVID EDUARDO RODRÍGUEZ ÁVALOS

TUTORA:

MSC. BETTY VÁSCONEZ VISCARRA

GUARANDA – 2019



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
DEPARTAMENTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y
DESARROLLO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN
EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

**“GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL
ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DE LENGUAJE EN LOS
NIÑOS DE INICIAL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CHILLANES”,
PERÍODO LECTIVO 2017-2018”**

AUTOR:

LIC. DAVID EDUARDO RODRÍGUEZ ÁVALOS

TUTORA:

MSC. BETTY VÁSCONEZ VISCARRA

I. DERECHO DEL AUTOR.

Yo, David Eduardo Rodríguez Ávalos, en calidad de autor del Proyecto de Investigación y Desarrollo titulado: **“GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DE LENGUAJE EN LOS NIÑOS DE INICIAL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CHILLANES”, PERÍODO LECTIVO 2017-2018”**, declaro que el trabajo aquí escrito es de mi autoría; este proyecto no ha sido presentado por ningún profesional; y, que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por el autor.

La Universidad Estatal de Bolívar puede hacer uso de los derechos de publicación correspondientes a este trabajo, según lo establece la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normativa institucional vigente.



David Eduardo Rodríguez Ávalos
CC: 020194338-8



II. AUTORÍA NOTARIADA.

Factura: 002-002-00000212

Yo, David Eduardo Rodríguez Ávalos, autor del Trabajo de Titulación denominado: **“GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DE LENGUAJE EN LOS NIÑOS DE INICIAL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CHILLANES”, PERÍODO LECTIVO 2017-2018”**, declaro que el trabajo aquí escrito es de mi autoría; este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado o calificación profesional; y, que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por el autor.

La Universidad Estatal de Bolívar puede hacer uso de los derechos de publicación correspondientes a este trabajo, según lo establece la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normativa institucional vigente.

David Eduardo Rodríguez Ávalos
CC: 020194338-8



DOY FE: QUE ESTA COPIA ES
IGUAL A LA QUE FUE PRESENTADA
DEBIDAMENTE AUTENTICADA.

25 MAR. 2019

Dr. José A. Moreira Macías
NOTARIO TERCERO DEL CANTÓN BABAHOYO



Factura: 002-002-000009212



20191201003C00141

FIEL COPIA DE DOCUMENTOS EXHIBIDOS EN ORIGINAL N° 20191201003C00141

RAZÓN: De conformidad al Art. 18 numeral 5 de la Ley Notarial, doy fe que la(s) fotocopia(s) que antecede(n) es (son) igual(es) al(los) documento(s) original(es) que corresponde(n) a y que me fue exhibido en 1 foja(s) útil(es). Una vez practicada(s) la certificación(es) se devuelve el(los) documento(s) en 1 foja(s), conservando una copia de ellas en el Libro de Certificaciones. La veracidad de su contenido y el uso adecuado del (los) documento(s) certificado(s) es de responsabilidad exclusiva de la(s) persona(s) que lo(s) utiliza(n).

BABAHOYO, a 25 DE MARZO DEL 2019, (9:38).



NOTARIO(A) JOSE ANTONIO MOREIRA MACIAS
NOTARÍA TERCERA DEL CANTÓN BABAHOYO

David Eduardo Rodríguez Avrioso
C.C: 020194338-8



REPUBLICA DEL ECUADOR
DIRECCION GENERAL DE REGISTRO CIVIL
IDENTIFICACION Y CENSALACION

N. 020194338-8

CITADANIA
CIDADANA

APELLIDOS Y NOMBRES
**RODRIGUEZ AVALOS
DAVID EDUARDO**

LUGAR DE NACIMIENTO
**PICHINCHA
QUITO
LA MARSDALENA**

FECHA DE NACIMIENTO **1987-06-16**

NACIONALIDAD **ECUATORIANA**

SEXO **M**

ESTADO CIVIL **SOLTERO**



INSTRUCCION **SUPERIOR** PROFESION / OCUPACION **ESTUDIANTE** E2438/2322

APELLIDOS Y NOMBRES DEL PADRE
RODRIGUEZ GERMAN EDUARDO

APELLIDOS Y NOMBRES DE LA MADRE
AVALOS DOLORES FLOREANA

LUGAR Y FECHA DE EXPEDICION
**QUARANDA
2015-05-26**

FECHA DE EXPIRACION
2025-05-30



IV. CERTIFICADO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

Yo, Víctor Hugo Cuji, en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa “Chillanes”, a petición de la parte interesada.

CERTIFICO

Que: el Lic. David Eduardo Rodríguez Ávalos, estudiante de la Maestría en Educación Inicial del Posgrado de la Universidad Estatal de Bolívar, ejecutó en esta institución el Proyecto de Investigación y Desarrollo titulado: **“GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA APRENDIZAJE DE LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CHILLANES”, PERÍODO LECTIVO 2017-2018”**.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso de la presente para los fines que estimare conveniente.

Chillanes, febrero 18 de 2019


Dr. Víctor Hugo Cuji
RECTOR



III. CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA.

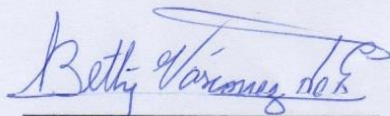
MSC. BETTY VÁSQUEZ VISCARRA, DOCENTE TUTORA DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA:

Que el presente Proyecto de Investigación y Desarrollo titulado: **“GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DE LENGUAJE EN LOS NIÑOS DE INICIAL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CHILLANES”, PERÍODO LECTIVO 2017-2018”**, de autoría del Lic. DAVID EDUARDO RODRÍGUEZ ÁVALOS, estudiante del Programa de, Maestría en Educación Inicial del Posgrado de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al interesado dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda, febrero 18 de 2019



Lic. Betty Vásquez Viscarra Msc.

TUTORA

IV. CERTIFICADO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

Yo, Víctor Hugo Cuji, en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa "Chillanes", a petición de la parte interesada.

CERTIFICO

Que: el Lic. David Eduardo Rodríguez Ávalos, estudiante de la Maestría en Educación Inicial del Posgrado de la Universidad Estatal de Bolívar, ejecutó en esta institución el Proyecto de Investigación y Desarrollo titulado: **"GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DE LENGUAJE EN LOS NIÑOS DE INICIAL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA "CHILLANES", PERÍODO LECTIVO 2017-2018"**.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso de la presente para los fines que estimare conveniente.

Chillanes, febrero 18 de 2019



Dr. Victor Hugo Cuji
RECTOR

V. DEDICATORIA.

A mi familia, que son el pilar importantísimo en todos mis logros a lo largo de mi vida.

A los catedráticos de la Universidad Estatal de Bolívar quienes con sus sabias enseñanzas y experiencias cimentaron los mejores conocimientos para perfeccionaron la calidad de mi trabajo docente.

A todos mis compañeros que supieron ser un gran apoyo en todo este proceso académico y con quienes participamos en este nuevo proyecto profesional.

David

VI. AGRADECIMIENTO.

Agradezco al Creador de todo, por las dádivas que él me obsequia cada día como son la vida, la salud, el trabajo y el cumplimiento de esta etapa tan importante en mi carrera profesional.

A la Universidad Estatal de Bolívar, por haberme abierto sus puertas para adquirir los nuevos conocimientos y estrategias que me permitirán mejorar sustancialmente mi labor docente.

A cada uno de los académicos, que con gran sabiduría supieron cimentar sus experiencias y saberes en mi proceso de profesionalización y perfeccionamiento en la Carrera de Educación Inicial.

David

VII. ÍNDICE DE CONTENIDOS.

PORTADA.....	i
CONTRAPORTADA.....	ii
I. DERECHO DE AUTOR.....	iii
II. AUTORÍA NOTARIADA.....	iv
IV. CERTIFICADO DE LA TUTORA.....	iv
VI. CERTIFICADO DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO	v
III. DEDICATORIA.....	vi
V. ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vii
VI. ÍNDICE DE TABLAS	viii
VII. ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	ix
VIII. TEMA:.....	x
1. INTRODUCCIÓN.....	19
1.2. Contextualización.....	¡Error! Marcador no definido. 16
1.3. Justificación.....	¡Error! Marcador no definido.
1.4.1. Objetivo General.....	31
1.5. Revisión de la literatura.....	¡Error! Marcador no definido.
1.6. Hipótesis	33
1.7. Señalamiento de Variables.....	44
2. Metodología.....	48
2.1. Tipo y diseño de investigación.....	48
2.2. Población/Muestra.....	49
2.3. Técnicas e Instrumentos.....	50
2.3.1. Técnicas.....	¡Error! Marcador no definido.
2.3.1. Cuestionario	51

2.4. Procedimiento de toma de datos	51
2.5. Análisis e interpretación de datos.....	52
5.Presentación de resultados.....	60
Resultados OE 1	60
Resultados OE 2	60
Desarrollo de la Propuesta	60
4. Discusión y conclusiones.....	78
4.Referenciasbibliográficas.....	79
5.Anexos.....	82

VII. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Información general	27
Tabla 2. Guía metodológica	52
Tabla 3. Actividad lúdica	53
Tabla 4. Frecuencias observadas	56
Tabla 5. Frecuencias esperadas	56
Tabla 6. Tabla de contingencia	57
Tabla 7. Evaluación preliminar	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 8. Resultados parciales de la evaluación preliminar	75
Tabla 9. Resultados finales de la evaluación.....	76

VII. ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de problemas	21
Gráfico 2. Factores de estancamiento del desarrollo integral	35
Gráfico 3. Fases metodológicas	39
Gráfico 4. Etapas de las actividades lúdicas	41
Gráfico 5. Resultados guía metodológica	52
Gráfico 6. Resultados actividades lúdicas.....	53
Gráfico 7. Resultados finales de la evaluación preliminar.....	76

VIII. TEMA:

**“GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL
ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DE LENGUAJE EN LOS
NIÑOS DE INICIAL II EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CHILLANES”,
PERÍODO LECTIVO 2017-2018”**

IX. RESUMEN.

El Presente Proyecto de Investigación y Desarrollo, tiene como objetivo principal investigar científicamente toda la literatura posible para construir un constructo que permita diseñar una guía de estrategias lúdicas para el desarrollo del ámbito de comprensión y expresión de lenguaje en los niños de inicial II en la unidad educativa “Chillanes”, período lectivo 2017-2018”; previo diagnóstico efectuado a los niños de Inicial II y detectarse una insuficiente aplicación de estrategias lúdicas para el aprendizaje de los niños de inicial de la UE.

Para ello, la metodología aplicada para este efecto tiene un enfoque cualitativo, bajo un diseño de “investigación – acción”. La población lo constituyeron 10 niñas y 7 niños, en total 17 infantes. Se emplea la guía como un instrumento didáctico una herramienta útil para el docente con orientación técnica para los niños que incluye información necesaria para el correcto y provechoso desempeño dentro de las actividades académicas para despertar el interés de los niños y mejorar el aprendizaje, Se utilizó el estadístico Chi-Cuadrado para la comprobación de la hipótesis, La implementación de una guía metodológica de actividades lúdicas SI mejorará significativamente los procesos enseñanza - aprendizaje en el inicial II de la UE. “Chillanes de la provincia Bolívar.

Como principal resultado, se destaca la utilidad de la creación de la guía metodológica lúdica en reflejo de las necesidades que poseen los niños en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Se concluye, que la implementación de la guía metodológica promueve la adquisición de conocimientos en todos los ámbitos y componentes de su desarrollo integral.

Palabras clave:

Desarrollo de capacidades, Estrategias lúdicas, Guía, Proceso de enseñanza.

IX. ABSTRACT

The present Research and Development Project, has as main objective to investigate scientifically all the possible literature to construct a construct that allows to design a Guide of Playful Strategies for the Learning in Children of the initial II of the Educational Unit "Chillanes", school period 2017 -2018 ". Previous diagnosis made to the children of Initial and to detect an insufficient application of playful strategies for the learning of the children of initial II of the EU.

For this, the methodology applied for this purpose has a qualitative approach, under a "research - action" design. The population consisted of 10 girls and 7 boys, in total 17 infants. In addition, ludic strategies are used to awaken the interest of children, so the guide becomes a useful tool for the teacher who is in charge of these children. The Chi-Square statistical was used for the verification of the hypothesis. The implementation of a methodological guide of ludic activities SI will significantly improve the teaching-learning processes in the initial II of the EU. "Chillanes of the Bolívar province. As a main result, the usefulness of the creation of the playful methodology guide in reflection of the needs that children have in the teaching - learning process is highlighted. It is concluded that the implementation of the methodological guide promotes the acquisition of knowledge in all areas and components of its integral development.

Keywords:

Capacity development, play strategies, guide, teaching process.

X. INTRODUCCIÓN.

El presente Proyecto de Investigación y Desarrollo, hace referencia a la elaboración de una “guía de estrategias lúdicas para el desarrollo del ámbito de comprensión y expresión de lenguaje en los niños de inicial II en la unidad educativa “Chillanes”, período lectivo 2017-2018” que se puede definir como el producto de una investigación exhaustiva y minuciosa, cuyo diseño es fruto de diagnosticar que es lo que necesitan los niños para conseguir un mejor aprendizaje del ámbito de comprensión y expresión oral a través del juego, puesto que con la observación permitió visibilizar dificultades en el desarrollo de destrezas en los diferentes ámbitos de aprendizaje en los niños y niñas evidenciados en la poca planificación de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo mismo, , desvaloración del componente lúdico como medio didáctico. De igual modo la necesidad de recrear en el mundo de imaginación de una forma lúdica o de juego.

