UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL REDISEÑADA

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

TEMA

Metodología juego-trabajo como estimulación del lenguaje para desarrollar aprendizajes significativos en los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón" del cantón Babahoyo.

AUTORA

Maisincho Gorotiza Allison Valeria

DOCENTE GUÍA:

Álvarez Gutiérrez Marcela

BABAHOYO – ECUADOR

2022

DEDICATORIA

Dedico este informe final en primer lugar a Dios ya que sin Él ninguna meta, ningún sueño se me pudiera cumplir. de la misma manera dedico este gran trabajo a mis padres quienes han sido mi ayuda y mi soporte en mis momentos de debilidad

Allison Valeria Maisincho Gorotiza

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer a Dios por haberme permitido llegar a culminar con este proceso educativo, y así mismo agradezco infinitamente a mis padres por su apoyo y dedicación en este largo proceso que, aunque ha sido algo difícil me han dado la fortaleza para seguir adelante y poder llegar a la meta. agradezco a mi familia en general, amigos y docentes que hicieron este proceso llevadero y bonito.

Allison Valeria Maisincho Gorotiza

RESUMEN

En la actualidad debido a la pandemia por la que estamos pasando y que posiblemente continuara por muchos años más la forma de vida de todos los seres humano cambio de una manera drástica, cambios en todos los aspectos, sin embargo, en el área en la que este estudio de caso se centrara es en el nivel de educación que los niños, niñas y adolescentes están recibiendo. La educación ha tomado otro rumbo, se dejó a un lado la asistencia a las escuelas, colegios y universidades y se lo reemplazo por la asistencia a través de una computadora. Denominada educación virtual, esta modalidad trajo consigo tantos beneficios como desventajas, en cierto sentido se personalizo y tanto docentes como dicentes obtuvieron un plus de comodidad al asistir a impartir y recibir clases desde sus casas, sin embargo, se limitaron otros aspectos de la educación como la interacción social, el palpar los instrumentos de ciencias, entre otras cosas, no obstante los más afectados, como en toda crisis son los niños, debido a que ellos están en una etapa clave de formación de su aprendizaje significativo, donde dependen de interacción física, dinámicas como en las desarrolladas en el método juego-trabajo para desarrollar sus habilidades motrices y desenvolvimiento social.

Palabras claves: Aprendizaje significativo, niños, educación virtual, habilidades motrices, juego-trabajo, desenvolvimiento social.

ABSTRACT

Currently, due to the pandemic that we are going through and that will possibly continue for many more years, the way of life of all human beings has changed drastically, changes in all aspects, however, in the area in which This case study will focus on the level of education that children and adolescents are receiving. Education has taken another direction, attendance at schools, colleges and universities has been left aside and replaced by attendance through a computer. Called virtual education, this modality brought with it as many benefits as disadvantages, in a certain sense it was personalized and both teachers and learners obtained a plus of comfort by attending to teach and receive classes from their homes, however, other aspects of education such as social interaction, touching science instruments, among other things, however, the most affected, as in any crisis, are children, because they are in a key stage of formation of their meaningful learning, where they depend on physical interaction , dynamics such as those developed in the play-work method to develop their motor skills and social development.

Keywords: Significant learning, children, virtual education, motor skills, play-work, social development.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 1
CAPITULO 1.- DEL PROBLEMA 2
1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN 2
1.2 MARCO CONTEXTUAL 2
1.1.1 Contexto internacional 2
1.2.2 Contexto Nacional 3
1.2.3. Contexto local 5
1.2.4. Contexto Institucional. 6
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 7
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 8
1.4.1. Problema general 8
1.4.2. Sub-problemas o derivados 8
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN 9
1.6. JUSTIFICACIÓN 9
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN 10
1.7.1. Objetivo general 10
1.7.2. Objetivos específicos 10
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL 12
2.1. MARCO TEÓRICO 12
2.1.1. Marco Conceptual 12
2.1.2. Marco Referencial Sobre la Problemática de Investigación 17
2.1.2.1. Antecedentes Investigativos 17
2.1.2.2. Categorías de Análisis 28
2.1.3. Postura Teórica 36
2.2. Hipótesis 37
2.2.1. Hipótesis General 37
2.2.2. Sub-hipótesis o Derivadas 38
2.2.3. Variables 38
CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN 39
3.1 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN 39
3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas. 39
3.1.2. Análisis e interpretación de datos 40
3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES 68
3.2.1. Específicas 68
3.2.2. General 69

3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES 69
3.3.1. Específicas..... 69
3.3.2. General 69
CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN. 71
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS. 71
4.1.1. Alternativa obtenida. 71
4.1.2. Alcance de la alternativa. 71
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa. 72
4.1.3.1. Antecedentes. 72
4.1.3.2. Justificación 72
4.2. OBJETIVOS..... 73
4.2.1. General. 73
4.2.2. Específicos. 73
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA..... 74
4.3.1. Título. 74
4.3.2. Componentes...... 74
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA 85
BIBLIOGRAFÍA..... 86
ANEXOS 93

Indice de tablas

Tabla 1.Población y Muestra 39
Tabla 2. Juegos educativos 40
Tabla 3. Dinámicas 41
Tabla 4. Implementación de Metodología 43
Tabla 5. Elementos visuales 44
Tabla 6. Dinámica de observación 46
Tabla 7. Integración del área musical 47
Tabla 8. Implementación de materiales didácticos 48
Tabla 9. Dinámica para socializar 50
Tabla 10. Áreas de trabajo 51
Tabla 11. Socialización 52
Tabla 12. Resultados y Aprendizajes 54
Tabla 13. Ejercicios de memoria 55
Tabla 14. Retro-alimentación educativa 57
Tabla 15. Material extra 59
Tabla 16. Uso de los materiales extras 60
Tabla 17. Desarrollo de habilidades 62
Tabla 18. Métodos de aprendizaje 63
Tabla 19. Aprendizaje significativo 64
Tabla 20. Adaptación de conocimientos 66
Tabla 21. Educación y planificación 67
Tabla 22. Componentes de la alternativa 74

Índice de gráficos

Gráfico 1. Juegos educativos 40

Gráfico 2. Dinámicas 42

Gráfico 3. Implementación de Metodología 43

Gráfico 4. Elementos visuales 45

Gráfico 5. Dinámica de observación 46

Gráfico 6. Integración del área musical 47

Gráfico 7. Implementación de materiales didácticos 49

Gráfico 8. Dinámica para socializar 50

Gráfico 9. Áreas de trabajo 51

Gráfico 10. Socialización 53

Gráfico 11. Resultados y Aprendizaje 54

Gráfico 12. Ejercicios de memoria 56

Gráfico 13. Retro-alimentación educativa 58

Gráfico 14. Material extra 59

Gráfico 15. Uso de los materiales 61

Gráfico 16. Desarrollo de habilidades 62

Gráfico 17. Método de aprendizaje 63

Gráfico 18. Aprendizaje significativo 65

Gráfico 19. Adaptación de conocimientos 66

Gráfico 20. Educación y planificación 67

Índice de figuras

Figura 1. Socialización Educativa..... 76

Figura 2. Canciones educativas 77

Figura 3. Reconociendo colores 79

Figura 4. Juego de las figuras 80

Figura 5. Habilidades distintivas..... 82

Figura 6. Reconocimiento de palabras..... 83

Figura 7. Dinámica de habilidades 84

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación denominado “Metodología juego-trabajo como estimulación del lenguaje para desarrollar aprendizajes significativos en los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo” se lo realizó con el propósito de dar a conocer al lector cuales son las consecuencias que la falta de estrategias juego-trabajo genera en los niños de entre 4 a 5 años de edad del nivel de educación básica de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo.

El presente proyecto es realizado siguiendo las directrices implementadas por la universidad de la línea de investigación “Motivación y autorregulación en contextos educativos”; en paralelo con su sub-línea de investigación denominada “El juego como constructo y la psicomotricidad”; dado a esto, se planteará la implementación de estrategias juego-trabajo para mejorar el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo.

El propósito del presente proyecto de investigación se construye debido a que está demostrado que para que los estudiantes en ese rango de edad tengan una mayor retención de los conocimientos que son dado por parte de los docentes es imprescindible que las clases se realicen de forma dinámica e interactiva, para que mientras que el estudiante se divierte al mismo tiempo valla aprendiendo y generando nuevos conocimientos que luego pueda adaptar a los ejercicios en clases y al diario vivir.

CAPITULO 1.- DEL PROBLEMA

1.1 IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

Metodología juego-trabajo como estimulación del lenguaje para desarrollar aprendizajes significativos en los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo

1.2 MARCO CONTEXTUAL

1.1.1 Contexto internacional

(Nassr-Sandoval, 2017) Manifiesta que; El trabajo en equipo que desarrolla el juego, no solo le atribuye beneficios superficiales, sino que también hace que el juego sea un espacio en donde más de una persona pueda relacionarse y saberse escuchar a fin de dar solución a un problema planteado. Dentro de la acción de jugar existe un componente muy importante al que se denominará componente social, en la se intercambiarán distintas ideas, opiniones y formas para dar solución y sacar adelante un fin en común. El juego propicia un ambiente en el que todos aprenderán a comunicarse y a escucharse. (Pág. 24).

Implementando el juego en el aula, se convierte en una herramienta útil al momento de transmitir conocimientos porque va permitirle interactuar, relacionarse, conocer su entorno, expresar e intercambiar ideas tanto el docente como los niños. El juego le otorga la diversión a las actividades o tareas puestas por el docente por lo tanto el niño se sentirá feliz y en confianza en un ambiente armonioso jugando y adquiriendo conocimientos. Además, el niño mejorara su rendimiento académico, desarrollara su autonomía, va a comunicarse expresando ideas con el fin de solucionar algún tipo de situación planteada.

De acuerdo con (Rivas Najarro, 2016) menciona que; Para que el aprendizaje sea significativo, deben cumplirse las siguientes condiciones: el contenido ha de ser potencialmente significativo, desde el punto de vista de su asimilación. Se debe tener también una actitud favorable para aprender significativamente, el discente ha de estar motivado por relacionar lo que aprende con lo que sabe y ponerlo en práctica en su vida. (Pág. 38).

Para desarrollar el aprendizaje significativo el docente será creativo e implementará juegos o actividades entretenidos utilizando diferentes materiales que capten la atención de los niños y despierte el deseo de participar, de expresar sus ideas e intercambiar información, de esta manera se logrará el aprendizaje significativo.

1.2.2 Contexto Nacional

Según (Marin Figuera, 2020) nos menciona que; La metodología juego trabajo, no es más que la incorporación del juego como un medio esencial en el proceso de crecimiento de todo ser humano que permite conectarse con la sociedad, mejorar físicamente y desarrollar destrezas mentales facilitando su espontaneidad, toma de decisiones ante los miedos, fantasías y sentimientos llevándolo a una vida más plena y placentera en las técnicas de enseñanza-aprendizaje en educación inicial, pero que además de ello se le suma un elemento fascinante conocidos como rincones o ambientes de aprendizajes, es decir, el niño podrá experimentar desde el espacio educativo alternativas pedagógicas innovadoras que integren la enseñanza de movimientos que le permitan estimular su sistema nervioso, conocer la funcionalidad de su cuerpo, resolver conflictos corporales y aumentar las capacidades de relación y/o interacción.

Por lo tanto, a través de esta metodología, se reconoce al juego como una acción motriz completa, interesante e importante en los primeros años de vida, es decir, el juego

se convierte en el medio para que los docentes a través de el en los ambientes aprendizajes denominado rincones inserten actividades y/o acciones pedagógicas- recreativas que estimulen la expresión corporal en los niños. (Pág. 4)

La metodología juego-trabajo tiene un gran impacto en los niños porque otorga muchos beneficios esenciales para su crecimiento. El juego es una actividad motriz con la que se puede estimular diferentes áreas como: el area socio-emocional, area motriz, area cognitiva y área del lenguaje. La aplicación de esta metodología en algunas instituciones educativa la complementan con los rincones de aprendizaje, que son áreas diseñadas, decoradas y con los materiales necesarios para desarrollar los juegos en cada uno de los rincones los niños van a experimentar promoviendo la creatividad, curiosidad e imaginación.

Como nos menciona (Ayerve Llerena, 2015) El aprendizaje significativo, "aporta al aprendizaje de larga duración", por medio de este proceso se pueden adquirir diversos conocimientos que ayudan para la formación académica, este agrupa las bases del conocimiento preexistente con el nuevo, ampliando nuestro conocimiento del tema que se está tratando.

El aprendizaje significativo aparece cuando la persona percibe un acontecimiento donde aparece la necesidad urgente de solucionar problemas, esto le exige al individuo a relacionar sus conocimientos con su situación actual para la toma de decisiones provocando así un nuevo aprendizaje.

Elementos del aprendizaje significativo

- ✓ Conocimientos previos
- ✓ Conocimientos nuevos

- ✓ Conflicto conceptual
- ✓ Nueva concepción (Págs. 34-35)

Se considera el aprendizaje significativo como las bases de conocimiento, que permitirá dar origen a diversos conocimientos y resolver situaciones en las que se encuentre el individuo relacionando los conocimientos nuevos con la información previa de esta manera se logra el aprendizaje significativo que perdurará por mucho tiempo y beneficiará en la toma de decisiones.

1.2.3. Contexto local

(Mayorga Espin, 2015) Señala que; Es muy importante que los niños aprendan jugando, explorando su entorno, manipulando objetos, vivenciando todo a través de su cuerpo. El aprendizaje siempre permite nuevas experiencias, por lo que los y las docentes deben crear las mejores condiciones para que los aprendizajes de los estudiantes sean lo más significativos posible a partir de ejercitar sus diferentes capacidades físicas, sensoriales y afectivas para la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos. (Pág. 10).

En la actualidad se está incorporando el juego como un método de enseñanza porque le permite experimentar sin presiones, no se esfuerza al niño a cumplir con la tarea como lo era en la educación antigua, sino que permite que el niño se divierta mediante juegos en los cuales va a desarrollar nuevos conocimientos que le beneficiara en su vida escolar futura.

Según (Gabriela, 2016) argumenta que; Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitir

a una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio. (Pág. 10).

Los docentes buscan desarrollar el aprendizaje de los niños a través de vivencias y experiencias en el entorno educativo, fomentando la curiosidad por explorar cada rincón de aprendizaje, la creatividad en participar en cada juego tanto individual como grupal y tratar de resolver la situación propuesta por ejemplo en una actividad de buscar letras y formar palabras en grupo los niños van a interactuar buscando las letras en su entorno y participaran e integraran trabajando de forma grupal también, ampliaran su vocabulario y mejoraran su léxico.

1.2.4. Contexto Institucional.

La metodología juego-trabajo es una modalidad innovadora y flexible de adaptarla a la planificación del docente, sirve para organizar la enseñanza que se desarrolla en diferentes rincones del aula, que permite la interacción en grupo, desarrollar habilidades, destrezas, la autonomía en los niños, promueve el desarrollo del aprendizaje a través de la experiencia, el juego motiva a los niños a participar y socializar con su entorno.

Para aplicar esta metodología se debe tener en cuenta las necesidades de los estudiantes e implementar juegos que enfoquen su atención y todos puedan participar en cada rincón del aula promoviendo la integración, de tal manera que puedan desarrollar el aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo es un proceso que desempeñan los estudiantes al relacionar conocimientos nuevos con información ya adquirida, de tal manera que se construye un nuevo aprendizaje fomentando motivación y participación activa individual o en grupo, su comportamiento y actitudes mejoraran al momento de aprender.

Para la aplicación del aprendizaje significativo debemos implementar actividades interesantes e innovadoras que capten toda la atención de los niños para poder interactuar y de esta manera desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La metodología juego-trabajo es una alternativa de gran ayuda en el proceso de aprendizaje puesto que permite una mejor relación de docente y estudiante de manera que desarrolla confianza y le permite comunicar cualquier inquietud.

Esta metodología es una herramienta útil en el aula, ya que los niños adquieren conocimientos de manera más rápida a través del juego porque no se sienten obligados ni presionados por cumplir con una actividad. Además de desarrollar su creatividad, autoconfianza, conocer su entorno y aprenden a relacionarse y respetar los espacios de los demás.

Con el paso del tiempo la Educación evoluciono y en la actualidad se han implementado nuevas alternativas como la metodología juego-trabajo puesto que es un medio práctico de comunicación, expresión y construcción de aprendizaje significativo. Esto beneficiará a los niños en el control de sus emociones e impulsos, en la toma de decisiones y consolidará las bases de conocimientos y será de gran ayuda en su vida escolar futura.

Por ello es importante implementar esta metodología de juego-trabajo en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo para desarrollar aprendizajes significativos en los niños de 4 a 5 años porque este aprendizaje se considera como un componente esencial en el rendimiento académico de los estudiantes.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema general

¿De qué manera incide la metodología juego-trabajo como estimulación del lenguaje en el desarrollo de aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo?

1.4.2. Sub-problemas o derivados

¿Por qué es importante la implementación de la metodología juego-trabajo como estimulación del lenguaje para desarrollar aprendizajes significativos en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje significativo y que actividades utilizan para desarrollarlo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo?