La investigación de esta problemática educativa se realizó por el interés de conocer por qué la aplicación de nuevas estrategias metodológicas lúdicas diseñadas en una guía didáctica para el ámbito de expresión y comprensión versada en el conocimiento del contexto educativo y social (Makárenko, 2014) quien establece que la educación se orienta por el programa de aprendizaje lúdico. (Ramírez, 2013). Igualmente, coadyuvaron a que se utilice el juego como un medio de educación en valores, y la potenciación de las esferas del cognitivas, afectivas y psicomotrices del niño observando además como resultado un conjunto de diversas relaciones amistosas y cualidades del colectivismo. (Muñoz, 2016)

El objetivo general del estudio se constituye en fomentar el uso de una guía de estrategias lúdicas para el aprendizaje de lenguaje y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños de Inicial II. El diseño es el de investigación-acción, puesto que, se encarga de comprender y resolver la problemática específica de Inicial II de la Unidad Educativa “Chillanes”. Conjuntamente, su enfoque cualitativo permite comprender las variables, explorándolas a partir de la perspectiva de los participantes en su contextualización educativa. El estudio

describe causas y efectos que generan la problemática en estudio, posteriormente se aplicó una guía de observación dirigida a los niños de Inicial II de la UE “Chillanes”.

La muestra de trabajo en un estudio cualitativo, que requirió un profundo entendimiento del comportamiento de los 17 niños, que buscó como fin explicar las razones de los diferentes aspectos pedagógicos.

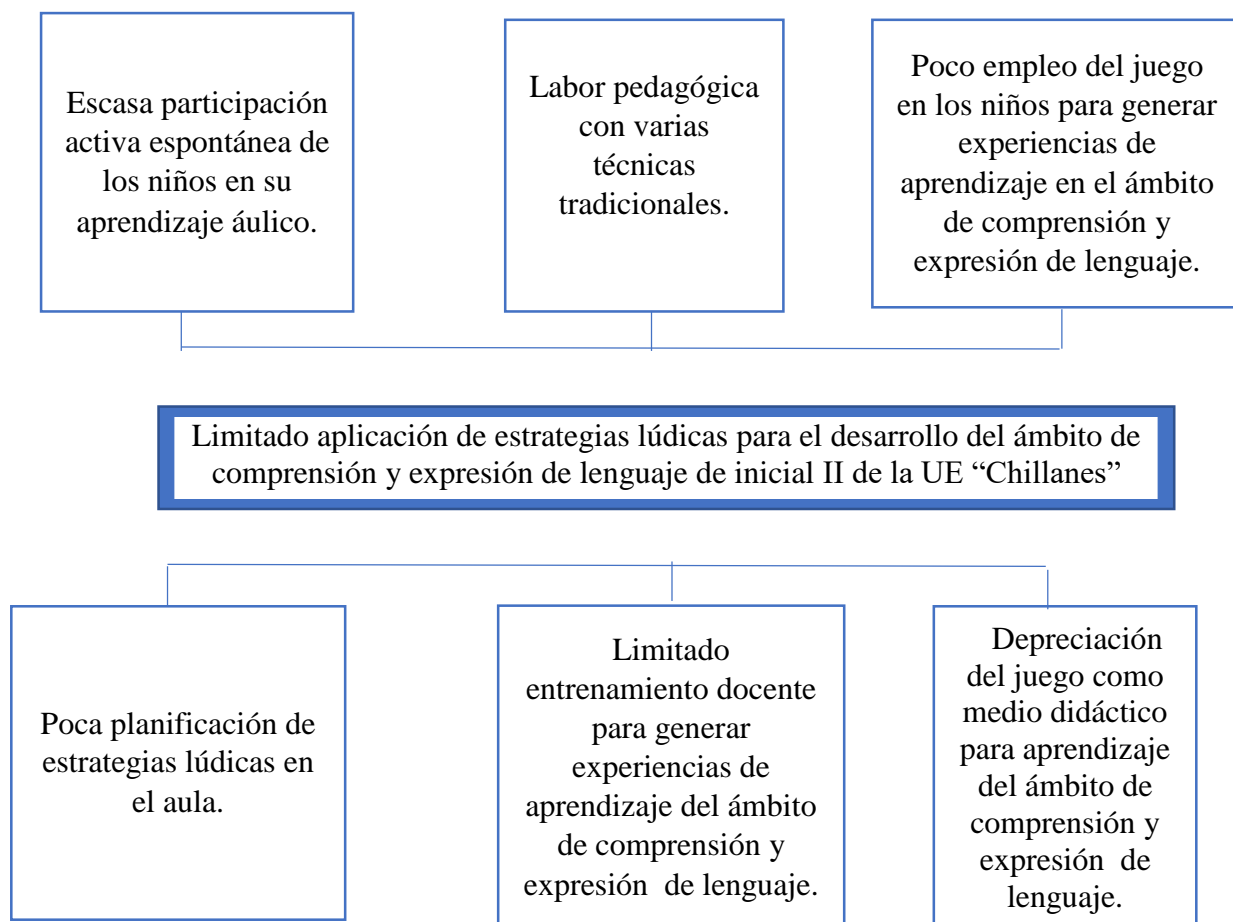
Se caracteriza por pertenecer a un muestreo por conveniencia, y detalla que las muestras son seleccionadas porque son accesibles para el investigador. Estos fueron 10 niñas y 7 niños de Inicial II de la Unidad Educativa Chillanes, del cantón, Chillanes, provincia Bolívar.

Los principales resultados expresan que el constructo teórico de las variables de estudio, ha sido abordado de forma científica, técnica y pertinente, rompiendo los principales conceptos y clasificaciones de las conceptualizaciones acerca de guías de estrategias metodológicas lúdicas que, se han convertido en variables de actualidad en la educación inicial. De la misma manera, se comprobó que la implementación de una guía metodológica de actividades lúdicas si mejora significativamente el aprendizaje de lenguaje en los niños de inicial II de la UE “Chillanes”.

Se puede concluir, que la guía de actividades lúdicas fue diseñada y sometida a evaluación por criterio de expertos en el ámbito de la educación infantil donde se obtuvo el 96% de aceptación por su pertinencia.

CAPÍTULO I: PROBLEMA.

Gráfico 1. Árbol de problemas



CAPÍTULO I PROBLEMA.

¿Cómo incide la insuficiente aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo del ámbito de comprensión y expresión de lenguaje en los niños de inicial II de la unidad educativa “Chillanes”, período lectivo 2017-2018?

Problematización

Dentro de la Unidad Educativa “Chillanes”, en el inicial II, se ha detectado a través de la una guía de observación estructurada que los niños denotan una insuficiente aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo del ámbito de comprensión y expresión de lenguaje, por lo que se producen las siguientes consecuencias:

Escasa participación activa y espontánea de los niños para desplegar las experiencias de aprendizaje que requiere este nivel, lo que impide tomar parte de su propio proceso de aprendizaje en el ámbito de la comprensión y expresión de la lengua, a la vez que se involucren. El Currículo de Educación Inicial nos dice: “El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera global -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea.” (Ecuador, 2014)

Labor pedagógica con técnicas tradicionales, ubica al docente como el elemento activo mientras el niño es el elemento pasivo, lo que genera problemas para resolver problemas o dudas y dificultades que le impiden seguir adelante; puesto que es necesario ponerlos a trabajar en sus propios aprendizajes de manera agradable o de juego en variados contextos, caso será monótono su accionar y poco productivo y no contribuirá a enfrentarse a situaciones en su vida diaria.

El limitado desarrollo de destrezas cognitivas, afectivas y motrices para el aprendizaje, debido a que no reflexionan sobre sus propios procesos de habilidades del pensamiento, no sabe elegir las estrategias más adecuadas para su aprendizaje porque no lo observa divertido o ameno, debido a que sus habilidades cognitivas presentan un limitado desarrollo por ausencia de la emoción que le produce aprender jugando y las habilidades sociales que esto conlleva.

1.1.contextualizacion

Macro

La educación en el ser humano se da a lo largo de toda su vida, sin embargo, no todas las personas poseen la misma capacidad de aprendizaje dado que, esto depende de diferentes variables como los factores contextuales, genéticos, culturales y de socialización propios de cada persona. De este modo, es importante señalar que los conocimientos previos, destrezas, habilidades y potencialidades ayudan en gran medida a lograr un proceso de aprendizaje de calidad, donde factores extras como la figura del o la maestra resulta indispensable en la vida del niño, así como también la relación pedagógica-afectiva tendrá gran injerencia en el aprendizaje escolar. Por su parte, los vínculos de empatía, afecto, juego y confianza intervienen directamente en el desarrollo integral. Mientras que la antipatía, reproche y rechazo genera en el estudiante una actitud de negatividad frente a las relaciones interpersonales- (Muñoz, 2016)

Por ende, resulta necesario que la formación que se brinda al niño se promueva instrumentos de calidad para su trabajo en un entorno actualizado de interés y lúdico, aplicando las mejores estrategias que generen el proceso de aprendizaje en el ámbito de la comprensión y comprensión del lenguaje con interés y deleite por aprender mediante el juego. De igual forma, ayudar al desarrollo creativo, lograr una educación interactiva donde el niño se constituya en el protagonista al instante de la participación, impulsando de esta manera sus capacidades sociales dentro del entorno educativo le permitirán desenvolverse de la mejor manera posible (Posligua, Chenche y Vallejo, 2017).

Por otro lado, resulta necesario fomentar la atención del niño y la niña en una guía diseñada apropiadamente para con él y de esta manera conseguir la potenciación de habilidades verbales y otras destrezas en los diferentes ámbitos del currículo de inicial que se tiene que aplicar dentro y fuera del aula, proporcionando a la institución una herramienta que ayude en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de esa manera desarrollar el pensamiento creativo del estudiante, con el fin de llevarlos a organizar sus propias ideas, de esta manera puedan tener una clase más interactiva y participativa, evitando que se genere la monotonía dentro de su entorno educativo. (Borja, 2014).

Meso.

La educación inicial durante los últimos años ha experimentado al igual que el resto de las diferentes áreas educativas como el nivel básico, secundaria y superior cambios significativos, donde el abordaje principal es el requerimiento de actividades específicas en los subniveles basados en las experiencias de aprendizaje que ya poseen los niños y que tienen que generarse dentro y fuera del aula acuerde a la situación educativa de cada uno de los niños en las diferentes unidades educativas (Larrañaga, 2015).

En la actualidad podría decirse que la educación ha pasado de ser un compromiso a ser un desafío, en donde la modernidad exige formar parte del progreso en todos los aspectos del proceso de aprendizaje en los niños de 4 años de edad es la riqueza de sus recursos didácticos y metodológicos sean lúdicos para que despierten el interés y el entusiasmo en los niños y niñas, para aprender de manera significativa.

De este modo, la educación inicial juega un papel preponderante para el desarrollo social y humano dentro de cualquier estado, favoreciendo de diferentes maneras a la disminución de problemas tipo social, dado que, su aplicación tiene efectos positivos sobre el desempeño escolar, por lo que su uso en su gran mayoría ayuda a reducir las tasas de deserción en los estudiantes. Por otro lado, el sistema

educativo ecuatoriano durante la última década se vio expuesto a diferentes cambios, que como consigna se enfocaban en el mejoramiento del sistema educativo en todos sus niveles que en ese entonces existía y presentaba un sinnúmero de falencias e inconvenientes; por ejemplo, la calidad deficiente de la educación y la ausencia de equidad constituían los problemas más evidentes (De la Herrán, Ruiz y Lara, 2018).

Bajo este contexto, la propuesta de cambio dentro del sistema de educación en el país era un gran desafío el mismo que traía consigo un modelo nuevo de aprendizaje con un enfoque netamente lúdico, especialmente en el nivel inicial, en función de lo establecido dentro de la Constitución de la República del Ecuador aprobada en el año 2008, dentro de su artículo 28 donde se establece que: “La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente” (Asamblea Nacional Constituyente, 2008).

Igualmente, en relación al proceso de cambio en el nivel inicial de educación, se propone el desarrollo de actividades lúdicas como estrategia indispensable con la finalidad de fortalecer el proceso de aprendizaje de los infantes, pues la voluntad de los niños y niñas hacia la adquisición de conocimientos nuevos depende en gran magnitud de sus intereses y necesidades, donde los y las maestras juegan un papel indispensable al requerirse que sus metodologías se encuentren ajustadas y encaminadas a despertar el disfrute y gozo del infante por aprender (González y Rodríguez, 2018).

Por ende, la actividad lúdica tiene un sinnúmero de beneficios pues propicia el desarrollo de las relaciones, aptitudes y el sentido del humor en los individuos, situación que crea un ambiente de predisposición y motivación del niño hacia el aprendizaje, transformándose en una herramienta estratégica dentro del proceso enseñanza/aprendizaje. De esta manera podría resumirse que la correcta aplicación de este tipo de actividades ayuda a los infantes a obtener un aprendizaje de una

forma más atractiva, didáctica y natural desarrollando sus actitudes y aptitudes. (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015)

Así pues, diferentes estudios realizados a nivel mundial han demostrado que la aplicación de actividades lúdicas presenta un impacto positivo en el desarrollo del pensamiento creativo de una persona, pues ayuda a la solución de problemas de forma más ágil, posee una excelente capacidad para adquirir nuevos conocimientos, combatiendo problemas de conducta, mejorando la autoestima, ayudando al desarrollo del ámbito de comprensión y expresión de lenguaje y potenciando las habilidades para la utilización de ciertas herramientas. Es por ello, que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, porque capta la atención de los niños hacia un aprendizaje específico (Posada, 2014).

Micro.

La Unidad Educativa “Chillanes”, como centro guía se encuentra ubicada en la ciudad del mismo nombre a partir del período 2014 – 2015 fundamentada en el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural presenta la siguiente oferta académica:

Nivel de Educación Inicial: subnivel inicial I e inicial II.

Nivel de educación básica en los subniveles:

- Preparatoria: 1er Grado,
- Básica Elemental: 2do, 3ro y 4to Grados.
- Básica Media: 5 6 7 Grados.
- Básica Superior: 8vo 9no 10mo Grados.

Nivel bachillerato, en su modalidad

- Primer Año de Bachillerato (BGU).
- Segundo Año de Bachillerato (BGU).
- Tercer Año de Bachillerato (BGU).

La planta docente de la institución se encuentra conformada por un total de 117 profesionales de la educación que tienen a su cargo diferentes grados con quienes trabajan día a día compartiéndoles sus conocimientos y ayudándoles tanto en su formación intelectual como personal.

De forma general, la institución para el presente año lectivo cuenta con un total de 1555 estudiantes, distribuidos en cada uno de los grados y cursos, sin embargo, para fines del presente estudio únicamente se tomó en cuenta a los estudiantes de Educación Inicial, que para este Proyecto de Titulación de ha excogitado el Inicial II de 4 años, con un total de 17 niños. A continuación, dentro de la tabla 1, se presentan dichos datos:

Tabla 1. Información Específica

Descripción	N° de estudiantes
Educación Inicial II	10 Niñas
	7 Niños
	1 Docente
	17 Padres de Familia
Total	35 Beneficiarios

Fuente: Base de datos de la Unidad Educativa “Chillanes”.

Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

De acuerdo a la experiencia como docente durante varios años dentro de la institución se ha visto la necesidad de diseñar una Guía de Estrategias Lúdicas para el aprendizaje de lenguaje en niños de Inicial II, la misma que sirva de apoyo para el desarrollo integral del niño. La Didáctica en Educación Inicial incorpora al juego como elemento central del desarrollo infantil; puesto que, en el contacto con la naturaleza los niños demuestran sus genuinos interés quieren explorarla, entender cómo funciona y disfrutan mucho de su belleza y diversidad. Igualmente gozan del contacto con ella, lo que les facilita estar activos y expresarse libremente en todo ámbito sea con un lenguaje no verbal o verbal.

1.2. Formulación del Problema.

¿Qué incidencia tiene la limitada aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo del ámbito de comprensión y expresión de lenguaje en los niños de inicial II en la unidad educativa “Chillanes”, período lectivo 2017-2018”

Situación actual:

Síntomas: escasa participación activa y espontánea de los niños en su aprendizaje áulico, Labor pedagógica con varias técnicas tradicionales, poco empleo del juego en los niños para generar experiencias de aprendizaje de lenguaje para los niños del inicial II de la unidad educativa “Chillanes” período lectivo 2017-2018?

Causas: poca planificación de estrategias lúdicas en el aula, limitado entrenamiento docente para generar experiencias de aprendizaje en el ámbito de la comprensión y expresión lenguaje, y depreciación del juego como medio didáctico para aprendizaje de la lengua por parte de la docente para los niños del inicial II de la unidad educativa “Chillanes” periodo lectivo 2017-2018?

1.3. Justificación.

La razón por la cual se realiza el presente Proyecto de Investigación y Desarrollo, es la insuficiente aplicación de estrategias lúdicas que no permiten el adecuado aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión de lenguaje en los niños de Inicial II de la unidad educativa “Chillanes”, por lo que las habilidades para aprender el lenguaje que poseen los niños están siendo poco aprovechadas por la docente. Para esto se propone lo siguiente:

Garantizar la participación activa de todos los niños, respetando el ritmo de aprendizaje, ya que cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos. Tener pertinencia cultural y contextual, facilitando la interacción positiva entre los niños y también con los adultos; es decir, establecer una relación libre de tensiones,

donde los niños se encuentren inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas provocan y propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos en el aprendizaje de lenguaje verbal. (Ecuador, 2014)

Razón por la cual, se resulta *importante* el diseño y la implementación una Guía de Estrategias Lúdicas en el ámbito de comprensión y expresión de lenguaje los niños, lo cual repercutirá en la mejora de la calidad académica en la unidad educativa, puesto que al final se propondrá una capacitación a la totalidad de planta de docentes de la UE, para poner en conocimiento las bondades de esta guía que se traducirá en una herramienta pedagógica para este nivel y lógicamente para los subniveles consiguientes a los que pasen los 17 niños beneficiarios de esta propuesta metodológica,

De igual manera, se estará contribuyendo a ofertar una base de apoyo como fundamento de las bondades del trabajo lúdico para la construcción de aprendizajes significativos en los niños del inicial II; puesto que revisando los archivos de la UE, no existe un trabajo académico de esta clase. Además se abren las puertas para próximas investigaciones de este tipo que podrían enriquecer la actualización y perfeccionamiento docente lo cual repercute directamente en la calidad de los procesos de aprendizaje en la institución disminuyéndose las problemáticas existentes en los próximos períodos académicos.

La realización de este trabajo investigativo, surge de la *necesidad* urgente de contar con un instrumento que contenga estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje de la lengua, con el fin de mejorar la calidad académica de los niños.

La guía es *factible*, debido a que establece juegos educativos, didácticos, actividades lúdicas que se utilizan para lograr el aprendizaje en los niños y niñas dentro de su aula para que experimente, cree, se sienta libre de realizar actividades que le ayuden el desarrollo de las áreas cognitiva, afectiva, motriz y social que son el pilar fundamental para sus posteriores estudios.

Todos estos aspectos han sido considerados *beneficios* para la trilogía educativa niños, docente y representantes, por ello, la institución brinda la apertura para acceder a los recursos físicos, humanos, siendo factible de realizarla.

Se considera *innovadora*, puesto por ser una contribución que es nueva, novedosa, interesante por ser fruto de la generación de actividades diferentes para el desarrollo del pensamiento y capacidades en las tres esferas del niño para prepararles para la generación de aprendizajes significativos.

El trabajo posee *novedad científica*, porque se diseñará la guía metodológica que establezca actividades lúdicas que fortalezcan el aprendizaje de lenguaje y el desarrollo de habilidades y destrezas que faciliten a los niños de inicial II desenvolverse de mejor manera en el entorno escolar. Es así, que la implementación de actividades lúdicas para el aprendizaje en el ámbito de la comprensión y expresión de lenguaje en los diferentes centros educativos, permitirá una mejor interacción entre los niños y el maestro. Es así, que la estimulación de procesos asociados a los valores, la expresión y la cognición reforzarán los conocimientos de los beneficiarios (Navarro, Rocco, Flores, González, y Caballero, 2016).

El pedagogo infantil debe reconocer la sensibilidad en referencia a la guía metodológica que permite a los niños explorar y compartir sus conocimientos, emociones y sentimientos; Por tal motivo, se planea implementar el proyecto de investigación formativa de aula, puesto que, la actividad lúdica como estrategia pedagógica fortalece el aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión de lenguaje en los niños del Inicial II de la Unidad Educativa “Chillanes”. Por otro lado, como una práctica enriquecedora, los niños participaran en la elección, elaboración y realización de diferentes actividades que direccionen al objetivo que se desea alcanzar.

En conclusión, se agrega, que la investigación tiene un *impacto* relevante en la sociedad, puesto que garantiza a los niños en gran medida su funcionalidad con el entorno de aprendizaje e incrementar sus competencias y destrezas del sector educativo.

1.4. OBJETIVOS.

1.4.1. Objetivo General.

Aplicar la guía didáctica diseñada con estrategias lúdicas para el aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión de lenguaje, en forma divertida y amena de los niños del Inicial II de la UE “Chillanes”, período lectivo: 2017-2018.

1.4.2. Objetivos Específicos.

- Definir las estrategias metodológicas lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje de lenguaje, en el ámbito de la comprensión y expresión de lenguaje, ajustadas al contexto de los niños y niñas del Inicial II de la UE “Chillanes”.
- Elaborar la guía de estrategias lúdicas para el aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión de lenguaje en los niños y niñas del Inicial II de la UE “Chillanes”, período lectivo: 2017-2018.
- Difundir las bondades de la guía de estrategias lúdicas para el aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión de lenguaje presentado en este Proyecto de Titulación a los docentes de la Unidad Educativa “Chillanes”.

1.5. Hipótesis.

La guía de estrategias lúdicas SI optimizará favorablemente el aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión de lenguaje en los niños de Inicial II de la unidad educativa “Chillanes” en el período lectivo 2017-2018.

1.6. Sistema de Variables.

Variable Independiente: Guía de Estrategias Lúdicas

Variable Dependiente: Aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión de lenguaje.

Operalización de las variables

Variable Independiente.

Variable	Descripción	Dimensión	Indicadores	Técnicas e Instrumentos
Guía de estrategias lúdicas	Es el conjunto de estrategias didácticas diseñadas para brindar un proceso de aprendizaje en lenguaje, mediante juego a través de actividades divertidas y amenas en las que se incluyen diversos contenidos y temas del currículo correspondiente a su nivel.	Estrategias didácticas Proceso de aprendizaje Juego Diversos contenidos Currículo	¿El niño se involucra en la tarea demostrando iniciativa en las nuevas experiencias de aprendizaje? Considera las experiencias y las observa desde diferentes perspectivas. Adoptan las observaciones que hacen dentro de teorías lógicas inductivas. Aplican las ideas en forma práctica, descubren el aspecto práctico de las nuevas ideas, actúan de forma rápida.	Guía de observación Cuestionario

Variable Dependiente.

Variable	Descripción	Dimensión	Indicadores	Técnicas e Instrumentos
Ámbito de comprensión y expresión.	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal utilizar un vocabulario más amplio de palabras en su lenguaje verbal para el descubrimiento natural y cultural Vinculación emocional y social.	Lenguaje verbal. Lenguaje no verbal. Ampliación de palabras. Descubrimiento natural y cultural. Vinculación emocional y social.	¿Cómo es el desarrollo motor en el niño? ¿Cómo es el desarrollo psicológico en el niño? ¿Cómo es el desarrollo mental en el niño? ¿Cómo es el desarrollo social en el niño? ¿Cómo es el desarrollo de lenguaje en el niño?	Guía de observación Cuestionario

2. CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación Teórica.

Guía Metodológica.

Es el conjunto de estrategias didácticas diseñadas para brindar un proceso de aprendizaje en lenguaje, mediante juego a través de actividades divertidas y amenas en las que se incluyen diversos contenidos y temas del currículo correspondiente al nivel inicial.

Por lo demás, la guía metodológica puede ser catalogado como un documento técnico, el mismo que describe un conjunto de normas o lineamientos que hay que

seguir, a partir de aquello, Salinas (2012) establece que la construcción de una guía metodológica ayuda a una mejor forma de enseñanza en el ámbito de comprensión y expresión de lenguaje, a través de talleres pedagógicos, que, mediante ejercicios diseñados de forma técnica ayuda al avance en la enseñanza de acuerdo a las diferentes etapas evolutivas que experimentan los estudiantes.

Bajo estas características, una guía metodológica constituye una herramienta que ayuda al desarrollo integral tanto de los niños como de las niñas, en la cual se enfocan aspectos importantes que los docentes tienen la obligación de ponerlos en práctica para un procesos enseñanza aprendizaje en el ámbito de la comprensión y expresión de la lengua más eficiente dentro de la educación (Ministerio de Inclusión Económica y Social, 2013).

Es importante señalar que, dentro de la guía, las estrategias didácticas lúdicas son imprescindibles dado que las mismas representan un medio y no un fin, igualmente tienen valor único si resultan efectivas para facilitar el aprendizaje de los niños. En tal virtud, el docente tiene la potestad para seleccionar, adaptar o inventar nuevas estrategias, siempre y cuando estas hayan sido pensadas en los niños y en la disponibilidad de materiales y espacio para ser implementadas (Ministerio de Educación, 2014).

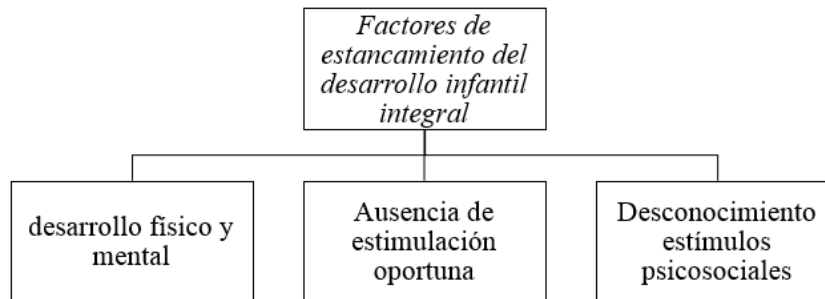
Por otro lado, dentro del país, la educación inicial está estructurada por dos subniveles, inicial I y II, por lo que en ambos subniveles resulta indispensable priorizar la metodología de trabajo con los niños y niñas enfocando elementos importantes como el juego, el contacto con la naturaleza, la animación por la lectura y el arte, todos estos elementos en su conjunto son imprescindibles dentro del proceso enseñanza-aprendizaje que experimentan los párvulos dentro de su primera etapa académica.

Factores de estancamiento del desarrollo infantil integral

Es el resultado de un proceso educativo de calidad que propicia de manera equitativa e integrada el alcance de niveles de desarrollo en diferentes ámbitos: físico, socio-afectivo, motriz, intelectual y de la comunicación y lenguaje en las niñas y niños menores a 3 años de edad (Álvarez y Orellano, 1979). El Desarrollo

Infantil Integral es posible gracias a la participación responsable y coordinada de la familia y la corresponsabilidad de la comunidad y diferentes entidades del Estado.

Gráfico 2. Factores de estancamiento del desarrollo integral.



Fuente: Ministerio de Educación (2014).
Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

El factor más sensible es el *desarrollo físico y mental* en los primeros tres años de vida de la niña y el niño, es la asistencia alimentaria-nutricional limitada e inadecuada, que determina la no ganancia de la talla según su edad y pérdida de peso o no ganancia de peso igualmente según su edad, además que la falta de una alimentación saludable facilita la aparición frecuente de enfermedades de la infancia como las diarreas, infecciones respiratorias como tos, gripe y otras por sus defensas bajas, todos estos problemas de salud y nutrición determinan que las niñas y los niños no puedan concentrarse y aprender (Álvarez y Orellano, 1979; Solovieva y Quintanar, 2013).