¿De qué manera mejora el proceso de aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años mediante la utilización de la metodología juego-trabajo en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

- ✓ **Líneas de investigación UTB:** Educación y desarrollo social.
- ✓ **Líneas de investigación de la FCJSE:** Talento humano educación y docencia.
- ✓ **Líneas de investigación de la carrera:** Motivación y autorregulación en contextos educativos.
- ✓ **Delimitación temporal:** noviembre 2021-Marzo 2022
- ✓ **Delimitación Espacial:** Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón
- ✓ **Delimitación demográfica:** Estudiantes del nivel inicial 2

1.6. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto de investigación se realizó con el objetivo de determinar la influencia de la metodología juego-trabajo como estimulación del lenguaje para el desarrollo de aprendizajes significativos en niños de 4 a 5 años, la estimulación del lenguaje es primordial en los primeros años de vida pues de este dependerá el adecuado desarrollo de habilidades y destrezas que le permitirá expresarse y relacionarse con las personas de su alrededor.

Los niños con la guía del docente y el padre de familia podrán estimular el lenguaje con diferentes actividades utilizando la metodología juego-trabajo lo cual hace que los niños puedan divertirse y aprender a la vez, desarrollando aprendizajes significativos y esto beneficiará la vida escolar de los niños.

Se crea una necesidad de generar una guía de Actividades de Estimulación del lenguaje utilizando la metodología juego- trabajo para el desarrollo de un aprendizaje significativo, beneficiando así a los niños y niñas mejorando su fluidez, expresión y comprensión.

Utilizando la metodología juego-trabajo es una de las practicas flexibles que el docente puede adaptar a su planificación. Hay que tomar en cuenta que por muchas potencialidades que posea el/la niño/a, si no están acompañadas de estímulos y afecto permanentes, de quienes le rodean no se desarrollarán eficazmente, por eso la necesidad de dar afecto, atención, compartir con los niños y niñas sus inquietudes y necesidades, hacerles sentir felices y queridos, e incentivar sus sentidos de la manera adecuada y oportuna.

Cumpliendo un factor importante en el impacto del desarrollo de los niños para su aprendizaje posterior siendo factible al momento de realizar una investigación.

1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la metodología juego-trabajo como estimulación del lenguaje para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo.

1.7.2. Objetivos específicos

- ✓ Identificar la importancia de la aplicación de la metodología juego-trabajo en el aula para facilitar y desarrollar el aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.
- ✓ Indicar el nivel de desarrollo de aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

- ✓ Formular una guía como estimulación del lenguaje aplicando la metodología juego-trabajo para lograr aprendizajes significativos en los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.
- ✓ Analizar la influencia en el rendimiento académico en los niños de 4 a 5 años mediante la aplicación de la metodología juego-trabajo en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco Conceptual

Variable independiente: Metodología Juego-Trabajo

Definición

El método juego-trabajo abarca un conjunto de actividades corporales que tienen como finalidad ayudar en la adquisición de conocimientos de manera creativa ayudándoles a demostrar diversas habilidades en los niños y niñas de edades inferiores que recién empiezan su etapa estudiantil permitiéndoles estudiar y aprender de manera más creativa mientras aprenden.

Esta metodología juego-trabajo se alimenta de la unión de diversos conocimientos, diversas técnicas, habilidades y sobre todo creatividad en los docentes para transmitirles de manera positiva el aprendizaje a los infantes, ya que según la forma en que se maneje esta metodología será el desarrollo de las niñas y niños en su etapa escolar.

Metodología juego-trabajo

Se trata de una nueva forma de aprendizaje que nos permita atender y explicar de una manera más creativa el desarrollo del aprendizaje dentro del aula de clase.

Se puede reconocer a través de esta metodología el juego como una estrategia fundamental en el aprendizaje de los niños y niñas de edades inferiores.

Consiste en usar la creatividad del docente para crear un ambiente creativo mientras los niños se encuentran en su proceso de aprendizaje.

Rincones para la aplicación del método juego trabajo

El juego como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre.

El juego es además un fin en sí mismo:

(Ruiz, 2017), Es decir, se juega por diversión, lo que importa no es lo que se pueda lograr en el juego, no se busca el final, lo que realmente importa es el proceso que llevan a los resultados.

El juego surge de manera voluntaria y libre:

Esto muestra que la persona que juega el juego es libre de jugarlo a su manera, considerando solo las limitaciones del juego en sí, como las reglas. Por lo tanto, podemos estar seguros de que el juego tiene una motivación intrínseca. El juego no puede ser forzado, sino que debe permitir a los jugadores elegir libremente jugar, de lo contrario, el juego perderá su esencia.

El juego implica actividad:

Muchas veces cuando jugamos nos encontramos realizando ejercicio, comunicándonos, expresándonos, imitando, etc. Pero incluso si el juego no es un motor, estamos activos (mentalmente). Por lo tanto, debe tenerse en cuenta que esto significa un poco de esfuerzo.

El juego tiene una función de adaptación afectivo-emocional:

Los niños, especialmente los más pequeños, se enfrentan constantemente a cambios afectivos y anímicos. Algunos de estos cambios pueden generar inseguridades y ansiedad, y debido a que tienen escases de recursos, los niños y niñas no son tan capaces de superarlos como los adultos. Entonces, para ellos, los juegos son una excelente manera de expresarse y exteriorizar sus sentimientos e inquietudes.

La actividad lúdica favoreciendo la comunicación, socialización y desarrollo

El juego proporciona a los niños las herramientas básicas para relacionarse con sus compañeros y adultos y, en muchos casos, el primer contacto de los niños con los adultos es a través del juego. El juego ayuda a los niños a construir relaciones y, a través de actividades divertidas, los catedráticos pueden explicar a los alumnos y mediante ello comprender el nivel de descubrimiento o aprendizaje que tienen o han logrado sus estudiantes a través de una actividad. (Pág. 34)

Psicomotricidad:

(Sánchez & Samada, 2020), consideran que la psicomotricidad es parte de la psicología que permite el movimiento de cuerpo, mente y acciones que el ser humano realice. En los años pasados esta motricidad era asociada a un sin número de ejercicios que permitían corregir una discapacidad que tenga el ser humano o una dificultad que se haya detectado a tiempo.

Hoy en día esa visión ha sido cambiada por completo permitiendo integrar una variedad de técnicas y estrategias en la educación básica, que permita ayudar a que el niño o niña que se encuentra en cursos inferiores obtengan un mejor dominio y desarrollo en sus primeros pasos hacia el camino de aprendizaje continuo. (Pág. 121)

Objetivo:

(Índicus, 2021) El objetivo principal de la psicomotricidad es desarrollar un conjunto de habilidades que ayuden a los niños y niñas a través del cuerpo, este método permite utilizar movimientos específicos que contribuyan al desarrollo de habilidades, pero al mismo tiempo, a través de la psicomotricidad, tomar conciencia de su cuerpo en todos los momentos y situaciones de la vida social educativa.

El manejo de esta psicomotricidad permite dominar el equilibrio, el control y la eficacia de esta coordinación global, la organización del plan corporal y la orientación del espacio, permite además llevar a cabo a una óptima adaptación hacia los elementos internos y al mundo exterior. (Pág. 5)

Variable dependiente: Aprendizaje significativo

Definición

(Carvajal, 2021, pág. 3) argumenta que; el aprendizaje significativo es una serie de varios procesos en los que mediante estos el estudiante desarrolla los conocimientos, las destrezas y habilidades, este proceso se da cuando la disposición cognitiva aglomera los nuevos conocimientos y los procesa junto a los que ya existen dentro del cerebro del alumno, es decir los ya aprendidos con anterioridad y esto genera una integración mayor provocando que se pueda desenvolver adaptando los nuevos conocimientos. Los beneficios del aprendizaje significativo son múltiples, sin embargo, el mayor beneficio para los estudiantes se da en poder desenvolver actividades reales que se encuentran dentro de un escrito, facilitando la realización de las actividades cotidianas de la vida diaria.

Características

Este tipo de aprendizaje significativo posee una cadena de características entre las cuales se detallarán las 5 principales.

La información debe tener relevancia y tener una fácil interpretación para el estudiante, ya que se busca que el estudiante no memorice, si no que interprete.

El estudiante debe poder comprender y procesar los datos que se le suministran y funciona en ambos lados, es decir, existe una enseñanza tanto del emisor como del receptor.

El aprendizaje significativo tiene de propósito que la información que el estudiante adquirió en el aula de clases la aplique en las diferentes situaciones de la vida diaria.

Otra característica que posee este tipo de aprendizaje se da en que los datos nuevos del día complementen y se integren a los datos ya existentes.

El alumno tiene la destreza de educarse, siempre y cuando la enseñanza nueva tenga razón y sea considerado importante para el alumno.

Tipología

Se pueden apreciar tres tipos de aprendizaje significativo.

Aprendizaje significativo de representaciones

Aprendizaje significativo de conceptos

Aprendizaje significativo de proposiciones

2.1.2. Marco Referencial Sobre la Problemática de Investigación

2.1.2.1. Antecedentes Investigativos

Variable independiente: Metodología juego-trabajo

(Ludizaca & Palacios, 2019), concluyen en su artículo científico que hace referencia a la metodología de trabajo como fortalecimiento de expresión corporal y motricidad, afirman que la implementación del método juego-trabajo ha hecho una diferencia en el aprendizaje de los niños porque la forma en que aprenden ha cambiado por la correcta implementación de este método, lo que ayuda a desarrollar las habilidades utilizando este nuevo plan de estudios potenciando la educación. (pág. 15)

Es muy importante la implementación de juegos estratégicos para ayudar al aprendizaje significativo al momento de la adquisición de nuevos conocimientos a los niños y niñas en las aulas de clases especialmente para los grupos que recién empiezan su crecimiento educativo y empiezan a experimentar su desarrollo educativo a través de métodos que les permitan interesarse más en el aprendizaje.

(Sandoval, 2017) En el trabajo de investigación del año 2017 donde habla sobre el desarrollo de niños en etapa infante en instituciones educativas privadas, se pudo concluir que el método de trabajo lúdico a través del método juego-trabajo es muy bien considerado y evaluado, además de ser bien recibido por todos los docentes ya que les permite interactuar de manera más dinámica con sus estudiantes; brindando resultados esperados de aprendizaje en los estudiantes de las diferentes instituciones educativas. (Pág. 29)

Al momento de la aplicación de nuevas estratégicas metodológicas dentro del proceso de aprendizaje provoca que los niños y niñas de edades inferiores se sientan más

interesados en continuar con su aprendizaje debido a la innovación de la forma de enseñar provocando que notoriamente se visualicen buenos resultados en torno a esta nueva estrategia.

(Pillajo, Villaroel, Quezada, & Guijarro, 2017), concluyeron que los maestros y maestras de las instituciones educativas que han aplicado el método de trabajo con juegos para un mejor aprendizaje en su proceso de enseñanza, se les ha facilitado en gran manera su método de enseñanza ya que se ha vuelto más creativo para los niños permitiéndoles retener mayor información de la que lo hacían anteriormente. Este método nuevo de aprendizaje permite que el docente pueda cumplir con los requisitos establecidos en su curso educativo, y a la vez poder enseñar de manera innovada y creativa. (Pág. 70)

Es necesario y de gran importancia que los docentes educativos especialmente en cursos inferiores siempre se encuentren buscando e implementando nuevas estrategias que les permitan acercarse más a sus estudiantes y de la misma manera poder brindarles la oportunidad que disfruten su enseñanza educativa provocando que haya buenos resultados causando positivismo dentro de la educación inicial.

(Cabrera & Saldaña, 2017) ,concluyeron que el método de juego-trabajo es necesario que deba aplicarse principalmente en los niveles inicial y de preparación y no a los siguientes subniveles, ya que al utilizarse este método en estudiantes pequeños podrán retener con mayor facilidad el conocimiento impartido por sus docentes; además, la escasa aplicación de estas actividades diferenciadas podrá mostrar los cambios significados en poco tiempo si se utiliza la técnica bien elaborada utilizando los recursos bien seleccionados y el docente realizando una ardua labor de su parte, para que pueda causar esa innovación y ganas de seguir aprendiendo en los estudiantes que se impartan esta técnica. (Pág. 129)

En los primeros años de aprendizaje de los niños y niñas de edades inferiores es muy importante utilizar un buen método de estudio con el alumnado de educación inicial para que mediante estas estrategias ellos puedan retener la información de manera más efectiva e innovadora utilizando técnicas que les permitan divertirse mientras aprenden nuevos conocimientos.

(Flores, Requena, & Carrillo, 2017), concluyen que la implementación de los rincones de juego- trabajo ayuda a los niños y niñas puedan fortalecer su aprendizaje significativo, con la finalidad de poder concientizar a los docentes de las diferentes instituciones educativas de la importancia de estas metodologías para el desarrollo del aprendizaje del estudiante, ya que a través de esta metodología se puede desarrollar en los niños su expresión física y aprendizajes importantes para la Escuela, aplicando métodos empíricos y herramientas de evaluación que permitan ser una guía para encuestas de maestros y observaciones en los resultados de los estudiantes frente a este nuevo método de aprendizaje. (Pág. 108)

(Eguizabal & Larrea, 2017), pueden concluir que esta nueva estrategia educativa denominada el método juego- trabajo es muy positivo y estratégico, ya que permite incrementar de manera muy rápida principalmente en los niños de 4 a 5 años de edad ya que les permite poder expresarse a través de sus propias palabras haciendo agrupaciones libres o por semejanzas y efectivamente el método juego-trabajo aumenta significativamente el desarrollo de la noción de clasificación en la etapa de las colecciones no figurales en niños y niñas principalmente que se encuentran en el rango de edad de 4 a 5 años de edad. (Pág. 92)

Dentro del área educativa implementar el juego en la práctica del aprendizaje educativo puede poseer un lugar de gran importancia en el aprendizaje significativo en la

vida de los niños y niñas particularmente entre las edades de 4 a 5 años. Juntar el juego con el trabajo para el desarrollo educativo provoca que el alumnado pueda retener más información del que normalmente podría retener mejorando su atención y motivación en las clases.

La implementación del juego- trabajo como estímulo en el lenguaje para el aprendizaje significativo no debería verse como una pérdida de tiempo, sino más bien debería considerarse como una buena estrategia que le permita juntar estas dos actividades para mejora en el aprendizaje de los niños y niñas permitiéndoles mejorar su razonamiento y desarrollar de manera significativa su proceso de aprendizaje.

(Paños, 2017), concluyen de manera indiscutible que las metodologías son el medio por el cual nos permite desarrollar una serie de competencias independientemente de la competencia que se desee laborar, estas competencias en ciertas ocasiones pueden ser activas, centradas especialmente en el alumno, y muy participativas, donde se les pueda ofrezca a los estudiantes diversas situaciones muy contextualizadas y reales, visiblemente, para conseguir y observar las competencias que el estudiante experimenta en su proceso de aprendizaje en primera persona. Con todo ello, las instituciones educativas deberían ir ayudando en esta dirección y apuntar por el cambio al proceso metodológico activo y participativo dentro de sus salones educativos. (Pág. 44)

(Cruz & Gamboa, 2021) Manifiestan que la revisión sistemática haciendo referencia a las conclusiones expuestas mediante el desarrollo del artículo se ha logrado observar la relación causal que se hace notoria entres las variables intervinientes como lo son el trabajo-juego y el pensamiento crítico. Es por ello que se puede afirmar que la metodología juego trabajo sirve de manera muy significativa en el desarrollo del pensamiento crítico especialmente en los estudiantes de los niveles inferiores. (Pág. 1044)

(Albornoz, 2019), afirman que para sensibilizar los diferentes tipos de agentes educativos que hacen relación en los estudiantes de niveles inferiores, en función de que se pueda brindar una atención de calidad, permitiéndoles facilitar espacios que faciliten el aprendizaje educativo causando que desarrollen sus conocimiento y generen nuevos conocimientos de manera más estratégica y creativa considerándose esta última como una estrategia valiosa y muy importante en el desarrollo educativos de los niños de edades inferiores. (Pág. 209)

(Morocho & Paida, 2021), aseguran que el implementar una metodología más activa en el ámbito educativo especialmente en las instituciones de educación inicial con frecuencia se vuelven más estratégicos en desarrollo de actividades internas, permitiéndoles que se puedan compartir las experiencias vividas dentro del salón de clase frente a la aplicación de esta metodología dentro de los salones de clases, fortaleciendo el conocimiento que adquiere los estudiantes dentro de su proceso educativo, es por ello que para lograrlo se deben implementar de manera rigurosa la aplicación de juegos didácticos para poder obtener resultados significativos. (Pág. 31)

(Barahona, Pinos, & Vistín, 2017), aseguran que la integración de los juegos dentro de las aulas de clase es muy importante ya que permiten progresar el desarrollo de manera cognitivo, así mismo el desarrollo verbal y social de los niños de edades inferiores; es por ello que la implementación de la metodología juego-trabajo influye de manera muy significativo en los niños de 5 años de edad permitiéndoles establecer reglas estratégicas para que el estudiante puedan aprender de manera significativa. (Pág. 54)

(Carrillo, Garcia, Ávila, & Erazo, 2020) concluyen que la metodología juego-trabajo en relación al aprendizaje se encuentran estrechamente relacionados ya que la implementación del uso de estos juegos estratégicos en el salón de clase hace que el

desarrollo de aprendizaje se haga más efectivo y más creativo, es por ello que todos los docentes deberían incrementar estas nuevas estrategias para que los niños y niñas puedan tener un aprendizaje más acertado. (Pág. 431)

Variable dependiente: Aprendizaje significativo

(Garcés, Montaluisa, & Salas, 2018, pág. 244) con el tema referenciado como aprendizaje significativo en relación a sus estilos del proceso de aprendizaje, los autores llegan a la conclusión que; para que exista un correcto aprendizaje significativo la figura que hace la función de docente es la que debe de conocer los diversos y variados estilos de aprendizaje que existen en el mundo pedagógico y sobre todo las preferencias individuales de cada uno de los alumnos, obteniendo estas dos variables se pueden programar actividades metodológicas personalizadas que conecten con los alumnos que poseen a cargo para que su enseñanza sea más dinámica y en cierto punto divertida, que puedan conectar con las estructuras cognitivas, puesto que no existe ningún aprendizaje que empiece de cero.