La *ausencia de estimulación oportuna* desde los momentos iniciales de la vida puede dificultar el proceso de desarrollo integral. Los estímulos que recibe o deja de recibir la niña y el niño, en los primeros meses de vida, son determinantes para el desarrollo integral, la importancia de la estimulación radica en el cómo y cuándo se estimula (Álvarez y Orellano, 1979; Arconada, 2013). Por ejemplo, en los primeros meses se vuelve fundamental la estimulación visual y auditiva, estímulos que no tendrían el mismo impacto si se aplican a los 12 meses. La estimulación es clave para el desarrollo infantil integral, siempre y cuando sea oportuna y sistemática; estimular no es acelerar los procesos, lo que se busca es que desde una acción permanente y continua se puedan potenciar y fortalecer cada una de las etapas del desarrollo (González y Solovieva, 2015).

Otro factor es *el desconocimiento de estímulos psicosociales*, que conlleva a que la niña y niño no desarrollen adecuadamente un sentido de pertenencia a su familia y posteriormente a una cultura; en esta limitación se incluye la de privación afectiva o carencia de afectos, es decir la falta de apego. En muchos casos los efectos de esas carencias no pueden superarse (Álvarez y Orellano, 1979; A. Ramírez, 2013).

Las guías metodológicas como componente de la educación

Al considerar que la educación es un proceso que se ejecuta en los centros educativos con el apoyo del entorno familiar, natural y comunitario, permite explicar con mayor claridad que todos los momentos de la vida de los niños son educativos. (González y Solovieva, 2015)

Existen ciclos de planificación socio educativa y debe tomarse en cuenta que los niños se apropien de la cultura, se debe considerar las particularidades de su edad, propiciando procesos de interacción con los objetos, con los que juega, actúa, realiza experiencias múltiples, dentro de la unidad de atención, y en su vida cotidiana apropiándose de su uso, de sus funciones y de sus cualidades.

De la misma forma, se establece el mayor número de interrelaciones con los miembros de la familia, en especial con los padres, los amigos(as) de su edad, los vecinos más cercanos, otras personas que viven y trabajan en el barrio, entre otros; de esta forma, se cumple con el principio de que la educación es tarea de todos (González Moreno, 2015).

Las influencias educativas que reciben en la vida familiar, y en las unidades educativas, deben ser lo más integradas y coherentes posibles (Fajardo Cisneros, 2010). El componente educativo se concreta con la ejecución de procesos socioeducativos, esto se complementa en una serie de actividades de carácter educativo que permite una relación cercana, de diálogo, reflexión e intercambio, en donde es fundamental la socialización de experiencias, durante el desarrollo de la jornada diaria.

Modelo Lúdico.

El modelo lúdico se encuentra directamente ligado con la cotidianidad, de forma especial a la búsqueda de la creatividad humana y el sentido de la vida. Es por ello que, Argudo (2017) expone que el modelo lúdico ha sido catalogado desde hace varios siglos atrás como un proceso de aprendizaje empírico. De manera que, en lo lúdico, más allá del juego, se produce una interrelación al estar directamente en contacto con diferentes individuos. Aspecto que ayuda al desarrollo de la comunicación con el grupo y además enriquece los conocimientos que son adquiridos a partir del humor, fantasía, e ironía.

Desde la perspectiva pedagógica, se registran una diversidad de investigaciones que han permitido ampliar el contexto en el cual se desarrollan los modelos lúdicos como parte fundamental del sistema educativo. Es por ello, que dentro de una educación integral lo que verdaderamente importa no es instruir, sino generar actitudes positivas, crear situaciones nuevas, posiciones vitales y sociales positivas, conceptos y relaciones, características que sin duda alguna pueden fluir mediante la utilización de la lúdica (Posada, 2014).

Por lo tanto, se puede manifestar que una actitud lúdica conlleva experimentar, curiosar, reflexionar, dialogar y es por intermedio de diferentes vivencias que experimenta el párvulo que se puede llegar a la pedagogía lúdica, la misma que se muestra como una propuesta didáctica de desafío y disfrute (Jaime y Miño, 2017).

De esta manera, dentro de la experiencia pedagógica lúdica el niño y el docente son iguales, dado que los docentes juegan con ellos, como otro más del grupo, es decir, de forma general, se puede catalogar a las actividades lúdicas como el camino para lograr un aprendizaje enfocado en la alegría y la experiencia, dando paso a la imaginación con la finalidad de crear nuevas articulaciones de conceptos y por qué no, nuevas realidades que conlleven a la generación de paradigmas nuevos.

En tal virtud, la lúdica constituye una oportunidad para que el estudiante, siendo el protagonista principal dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, se apropie de lo que desea aprender y el cómo aprender, haciendo de las actividades lúdicas la forma constructiva, creativa, interactiva y abierta. Por lo tanto, el aspecto lúdico promueve el aprendizaje integral y particular del individuo de forma dinámica. Cabe destacar también, que dentro del párvulo se fomenta el desarrollo

biopsicosocial, es decir, la conformación de su personalidad, formación de valores, adquisición de conocimiento, donde intervienen de forma directa una serie de actividades como la creatividad, el gozo y placer (Torres, 2015).

En consecuencia, la estrategia lúdica puede ser catalogado como una metodología de enseñanza participativa en la cual se enseña a que los niños y niñas aprendan a identificar conceptos, resolver problemas, aprender a aprender, aprender a ser, aprender a hacer y descubrir el conocimiento de una forma interesante, amena y sobre todo motivadora.

Estrategias lúdicas.

Las estrategias o actividades lúdicas, desarrollan en la infancia autoconfianza, autonomía y formación de la personalidad, y se transforma en una de las actividades educativas y recreativas primordiales (Carrasco Zurita, 2017). El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente (Alcedo y Chacón, 2011).

Aplicación de la metodología lúdica para el aprendizaje en niños.

Mediante el uso del juego se puede lograr que el niño alcance diferentes aprendizajes en el ámbito de comprensión y expresión de lenguaje, que de otro modo no resultarían atractivos e interesantes para él, dado que el juego como tal puede ser catalogado como una actividad que produce una sensación de placer. Por lo que, al momento que tanto los aspectos metodológicos y teóricos se relacionan con lo lúdico se combinan aspectos como lo afectivo, cognitivo y emocional, actividades que necesariamente tienen que ser dirigidas y supervisadas por docentes, de tal forma que se dé un aprovechamiento óptimo de manera que se enriquezca el proceso de enseñanza y aprendizaje (Ramírez, 2013).

A través de la actividad lúdica son muchas las capacidades que el párvulo puede desarrollar, a continuación, dentro de la tabla 2, se describen dichas capacidades:

Tabla 2. Desarrollo de capacidades.

Desarrollo motor	Ejercicio que el niño necesita mediante el juego porque éste favorece el control postural, ejercitación de los músculos, conocimiento de su cuerpo, etc.
Desarrollo psicológico	En este aspecto el párvulo libera sus tensiones internas y va formando una personalidad equilibrada.
Desarrollo mental	En la actividad lúdica fomenta la creatividad, imaginación y fantasía, además potencia la inteligencia y sus capacidades.
Desarrollo social	Por medio del juego el párvulo va socializándose y conquistando su independencia, es decir va dejando de ser egocéntrico, dado que por intermedio de los juegos colaborativos piensa también en los demás.
Desarrollo del lenguaje	Al momento que el párvulo juega se comunica o expresa sus ideas, pensamientos, sentimientos y emociones de forma verbal.

Fuente: (Marteo, 2014).

Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Bajo este contexto, en el párvulo, la actividad lúdica genera alegría, gozo, placer, satisfacción, aspectos que anteriormente eran desechados dado que, en el pasado dentro de la educación tradicional se pensaba que el juego no presentaba un carácter formativo y era considerado como una pérdida de tiempo para los docentes y que únicamente se prestaba para la recreación y educación física. Sin embargo, con el paso de los años y diferentes investigaciones que demuestran lo contrario, hoy en día, la educación se ve desde una perspectiva muy diferente en donde el juego, o mejor conocido como actividad lúdica resulta indispensable para el desarrollo integral de los niños y niñas, dado que a forma de aprendizaje es más divertida (Quitio y Cadena, 2015).

Así pues, entre las estrategias metodológicas más conocidas que el docente puede utilizar para que el niño tenga un aprendizaje significativo y duradero, dentro de la figura 1, se citan las siguientes:

Gráfico 3. Fases metodológicas.

Presentar actividades varadas y sencillas para trabajar los mismos contenidos.

Presentar actividades con un grado de dificultad.

Favorecer la comunicación entre niños y establecer un clima positivo.

Propiciar una metodología que favorezca la interacción en el aula.

Fomentar a los niños la toma de iniciativas.

Facilitar las claves para que el párvulo trabaje activamente en la resolución de problemas.

Realizar propuestas individuales de trabajo, en función de las capacidades.

Programar actividades amplias que tengan diferentes grados de dificultades y realización.

Adecuar los materiales didácticos.

Organizar y promover actividades que estimulen la creatividad en el aula.

Ayudar al niño que desarrolle su imaginación.

Conceder la importancia a las preguntas de los niños y recluir las con atención.

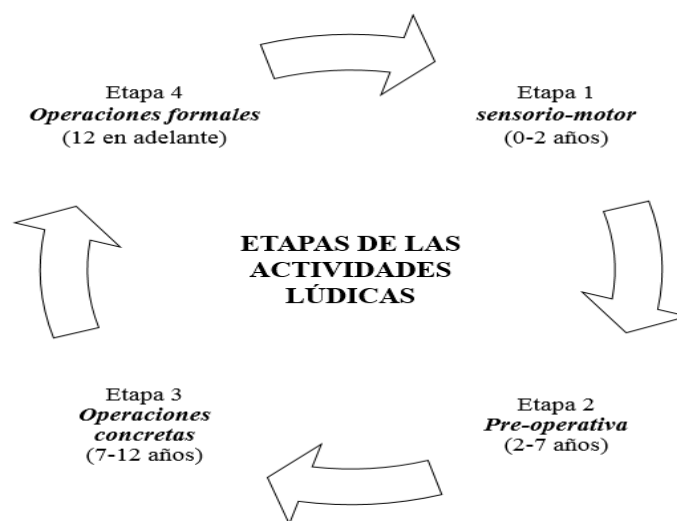
Fuente: Adaptado de (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015).

Finalmente, es necesario recordar que una de las principales características propias de la fase de los niños cuya edad esta entre tres y seis años, es que se encuentran en un periodo en el que disfrutan explorando, moviéndose, tocando e investigando. De tal forma que los niños de esta edad son muy activos, inagotables e incansables. En términos generales, esta fase de los niños se caracteriza por la gran cantidad de energía que desprenden. Por lo tanto, las actividades lúdicas ayudan en gran medida a ejercitar los músculos sean estos pequeños y grandes, es decir, la psicomotricidad gruesa y fina en los párvulos (Calderón, Marín y Vargas, 2015).

Etapas de las actividades o juegos lúdicos

Para Alcedo y Chacón (2011), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego (González y Solovieva, 2016). Piaget en su teoría expone cuatro etapas del desarrollo cognitivo que son:

Gráfico 4. Etapas de las actividades lúdicas.



Fuente: (Piager, 2010).

Piaget, argumenta en su teoría cuatro etapas de desarrollo cognitivo, que se las describe a continuación:

La *etapa I sensorio-motor (0-2 años)* los niños construyen su conocimiento y comprensión del entorno a través de la interacción física, exploración y manipulación de objetos. El infante logra entender que las cosas continúan existiendo, aunque no los puede ver, conoce que, si los busca va encontrar. Por tal motivo, el juego es esencial en esta etapa aprenden sobre la permanencia de un objeto, aunque él no lo pueda ver (Jaime Castro y Miño Ochoa, 2017).

La *etapa pre operativa (2-7 años)* en este ciclo, el infante aun no manipula mentalmente la información, Por tal razón, el juego simbólico crea amigos y

ambientes imaginarios, tienden a creer que los objetos tienen las mismas percepciones que ellos (Posada González, 2014; Zurita Pachacama, 2011).

La *etapa de las operaciones concretas (7-12 años)* el infante es capaz de utilizar símbolos de una forma lógica, complementando su comprensión frente a objetos concretos y no abstractos (Posada González, 2014; Zurita Pachacama, 2011).

La *etapa de las operaciones formales (12 años en adelante)* presenta una mayor comprensión del mundo, es así, como adquieren la capacidad de razonar lógicamente para llegar a conclusiones abstractas, donde se logra resolver problemas y formular hipótesis.

De igual forma, Álvarez y Orellano (1979) determinan que el juego es un recurso socio-cultural que incrementa el desarrollo mental del niño porque puede expresarse, concentrarse y memorizar. Su teoría es constructivista y expone que el alumno es quien construye su aprendizaje mediante el juego aumentando lo que llama la zona de desarrollo próximo (ZDP).

La zona de desarrollo próximo, es la distancia entre el nivel de desarrollo real constituido por la disposición adquirida para resolver problemas independientemente sin ayuda de los demás, y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de solucionar dificultades mediante la orientación de un adulto u otro niño más capaz (Posada González, 2014; Zurita Pachacama, 2011).

En los aportes investigativos de Álvarez y Orellano (1979), manifiesta que la actividad lúdica y el juego sirven como herramienta del desarrollo emocional. Es un factor favorecedor motivacional, está directamente relacionado con el bienestar físico y emocional de los niños.

El juego favorece el aprendizaje de todas las áreas del desarrollo infantil según González (2015):

- Área Sensorial: los sentidos y percepción.
- Área Motriz: la motricidad fina, motricidad gruesa y propiocepción (regula la dirección y el rango del movimiento).
- Área Cognitivo: memoria, atención, cognición, procesamiento lógico.
- Área Comunicativa: lenguaje, expresión, interacción, diálogos, rituales.