(Moreira, 2017, pág. 14) con el tema de Aprendizaje significativo y su relación en la enseñanza de la organización, la autora concluye que el aprendizaje significativo es un concepto que se ha venido actualizando y aún está presente en el día a día de los alumnos, más sin embargo no deja de señalar que la invención del mismo tiene más de cincuenta años. Se mantiene también en claro que la palabra de aprendizaje significativo posee muchos conceptos originales y precisos que van del par de varias visiones que han tenido muchos autores con el pasar de los años, es decir, no se alejan jamás del concepto básico principal. Observar a el aprendizaje significativo produce muchas críticas y diversos puntos de vistas, todos nacidos desde la misma idea inicial.

(Matienzo, 2020, pág. 23) en su trabajo dedicado a la evolución del aprendizaje significativo y su desarrollo en sistemas superiores, se concluye que el aprendizaje significativo solo se puede lograr si se puede alcanzar que el estudiante de cualquier nivel de estudio logre aplicar la formación recibida en el aula de clase de una forma activa y adaptada al ambiente, no de forma memorista tal como lo lee en los textos, entonces solo así realmente se podrá decir que se habla de un proceso educativo exitoso.

La predisposición del estudiante para conocer y aprender es solo una de las dos importantes condiciones específicas para el aprendizaje significativo. El recurso humano adentrado en el adiestramiento superior se complementa en la transformación integral, tratando de esquivar el aprendizaje mecánico. Los organizadores gráficos y mapas mentales se vuelven de gran importancia, debido a que son elaborados a partir de los saberes previos que el estudiante ya tiene en su desarrollo cognitivo, de ese apartado que él palpa y de la actual situación.

(Chrobak, 2017, pág. 5) en el trabajo dedicado a el aprendizaje significativo y su desenlace en el pensamiento crítico, se concluye que la persona que hace el papel de maestro es el que debe poner la práctica creativa en la docencia, se lo puede realizar como un mecanismo de trabajo para o como una proposición de metas por alcanzar para la hoja de vida. Una impartición creativa es como un foro para el conocimiento, un correctivo para el cansancio, una partida de estimulación para los escolares, un expediente confirmado ante las disrupciones y un “cocido de cultivo” para la perfección. Debemos concebir la creatividad como una declaración de aquellos sujetos que buscan profundos niveles de ganancia de aprendizajes significativos.

(Ordóñez & Mohedano , 2019, pág. 18) en el desarrollo de su trabajo relacionado con el aprendizaje significativo y su inclusión en técnicas innovadoras, se concluye La

hipótesis del aprendizaje significativo es aún una contestación permitida y real a los problemas del sistema educativo en un contenido en el que a pesar del automatismo de técnicas reformadoras, la educación sigue estando representada por la superación de diferentes test, provocando así el aprendizaje mecánico en lugar del aprendizaje significativo. A pesar de ser un método manejado por varios, parece ser ilustrado por minoría, ya que se ha originado un apropiamiento ligero del mismo, de forma que hoy todo es enseñanza significativa y de todos los métodos empleados contribuyen al mismo, aun cuando no se saber de buena tinta la teoría que lo sustenta.

(Ceniceros, Vázquez, & Fernández, 2017, pág. 12) aplica en el trabajo con el tema de la inteligencia expresada emocionalmente en relación al aprendizaje significativo, se concluye Desde época atrás se tiene noción que el aprendizaje significativo se ve mejorado cuando el procedimiento de enseñanza ocurre en un contexto de armonía emocional, es decir, que los estudiantes se localicen en un medio en donde encuentren sentido de coherencia, que sean tomados en consideración pero que además el ambiente resulte inspirador, que se forme un desafío para que la motivación específica sea prominente, o que este siempre encaminada a la solución de dificultades.

(Roa , 2021, pág. 63) menciona en la conclusión de su trabajo análisis del aprendizaje de manera evolutiva y significativa en la construcción de los saberes donde se concluye de que el aprendizaje significativo es un desafío y una ocasión para la edificación de los diferentes conocimientos, lo que involucra la necesidad de cambios en la estructura de la educación superior para evaluar a los futuros profesionales de una manera crítica y reflexiva.

(Gómez, Muriel, & Londoño, 2019, págs. 127-128) en el desarrollo de su trabajo con el tema relacionado con el rol del docente en relación al logro de su proceso de

enseñanza en relación a las TIC´S, se concluye Para conseguir este cometido, la instrucción debe ser de tipologías significativas, donde el papel del maestro sea el de adaptar los compendios obligatorios para que el estudiantes tenga un mayor protagonismo, no solo de su aprendizaje propio, sino que alcance interactuar con los terceros; para lo cual, se demanda de un desarrollo educativo que sea intencional, planeado y metódico, que pueda tener en balance las discrepancias de cada individuo, los intereses que resulten, necesidades y dificultades de cada alumno con el propósito de lograr arreglar lo que la formación del régimen escolar desea y los motivo propios de cada persona.

(Carranza & Caldera, 2018, pág. 73) en el desarrollo de su trabajo relacionado con el tema análisis de los alumnos en relación a su proceso de enseñanza y aprendizaje en el Blended-Learning, se concluye Uno de los desafíos más significativos para la exploración pedagógica en los últimos años ha estado en poder dar a conocer de qué modo las TIC y las tácticas de educación manejadas por los profesores revolucionan en el aprendizaje significativo de los alumnos.

Debido a que a pesar de que se están ejecutando firmes trabajos pedagógicos que consientan combinar las TIC con la orden habitual, característica educativa llamada blended learning, todavía no se describen con derivaciones específicas que permitan señalar la adquisición que se tiene en relación a este tipo de operaciones. Se tiene como objetivo el de examinar la inteligencia que poseen los alumnos del aprendizaje significativo que modalidades logran alcanzar y las tácticas de educación que manejan sus catedráticos en este tipo de circunstancias.

(Carranza., 2017, pág. 918) en el desarrollo de su trabajo relacionado con el tema el educativo en relación a su aprendizaje significativo en una modalidad mixta:

percepciones de docentes y estudiantes, se concluye que para un profundo análisis del aprendizaje significativo se debe de tener en cuenta que ante estas condiciones es mejor seguir investigando sobre la etapa que almacenan las propiedades educativas que son intervenidas por las modernas técnicas, de manera específica sobre la dependencia que recogen estas con respecto al aprendizaje de los alumnos, pues esto figuran como una de las cualidades y objetivos para el progreso de la educación por medio de la implementación de las TIC, no obstante, no constan suficientes averiguaciones que aseguren dichas acciones.

(González, Abad, & Belmonte, 2020, pág. 91) en el desarrollo de su trabajo relacionado con el tema aprendizaje significativo en su desenlace en las competencias de la nueva era, se concluye En la moderna y actual generación de los niños nacidos en un entorno altamente digital, los mecanismos usados diariamente se deducen como una forma normal en la forma de conseguir informaciones de forma rápida.

El programa educativo se ha adecuado y ha perfeccionado nuevas metodologías pedagógicos, para alentar a la docencia con las especialidades modernas de los colegiales de la era digital. En este espacio, el aprendizaje significativo abastece al procedimiento educativo de un estándar activo que permite que al alumno relacionar la nueva información obtenida con la que ya tiene, reacomodando y reformando ambas en el proceso.

Bajo esta teoría, las modernas tecnologías actúan como equipos intermediarios del aprendizaje, ayudando las habilidades pedagógicas en las relaciones entre maestro y alumno. La aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación promueven a la adquisición de nuevas habilidades, experiencias y preparaciones para que sean posteriormente aplicadas de manera empresarial y social.

(Blancafort, González, Sisti, & Rivera , 2019, pág. 58) en el desarrollo de su trabajo relacionado con el tema desarrollo del aprendizaje significativo y su desenlace en las eras digitales, se concluye Un aprendizaje verdaderamente significativo es aquel que vincula el juicio, las habilidades y los valores éticos morales para destacar las formas de la dinámica global actual. Desde esta vista, la educación se transforma en un intermedio para resaltar el derecho de todo ser humano a desarrollarse en una vida digna.

(Maldonado, Londoño, & Gómez, 2017, pág. 13) en el desarrollo de su trabajo relacionado con el tema sobre los sistemas del aprendizaje significativo en las artes, se concluye una representación potencial de enseñanza es formar atmósferas para que los alumnos se dediquen a indagar el universo que los profesores crean a su alrededor, esta es la forma que debería considerarse normal para implementar la educación. Otra forma de educar considerado como estilo en la educación es el de generar múltiples situaciones para que haya una mayor fluidez de la comunicación usando para ello mapas conceptuales y mapas de esquemas mentales; esta es la manera regular en que se puede desarrollar la educación en los modernos tiempos. En un momento de educación considerado normal, se hallan por lo regular dos actores, que son los educadores y los educandos.

(Guamán & Muñoz, 2019, pág. 222) en el desarrollo de su trabajo relacionado con el tema sobre el Aprendizaje Significativo desde su relación en la planificación didáctica, se concluye; las peticiones de la sociedad moderna en la que vivimos a todos los métodos de educación ha ocasionado el levantamiento de modernos modelos educativos donde el conocimiento y el control de los instrumentos didácticos por parte de los profesores es una parte de vital relevancia para la organización del transcurso donde interviene la enseñanza y el aprendizaje en concordancia con el poder lograr un aprendizaje característico, para lo que es requerido en primer lugar que el profesor logre poder reconocer las habilidades intelectuales de los alumnos que posee a su cargo para que

mediante esto le permitan efectuar estrategias de enseñanza; como punto segundo se debe de presentar y analizar los contenidos ya conocidos para vincularlos con los demás conocimientos que se van adquiriendo; como tercer factor el profesor debe poder lograr una motivación a sus alumnos para que tengan un deseo de continuar estudiar y preparándose; como cuarto requerimiento las habilidades y métodos que el docente emplee deben de ayudar en la exploración, producción y recolección del conocimiento y que reconozcan una compacta socialización.

2.1.2.2. Categorías de Análisis

Variable independiente: Juego-Trabajo

(Saltos, Valladares, & Abad, 2019), La estrategia juego-trabajo se relaciona en el hecho que los niños y niñas se hagan participes de sus acciones lúdicas que se encuentran estrechamente ligadas con la comprensión y la comunicación que desarrollan a través de su aprendizaje en diversos tipos de espacios o lugares en donde puedan ser capaces de expresar la realidad en la que viven. (Pág. 18)

Características

La principal característica que tiene la implementación de la metodología juego-trabajo en las aulas de clases, es darles la oportunidad a los niños y niñas la oportunidad de que aprendan mientras se están divirtiendo. Siendo así el juego un elemento importante en la infancia y el proceso de aprendizaje desarrollando todas sus áreas de aprendizaje emocional, social, cognitivo y afectivo.

Psicomotricidad: Tipos de psicomotricidad

Psicomotricidad fina

(Torres, 2020), considera que la motricidad fina se encuentra ligada con la coordinación que se tiene en conjunto con los movimientos musculares, es decir como movimientos en las manos y en los pies, así mismo tiene que ver con la relación y movimiento al mover a los ojos y la boca.

Este tipo de motricidad le facilita el desarrollo en las actividades cotidianas que tiene el ser humano de manera simultáneamente como andar de pie, correr, cantar, hablar, saltar, comer, jugar, entre otras cosas. (Pág. 3)

Psicomotricidad gruesa

(Calero, 2020), asegura que la motricidad gruesa se refiere a todo tipo de acciones que los niños y niñas realizan con su cuerpo como caminar, trotar, correr, saltar, etc.

Para que se pueda realizar el movimiento de todo el cuerpo humano es necesario que pueda tener el control completo del cuerpo y su relación entre sus partes permitiendo la coordinación y relación entre el mismo. (Pág. 2)

Beneficios de la psicomotricidad

El trabajo de la psicomotricidad en los niños atrae beneficios que se diferencian en tres niveles como lo son a nivel cognitivo, motor y afectivo.

Nivel cognitivo

El nivel cognitivo permite la facultad de que se pueda procesar la información a través de la percepción y a través del conocimiento adquirido mediante la experiencia y la información retenida en el cerebro.

Este tipo de rendimiento hace referencia al desarrollo del funcionamiento óptimo y eficaz de las diversas capacidades que tiene el ser humano a través de sus capacidades cognitivas y de sus funciones ejecutivas.

Nivel motor

Este nivel se trata del desarrollo físico y de su crecimiento en la transformación infantil.

Los sistemas nerviosos y musculares forman parte del proceso de desarrollo ya que permitirá al niño o a la niña moverse de más coordinada. Los niños y niñas reflejan dentro de su proceso la coordinación y movimiento de sus músculos haciendo que sus movimientos se vuelvan más autónomos.

Nivel afectivo

Este nivel afectivo se consolida a raíz del sentido de autonomía y su capacidad para desarrollar sus habilidades y pensamientos a través del lenguaje permitiéndoles ser cada vez más independientes, permitiéndoles distinguir una diferencia entre su acción física y la interacción psicológica que hay detrás de las diferentes acciones que realizan interactuando entres relaciones de amistad, y familiares. Estos niños a través de este tipo de nivel absorben diversos valores y culturas dentro de la comunidad que se les está educando.

Etapas de la expresión corporal

La primera etapa de la expresión corporal se muestra cuando el niño o niña desarrolla su función simbólica, ya que tiene la capacidad para poder interactuar con otros niños antes diversas situaciones.

La segunda etapa se presenta cuando dicha simbolización se presenta a través de los gestos, sensaciones o emociones que se presenta a través de las distintas acciones que realiza.

La tercera etapa corresponde al momento de representar la historia cuando ya han desarrollado su aprendizaje y son capaces de mezclar su acción e interacción.

El gesto y el movimiento

(Stokoe, 2018), El gesto o movimiento se muestra a través de la expresión corporal y la conducta que el ser humano tiene en las acciones que desarrolla. El gesto es un lenguaje extra verbal que se da por medio del cual la persona se muestra a través de sí mismo. (Pág. 2)

Variable dependiente: Aprendizaje significativo

Actitudes en el aprendizaje significativo

(Correa , Abarca , Baños , & Analuisa , 2019, pág. 5) pone en manifiesto que; La actitud es la conducta o el entusiasmo que muestra una persona para poder ejecutar las actividades. Tomando este sentido la actitud del individuo puede reflejarse en su manera de ser o la manera de portarse. Cada que hablamos de la forma en que una persona demuestra su actitud, se debe de tener un objeto ya sea material, o una idea, la cual es hacia donde se encamina nuestra actitud, a la que se le puede nombrar objetivo actitudinal.

Además, pauta la manera en el que un individuo le hace frente a la vida o se planta ante una situación específica.

En relación al párrafo anterior por medio de esta característica del ser humano se demuestra los rasgos que posee el ser humano para sobrellevar una circunstancia difícil, en donde dependiendo de la persona podría adoptar una actitud positiva, enérgica o pesimista, de fracaso o derrotista.

Funciones importantes de las actitudes dentro del estudiante para asimilar el aprendizaje significativo

Las personas pueden tomar diferentes caminos en cuanto a las actitudes frente a un problema, en el aprendizaje significativo estas actitudes poseen cuatro funciones importantes, la primera es que el estudiante muestra una función utilitaria, le permite tomar una meta planteada y seguir bajo los medios necesarios para llegar al cumplimiento de la misma. Otra de las funciones para el estudiante es la del conocimiento, es decir le permite resolver y observar la información que tiene a la disposición en su entorno. La tercera de las funciones importantes es la expresión de valores, esta función permite manifestar las opiniones del porqué el actuar de la persona y la última de las funciones tiene mucha relación con la anterior, la función de la defensa de sí mismo, es decir la explicación del y auto justificación de las acciones tomadas en torno a una situación.

Tipología

Actitud pesimista.

Se la denomina como una actitud negativa, este tipo de se relaciona con la poca paciencia y tolerancia que posee el estudiante frente a una determinada actividad que se encuentre ejecutando.

Actitud positiva.

Este tipo de actitud es la más común dentro de los seres humanos, debido a que es una buena y sobresaliente postura, logra satisfacción tanto para quien observa como quien la ejecuta. Se la recomienda mucho para alcanzar el complimiento de algún objetivo planteado. Una característica de esta es que trae seguridad y confianza al momento de realizar una actividad en concreto.

Actitud negativa.

Este tipo de actitudes se deriva de comportamientos contrarios a los positivos, se deriva de la perdida de esperanza al momento de ver una situación difícil frente al individuo, posee el miedo y generalmente lleva al fracaso del estudiante en su meta planteada.

Actitud racional/analítica.