- Área afectiva: la superación de miedos, angustias, fobias.
- Área Social: roles, competencia, resuelve conflicto.

Estructuración y organización de los juegos

Para el desarrollo de estas actividades lúdicas según González (2015) el docente debe facilitar:

- Un apropiado ambiente de estimulación.
- Una explicación clara del juego que va a desarrollar.
- Constancia y métodos adecuados.
- Materiales seleccionados cuidadosamente.
- Los juegos deben tener determinadas reglas y propósitos educativos.
- Se debe practicar 1 a 2 actividades sean juegos o fichas.
- Las diferentes actividades lúdicas se deben efectuar en un tiempo de 10 a 15 minutos y realizar dos o tres veces a la semana
- Los juegos pueden realizarse en el aula que se estructurara en espacios lúdicos, o en diferentes espacios de la escuela, (patios, zonas verdes).

2.2. Antecedentes Investigativos.

En el trabajo investigativo presentado por Posada (2014), “La lúdica como estrategia didáctica”, expone que:

La lúdica es tomada como un comodín aplicable a diversas situaciones.

La lúdica se toma generalmente como juego en su aplicación y con predominio sinonímico en los abordajes teóricos.

Se toma a la lúdica y el juego como actividades infantiles, poco serias, aplicables a nivel pedagógico, en la edad escolar, edades en las cuales se inscriben la mayoría de trabajos. Dudando tácitamente de su efectividad en la educación superior.

La terminología lúdica es usado con la pretensión de generar por sí sola un ambiente amable, humanista, divertido y propicio para las actividades propuestas en estos trabajos.

La lúdica es apreciada como una ambientación, una manera de darle sentido y significado al juego y transformar en juego diferentes realidades de la existencia. Por ello, la lúdica no se circunscribe a espacios limitados de la escuela o del tiempo libre, sino que se proyecta a distintos espacios de la existencia.

A pesar de que el juego fue propuesto como una categoría, durante el desarrollo del trabajo se apreció como esta era superada en la categoría relación lúdica juego en donde se podía ver como unidad y se potenciaba en el tratamiento en sí mismo como en relación a la lúdica. Así que se podía haber prescindido de esta relación categorial.

En la relación categorial lúdica- proceso de enseñanza aprendizaje se encontró un abordaje reduccionista donde su aplicación se presentó en talleres mediados por el juego. La actitud lúdica y su aplicabilidad didáctica deben ser generadas por los sujetos de aprendizaje. Se emplea la lúdica como medio para lograr un fin, pero no en un fin en sí mismo. (p. 56).

Del mismo modo en la investigación “El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado”, Coronel (2015), concluye que:

Los docentes objetos de investigación emplean diversidad de técnicas y estrategias que solo conllevan a la práctica repetitiva del acto educativo, dentro las cuales se puede mencionar la lectura y escritura tradicional, copia del libro y pizarrón, entre otras. Por lo tanto, el personal docente de la institución, no utiliza estrategias didácticas basadas en el uso del juego lúdico, en donde las mismas les permitan ser creativos e innovadores para la enseñanza de la lectura y que los alumnos logren un aprendizaje significativo y que de cierta forma induzcan al descubrimiento a los niños de la importancia de la lectura y su fácil aprendizaje a través del juego lúdico.

Dado que, esta estrategia la emplea para solventarlo con el logro de un resultado positivo y ventajoso en la enseñanza a fin de obtener un mejor rendimiento

académico en los niños y las niñas. Sin embargo, el resultado no es el esperado por parte de quienes lo practican.

De igual forma, asociado, a que los juegos lúdicos son estrategias didácticas que tienen como objetivo la adquisición de conocimientos para un buen aprendizaje, el docente en su rol de orientador y mediador, puede efectuar, y hacer uso de una serie de técnicas que faciliten y motiven al niño o a la niña a aprender de forma divertida y armónica es por ello, que estos recursos didácticos brindan la oportunidad a los estudiantes de manifestar los resultados obtenidos en el proceso cognitivo.

Asimismo, cuando el docente comprueba que resulta divertido implementar y utilizar el uso del juego lúdico como una estrategia que le facilita al niño la enseñanza de la lectura a través de ciertas actividades lúdicas, significa que está proporcionando herramientas que les permitirán a los estudiantes alcanzar los objetivos planteados en la modalidad, es aquí cuando el docente debe innovar, hacer el proceso más dinámico, ya que le proporciona un estado de placer que induce a estar abiertos a cualquier posibilidad de aprender.

También, se ha tomado en cuenta el tercer objetivo específico, el docente debe estructurar el contenido del área Lengua y Literatura en relación con el programa de la I Etapa del Currículo Básico Nacional, ya que es de suma importancia en el mismo, porque de esta forma se puede evidenciar los factores que inciden en el uso del juego lúdico como estrategia didáctica ,y a la vez, permite evaluar las competencias alcanzadas en los niños y las niñas, ya que la lectura es primordial en el proceso de enseñanza y aprendizaje de ellos (p. 71-73).

2.3. Fundamentación Legal.

De acuerdo a la (Asamblea, 2008), Constitución de la República del Ecuador, aprobada en el año 2008, en su Título VII, en el Régimen del Buen Vivir, en la Sección Primera, al referirse al Tema de la Educación manifiesta:

Según el Art. 343: el Sistema Nacional de Educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje; y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, arte y cultura.

El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Conforme a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), en su Título 1, al referirse al Ámbito, Los Principios y Fines de la Educación se menciona en los literales del Art. 2 lo siguiente:

- a. La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen las decisiones y actividades en el ámbito educativo”:
- b. Educación para el cambio: la educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los otros proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centros del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.
- f. Desarrollo de procesos: los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas

desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la constitución de la República.

g. Aprendizaje permanente; La concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se debe desarrollar a lo largo de la vida;

h. Inter-aprendizaje y multiaprendizaje: Se considera al inter-aprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.

i. Educación en valores: La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

p. Corresponsabilidad: La educación demanda corresponsabilidad en la educación e instrucción de las niñas, niños y adolescentes y el esfuerzo compartido de estudiantes, familias, docentes, centros educativos, comunidad instituciones del estado, medios de comunicación y el conjunto de la sociedad, que se orienta por los principios de esta ley.

Según, el Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021-Toda una Vida, en su Objetivo 2: Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas, menciona que:

Los diferentes espacios de diálogo reiteran la necesidad de la prestación de servicios básicos y servicios sociales bajo criterios de pertinencia, con especial atención en los temas de salud intercultural y en el modelo educativo, capaz de garantizar la educación intercultural bilingüe y la etnoeducación, propuestas importantes realizadas por los sectores indígenas y afroecuatorianos. Disminuir las brechas en el acceso a la educación (bachillerato y educación superior) de los pueblos y nacionalidades son propuestas permanentes.

3. CAPÍTULO III METODOLOGÍA.

La presente investigación tiene enfoque cualitativo, dado que se describieron causas y efectos que generan la problemática en estudio y, cuantitativo porque se obtuvieron resultados cuantificables después de la aplicación de la guía de actividades

3.1. Tipo y Diseño de Investigación.

El enfoque metodológico de la presente investigación es de orden cualitativo, es decir, el estudio describe de forma clara, las causas y efectos que rodean al problema de estudio (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014).

La metodología implementada en esta investigación es la metodología conocida como *investigación – acción*, por cuanto es una forma de indagación introspectiva colectiva que tiene por objeto mejorar las prácticas educativas y sociales, así como la comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar. (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014).

Tipo: esta investigación obedece a los siguientes tipos:

Correlacional: Porque, estudia la relación entre la variable dependiente e independiente, es decir la simultaneidad entre la guía de estrategias lúdicas y el aprendizaje de los niños

Explicativa: Puesto que, esta investigación busca el porqué de los hechos estableciendo las relaciones de causa y efecto.

EL diseño de investigación que se emplea en esta investigación, es un tipo de diseño *cualitativo*, denominado “diseño investigación – acción”. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), describen a la investigación – acción como el método los métodos y las técnicas que se ha excogitado para combinarlos de una manera razonable y lógica para que el problema de investigación se maneje eficientemente.

Del mismo modo propiciar el cambio social, transformar la realidad (social, educativa, económica, administrativa, etc.), y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación. Por ello, implica la total colaboración de los participantes en: la detección de necesidades, el involucramiento con la

estructura a modificar, el proceso a mejorar, las prácticas que requieren cambiarse y la implementación de los resultados de estudio (pág. 552).

La investigación decidió emplear dos tipos de investigación: investigación de *campo* e investigación *bibliográfica – documental*.

Hernández, Fernández, y Baptista, (2014), determina a la investigación de campo como investigación in situ, debido a que la investigación se realiza en el propio sitio donde se encuentra el fenómeno y objeto de estudio; es decir, la investigación tuvo su campo de acción en el lugar en la UE “Chillanes”, en en Inicial II, recolectando la información de forma directa, en la fuente, con interacción de los implicados, sin olvidar no intervenir en sus decisiones ni influir en su accionar.

Martínez y Ávila (2012) consideran a la investigación bibliográfica – documental como “una técnica que consiste en la selección y recopilación de información a través de la lectura y crítica ya sea de documentos y materiales bibliográficos” (p. 49).

En resumen, esta investigación utilizó un procesamiento de información procedente de libros académicos, artículos científicos, con fundamento científico que permitieron determinar conceptos, teorías, enfoques y criterios de sus autores, colaborando con la estructura base de para el diseño de la Guía de Estrategias Lúdicas.

3.2. Población/Muestra.

Hernández, Fernández, y Baptista (2014), determinan a la población de una investigación como “el conjunto de elementos, finito o infinito, definido por una o más características, de las que gozan todos los elementos que lo componen” (Pág. 127). En tal virtud la *población* la constituyeron los estudiantes de la Unidad Educativa Chillanes.

La *muestra* consistió en 10 niñas y 7 niños dando un total de 17 infantes beneficiarios de esta investigación de tipo intencional, o mejor conocido por conveniencia, determinando como población de estudio.

3.3. Técnicas e Instrumentos.

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos constituyen un instrumentos de recolección de datos es en principio cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información, por tanto los soportes que justifican y de alguna manera de dan validez a la investigación.

La observación: que es una técnica que consiste precisamente en *observar* el desarrollo dl fenómeno que se desea analizar. Se usó por tanto, esta técnica para obtener la información cualitativa. Esta investigación por ser cualitativa permitió analizar las relaciones entre las variables independiente y dependiente y el análisis de sus comportamientos y de su comportamiento no verbal.

Por lo demás, al aplicar la técnica con enfoque cualitativo, es necesario organizar las observaciones en categorías temáticas para poder darle un orden al análisis. Estas categorías deben relacionarse con la información obtenida a través de otras técnicas para tener mayor validez.

Guía de Observación por Categorías Temáticas.

La guía es aquello que dirige por medio de la acción y efecto de examinar con atención. Permite detectar y asimilar información, o tomar registro de interrogantes hechos.

Guía de Observación.

La guía de observación estableció una comunicación interpersonal establecida entre el investigador y los sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto” (p. 163). Como consecuencia, resumen, la guía es la herramienta útil para investigaciones de tipo cualitativo cuando de recabar datos se trata. Por medio de esta técnica, el interesado (investigador) e involucrados (niños del inicial II) lograron realizar un intercambio de información importante, visualizando la realidad de la situación.

Cuestionario

PRIMERA CATEGORÍA:		NIVEL: INICIAL II				
		PLANTEL: UE "CHILLANES"				
"ESTILO ACTIVO": EL NIÑO SE INVOLUCRA EN LA TAREA DEMOSTRANDO INICIATIVA EN LAS NUEVAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE						
SI	H	5	-	TOTAL H	5	OBSERVACIONES
NO	M	-	12	TOTAL M	7	
SEGUNDA CATEGORÍA:		NIVEL: INICIAL II				
		PLANTEL: UE "CHILLANES"				
ESTILO REFLEXIVO: CONSIDERA LAS EXPERIENCIAS Y LAS OBSERVA DESDE DIFERENTES PERSPECTIVAS.						
SI	H	4	-	TOTAL H	4	OBSERVACIONES
NO	M	-	13	TOTAL M	13	
TERCERA CATEGORÍA:		NIVEL: INICIAL II				
		PLANTEL: UE "CHILLANES"				
ESTILO TEÓRICO: ADOPTAN LAS OBSERVACIONES QUE HACEN DENTRO DE TEORÍAS LÓGICAS INDUCTIVAS.						
SI	H	3	-	TOTAL H	3	OBSERVACIONES
NO	M	-	14	TOTAL M	14	
CUARTA CATEGORÍA:		NIVEL: INICIAL II				
		PLANTEL: UE "CHILLANES"				
"ESTILO PRAGMÁTICO": APLICAN LAS IDEAS EN FORMA PRÁCTICA, DESCUBREN EL ASPECTO PRÁCTICO DE LAS NUEVAS IDEAS, ACTÚAN DE FORMA RÁPIDA.						
SI	H	4	-	TOTAL H	5	OBSERVACIONES
NO	M	-	13	TOTAL M	7	

Para Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) el cuestionario "consiste en grupo de preguntas respecto de una o más variables a medir. Debe ser congruente con el planteamiento del problema e hipótesis" (p.250).

Para esta investigación, se aplicó un cuestionario diseñado por el investigador, con preguntas asociadas al diseño de una guía de actividades lúdicas para infantes, obteniendo los datos de la población especificada.

3.4. Procedimiento /toma de datos.

Después de realizadas las estrategias y técnicas de investigación expuestas, se aplicaron los siguientes pasos:

1. Visita a la Unidad Educativa "Chillanes", específicamente al Inicial II. Observación de las cuatro preguntas del cuestionario diseñado para la guía de observación.
2. Tabulación de los datos, determinación de frecuencias, análisis de los datos obtenidos y representación gráfica de los resultados obtenidos.