Este tipo de actitud se lo reconoce debido a que permite que las personas utilicen el juicio o la lógica al valorar o evaluar las diversas situaciones planteadas en el aula o en el diario vivir. Se caracteriza mayormente por permitir que el individuo haga a un lado sus emociones y se apegue simplemente a la lógica y a la razón de su entendimiento.

Actitud en el estudiante.

Para que se creen las actitudes dentro del estudiante hace falta la intervención de los factores del entorno que lo rodea y del manejo de información que posean los profesores. Si el docente posee una forma amigable, feliz y dinámica de enseñanza el alumno adquirirá el positivismo impartido para el desenvolvimiento de las actividades diarias, caso contrario si el catedrático no muestra una seguridad, no posee un dominio

claro del tema a impartir, afectará de manera negativa la comprensión de la información por parte del estudiante y de cómo afrontar los retos del día a día.

Habilidades en el aprendizaje significativo

En palabras de (Venezuela, 2017, pág. 2) Las habilidades que se posee para el diario vivir de cada individuo siempre estarán compuestas o influenciadas por las acciones habituales que realiza la persona y por los aprendizajes que le han sido impartidos en el aula de clases durante el proceso de enseñanza y por los conocimientos que se le han transmitido. Todas estas habilidades son requeridas para poseer una correcta participación en la sociedad.

Características

Sintetizando las palabras de (Adsuara, 2020) La habilidad de aprendizaje que posee el estudiante hacen referencia al hábito, capacidad o don que tienen los alumnos para desempeñar alguna tarea puesta por el maestro de una manera ágil y concreta. Cuando se hace mención de que alguien es hábil se refiere a la destreza que tiene aquel individuo para ejecutar la realización de una tarea en particular.

Tipología

Las habilidades según (Adsuara, 2020) se dividen en:

Habilidades cognitivas: En este tipo de habilidades se ven implicados los procesos mentales, en pocas palabras la memoria, la razón, la lógica y la forma de los lenguajes mundiales como es el caso de las matemáticas.

Habilidades sociales: Dentro de esta clasificación se encuentra la comunicación y la forma de interactuar con las demás personas.

Habilidades físicas: Se involucran a todas aquellas acciones que hacen uso de la coordinación de ciertas partes del cuerpo para ejecutar una acción de alto nivel de desgaste físico.

Conocimientos dentro del aprendizaje significativo

En palabras de (Ramírez, 2019, pág. 217) El conocimiento es el la acción realizada por el alumno de una forma propia y voluntario para poder entender las características de un problema para posteriormente buscar una solución, usando para ello el aprendizaje adquirido a lo largo de su vida estudiantil, se trata de plantear interrogantes para posteriormente buscarles una respuesta viable.

Es la capacidad que todo alumno tiene de absorber las enseñanzas implementadas en el aula de clases, asimilarlas, transformarlas para su posterior aplicación en situaciones de la vida diaria.

Características

Definiendo las palabras de (Máxima, 2020, pág. 1) el conocimiento se caracteriza por poner en perspectiva el pensamiento humano, las experiencias, un correcto razonamiento y los aprendizajes adquiridos, la unión de este conjunto es usado para el entendimiento y solución de los problemas encontrados en los libros escolares y en el entorno en el que se habita.

Tipología

Según (Máxima, 2020, págs. 10-11) el conocimiento se divide en: conocimiento teórico, empírico y practico.

Conocimiento teórico

Implica el realizar una interpretación de la realidad, basándose en experiencia propias o de terceros.

Conocimiento empírico

El tipo de conocimiento que tiene que ver con el funcionamiento del universo y todo lo que en el existe, como el ciclo de vida, formación de las nubes, entre otros.

Conocimiento practico

Los que nos sirven para logra o realizar una determinada acción que sea repetitiva, no evolucione, está encadenado a las enseñanzas de ciertas materias escolares, como conocimiento político, de leyes o de procedimientos matemáticos.

2.1.3. Postura Teórica

De acuerdo al desenlace del proyecto de investigación se concuerda con lo expuesto por Pillajo, Quezada y Guijarro en su proyecto investigativo puesto que aseguran que el aplicar la metodología juego trabajo en el ambiente educativo les permite facilitar en gran manera la enseñanza en los niños y niñas de edades inferiores que recién ingresan a las escuelas puesto que esta metodología la realizan implementando juegos creativos que permiten captar la atención del alumno y por ende prestar atención por completo en lo que se le está enseñando.

Es muy importante que para aplicar esta nueva metodología el docente se encuentre totalmente capacitado en el tema para que pueda implementar de manera certera este método de enseñanza y pueda obtener resultados positivos mientras los niños están aprendiendo y reteniendo información en sus primeros años de vida escolar.

Por otra parte así mismo se concuerda con el artículo científico expuesto por Cabrera y Saldaña ya que ellos consideran que el método de juego-trabajo es necesario que se aplique siempre y cuando se tenga la preparación necesaria para posterior implementación en los niveles de educación inicial puesto que como es un método que se va a aplicar en niños de edades entre 4 y 5 años se necesita tener una preparación especial para posteriormente cumplir sus actividades propuestas con sus estudiantes y por ende obtener los resultados que esperan obtener.

Otro concepto con el que se comparte opiniones es con lo que hace mención el autor Richard Matienzo debido a que menciona que para saber que el aprendizaje significativo se está dando en los estudiantes deben suceder ciertos factores, como ver que la enseñanza que el profesor da en el aula de clases, el alumno la está absorbiendo de una manera significativa, de una forma en que no solo se quede como teoría, ni en soluciones de problemas dentro del aula de clases, sino más bien, por medio de ejemplos lo pueda relacionar y adaptar con situaciones de la vida real de su entorno, permitiéndole encontrar una solución.

2.2. Hipótesis

2.2.1. Hipótesis General

La metodología del juego- trabajo como estimulación del lenguaje influyen de manera significativa en el aprendizaje significativo en los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo

2.2.2. Sub-hipótesis o Derivadas

La metodología del juego- trabajo como estimulación del lenguaje no influyen de manera significativa en el aprendizaje significativo en los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo.

2.2.3. Variables

Variable independiente

Metodología Juego-trabajo

Variable dependiente

Aprendizaje significativo

CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.

El presente informe final del proyecto de investigación titulado “Metodología juego- trabajo como estimulación del lenguaje para desarrollar aprendizajes significativos en los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo”, provincia de Los Ríos se lo realizó en base a una población de 3 profesores correspondientes a los paralelos “A” & “B” de la sección matutina y el paralelo “C” de la sección vespertina. Al ser una población notoriamente pequeña no se le realizo el cálculo para sacar la muestra y se optó por realizarle el cuestionario a todos los involucrados.

Tabla 1.Población y Muestra

Involucrados	Población	Muestra	Porcentaje
Paralelo "A"	1	1	33,33
Paralelo "B"	1	1	33,33
Paralelo "C"	1	1	33,33
Totales	**3**	**3**	**100,00**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Encuesta dirigida a los profesores de educación inicial 2 de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos.

1 ¿Cree importante que en sus clases existan momentos de juegos educativos donde se integren a todos los estudiantes para mejorar el conocimiento de los niños de 4 a 5 años en su proceso de aprendizaje?

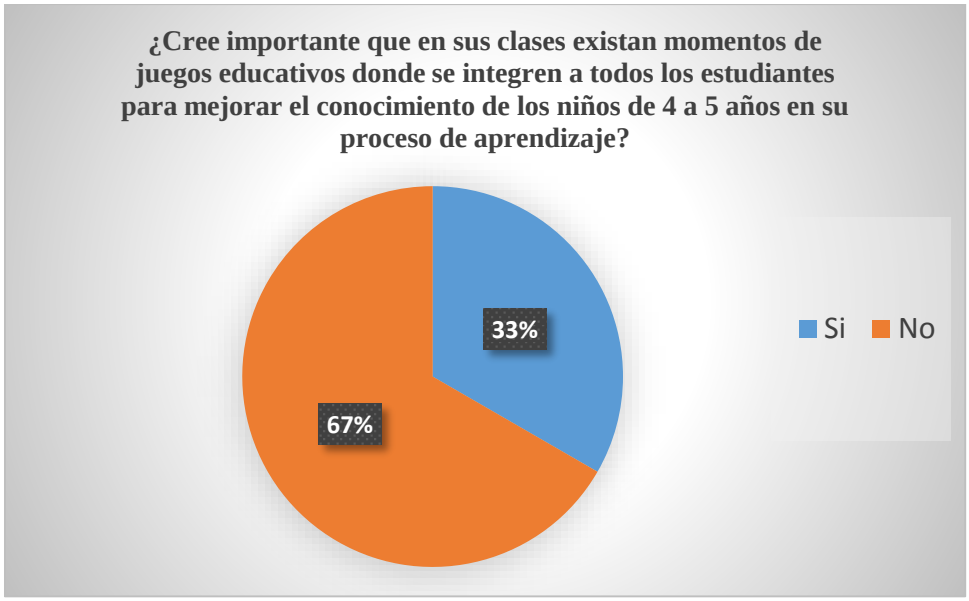
Tabla 2. Juegos educativos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	33%
No	2	67%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 1. Juegos educativos



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis: Después de haber aplicado las encuestas respectivas se obtuvo que un 67% que corresponde a un total de 2 personas de las 3 encuestadas respondieron negativamente a la pregunta planteada, en contraste respondieron afirmativamente un total de 33% que correspondería a 1 persona de las 3 encuestadas.

Interpretación: La mayor parte de los encuestados consideran que no es muy importante que dentro de las horas de clases se destine cierto tiempo a realizar juegos donde se involucren a todos los alumnos, consideran que ese momento de recreación se sustenta con el conocido receso y no hay necesidad de cortar por intermedio de las clases, prefiriendo continuar con el plan de estudio que deben cumplir el mismo que es designado al inicio del año lectivo.

2 ¿Cree usted que la implementación de juegos, imágenes y canciones ayuda a los estudiantes en su proceso de aprendizaje?

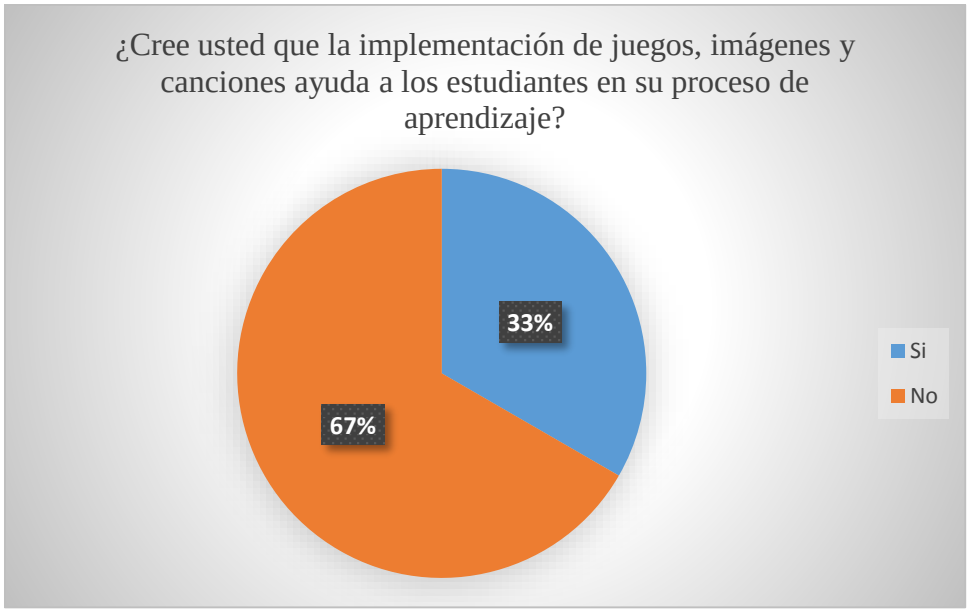
Tabla 3. Dinámicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	33%
No	2	67%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 2. Dinámicas



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis: En la pregunta anterior se obtuvo como resultado mayor que un total de dos personas respondieron negativamente, lo cual representa un 67% del total de encuestados, mientras que un 33% respondieron afirmativamente, lo cual representa a una persona del total de docentes encuestados.

Interpretación Como se puede observar en los porcentajes presentados luego de las encuestas tenemos que la gran mayoría de docentes indican que no hay conexión entre la aplicación de dinámicas diversas con la mejora del aprendizaje de los estudiantes, la mayoría indica que apegándose al plan de estudio el estudiante tiene la posibilidad de comprender y aprender, debido a que el plan de estudio está debidamente categorizado y escogido para que al final del año lectivo el estudiante aprenda lo necesario de acuerdo a su edad.

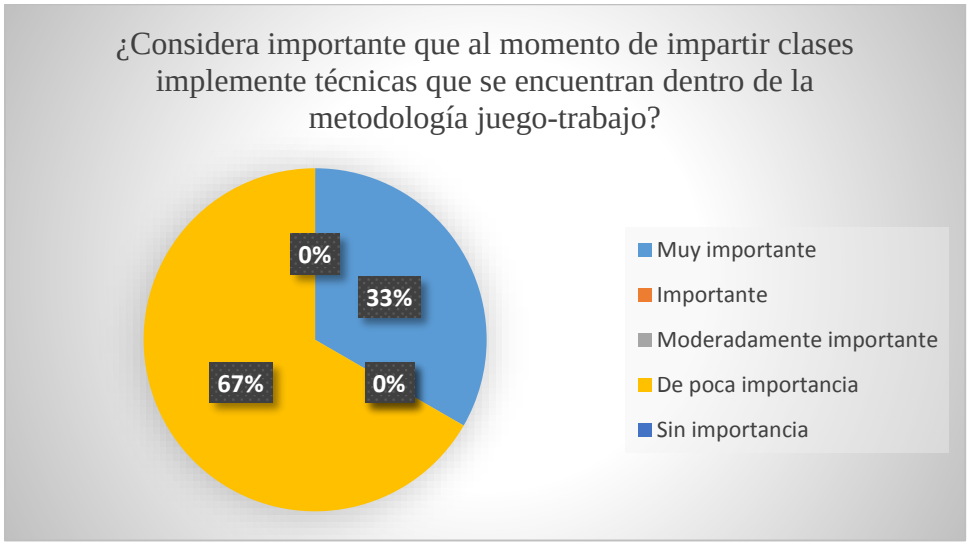
3 ¿Considera importante que al momento de impartir clases implemente técnicas que se encuentran dentro de la metodología juego-trabajo?

Tabla 4. Implementación de Metodología

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	1	33%
Importante	0	0%
Moderadamente importante	0	0%
De poca importancia	2	67%
Sin importancia	0	0%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 3. Implementación de Metodología



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis: Se observa que la mayoría de docentes respondieron que es de poca importancia que se implementen las técnicas que se encuentran dentro de la metodología

juego-trabajo, este porcentaje representa a un total de 2 de 3 de las personas encuestadas, mientras que por otro lado de forma minoritaria con un total de 33% respondieron que era muy importante la implementación de dichas técnicas, este porcentaje hace referencia a un total de 1 persona de 3 encuestados.

Interpretación Se observa que la mayoría de profesores no ve como relevante la aplicación de ciertas técnicas que se encuentran dentro de la metodología juego-trabajo, ya que consideran que el plan de estudios llevado hasta el momento es más que suficiente para lograr los objetivos, por otro lado existe un docente que considera que si es importante debido a que todo el mundo cambia, y la forma de enseñar debe de actualizarse también.

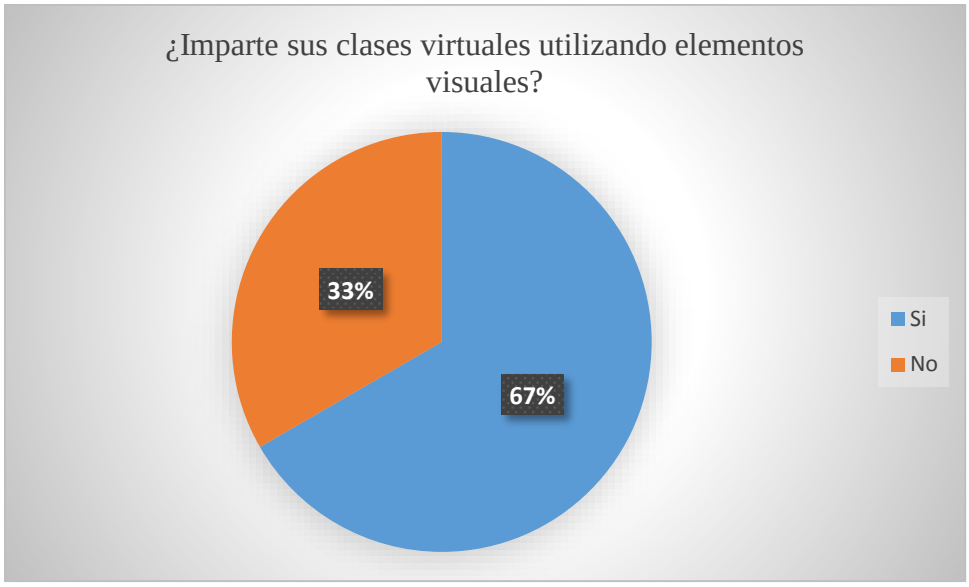
4 ¿Imparte sus clases virtuales utilizando elementos visuales?

Tabla 5. Elementos visuales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	67%
No	1	33%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 4. Elementos visuales



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis: Como respuesta a la anterior pregunta tenemos que un total de 2 docentes que corresponde al 67% de un total de 3 personas encuestadas contestaron afirmativamente, por otro lado, un total del 33% que corresponde a 1 persona de un conglomerado de 3 docentes respondieron negativamente a la pregunta presentada.

Interpretación Se puede observar que la mayoría de docentes hace uso de elementos visuales para explicar las clases pertinentes, uso de diapositivas o de videos donde se demuestre el tema tratado, mientras que una persona añadió que muy rara vez usa videos, se rige a cumplir con la clase y presentarla virtualmente manteniendo el contacto con todos sus alumnos.

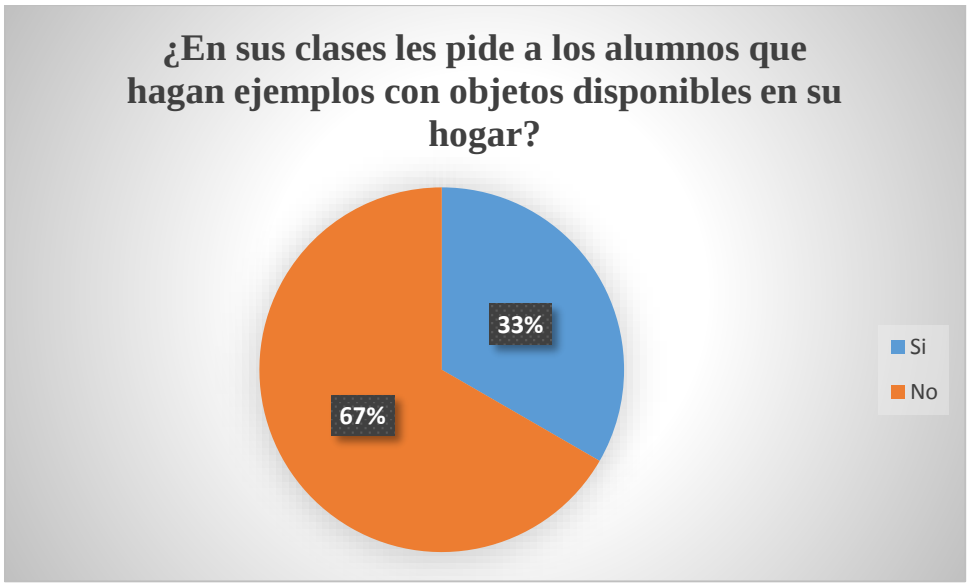
5 ¿En sus clases pide a los alumnos que hagan ejemplos con objetos disponibles en su hogar?

Tabla 6. Dinámica de observación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	33%
No	2	67%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 5. Dinámica de observación



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Como respuesta a la anterior pregunta tenemos que un total de 2 docentes que corresponde al 67% de un total de 3 personas encuestadas contestaron negativamente, por otro lado, un total del 33% que corresponde a 1 persona de un conglomerado de 3 docentes respondieron afirmativamente a la pregunta presentada.

Interpretación Se observa que solo un docente hace uso de integrar a los estudiantes pidiéndole que hagan ejemplos donde se involucre a los objetos que existen dentro del hogar, objetos que ellos puedan palpar, mientras que dos docentes respondieron que no lo realizan y que se basan solo en los ejemplos puestos en libros.

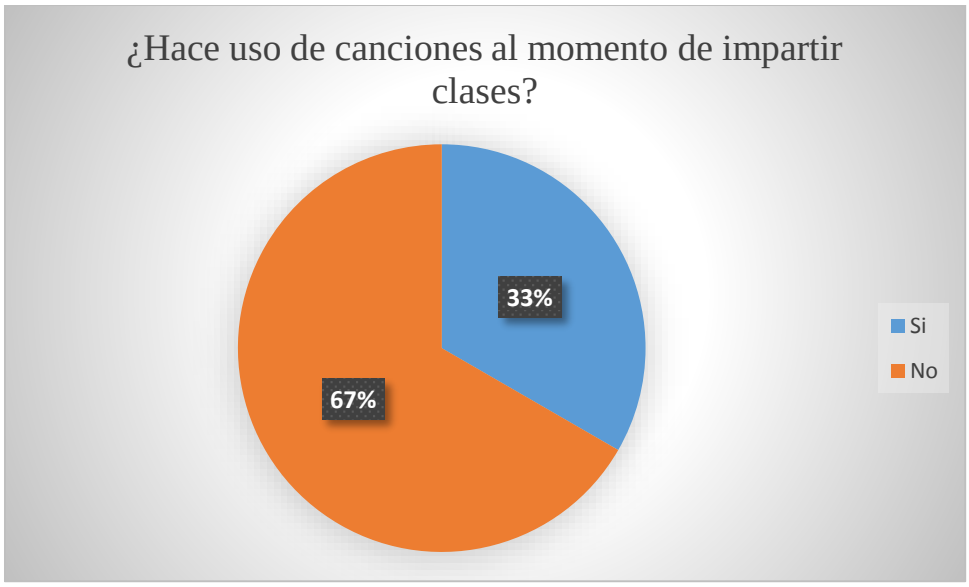
6 ¿Hace uso de canciones al momento de impartir clases?

Tabla 7. Integración del área musical

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	33%
No	2	67%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 6. Integración del área musical



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis: Se observa que la mayoría de docentes respondieron que no se implementan canciones para impartir clases, este porcentaje representa a un total de 2 de

3 de las personas encuestadas correspondientes al 67%, mientras que por otro lado de forma minoritaria con un total de 33% respondieron que era muy importante la implementación de canciones al momento de dar clases, este porcentaje hace referencia a un total de 1 persona de 3 encuestados

Interpretación: La mayoría de docentes afirmaron que no hacen uso de canciones para impartir sus clases debido que solo se basan en lo estipulado en el libro, que solo implementan canciones si el libro o el plan de clases lo sugieren, mientras que un docente afirma que si lo hace con el fin de que a sus alumnos se les quede grabada la canción y así puedan recordar lo que se enseña.

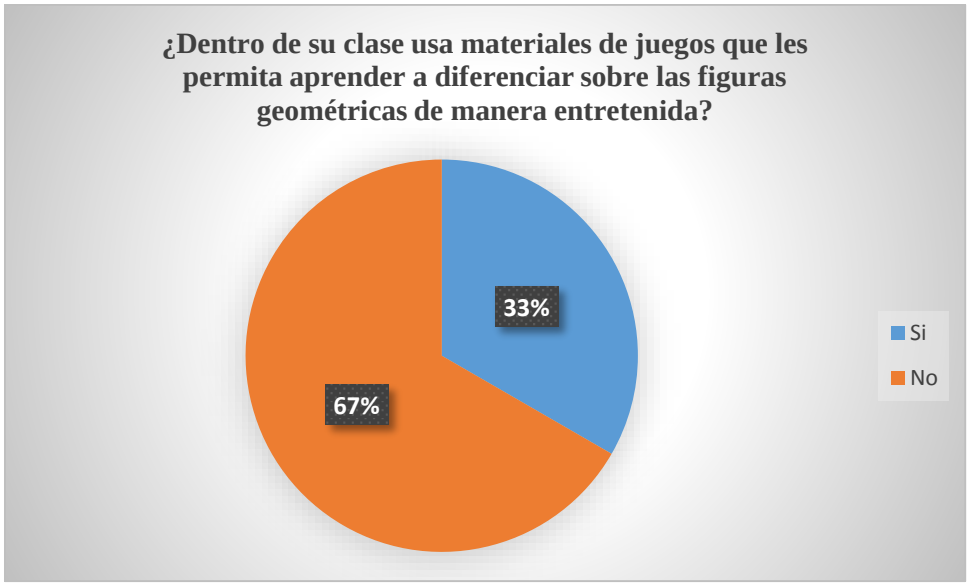
7 ¿Dentro de su clase usa materiales de juegos que les permita aprender a diferenciar sobre las figuras geométricas de manera entretenida?

Tabla 8. Implementación de materiales didácticos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	33%
No	2	67%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 7. Implementación de materiales didácticos



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Como se puede observar en los porcentajes presentados luego de las encuestas tenemos que la gran mayoría de docentes indican que no poseen juegos sobre las figuras geométricas que le ayuden a la mejora del aprendizaje de los estudiantes, mientras que un mínimo porcentaje como lo es el 33% indico que si posee unos juegos para que los alumnos se diviertan aprendiendo sobre las figuras geométricas.

Interpretación La mayoría de docentes optan por dar las clases como están en los libros de estudio y apegándose a los ejercicios que se presentan en el mismo, mientras que un docente afirmo que aparte de los ejercicios presentados en los libros de estudio le ofrece a sus alumnos más alternativas dinámicas donde puedan aprender sobre las figuras geometrías mientras se divierten

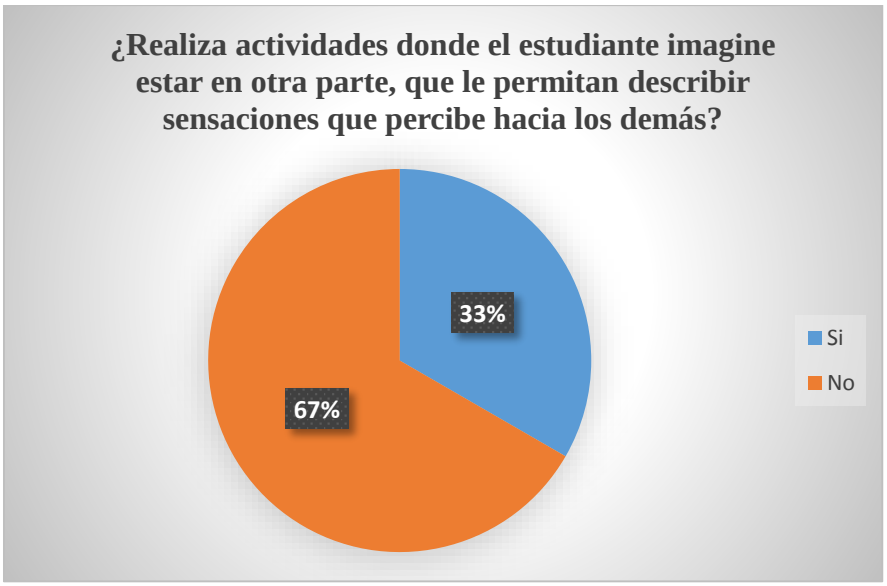
8 ¿Realiza actividades donde el estudiante imagine estar en otra parte, que le permitan describir sensaciones que percibe hacia los demás?

Tabla 9. Dinámica para socializar

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	33%
No	2	67%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 8. Dinámica para socializar



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Como respuesta a la anterior pregunta tenemos que un total de 2 docentes que corresponde al 67% de un total de 3 personas encuestadas contestaron negativamente, por otro lado, un total del 33% que corresponde a 1 persona de un conglomerado de 3 docentes respondieron afirmativamente a la pregunta presentada

Interpretación La mayoría de los docentes aseguraron que no realizan actividades donde el estudiante imagine encontrarse en otro lugar, describa acciones y sensaciones al resto del grupo, por otro lado, un docente confirmo que ese tipo de actividades eran sus favoritas por que le permitían al alumno desarrollar la mente y también ayuda a la comunicación social.

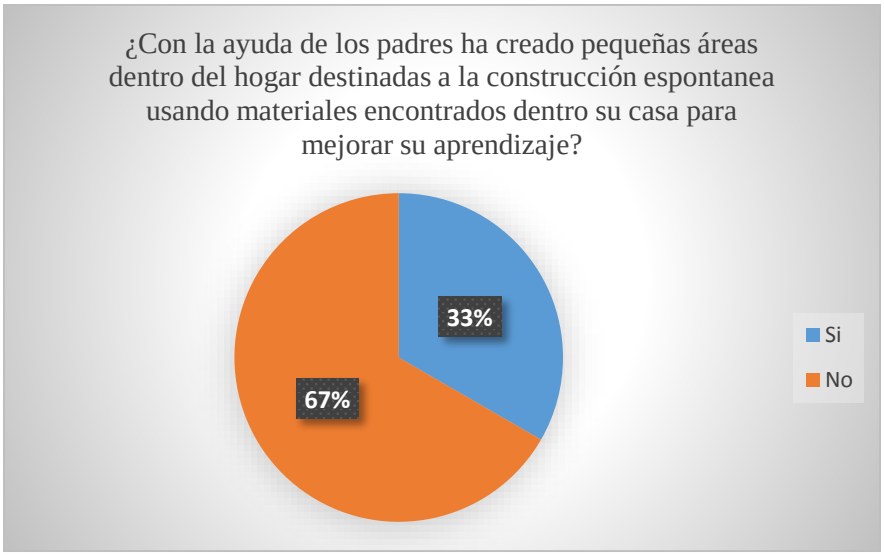
9 ¿Con la ayuda de los padres ha creado pequeñas áreas dentro del hogar destinadas a la construcción espontanea usando materiales encontrados dentro su casa para mejorar su aprendizaje?

Tabla 10. Áreas de trabajo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	33%
No	2	67%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 9. Áreas de trabajo



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Se observa que la mayoría de docentes respondieron que no han pedido a los padres que se les cree un pequeño rincón para el estudiante, esta cifra corresponde al 67% que representa a 2 docentes de un total de 3 encuestados, mientras que por otro lado de forma minoritaria con un total de 33% respondieron que si habían implementado una pequeña reunión con los padres y le ha pedido que hagan un pequeño rincón para los niños dentro del hogar, este porcentaje hace referencia a un total de 1 persona de 3 encuestados

Interpretación El docente mediante reuniones mantenidas con los padres ha pedido que se implementen pequeños lugares que sea solo destinado al alumno para que se sienta cómodo teniendo su propio espacio, asegurando que esto le ayuda al estudiante a formarse con carácter y responsabilidad.

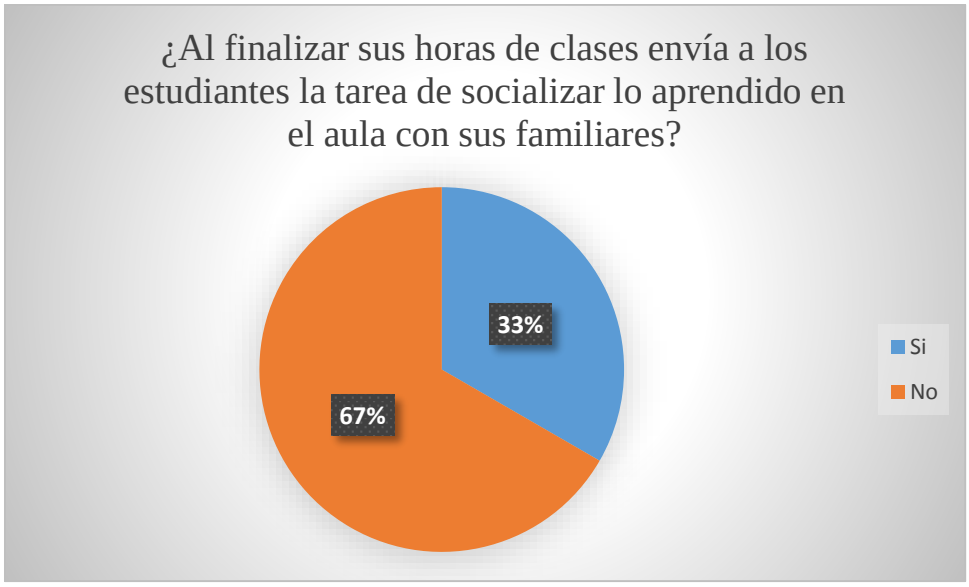
10 ¿Al finalizar sus horas de clases envía a los estudiantes la tarea de socializar lo aprendido en el aula con sus familiares?

Tabla 11. Socialización

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	33%
No	2	67%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 10. Socialización



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Como respuesta a la anterior pregunta tenemos que un total de 2 docentes que corresponde al 67% de un total de 3 personas encuestadas contestaron negativamente, por otro lado, un total del 33% que corresponde a 1 persona de un conglomerado de 3 docentes respondieron afirmativamente a la pregunta presentada

Interpretación Un total del 33% considera que para que el niño desarrolle y mejore la comunicación debe de hablar con los padres lo sucedido durante la clase, debido que son personas que él conoce, lo que le permitirá, más a futuro entablar conversaciones con personas ajenas a su círculo familiar.

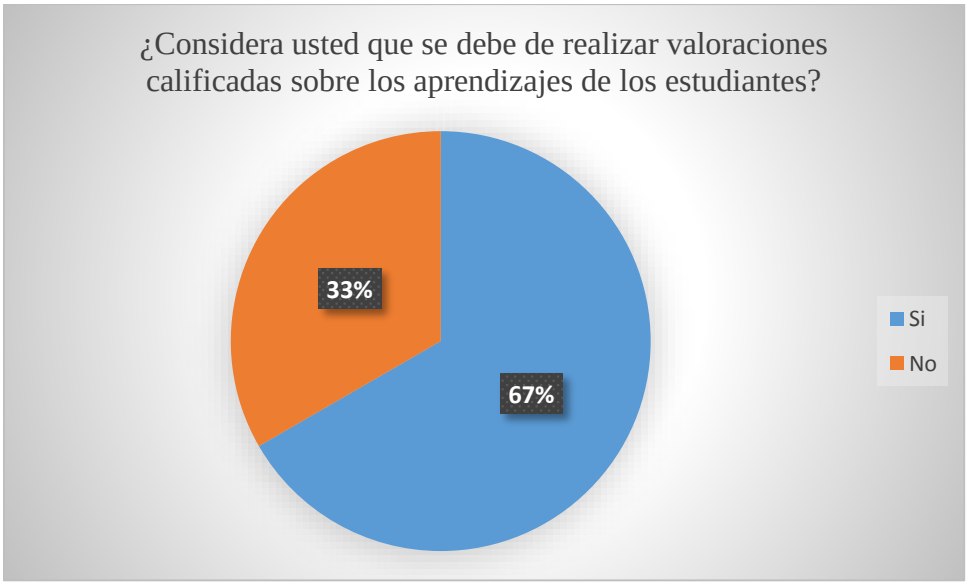
11 ¿Considera usted que se debe de realizar valoraciones calificadas sobre los aprendizajes de los estudiantes?