3. Comprobación de la hipótesis mediante la aplicación del estadístico “Chi cuadrado”.

3.5. Análisis / Interpretación /datos.

Dentro de este apartado se presentan los principales resultados encontrados durante el levantamiento de información realizado a los niños y niñas del Inicial II de la Unidad Educativa “Chillanes” en el período 2017-2018.

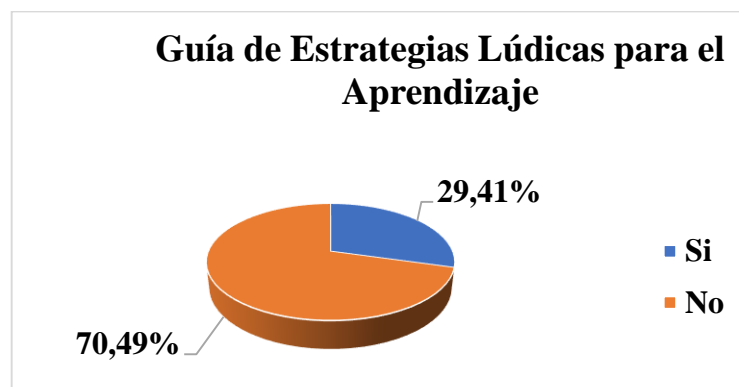
1. **Estilo activo:** el niño se involucra en la tarea demostrando iniciativa en las nuevas experiencias.

Tabla 1. Aspectos psicopedagógicos para diseñar la Guía de Estrategias Lúdicas

Estilo activo		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Si	5	29,41%
	No	12	70,59%
	Total	17	100,00%

Fuente: Guía de Observación Aplicada
Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Gráfico 5. Resultados: “estilo activo”



Fuente: Guía de Observación Aplicada

Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Análisis e Interpretación.

Del 100% de niños evaluados, el 70,59% no poseen un estilo activo; es decir que no se involucra en la tarea demostrando iniciativa en las nuevas experiencias. mientras que el 29,41% restante considera el niño se involucra en la tarea demostrando iniciativa en las nuevas experiencias. Bajo este contexto, es evidente la necesidad de disposición una guía de estrategias lúdicas a ayude al proceso de aprendizaje activo y obtener mejores resultados académicos.

2. **Estilo reflexivo:** considera las experiencias y las observa desde diferentes perspectivas.

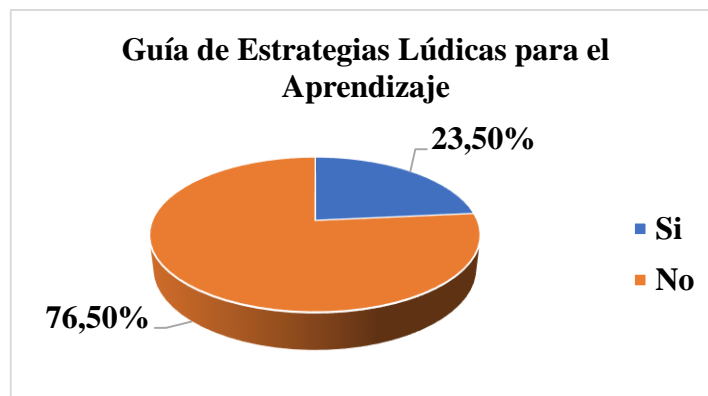
Tabla 2. Aspectos psicopedagógicos para diseñar la Guía de Estrategias Lúdicas

Estilo reflexivo	Frecuencia	Porcentaje
Válidos Si	4	23,50%
No	13	76,50%
Total	17	100,00%

Fuente: Guía de Observación Aplicada

Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Gráfico 6. Resultados estilo reflexivo



Fuente: Guía de Observación Aplicada

Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Análisis e interpretación

Del 100% de niños evaluados, el 76,50% no considera las experiencias y las observa desde diferentes perspectivas, mientras que el 23,50% restante si considera las experiencias y las observa desde diferentes perspectivas.

Bajo este contexto, es necesario que todas las actividades que se desarrollen en clase estén asociadas a la experiencia basada en juego; dado que, su uso genera resultados positivos en el proceso de aprendizaje que experimentan los niños.

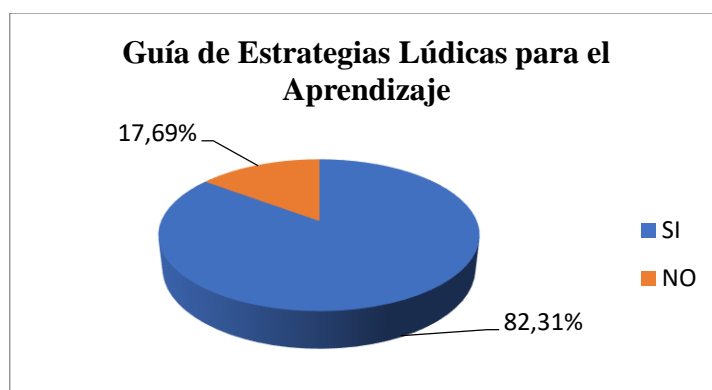
3. **Estilo Teórico:** adoptan las observaciones que hacen dentro de teorías lógicas inductivas.

Tabla 3. Aspectos psicopedagógicos para diseñar la Guía de Estrategias Lúdicas

Estilo teórico		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Si	3	17,69%
	No	14	82,31%
	Total	17	100,00%

Fuente: Guía de Observación
Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Gráfico 7. Resultados: “estilo teórico”



Fuente: Guía de Observación Aplicada
Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Análisis e Interpretación.

Del 100% de niños evaluados, el 82,31%, no adoptan las observaciones que hacen dentro de teorías lógicas inductivas, mientras que el 17,69% restante adoptan las observaciones que hacen dentro de teorías lógicas inductivas.

Bajo este contexto, es evidente la necesidad de disposición una guía de estrategias lúdicas a ayude a mejorar las observaciones de forma inductiva en la elaboración del aprendizaje lógico.

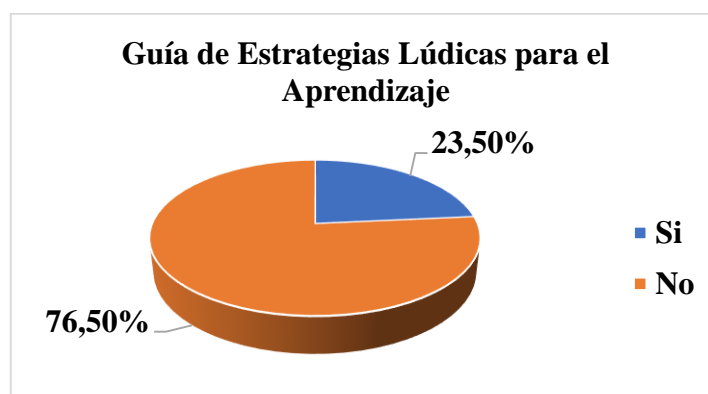
4. **Estilo pragmático:** aplican las ideas en forma práctica, descubren el aspecto práctico de las nuevas ideas, actúan de forma rápida.

Tabla 4. Aspectos psicopedagógicos para diseñar la Guía de Estrategias Lúdicas

Estilo pragmático	Frecuencia	Porcentaje
Válidos Si	4	23,50%
No	13	76,50%
Total	17	100,00%

Fuente: Guía de Observación Aplicada
Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Gráfico 8. Resultados estilo pragmático



Fuente: Guía de Observación Aplicada
Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Análisis e interpretación.

Del 100% de niños evaluados, el 76,50% no aplican las ideas en forma práctica, descubren el aspecto hábil de las nuevas ideas, actúan de forma rápida., mientras que el 23,50% restante si aplican las ideas en forma práctica, descubren el aspecto práctico de las nuevas ideas y actúan de forma rápida.

Bajo este contexto, es necesario que todas las actividades que se apliquen acorde a las ideas de los niños en forma práctica, descubran el aspecto hábil de las nuevas ideas y aprendan de forma rápida.

Tabla 5. Frecuencias observadas

Aspectos Psicopedagógicos considerados para Diseñar la Guía de Estrategias Lúdicas		¿El niño se involucra en la tarea demostrando iniciativa en las nuevas experiencias?		TOTAL
		SI	NO	
¿El niño se involucra en la tarea demostrando iniciativa en las nuevas experiencias?	Si	5	0	29,41
	No	0	12	70,59
TOTAL		5	12	100

Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Tabla 2. Frecuencias esperadas

Aspectos Psicopedagógicos considerados para Diseñar la Guía de Estrategias Lúdicas		¿Considera el niño las experiencias y las observa desde diferentes perspectivas?		TOTAL
		SI	NO	
¿Considera el niño las experiencias y las observa desde diferentes perspectivas?	Si	4	0	23,50
	No	0	13	76,50
TOTAL		5	12	100

Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Tabla 3. Frecuencias esperadas

Aspectos Psicopedagógicos Considerados para Diseñar la Guía de Estrategias Lúdicas	¿Consideran los niños las experiencias y las observa desde diferentes perspectivas?		TOTAL
	SI	NO	
¿Consideran los niños las experiencias y las observa desde diferentes perspectivas?	Si	4	23,5
	No	0	76,5
TOTAL	5	12	100

Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Tabla 4. Frecuencias esperadas

Aspectos Psicopedagógicos considerados para Diseñar la Guía de Estrategias Lúdicas	¿Aplican los niños las ideas en forma práctica, descubren el aspecto práctico de las nuevas ideas, actúan de forma rápida?		TOTAL
	SI	NO	
¿Aplican los niños las ideas en forma práctica, descubren el aspecto práctico de las nuevas ideas, actúan de forma rápida?	Si	5	29,41
	No	0	70,59
TOTAL	5	12	100

Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Tabla 5. Tabla de contingencia

Ren glón	O	E	O-E	(O-E)2	(O-E)2/E
Si/Si	16	52	4,9	23,9	0,85
Si/No	52	16	-4,9	23,9	1,34
No/Si	0	0	-4,9	23,9	4,89
No/No	0	0	4,9	23,9	7,68
Chi cuadrado	χ^2		$\Sigma=$	14,76	

Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Grados de Libertad

$$gl = (f - 1)(c - 1)$$

$$gl = (2 - 1)(2 - 1)$$

$$gl = (1)(1)$$

$$gl = 1$$

Dado que los grados de libertad son 2 con un $\alpha=0.05$ se tiene $x^2_t = 3,8415$

$$x_c^2 > x_t^2$$

$$14,76 > 3,8415$$

Decisión

Dado que el Chi cuadrado calculado 14,76 es mayor que el chi cuadrado tabulado 3,8415, a 1 grado de libertad y una tolerancia máxima de error del 0.05 a un nivel de confianza del 95%, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir que:

La implementación de una guía metodológica de actividades lúdicas **SI** mejorará significativamente los procesos enseñanza - aprendizaje en los ciclos de educación inicial de la provincia Bolívar.

Comprobación De La Hipótesis

Verificación de Hipótesis.

Para la verificación de hipótesis se realizó con las siguientes preguntas de la guía de observación aplicada a los niños del Inicial II de la UE “Chillanes”.

Análisis de Chi Cuadrado.

Se empleó el estadístico chi cuadrado, para someter a la hipótesis referida a distribuciones de frecuencias. Además, porque esta prueba contrasta frecuencias observadas con las frecuencias esperadas de acuerdo con la hipótesis nula.

Para la comprobación de la hipótesis se siguieron los siguientes pasos:

1. Planteamiento de la Hipótesis.

La implementación de una guía de estrategias lúdicas **SI** incidirá sustancialmente en el aprendizaje del ámbito de comprensión y expresión de

lenguaje en los niños y niñas del inicial II de la unidad educativa “Chillanes”, período lectivo: 2017-2018.

a. Modelo Lógico.

Hipótesis Nula.

H₀: La implementación de una guía de estrategias lúdicas **NO** incidirá sustancialmente en el aprendizaje del ámbito de comprensión y expresión de lenguaje en los niños y niñas del inicial II de la unidad educativa “Chillanes”, período lectivo: 2017-2018.

Hipótesis Alternativa.

H₁: La implementación de una guía de estrategias lúdicas **SI** incidirá sustancialmente en el aprendizaje del ámbito de comprensión y expresión de lenguaje en los niños y niñas del inicial II de la unidad educativa “Chillanes”, período lectivo: 2017-2018.

b. Modelo Matemático.

H₀: O = E

H₁: O ≠ E

c) Modelo Estadístico.

$$X^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

X² = Chi cuadrado

O = Frecuencias observadas

E = Frecuencias esperadas

5. CAPÍTULO IV DE RESULTADOS

5.1. Resultados según Objetivo Especifico 1.

El desarrollo teórico de las variables de estudio ha sido abordado de forma técnica y pertinente, rompiendo los principales conceptos y clasificaciones de las conceptualizaciones acerca de guía metodológica y estrategias lúdicas que, se han convertido en variables de actualidad en la educación inicial. Es de suma importancia recalcar que, variables de orden educacional infantil pueden convertirse en temas de estudios con relevancia, debido a que, en tempranas edades se pueden diagnosticar un sinnúmero de falencias en relación al estilo de aprendizaje de cada niño en el aula.

5.2.Resultados según Objetivo Especifico 2.

Para dar cumplimiento al segundo objetivo específico fue necesario comprobar la hipótesis planteada a través del estadígrafo chi cuadrado, dado que el Chi cuadrado calculado 14,76 es mayor que el Chi cuadrado tabulado 3,8415, a 1 grado de libertad y una tolerancia máxima de error del 0.05 a un nivel de confianza del 95%, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir que: La implementación de la Guía de Estrategias Lúdicas **SI** optimizará de manera favorable el aprendizaje de los niños y niñas del Inicial II de la Unidad Educativa “Chillanes”.

5.3.Desarrollo de la Propuesta

GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LENGUAJE EN INICIAL II



PROPÓSITO.

La Guía de Estrategias Lúdicas para el Aprendizaje de Lenguaje en los niños de Inicial II, en la Unidad Educativa “Chillanes”, basada en las orientaciones del Currículo de Educación Inicial tienen como intención cumplir con el principio metodológico más importante el juego, por ser la actividad innata de los niños y porque les involucra de manera global estimulando el desarrollo y aprendizaje en todos los ámbitos. Cuando los niños juegan están plenamente activos y se relacionan con otros niños, con los adultos y con el medio que les rodea. Al jugar exploran y experimentan de manera segura, mientras aprenden acerca del entorno resuelven problemas y adquieren nuevas destrezas. Los educadores deben planificar y preparar los ambientes y las experiencias de aprendizaje para propiciar un juego que favorezca el aprendizaje y el desarrollo.

OBJETIVOS

General:

- ✚ Aplicar la Guía de Estrategias Lúdicas para que las actividades que en ella contiene mejoren sustancialmente el aprendizaje de lenguaje en los niños y niñas del Inicial II de la Unidad Educativa "Chillanes", período lectivo 2017-2018

Específicos:

- ✚ Utilizar un vocabulario más amplio de palabras en su lenguaje verbal.
- ✚ Realizar movimientos al escuchar canciones intentado seguir el ritmo.
- ✚ Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.
- ✚ Comunicar verbalmente sus ideas y pensamientos utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.

Introducción.

El juego desde la antigüedad y hasta nuestros días es conocida como la actividad más completa, que los niños y niñas utilizan para comunicarse con quienes los rodean. Lo utilizan para expresar sus emociones, sentimientos, frustraciones, y demás. El juego deberá ser conforme a las orientaciones curriculares de Educación Inicial la principal actividad promovida por los docentes y padres de familia, cuanto mejor si los juegos son practicados mientras se aprende.

Con esta guía se pretende cambiar ese pensamiento de que cuando juegan pierden el tiempo; al contrario, hacer que los padres y educadores promuevan las actividades lúdicas como parte de la vida diaria del niño o niña con el propósito de que aprendan jugando.

Además, padres y docentes hay que impulsar que los infantes jueguen, para que obtengan un desarrollo socio-afectivo normal; puesto que esto conlleva a ser creativos, emocionalmente estables, socialmente abiertos menos agresivos, por el mismo hecho de aprender respetar reglas que en todos los juegos existen, saber respetar su turno, enriquecer su lenguaje; es decir, en general al practicar el juego puede demostrar muchas habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes que posee el niño o niña.

El juego además de ser una actividad didáctica que promueve la imaginación, también ayuda en gran manera a que los infantes aprendan a cumplir metas de acuerdo a su edad.

Las actividades lúdicas.

A diferencia de los juegos infantiles, sirven para enseñar y aprender mientras se divierte. A través de las actividades lúdicas el infante aprende en el proceso del desarrollo de la actividad, por ello su aprendizaje es significativo. Todas las tareas que se las realizan mediante una actividad lúdica, deja de ser sólo una tarea y se convierte en un momento de esparcimiento y relajación.

El principal objetivo de las actividades lúdicas es entretener al niño y lograr que tenga un aprendizaje significativo de las experiencias que se procuran que el niño adquiera. Así como también, esto permite la comprensión y expresión del lenguaje verbal y no verbal en el ámbito del descubrimiento natural y cultural empleando. A la vez que utiliza un vocabulario más amplio de palabras en su lenguaje verbal, y le permite desarrollar otras habilidades lingüísticas como el seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad, entre otros beneficios.

Importancia.

Emocional.

El acompañamiento de los educadores en las actividades lúdicas que se empleen en su educación, son fundamentales en el desarrollo del infante, pues está formando a un futuro adolescente seguro de sí mismo y de sus capacidades. El desarrollo de las actividades lúdicas en el desarrollo emocional del niño o niña es indispensable, porque el niño desde edades tempranas debe aprender a desarrollar su autoconfianza por medio de responsabilidades o reglas que debe seguir durante el desarrollo de una actividad.

Social.

Un aspecto muy importante que se desarrolla con la práctica de actividades lúdicas, es el desarrollo de habilidades sociales y comunicacionales que un niño puede desarrollar mientras juega. Un infante mientras más juega, tiende a comunicarse con más niños y niñas, también tiene el poder en sus manos para fomentar sus relaciones sociales, obviamente sin dejar de lado el direccionamiento de sus padres o docentes sobre la forma de tratar y como ser tratados por las personas que los rodean. Las relaciones interpersonales e intrapersonales que se desarrollan con las actividades lúdicas son esenciales para el desarrollo integral del niño o niña.

Ventajas.

- ✚ Permite que los infantes descubran sus habilidades y fortalezas en todos los ámbitos para que intervengan en la práctica de las actividades lúdicas.
- ✚ Los niños descubren lo que les agrada y les desagrada.
- ✚ Los niños que juegan desarrollan más sus habilidades afectivas, emocionales, sociales y motoras.
- ✚ Los educandos aprenden de reglas, causalidades y probabilidades.
- ✚ Aprenden a comunicarse, expresarse y socializar.

Rol del Docente.

- ✚ El educador debe registrar cómo avanzan los niños en el conjunto de destrezas que propone la guía para fomentar las experiencias de aprendizaje que estimulen el desarrollo de las destrezas de lenguaje.
- ✚ El docente debe formular los indicadores a partir de las destrezas seleccionadas en la guía, para ello, debe constatar el logro de la destreza.
- ✚ Verificar las muestras debe dar el niño para indicar que está logrando la destreza.
- ✚ Las respuestas para estas preguntas constituyen los indicadores.
- ✚ Cada institución puede diseñar su esquema o formato para planificar o que se puede adaptar o modificar, según las necesidades.

Aspectos importantes para ser tomados en cuenta.

- ✚ **El momento de inicio:** los niños y docentes dialogan, planean y se entusiasman por lo que van a descubrir, organizan las actividades recordando cuál es el objetivo al que quieren llegar.
- ✚ **El momento de desarrollo:** se refiere a cuando los niños se encuentran inmersos en las acciones y actividades propiamente dichas, cuando experimentan, preguntan, exploran; es el momento en el cual el docente interactúa con los niños desde su rol de mediador, poniendo a su disposición el material necesario y creando los ambientes de aprendizaje para que se den las distintas interacciones; es cuando los niños están descubriendo y asombrándose.
- ✚ **El momento de cierre:** es el espacio en el que los niños sienten que lo que hicieron tiene un sentido y es importante para ellos y para los demás. Reunirse cada día para recordar lo que hicieron, identificar lo que fue fácil, lo que disfrutaron, lo que descubrieron y aprendieron, así como lo que les resultó difícil, permite retroalimentar sus experiencias y estimular sus capacidades para superar las dificultades. Es el momento donde los niños presentan sus producciones al grupo o se hacen exposiciones para el resto del personal del centro infantil o para las familias, donde se transmiten lo que vivenciaron los niños.
- ✚ **Recursos y materiales:** el docente debe preparar con anticipación todos los materiales y demás recursos que va a utilizar en la implementación de la experiencia de aprendizaje.
- ✚ **Indicadores para evaluar:** los indicadores son criterios observables que sirven para detectar si las destrezas están adaptado del Currículo de Educación Inicial. Puesto que las destrezas del currículo son bastante generales, determinar los indicadores es muy necesario para poder evaluar el avance progresivo de cada destreza.

ACTIVIDADES.



Repetir Poesías



El repetir poesías estimula la memoria auditiva y rítmica de los niños, así como la memoria visual. Promueve la formación de valores estéticos ya que la poesía siempre es una expresión de la cultura y la sociedad en la que el niño se debe insertar. Potencia el aprendizaje artístico a través del ritmo y la musicalidad, a la vez que enriquece su vocabulario y permite corregir palabras mal pronunciadas.

Objetivo: Favorecer el desarrollo del lenguaje para memorizar palabras y frases complejas y repetirlas.

Materiales:

- ✚ Láminas con textos de poesías cortas.

Proceso:

- ✚ Memorizar la letra de la poesía para desarrolla nuevas habilidades comunicativas y potenciación la expresión verbal, fundamentalmente a través de las rimas, a asimilar el uso de nuevas palabras que amplían considerablemente el vocabulario infantil.
- ✚ Favorecer la comprensión de las nuevas palabras mediante el conocimiento de su significado estimulando el desarrollo del pensamiento y el lenguaje.
- ✚ Estimular el gusto por la lectura haciendo leer a cada uno la lámina, lo que favorece la formación del hábito de leer desde edades tempranas.
- ✚ Repetir pausadamente la poesía para favorecer la memoria auditiva y rítmica de los niños, así como la memoria visual.
- ✚ Ayudar con repeticiones individuales el aprendizaje significativo de nuevos conocimientos que ayudan a formarse una visión del mundo más integradora.

Evaluación:

Observar el desempeño del niño y la niña en las diferentes esferas, pero con prioridad en la del lenguaje,

Completar rimas



La **rima** es la repetición de una secuencia de fonemas a partir de la sílaba tónica al final de dos o más versos. La rima se establece a partir de la última vocal acentuada, incluida ésta. A veces no todos los versos riman; por ejemplo, en los romances sólo riman (en asonante) los versos pares, quedando los impares sueltos.

Objetivo: enseñar a rimar a los niños de manera fácil y divertida, a la vez que a completarlas.

Materiales:

- ✚ Lámina con textos de rimas cortas.
- ✚ Imágenes

Proceso:

- ✚ Hacer una dinámica de integración de grupo a través del juego “Simón dice”.
- ✚ Realizar la presentación del cuento y preguntarles a los niños de qué creen que va a tratar éste a partir de las imágenes.
- ✚ Decir la primera rima en forma grupal.
- ✚ Repetirla por varias veces.
- ✚ Completar la última parte de las rimas.

Evaluación:

- ✚ Decir la rima aprendida sin errores.
- ✚ Crear pequeñas rimas, memorizarlas y decirlas individualmente.



Escuchar canciones

Escuchar canciones mejora la capacidad de memoria, de atención y de concentración de los niños. Estimula su inteligencia al mejorar la habilidad para resolver problemas matemáticos y de razonamiento complejos. Es una manera de expresarse e incluso con la música la expresión corporal del niño se ve más estimulada.

- ✚ **Objetivo:** reducir el estrés, mejorar el ánimo y potenciar el desarrollo del habla, intelectual, auditivo, sensorial, y motriz.

Materiales:

- ✚ Grabadora
- ✚ CD

Proceso:

- ✚ Poner música que active la memoria, de atención y de concentración de los niños.
- ✚ Realizar movimientos de estimulación o expresión corporal.
- ✚ Introducir a los niños a los sonidos y significados de las palabras que se escuchan en las canciones para enriquecer su vocabulario y favorecer su discriminación auditiva.
- ✚ Combinar la música con el baile para estimulación de los sentidos, el equilibrio, y el desarrollo muscular de los niños, al adaptar su movimiento corporal a los ritmos, contribuyendo también de esta forma a potenciar el control rítmico de su cuerpo y mejorar su coordinación.

Evaluación:

Provocar la evocación de diez palabras escuchadas en la canción y repetirlas indicando su significado semántico.



Buscando mi par

El buscar pares agiliza la concentración. Es un proceso psíquico que se realiza por medio del razonamiento; consiste en centrar voluntariamente toda la atención de la mente sobre un objetivo, objeto o actividad que se esté realizando o pensando en realizar en ese momento, dejando de lado toda la serie de hechos u otros objetos que se buscan.

Objetivo:

- ✚ Agilizar la concentración mental y pronunciar en nombre del par encontrado.

Materiales:

- ✚ Objetos en parejas
- ✚ Frutas en parejas

Proceso:

- ✚ Presentar el juego mi par de zapatos.
- ✚ Impartir una explicación sobre lo que significa la palabra par.

- ✚ Dar las debidas indicaciones para que formen pares con los objetos excogitados.
- ✚ Controlar el tiempo en que se demoran el hallar el par.
- ✚ Enseñar a que respeten el turno que les toque con paciencia.

Evaluación:

- ✚ Realizar la misma actividad que lo hicieron con los objetos ahora con las frutas



Buscando el tesoro de palabras



Los juegos basados en la lectura, consiguen, desarrollar la creatividad de los niños, entrenan su mente agilizando la imaginación, aumentar la memoria, la intuición, crecer en seguridad, autonomía y autoestima.

Un niño, un chico motivado crecerá en destrezas y habilidades, y lo mejor de todo es que le servirán, no sólo para el área del lenguaje, seguro que descifrar un problema matemático o memorizar nombres de ríos, les resultará más conquistable que antes. Luego aumentará su rendimiento académico.

Objetivo:

- ✚ Hacer perder a niños el miedo a la participación activa, creemos un puente entre el mutismo y la comunicación a través de estos juegos.

Materiales:

- ✚ Un cofre
- ✚ Tarjetas con letras
- ✚ Tarjetas con palabras repetidas

Proceso:

- ✚ Jugar a las escondidas por unos minutos.
- ✚ Contar una historia sobre piratas y tesoros.
- ✚ Abrir el cofre y sacar las tarjetas.
- ✚ Colocar el mapa y hallar el tesoro que corresponda.

Evaluación:

Observar el recorrido que hacen y el tiempo que tarda en la ejecución de la actividad,

Conclusiones.

Al momento de planificar debemos tomar en cuenta el objetivo principal es exponer a los niños a una variedad de actividades para desarrollar habilidades intelectuales, sociales, intrapersonales, interpersonales, kinestésicas, etc., para aumentar y fomentar la motivación y el interés de los niños. De hecho, los niños con estas actividades suelen estar motivados, prestan atención, trabajan en cada tarea, están dispuestos a participar oralmente, colaboran con sus compañeros en tareas grupales.