Tabla 12. Resultados y Aprendizajes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	67%
No	1	33%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 11. Resultados y Aprendizaje



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Como respuesta a la anterior pregunta tenemos que un total de 2 docentes que corresponde al 67% de un total de 3 personas encuestadas contestaron afirmativamente, por otro lado, un total del 33% que corresponde a 1 persona de un conglomerado de 3 docentes respondieron negativamente a la pregunta presentada

Interpretación La mayor parte de los docentes encuestados coinciden en que se debe de evaluar al alumno de forma constante para que les permita conocer el nivel del alcance que hay tenido la clase y que temas presentan falencias, las pruebas de conocimiento se las realizan de forma periódica o mensual, afirmaron.

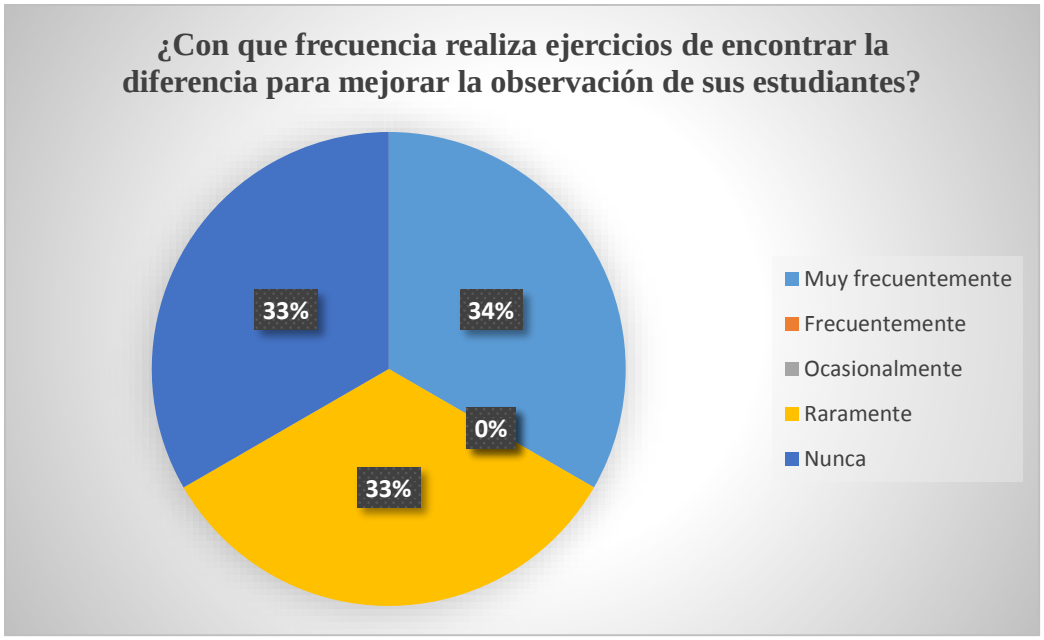
12 ¿Con que frecuencia realiza ejercicios de encontrar la diferencia para mejorar la observación de sus estudiantes?

Tabla 13. Ejercicios de memoria

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	1	33%
Frecuentemente	0	0%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	1	33%
Nunca	1	33%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 12. Ejercicios de memoria



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Como respuesta a la anterior pregunta tenemos que un total de 1 docente que corresponde al 33% de un total de 3 personas encuestadas contestaron que frecuentemente envían a los estudiantes ejercicios donde deban de buscar varias diferencias en dos dibujos casi iguales, por otro lado, un total del 33% que corresponde a 1 persona de un conglomerado de 3 docentes respondieron que raramente realizan esta práctica con los estudiantes, mientras que por ultimo un total de 1 docente de los 3 encuestados respondió que nunca ha llevado a cabo dicha práctica con los estudiantes a su cargo, cabe mencionar que porcentualmente representa el 33%.

Interpretación Las opiniones en relación a esta pregunta se encuentran divididas, por una parte tenemos que 1 docente si envía muy frecuentemente este tipo de ejercicio y cuando lo hace no envía ningún otro, también lo sabe usar como ejercicio en clases para controlar el tiempo que lleva el estudiante en encontrar las diferencias y el nivel de concentración que el alumno pone para poder resolver el ejercicio, este tipo de ejercicio

ayuda a que el alumno desarrolle la habilidad de concentrarse y tener reflejos, por otro lado 1 docente asegura que raramente u ocasionalmente el envía este tipo de ejercicio, el docente prefiere centrarse en ejercicios que vengan de acuerdo al tema tratado, por ultimo existe otro docente que no envía estos ejercicios a menos que se encuentre en el plan de estudios planificado.

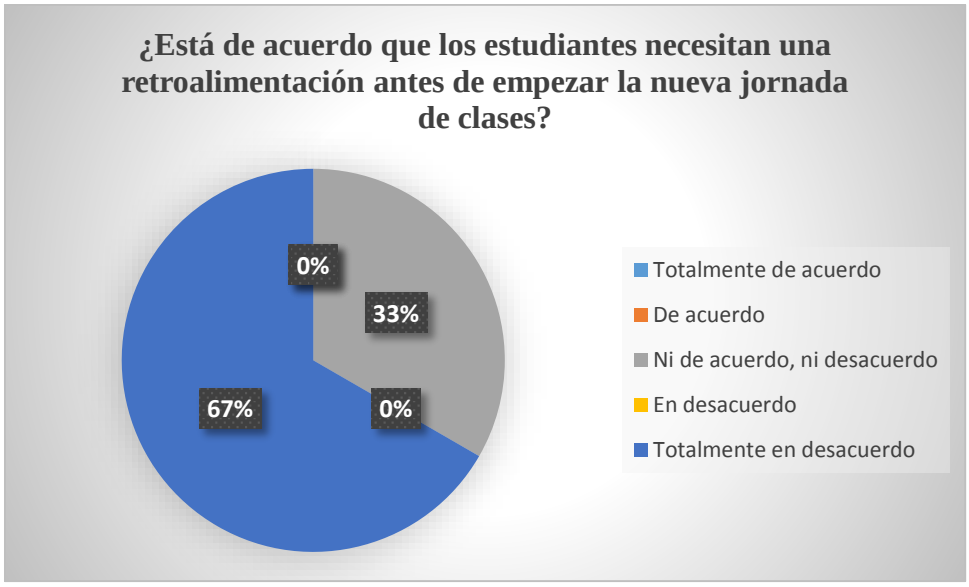
13 ¿Está de acuerdo que los estudiantes necesitan una retroalimentación antes de empezar la nueva jornada de clases?

Tabla 14. Retro-alimentación educativa

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Ni de acuerdo, ni desacuerdo	1	33%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	2	67%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 13. Retro-alimentación educativa



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Como respuesta a la anterior pregunta tenemos que un total de 1 docente que corresponde al 33% de un total de 3 personas encuestadas contestaron no estar de acuerdo ni en desacuerdo con la idea de que los estudiantes necesitan una retroalimentación de lo dicho en la clase anterior antes de empezar clases nueva, mientras que un total de 2 docente de los 3 encuestados respondió estar en total desacuerdo con la pregunta planteada, cabe mencionar que porcentualmente representa el 67%

Interpretación Los docentes aseguran que no es necesario que se le realice una retroalimentación debido a que esa práctica quita tiempo destinada a la nueva clase del día y en caso de haber alguna duda dentro del plan de estudio se encuentra un apartado denominado tutorías que se las realizan en horas fuera de clases, evitando que afecte las horas totales de clases, por otro lado un docente asegura que en raras ocasiones al empezar un día nuevo de clase se toma unos minutos para repasar los puntos más fuertes de las clases anteriores, debido a que es la continuación y los alumnos necesitaran de los conocimientos para poder comprender completo la clase del día.

14 ¿Qué tan importante considera el uso de materiales extras (aparte de los libros) para el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 15. Material extra

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	0	0%
Importante	2	67%
Moderadamente importante	1	33%
De poca importancia	0	0%
Sin importancia	0	0%
Total	3	100%

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 14. Material extra

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Como respuesta a la anterior pregunta tenemos que un total de 2 docentes que corresponde al 67% de un total de 3 personas encuestadas contestaron que es

importante el uso de materiales extras, por otro lado, un total del 33% que corresponde a 1 persona de un conglomerado de 3 docentes respondieron que es moderadamente importante el uso de materiales extras aparte de los libros estipulados por el gobierno.

Interpretación El gobierno planea cada periodo lectivo los materiales de clases que se va a usar en el transcurso del año escolar dotando de libros a las instituciones, estos libros son una guia para que el profesor use y enseñe a los estudiantes existen profesores que solo se basan al pie de la letra en los textos y trabajan en torno a ellos, mientras que otros docentes hacen uso de otras fuentes externas de información para la explicación de la clase. Dependiendo de la complejidad presentada buscan alternativas que les permita a los alumnos una pronta comprensión del tema a tratar.

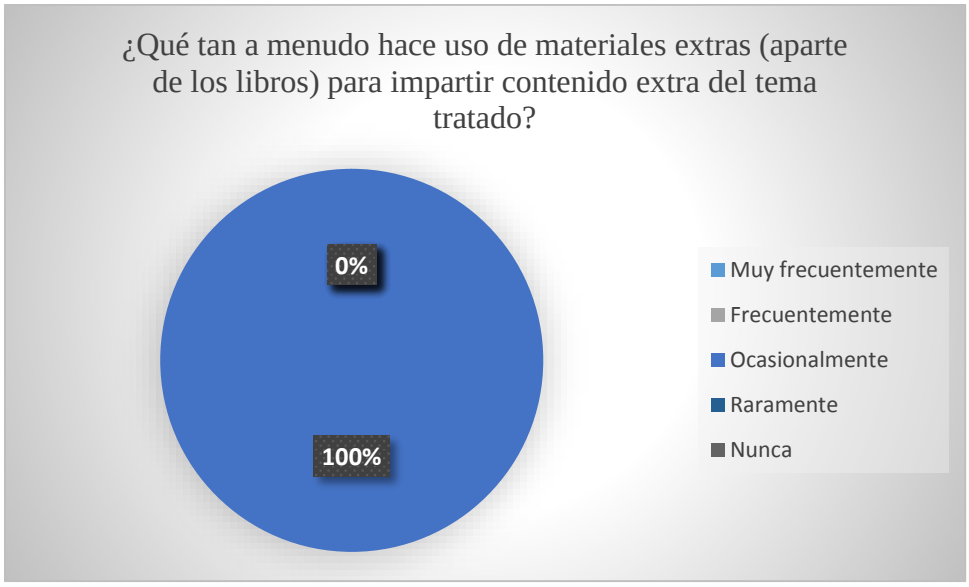
15 ¿Qué tan a menudo hace uso de materiales extras (aparte de los libros) para impartir contenido extra del tema tratado?

Tabla 16. Uso de los materiales extras

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	0	0%
Ocasionalmente	3	100%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 15. Uso de los materiales



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Como respuesta a la anterior pregunta tenemos que un total de 3 docentes, que equivale al 100% del total de encuestados contestaron que ocasionalmente usan recursos fuera extras para impartir sus clases.

Interpretación Esta pregunta posee relación con la anterior, definiendo que, aunque consideran importante y moderadamente importante el uso de materiales extras para beneficiar al entendimiento de los estudiantes ellos emplean esta técnica de enseñanza ocasionalmente, muy pocas veces dentro de su área de clases. Lo que significa que la mayor parte del tiempo hacen uso y explican las clases con los materiales dados por el gobierno, independientemente de la complejidad que estos presenten.

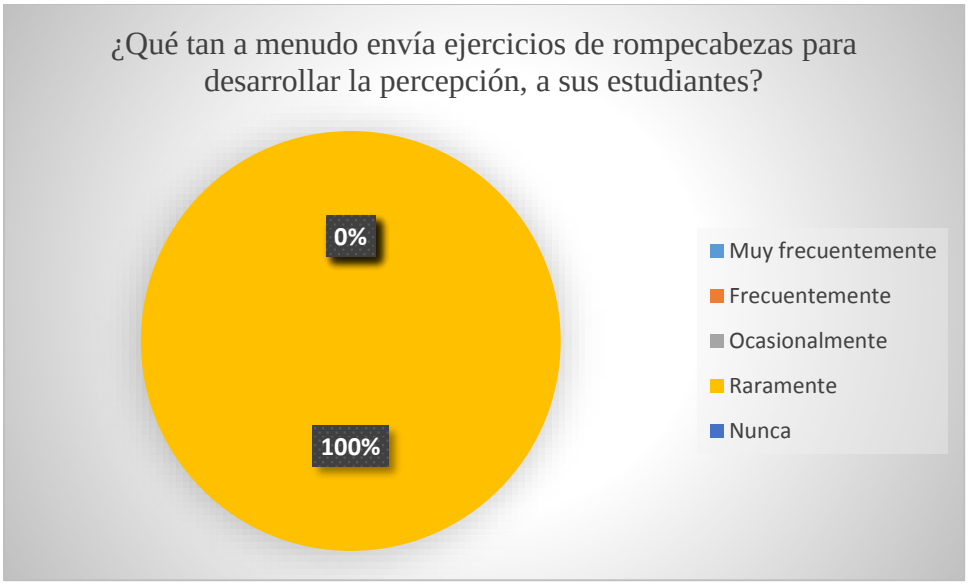
16 ¿Qué tan a menudo envía ejercicios de rompecabezas para desarrollar la percepción, a sus estudiantes?

Tabla 17. Desarrollo de habilidades

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	0	0%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	3	100%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 16. Desarrollo de habilidades



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Como respuesta a la anterior pregunta tenemos que un total de 3 docentes, que equivale al 100% del total de encuestados contestaron que raramente

mandan a sus alumnos ejercicios de rompecabezas para desarrollar en casa, sin embargo, añadieron que pocas veces si lo usan en las horas dentro de clases.

Interpretación Que los profesores usen rompecabezas ayudan al estudiante al desarrollo de la motricidad y la coordinación, el uso de este es beneficioso para cualquier edad, no se restringe, no obstante, es más recomendado para niños en edad infantil.

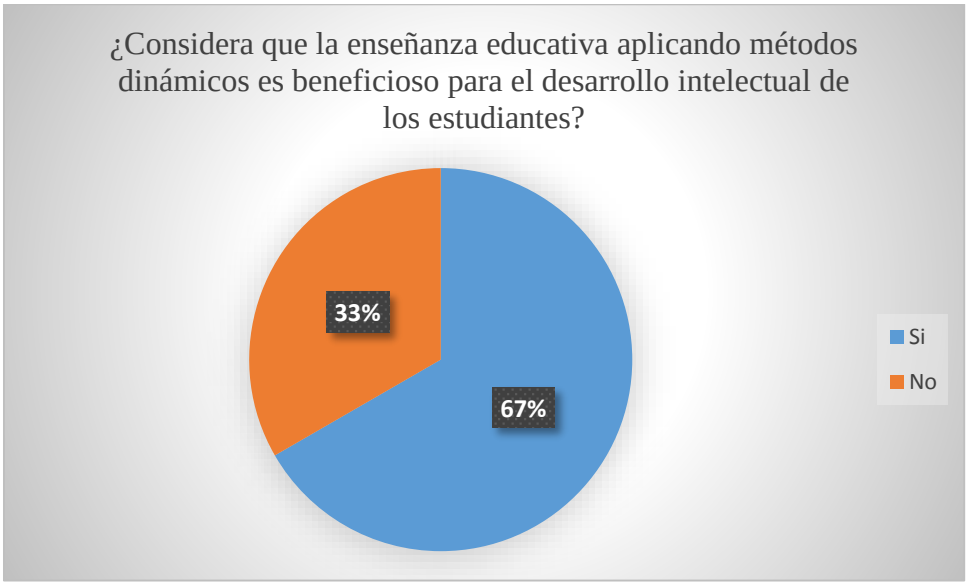
17 ¿Considera que la enseñanza educativa aplicando métodos dinámicos es beneficioso para el desarrollo intelectual de los estudiantes?

Tabla 18. Métodos de aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	67%
No	1	33%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 17. Método de aprendizaje



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Como respuesta a la anterior pregunta tenemos que un total de 2 docentes que corresponde al 67% de un total de 3 personas encuestadas contestaron afirmativamente, por otro lado, un total del 33% que corresponde a 1 persona de un conglomerado de 3 docentes respondieron negativamente a la pregunta presentada.

Interpretación La gran mayoría del total de encuestados consideran que aplicar ciertos los métodos dinámicos le da un beneficio a los estudiantes para que puedan retener mejor los temas de la clase explicada, dado el hecho que en un momento donde necesiten hacer uso de la información recuerden la dinámica que hicieron y los sentimientos implicados.

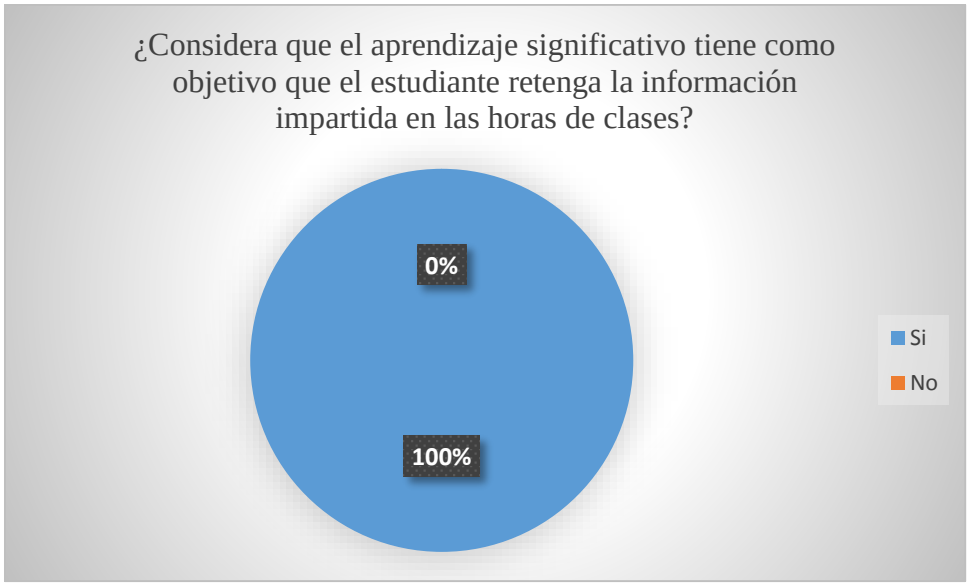
18 ¿Considera que el aprendizaje significativo tiene como objetivo que el estudiante retenga la información impartida en las horas de clases?

Tabla 19. Aprendizaje significativo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100%
No	0	0%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 18. Aprendizaje significativo



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Como respuesta a la anterior pregunta tenemos que un total de 3 docentes que corresponde al 100% de un total de 3 personas encuestadas contestaron afirmativamente a la pregunta presentada donde se menciona que si consideran que el aprendizaje significativo tiene como objetivo que el estudiante retenga información.

Interpretación El aprendizaje significativo es considerado como un tipo de aprendizaje donde se busca que la información nueva sea retenida e implementada a la ya existente dentro de la mente del estudiante.

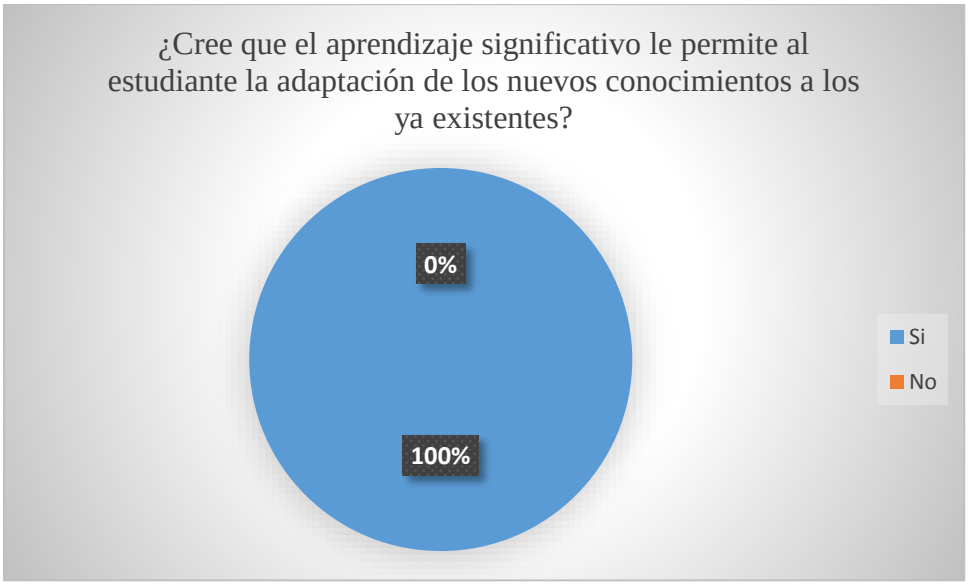
19 ¿Cree que el aprendizaje significativo le permite al estudiante la adaptación de los nuevos conocimientos a los ya existentes?

Tabla 20. Adaptación de conocimientos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100%
No	0	0%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 19. Adaptación de conocimientos



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Como respuesta a la anterior pregunta tenemos que un total de 3 docentes que corresponde al 100% de un total de 3 personas encuestadas contestaron afirmativamente a la pregunta presentada donde se menciona que si consideran que el aprendizaje significativo tiene como objetivo que el estudiante adapte los nuevos conocimientos a la vida diaria y los pueda usar.

Interpretación Todos los docentes concuerdan en que mediante la aplicación correcta del aprendizaje significativo el estudiante logra adaptar los conocimientos adquiridos a la vida diaria, pudiendo resolver problemas cotidianos.

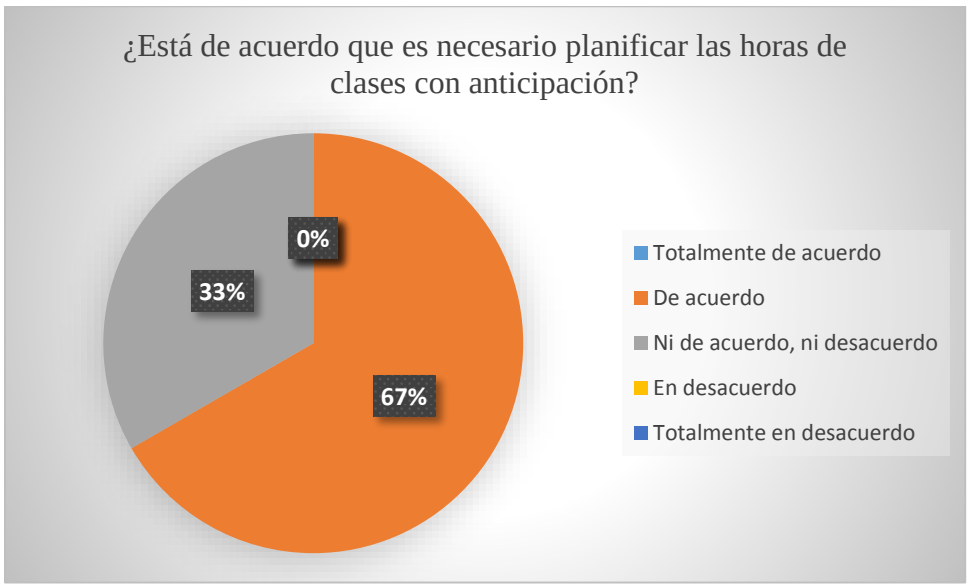
20 ¿Está de acuerdo que es necesario planificar las horas de clases con anticipación?

Tabla 21. Educación y planificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	2	67%
Ni de acuerdo, ni desacuerdo	1	33%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	**3**	**100%**

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Gráfico 20. Educación y planificación



Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Análisis Cuando se les pregunto si consideraban necesario que las clases sean planificadas con anticipación un total de 2 profesores que representa un porcentaje del 67% en relación a los 3 encuestados mencionaron que están de acuerdo con dicha afirmación, mientras que un 33% del total de encuestados que corresponde a que 1 docente respondió que no se encuentra ni de acuerdo ni en desacuerdo con el contexto de la pregunta sobre las planificaciones anticipadas.

Interpretación Los docentes hacen mención que consideran necesario, pero a la vez no tanto, solo en ciertas ocasiones en las que el plan de clases lo exige, debido a que las clases ya vienen planeadas en la estructura del plan del año lectivo, lo que deben lograr los profesores es alcanzar la meta diaria siguiendo los lineamientos estructurados y como la mayor parte de los temas se repiten con años anteriores hacen usos de los materiales y recursos usados en los mismos.

3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Específicas.

En la actualidad la educación tuvo grandes e importantes cambios debido a la pandemia por la que se está pasando, la educación se volvió más personalizada y también trajo complicaciones para el desarrollo de los infantes, debido que en la edad en la que se encuentran aprenden más experimentando, palpando con sus manos que, por medio de clases teóricas, además, están en la edad donde se comienza el desarrollo del vínculo social.

Dentro de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” del Cantón Babahoyo se pudo percatar mediante la investigación realizada que los docentes que imparten clase

en los niveles primarios no hacen uso de las técnicas que alberga la metodología juego-trabajo.

Se concluye que el aprendizaje significativo no se está desarrollando correctamente en los estudiantes de entre 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón" del Cantón Babahoyo.

3.2.2. General

Se concluye que el problema general que provoca un deficiente aprendizaje significativo está enmarcado en que no se aplica las técnicas del método juego trabajo, método que posee características claves en el desarrollo de los niños.

3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Específicas.

Implementar las estrategias que persigue el método juego trabajo, debido a que se benefician en gran medida a los estudiantes.

En base a la recomendación anterior se deberá identificar el ambiente en el que se encuentra actualmente desarrollando las clases.

Mediante la identificación se pueda ejecutar una lista que refleje cuales podrían ser las actividades que formen parte del juego-trabajo que el docente podría desarrollar a cabalidad sin presentar complicación alguna.

3.3.2. General

Se recomienda de manera general idear un plan estratégico donde se visualice la integración de los objetivos que busca lograr la metodología juego-trabajo que permita a

los niños y niñas un desarrollo continuo de varios aspectos como la motricidad, la memoria, la coordinación, retentiva y la socialización con otros individuos.

CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN.

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

4.1.1. Alternativa obtenida.

Plan estratégico para la implementación de la metodología juego-trabajo en las clases virtuales a los niños de 4-5 años de edad pertenecientes a la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón" del Cantón Babahoyo.

4.1.2. Alcance de la alternativa.

La implementación de la metodología juego-trabajo en la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón" del Cantón Babahoyo permitirá que los niños y niñas que se encuentran entre las edades de 4 a 5 años de edad puedan tener un aprendizaje más participativo a través de la implementación de juegos y estrategias que permitirá en un futuro mejorar el desarrollo y habilidades de los mismos mediante su proceso de aprendizaje.

Este tipo de metodología juego-trabajo permitirá que los docentes que imparten sus conocimientos a estos niños en ese rango de edad, puedan implementar materiales de usos didácticos a más de canciones y actividades que permitan captar de manera prolongada la atención total de los niños y niñas y que puedan retener todo lo que se les enseñe en el momento que están jugando y aprendiendo permitiéndoles mejorar sus habilidades cognitivas.

A través de los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a los docentes de la Unidad se puedo evidenciar la ausencia de estrategias de la metodología juego-trabajo para que los niños completen su proceso de aprendizaje de manera más divertida y

didáctica mientras se encuentran en su proceso de aprendizaje; es por ello que la implementación de dicha estrategia traerá consecuencias positivas en la vida de estos estudiantes y su rendimiento académico

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.

4.1.3.1. Antecedentes.

La educación debido al sin número de cambios que ha tenido que pasar ha podido sufrir algunos subidas y bajadas que se han visto en los resultados del aprendizaje de los niños a medida que su proceso de aprendizaje ha ido avanzando; es por ello que los docentes educativos se han visto en la necesidad de consta mente investigar e implementar en su proceso educativo una serie de estrategias y metodologías que permitan que los estudiantes puedan aprender mucho más a través de la implementación de todas estas estrategias en la malla curricular.

La implementación de esta metodología de juego trabajo a lo largo de la historia ha permitido que los docentes refuercen sus conocimientos tanto de manera teórica como práctica, permitiéndose trabajar de manera más creativa y estratégica obteniendo resultados favorables que permiten mejorar la educación de los niños y niñas que apenas empiezan con sus procesos de aprendizaje, debido la implementación de esta herramienta facilita dicho aprendizaje y lo mejora de manera más precisa

4.1.3.2. Justificación

La implementación de esta nueva metodología como lo es el juego-trabajo permitirá brindar a los niños y niñas de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” un mejor desarrollo de las competencias de estos niños de 4 a 5 años, permitiéndoles tener mejor atención al momento de recibir sus clases y mejorando el pensamiento y la memoria

de los niños a través del uso de materiales lúdicos es estos espacios de estudio permitiendo tener un buen aprendizaje.

La implementación de la presente metodología en la malla curricular de los docentes de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” permitirá que los niños y niñas puedan completar el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera más didáctica permitiéndole a los niños tener una mejor experiencia al momento de estudiar

4.2. OBJETIVOS.

4.2.1. General.

Aplicar la metodología juego-trabajo a través de actividades dinámicas a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”.

4.2.2. Específicos.

Determinar las actividades de la metodología juego-trabajo que se puedan incluir en la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” permitiendo el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños de 4 a 5 años de edad.

Diferenciar el área en el que se realizará la implementación de esta metodología en la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón.

Analizar cada una de las actividades seleccionadas para la posterior implementación en la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.

4.3.1. Título.

Creación de una guía metodología juego-trabajo para los docentes de nivel básico de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”

4.3.2. Componentes.

Tabla 22. Componentes de la alternativa

Actividades a realizar		
N°	**Nombre de la actividad**	**Objetivo**
1	Trabajando la memoria	Memorizar la mayor cantidad de palabras referente a las frutas ayudando al aprendizaje de los niños.
2	Aprendiendo mientras canto	A través de esta actividad los niños y niñas podrán aprender canciones infantiles divirtiéndose y al mismo tiempo podrán memorizar las vocales.
3	Reconociendo colores	Aprender de manera más creativa el nombre de los colores primarios
4	Pintando figuras	Reconocer figuras geométricas básicas

5	Puntería de colores	Memorizar a través del juego los colores existentes.
6	Reconociendo palabras con objetos de casa y animales	Reconocer de manera más clara las vocales y los objetos que lleva dicha vocal.
7	Aprendiendo con el rompecabezas	Mejorar la motricidad, las destrezas de la coordinación entre ojos y manos y el desarrollo de la retención de memoria.

Elaborado por: Allison Valeria Maisincho Gorotiza
Fuente: Elaboración propia

Actividad #1

Trabajando la memoria

Meta: Ayudar a los estudiantes a mejorar la retención de palabras en la memoria

Objetivo: Memorizar la mayor cantidad de palabras referente a las frutas ayudando al aprendizaje de los niños.

Materiales:

Listado de frutas

Procedimiento: La docente dictara un listado de frutas previo para que los estudiantes tengan en mente una fruta y les pedirá que uno a uno se presente y diga el nombre de la fruta que se recuerda, posterior a eso el segundo estudiante dirá su nombre,

el nombre de la fruta que escogió y el nombre y fruta del compañero que hablo antes que él.

La persona que se olvide del nombre o la fruta del compañero antes que él, tendrá que cantar una canción frente a sus compañeros.

Figura 1. Socialización Educativa.

Fuente: Imágenes de Google

Actividad #2

Aprendiendo mientras canto

Meta: Mejorar la vocalización niños y niñas de la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón" mientras aprenden las vocales.

Objetivo: A través de esta actividad los niños y niñas podrán aprender canciones infantiles divirtiéndose y al mismo tiempo podrán memorizar las vocales.

Materiales:

Cartulinas

Letras impresas

Colores llamativos en el molde de cada letra

Procedimiento:

La docente a cargo junto a sus estudiantes interpretara la canción de las vocales y al mismo tiempo realizara mímicas que le permitirán que los niños se diviertan al momento de verla interpretar la canción y al mismo tiempo puedan memorizar las vocales.

Figura 2. Canciones educativas

Fuente: Youtube

Actividad #3

Reconociendo colores

Meta: Al finalizar la actividad los niños puedan aprender a diferenciar los colores primarios

Objetivo: Aprender de manera más creativa el nombre de los colores primarios

Materiales:

Bolas de papel

Temperas

Hojas en blanco

Dibujo de arcoíris

Pegamento

Procedimiento:

La docente le compartirá a cada uno de sus estudiantes una hoja de cartulina donde tendrá dibujado un arcoíris, y pedirá bolitas de papel junto a temperas con colores primarios; a medida que avanza la clase les mostrara uno a uno los colores y les pedirá que lo vayan pegando en el orden que la maestra sugiera.

Este juego a aparte de incentivar a la enseñanza de los colores primarios fomenta de manera adicional la coordinación de los alumnos y la capacidad de seguir un orden estructurado por su maestro.

Figura 3. Reconociendo colores

Fuente: Imágenes de Google

Actividad #4

Pintando figuras

Meta: Al finalizar la actividad el estudiante a través del desarrollo de la misma podrá reconocer figuras geométricas a través de la pintura.

Objetivo: Reconocer figuras geométricas básicas

Materiales:

Pintura

Boceto de figuras geométricas

Hisopos

Procedimiento: La maestra pedirá un boceto a los padres sobre las figuras geométricas como círculos, cuadrados y rectángulos; previamente al desarrollo de la

actividad la docente les mostrara el nombre de cada figura y luego pedirá que con la punta del hisopo agarren pintura y rellenen con puntos la figura que el docente pida en el momento.