Obviamente, el uso de diferentes actividades lúdicas para complementar las tareas tradicionales que se emplean en la educación formal es una buena manera de sostener lo que los estudiantes están haciendo en el aula y, concomitantemente, para apoyar su proceso de aprendizaje. Al conocer la importancia de la ludicidad al enseñar a los niños en cualquier ámbito, el docente puede hacer cambios y actividades complementadas para que los niños se diviertan y, en consecuencia, los alumnos se motiven a aprender.

Validación de la Guía de estrategias lúdicas.

Para la validación de la guía diseñada se procedió a seleccionar a 10 profesionales (educadores del nivel inicial), a quienes se les aplicó un cuestionario con preguntas referentes a la presente propuesta, mismas que evaluaron la factibilidad de dicha guía para mejorar el aprendizaje de los infantes con base a la utilización de estrategias lúdicas.

El criterio para elegir a estos profesionales fue la experiencia con la cual cuentan en el ámbito educativo y profesional que los hacen personas con un alto nivel intelectual, cuyos criterios son valederos en cualquier momento.

Los docentes de la Unidad Educativa que participaron en la validación del estudio tienen los siguientes perfiles profesionales.

El instrumento diseñado para la validación de la guía planteada específicamente para los niños y niñas de educación inicial se encuentra dentro del Anexo 1.

A continuación, se presentan los resultados de la validación realizada a los docentes de la Unidad Educativa “Chillanes”, después de la socialización.

Tabla 6. Resultados parciales de la evaluación preliminar

N°	Aspectos a evaluar	Muy pertinente	Bastante	Pertinente	Poco pertinente	Impertinente	Personas
1	¿Considera pertinente la inclusión de actividades lúdicas para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial?	6	2	2	0	0	10
2	¿Considera pertinente la distribución de tiempo en las actividades planificadas dentro de la guía?	8	1	1	0	0	10
3	¿Considera pertinente la utilización de material de fácil manipulación por parte de los infantes para la estructuración de las diferentes actividades?	5	3	2	0	0	10
4	¿Considera pertinentes los objetivos planteados dentro de la guía lúdica metodológica infantil diseñada?	5	1	4	0	0	10
5	¿Existe pertinencia en los temas abordados (introducción, propósito, importancia, ventajas) antes de la descripción de actividades?	6	2	1	1	0	10
6	¿Considera pertinente la fundamentación pedagógica de la guía propuesta para niños y niñas de educación inicial?	3	5	1	1	0	10
Total		33	14	11	2	0	10

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

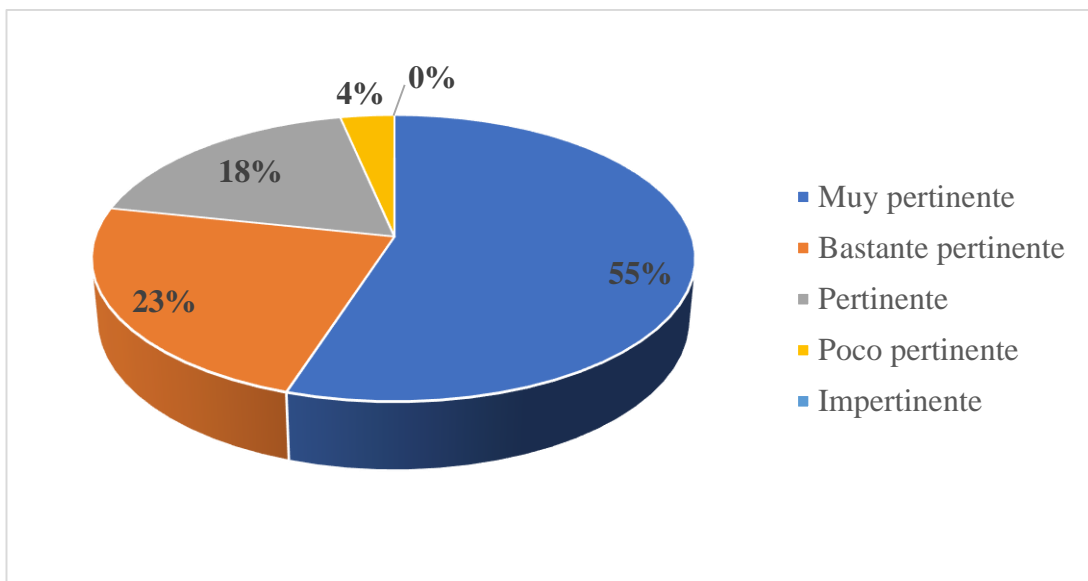
Tabla 7. Resultados finales de la evaluación preliminar

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Muy pertinente	33	55%
Bastante pertinente	14	23%
Pertinente	11	18%
Poco pertinente	2	3%
Impertinente	0	0%
Total	60	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Rodríguez, D. (2019)

Gráfico 9. Resultados finales de la evaluación preliminar



Con base a los criterios aportados por los docentes, se demuestra la viabilidad y factibilidad de la presente guía, la misma que se enfoca en el diseño de actividades lúdicas para niños y niñas del nivel de Educación Inicial; pues bajo, el criterio de estos profesionales, el 96% consideran a la guía como adecuada, bastante adecuada y muy adecuada.

5. Discusión y Conclusiones

La implementación de la Guía de Estrategias Lúdicas para la aprendizaje de los niños del Inicial II de la UE “Chillanes” promueve la adquisición de conocimientos en todas las ámbitos y componentes de su integralidad. Abordar temáticas de orden psicológico, emocional y social en sus contenidos, puede fundamentar de forma contundente el desarrollo psicológico y emocional del infante.

Los docentes pueden emplear un gran abanico de posibilidades asociadas a nuevas técnicas y estrategias lúdicas para sus estudiantes. Las estrategias lúdicas deben seguir siempre el marco de la propuesta elaborada, con la finalidad de que cuando el plan de acción se ejecute, dichas estrategias tengan los resultados esperados.

En relación a la necesidad de implementar una guía de estrategias lúdicas para el Inicial II, ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje en un gran porcentaje como se detalla en los resultados finales.

Finalmente, se pudo comprobar la hipótesis planteada a través del empleo del estadígrafo chi cuadrado, cumpliendo la regla de decisión chi cuadrado calculado mayor al chi cuadrado tabulado.

6. Referencias Bibliográficas

- Alcedo, Y., y Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria. *Universidad de Oriente, Venezuela*, 23(1), 69–76.
- Álvarez, A., y Orellano, E. (1979). Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget. Segunda parte. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 11(2), 249–259.
- Arconada Martínez, C. (2013). *La adquisición del lenguaje en la etapa de 0 a 3 años*. Universidad de Valladolid.
- Argudo Martínez, K. M. (2017). *Estrategias metodológicas basadas en la implementación de rincones lúdicos para desarrollar la creatividad e imaginación de los niños del Centro de Desarrollo Infantil El Castillo*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Borja Ulloa, C. H. (2014). *Las actividades lúdicas y su incidencia en la expresión oral de los estudiantes de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Huachi Grande de la ciudad de Ambato*. Universidad Técnica de Ambato.
- Calderón Calderón, L., Marín Sepúlveda, S. M., y Vargas Trujillo, N. E. (2015). *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué*. Universidad de Tolima.
- Carrasco Zurita, A. C. (2017). *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años*. Universidad Técnica de Ambato.
- Cevallos Salazar, A. E. (2014). *El teatro como instrumento de motivación para el proceso de aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de edad*. Universidad Laica Vicente Rocafuerte.
- De la Herrán Gascón, A., Ruiz Cedeño, A. I., y Lara Lara, F. (2018). Claves del cambio educativo en Ecuador. *Foro de Educación*, 16(24), 141–166. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.14516/fde.516>
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2 (7), 162-167.
- Fajardo Cisneros, P. (2010). *Guía docente de actividades para desarrollar las destrezas de escuchar y hablar en niños y niñas de 4 a 5 años, a través de las experiencias de aprendizaje, vinculadas a los objetivos planteados en el currículo institucional de la educación inicial*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., y Rodríguez Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje*

de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Universidad del Tolima.

- González Moreno, C. X. (2015). Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares. *Revista de La Facultad de Medicina*, 63(2), 235–241. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v63n2.47983>
- González Moreno, C. X., y Solovieva, Y. (2015). Indicadores de la adquisición de la función simbólica en el nivel de acciones materializadas en preescolares. *Pensamiento Psicológico*, 13(2), 79–94. <https://doi.org/10.11144/Javerianacali.PPSII13-2.iafs>
- González Moreno, C. X., y Solovieva, Y. (2016). Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares. *CES Psicología*, 9(2), 80–99. <https://doi.org/10.21615/cesp.9.2.6>
- González Vázquez, M. E., y Rodríguez Cobos, M. J. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la Educación Inicial.* Universidad Estatal de Milagro.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación. Metodología de la investigación.* <https://doi.org/-> ISBN 978-92-75-32913-9
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, P. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta.* México: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
- Jaime Castro, B. I., y Miño Ochoa, P. S. (2017). *Técnicas lúdicas del rendimiento escolar en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela Fiscal Cabo “Héctor Pilco Chango”. Guía de técnicas lúdicas para mejorar la calidad del rendimiento escolar en estudiantes del subnivel medio.* Universidad de Guayaquil.
- Larrañaga, A. (2015). *El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje.* Universidad Internacional de La Rioja Facultad de Educación Trabajo. Universidad Internacional de la Rioja.
- Martínez, H., y Ávila, E. (2012). *Metodología de la investigación.* México D.F., México: Cengage Learning.
- Ministerio de Educación. (2014). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial.* Quito.
- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2013). *Guía teórica-metodológica CIBV.* Quito.
- Muñoz Parapi, C. L. (2016). *Propuesta metodológica basada en actividades lúdicas para mejorar el trastorno por déficit de atención e hiperactividad en niños de 8 a 9 años.* Universidad Politécnica Salesiana.
- Navarro, G., Rocco, A., Flores, L., González, A., y Caballero, G. (2016). EL

APRENDIZAJE LÚDICO EN EL NIVEL MEDIO SUPERIOR. *Jóvenes En La Ciencia*, (1), 861–873.

- Ochoa Lalangui, C. del C., Portilla Peña, C. F., y Suescún Rivas, I. T. (2014). *Guía de estrategias metodológicas para potenciar la expresión oral en los niños de dos a cinco años del Centro de Desarrollo Infantil “Pétalos y Sonrisas”*. Parroquia Ayora, cantón Cayambe. Universidad Politécnica Salesiana.
- Posada González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Universidad Nacional de Colombia.
- Posligua Espinoza, J., Chenche García, W., y Vallejo Vivas, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 3(3), 1020–1052.
- Quitio Tarco, M. N., y Cadena Banda, H. A. (2015). *Estrategias metodológicas utilizadas por el docente en la comprensión y expresión del lenguaje en las niñas y niños de 3 a 4 años en etapa inicial*. Universidad Estatal de Milagro.
- Ramírez, P. (2013). *El Juego como medio para el desarrollo Psicomotor del niño preescolar*. Universidad Pedagógica Nacional. Retrieved from <http://200.23.113.51/pdf/29587.pdf>
- Ramírez Pinenla, A. M. (2013). *El material lúdico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Ingapircade*. Universidad Técnica de Ambato.
- Salinas Avendaño, V. E. (2012). *Guía metodológica para la enseñanza del violín del nivel inicial, para niños del primer año del Conservatorio de Música de Loja “Salvador Bustamante Celi.”* Universidad de Cuenca.
- Solovieva, Y., y Quintanar, L. (2013). Evaluación del desarrollo simbólico en niños preescolares Mexicanos. *Cultura Y Educacion*, 25(2), 167–182. <https://doi.org/10.1174/113564013806631273>
- Torres Aguayo, M. A. (2015). *Guía metodológica docente para el proceso de enseñanza aprendizaje de nociones lógico-matemáticas con niños y niñas de 3 años*. Universidad Politécnica Salesiana. <https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.39079>
- Zurita Pachacama, N. E. (2011). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje de niñas y niños de cuatro años, del Centro de Educación Inicial “Gotitas del Saber”, Sangolquí-Quito, año lectivo 2010-2011*. Universidad Central del Ecuador.

7. Anexo.

URKUND

Documento: [UNIVERSIDAD ESTADAL DE EDUCACION INICIAL \(D403048\)](#)
 Presentado por: nicolapaezatoro@alcor.es
 Recibido: ppaueta.ana@analysis.unind.com

48 de estas 37 páginas, se componen de texto presente en 20 fuentes.

Lista de fuentes

Categoría	Etiqueta/nombre de archivo
	HELLELTON OSHEROS.SIC
	HERNANDEZ GARCIA MARY SOO
	BETTY VAZQUEZ DE E. (2016). UNIVERSIDAD ESTADAL DE EDUCACION INICIAL
	http://www.unind.com/
	EPY E-2016-200
	Los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje.docx
	EPY E-2016-200

Tabla de contenidos

- PROYECTO DE INVESTIGACION Y DESARROLLO
- REVISIÓN A OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER EN EDUCACIÓN INICIAL
- TÍTULO
- "JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "COLUMEL", PERIODO LECTIVO 2017-2018" AUTORA: LIC. DAVID EDUARDO RODRÍGUEZ AVILA
- TÍTULO: LIC. BETTY VAZQUEZ DE E.
- GABARDO: 2016
- UNIVERSIDAD ESTADAL DE EDUCACION INICIAL DE FOSBROO MAESTRA EN EDUCACION INICIAL
- TÍTULO DE TITULACION INICIAL
- PROYECTO DE INVESTIGACION Y DESARROLLO
- PRIMERA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER EN EDUCACION INICIAL
- TÍTULO
- "JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "COLUMEL", PERIODO LECTIVO 2017-2018"

Betty Vazquez de E.