Figura 4. Juego de las figuras

Fuente: Imagen de Google

Actividad #5

Punteria de colores

Meta: Al Finalizar la actividad los estudiante podrán mejorar su aprendizaje, reconocimiento diversos colores.

Objetivo: Memorizar a través del juego los colores existentes.

Materiales:

Pelotas pequeñas o papel en bolitas pintados

Vasos

Cinta de colores

Mesas

Procedimiento: Para la realización de la actividad la docente pedirá a los padres que coloquen de un lado del extremo de la mesa vasos de colores o cintas de colores y al otro lado pondrán las pelotitas o bolas de papel de diversos colores, le pedirá a sus estudiantes que traten de ingresar las bolitas de colores en el mismo color de vaso que se encuentra pegado al extremo contrario de la mesa.

Figura 5. Habilidades distintivas

Fuente: Imágenes de Google

Actividad #6

Reconociendo palabras con objetos de casa y animales

Meta: Al finalizar la actividad los estudiantes a través del aprendizaje de las vocales puedan reforzar más su desarrollo educativo.

Objetivo: Reconocer de manera más clara las vocales y los objetos que lleva dicha vocal.

Materiales:

Objetos de casa o imágenes de animales

Cinta adhesiva

Cartulina grande blanca

Procedimiento: La docente con la ayuda de los padres de familia pedirá a sus estudiantes que lleven a la clase figuras de animales o de objetos que hay en la casa, pedirá que a medida que nombre las vocales los estudiantes procedan a pegar sus dibujos en el recuadro correspondiente.

Figura 6. Reconocimiento de palabras

Fuente: Imágenes de Google

Actividad # 7

Aprendiendo con el rompecabezas

Meta: Al finalizar la actividad los estudiantes habrán desarrollado la capacidad de poder retener una imagen en su cerebro, conjuntamente con esta actividad podrá desarrollar la manera de visualizar los objetos, y la coordinación de las manos.

Objetivo: Mejorar la motricidad, las destrezas de la coordinación entre ojos y manos y el desarrollo de la retención de memoria.

Materiales:

Rompecabezas

Procedimiento: La docente con la ayuda de los padres de familia pedirá que cada estudiante lleve un rompecabezas y primero les pedirá que se memoricen la imagen que cada uno tiene en su rompecabezas para luego pedirles que lo armen de acuerdo a la retentiva que cada uno tiene de la imagen que visualizo.

Para hacer más divertida esta actividad a los estudiantes que armen su rompecabezas al final de todos los demás compañeros tendrán que hacer la penitencia que sus compañeritos decidan que realice.

Figura 7. Dinámica de habilidades

Fuente: Imagen de Google

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Con la implementación de la metodología juego-trabajo se prevé que al finalizar los niños y niñas de 4 a 5 años pueda culminar su ciclo lectivo aprendiendo de más manera más didáctica la lectura y memorización de las vocales, de la misma manera que puedan reconocer las letras del abecedario y puedan tener una idea clara de los colores primarios, y de la misma manera se espera que sus habilidades cognitivas se encuentren aún más desarrolladas al igual que su motricidad.

BIBLIOGRAFÍA

Pillajo, E., Villaroel, P., Quezada, E., & Guijarro, J. (2017). El juego-trabajo como estrategia deenseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vinculos - ESPE. VOL.6, No.3*, 69-78.

Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Obtenido de Universidad de Cantabria: https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence

Sánchez García, A., & Samada Grasst, Y. (2020). LA PSICOMOTRICIDAD EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO. *Revista cientifica Multidisciplinaria Mikarimin*, 121- 138.

Adsuara, G. (30 de enero de 2020). *Habilidades de una persona: lista y ejemplos*. Obtenido de Psicologia-online: https://www.psicologia-online.com/habilidades-de-una-persona-lista-y-ejemplos-4904.html

Ayerve Llerena, J. P. (2015). La musica infantil y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 4 años. 34-35. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/18577/1/TESIS%20PAOLA AYERVE.pdf

Blancafort, C., González, J., Sisti, O., & Rivera , P. (2019). EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ERA DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES. *Researchgate*, 49-60. Obtenido de

https://www.researchgate.net/publication/333093162_EL_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_EN_LA_ERA_DE_LAS_TECNOLOGIAS_DIGITALES

Cabrera Iñiguez, A., & Saldaña Suárez, T. (2017). Metodología juego trabajo aplicada a estudiantes que presenten dislexia evolutiva y adquirida. *Conference Proceedings.Vol. 1, No. 1. ISSN 2588-056X*, 128-130. Recuperado el Vol. 1, No. 1. , de Conference Proceedings.

Calero, R. (25 de 03 de 2020). *EJERCICIOS DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA Y FINA PARA NIÑOS*. Obtenido de San Francisco espacio pediatrico: https://centropediatricosanfrancisco.com/ejercicios-de-psicomotricidad-gruesa-y-fina-para-ninos/#:~:text=La%20psicomotricidad%20gruesa%20se%20refiere,las%20distintas%20extremidades%20del%20cuerpo.

Carranza, M., & Caldera, J. (2018). Percepción de los Estudiantes sobre el Aprendizaje Significativo y Estrategias de Enseñanza en el Blended Learning. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación Vol. 16 Num. 1 ISSN: 1696-4713*, 73-88. Obtenido de http://148.202.112.11:8080/jspui/handle/123456789/650

Carranza., ,. M. (2017). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. vol.8 no.15 ISSN 2007-7467*, 898-922. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000200898

Carvajal, M. (06 de abril de 2021). *Lo que debes saber de tipos, ventajas y características del aprendizaje significativo*. Obtenido de Elige educar: https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/lo-que-debes-saber-de-tipos-ventajas-y-caracteristicas-del-aprendizaje-significativo/

Ceniceros, S., Vázquez, M., & Fernández, J. (2017). La inteligencia emocional y el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica sobre Cuerpos Académicos y Grupos de InvestigaciónVol. 4, Núm. 8 ISSN: 2448 -6280*, 1-18. Obtenido de https://www.cagi.org.mx/index.php/CAGI/article/view/147/270

Chrobak, R. (2017). El aprendizaje significativo para fomentar el pensamiento crítico. *Archivos de Ciencias de la Educación vol. 11, nro. 12. ISSN 2346-8866*, 1-12. Obtenido de https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8292/pr.8292.pdf

Correa , D., Abarca , A., Baños , C., & Analuisa , S. (2019). ACTITUD Y APTITUD EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE. *Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo ISSN: 1989-4155*. Obtenido de https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/actitud-aptitud-aprendizaje.html

Dominguez, D., & Medina, N. (2019). Estimulación del lenguaje oral mediante actividades didácticas para fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas. Obtenido de http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1156/1/Tesis%20final-Estimulaci%C3%B3n%20del%20Lenguaje-Biblioteca.pdf

Gabriela, C. M. (2016). El desarrollo del aprendizaje significativo y sus efectos en el rendimiento academico en los niños. Obtenido de

http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/2968/T-UTB-FCJSE-PARV-000079-.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Garcés, L., Montaluisa, Á., & Salas, E. (2018). El aprendizaje signifi cativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales de la Universidad Central del Ecuador. Vol.1, No. 376.*, 231-248. Obtenido de https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/ANALES

Gómez, L., Muriel, L., & Londoño, D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros Vol. 17 Num. 02. ISSN: 1692-5858*, 118 - 131. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/476661510011.pdf

González, M., Abad, E., & Belmonte, L. (2020). Aprendizaje significativo en el desarrollo de competencias digitales. Análisis de tendencias. *International Journal of Educational Research and Innovation No. 14 ISSN: 2386-4303*, 91-110. Obtenido de https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/4741/4459

Guamán, V., & Muñoz, R. (2019). EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DESDE EL CONTEXTO DE LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA. *Conrado Volumen 15 | Número 69 | ISSN: 1990-8644*, 218-223. Obtenido de http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-218.pdf

Índicus, Infantil . (24 de 02 de 2021). *La importancia de la psicomotricidad en Infantil*. Obtenido de https://www.orvalle.es/psicomotricidad-infantil/

Maldonado, L., Londoño, O., & Gómez, J. (2017). Sistemas ontológicos en el aprendizaje significativo: estado del arte. *Revista Electrónica "Actualidades*

Investigativas en Educación" Volumen 17, Número 2 ISSN 1409-4703, 1-18. Obtenido de https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v17n2/1409-4703-aie-17-02-00442.pdf

Marin Figuera, M. (2020). El juego trabajo y su incidencia en la expresion corporal de los niños de 4 a 5 años. Obtenido de http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4098/1/T-ULVR-3413.pdf

Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *REVISTA DE INVESTIGACIÓN FILOSÓFICA Y TEORÍA SOCIAL. Vol. 2 N. 3*, 17-26. Obtenido de https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15/14

Máxima, J. (16 de mayo de 2020). *Conocimiento*. Obtenido de Caracteristicas.co: https://www.caracteristicas.co/conocimiento/

Mayorga Espin, E. (2015). Metodologia Juego trabajo y desarrollo de las destrezas y habilidades cognitivas en los estudiantes. Obtenido de http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/1688

Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación, Vol. 11, nº 12 ISSN 2346-8866*, 1-16. Obtenido de https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=arti&d=Jpr8290

Nassr-Sandoval, B. (2017). El desarrollo de la autonomia a traves del juego-trabajo en niños de 4 años. Obtenido de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf

Ordóñez , E., & Mohedano , I. (2019). El aprendizaje significativo como base de las metodologías innovadoras. *Hekademos Núm. 26 ISSN-e 1989-3558,*, 18-30. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6985274

Ramírez, A. (2019). La teoría del conocimiento en investigación científica: una visión actual. *Anales de la Facultad de Medicina. v.70 n.3 ISSN 1025-5583*, 217-224. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=S1025-55832009000300011

Rivas Najarro, W. (2016). Importancia de la motivacion en el aula para facilitar el aprendizaje significativo en el aula. Obtenido de http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/29/29_0319.pdf

Roa , J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica De FAREM-Estelí ISNN 2305-5790*, 63-75. Obtenido de https://camjol.info/index.php/FAREM/article/view/11608/13465

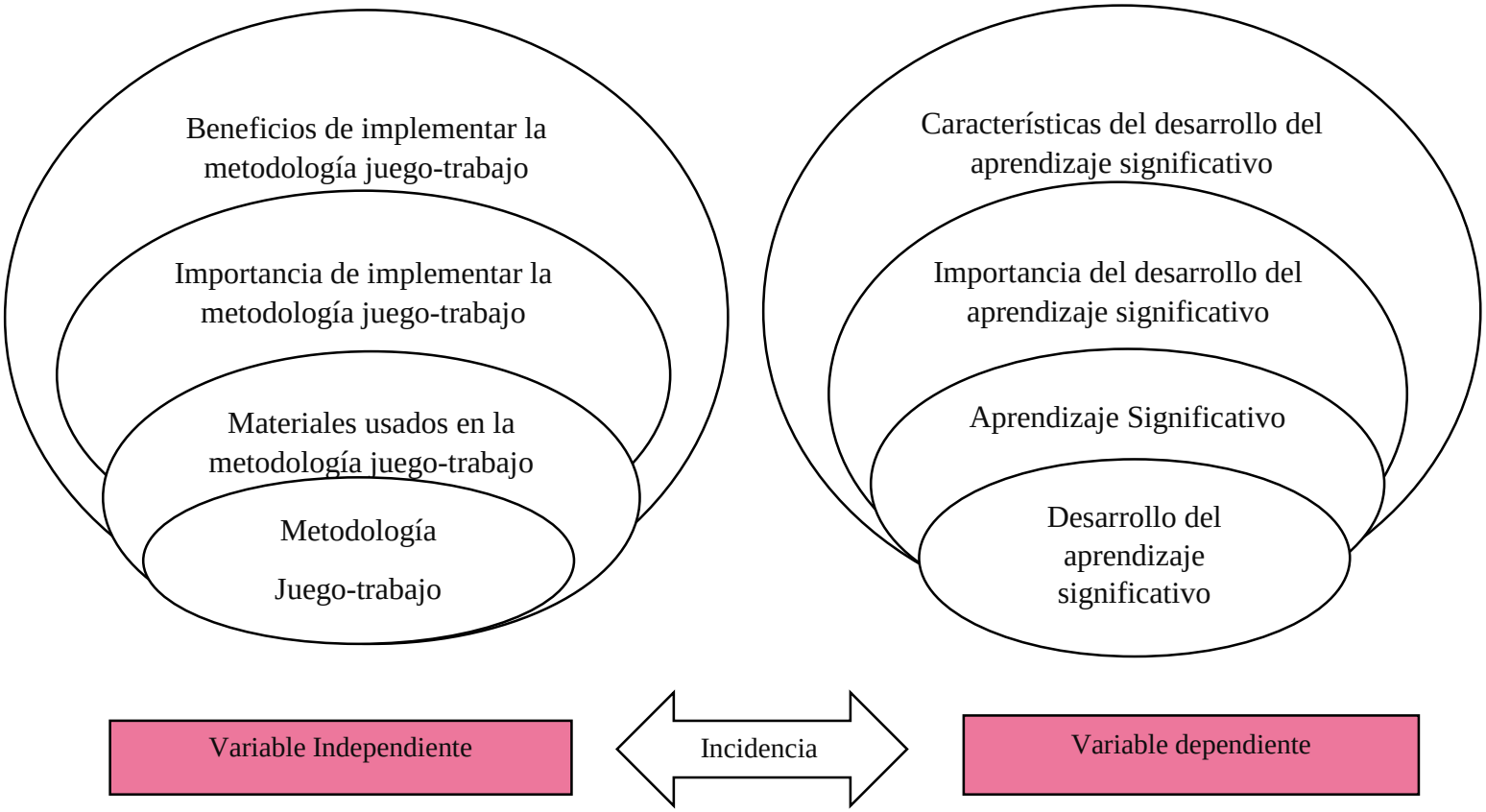
Saltos Morán, J., Valladares Criollo, D., & Abad Calle, J. (14 de 08 de 2019). *El juego-trabajo: una metodología que potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de 3 a 4 años.* Obtenido de UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN: http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1160/1/5.%20Trabajo%20de%20titulaci%c3%b3n.pdf

Stokoe, P. (2018). LA EXPRESIÓN CORPORAL, EL GESTO Y EL MOVIMIENTO EN LA EDAD INFANTIL. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-7.

Torres, C. (2 de 11 de 2020). *¿Qué es Motricidad Fina? ¿En qué ayuda al niño o niña?* Obtenido de Espacios de ser: https://www.robotica.com.py/que-es-motricidad-fina-en-que-ayuda-al-nino-o-nina/#:~:text=La%20motricidad%20fina%20tiene%20como,relaci%C3%B3n%20con%20las%20habilidades%20motoras.

Venezuela, U. (Mayo de 2017). *Habilidades para la vida.* Obtenido de Unicef ISBN 978-980-6468-74-0: https://www.unicef.org/venezuela/informes/habilidades-para-la-vida-herramientas-para-el-buentrato-y-la-prevenci%C3%B3n-de-la-violencia

ANEXOS


Beneficios de implementar la metodología juego-trabajo
Importancia de implementar la metodología juego-trabajo
Materiales usados en la metodología juego-trabajo
Metodología
Juego-trabajo
Características del desarrollo del aprendizaje significativo
Importancia del desarrollo del aprendizaje significativo
Aprendizaje Significativo
Desarrollo del aprendizaje significativo
Variable Independiente
Incidencia
Variable dependiente

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
Problema	**Objetivos**	**Hipótesis**	**Variable Independiente**	**Variable Dependiente**
¿De qué manera incide la metodología juego-trabajo como estimulación del lenguaje en el desarrollo de aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo?	Determinar la influencia de la metodología juego-trabajo como estimulación del lenguaje para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo.	La metodología del juego-trabajo como estimulación del lenguaje influyen de manera significativa en el aprendizaje significativo en los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo	Metodología Juego-trabajó	Aprendizaje significativo
Subproblemas o Derivados	**Objetivo Especifico**	**Subhipotesis o Derivadas**	**Variables**	**Variables**
¿Por qué es importante la implementación de la metodología juego-trabajo como estimulación del lenguaje para desarrollar aprendizajes significativos en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo?	Identificar la importancia de la aplicación de la metodología juego-trabajo en el aula para facilitar y desarrollar el aprendizaje significativo en los niños de 4 a años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.	Al identificar la importancia de la aplicación de la metodología juego-trabajo se podrá desarrollar el aprendizaje significativo.	Importancia de la metodología juego trabajo.	Beneficios del aprendizaje significativo
¿Cuál es el nivel de aprendizaje significativo y que actividades utilizan para desarrollarlo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo?	Indicar el nivel de desarrollo de aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.	Al indicar el nivel de aprendizaje significativo se aplicara actividades de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.	Características de la metodología juego trabajo	Métodos para desarrollar el aprendizaje significativo.
¿De qué manera mejora el proceso de aprendizaje significativo en los niños de 4 a 5 años mediante la utilización de la metodología juego-trabajo en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón del cantón Babahoyo?	Analizar la influencia en el rendimiento académico en los niños de 4 a 5 años mediante la aplicación de la metodología juego-trabajo en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón	Al analizar la influencia de la metodología juego-trabajo se podrá mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del sub nivel 2.	Implementación de la metodología juego trabajo	Tipos de aprendizaje significativo