



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**



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

**TEMA:**

**DESARROLLO DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE  
4 AÑOS DE NIVEL INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUELITA SÁENZ**

**AUTORA:**

**SISA CHELA SUSANA MARLENE**

**DOCENTE GUÍA:**

**MsC. GONZÁLEZ VALAREZO MIGUEL ÁNGEL**

**BABAHOYO - ECUADOR**

**2022**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de investigación a mi esposo y a mis hijos, porque ellos son el pilar fundamental en mi vida. A mis padres que también me apoyaron con sus consejos y entusiasmo para conseguir mi meta.

*Susa Sisa Chela*

## **AGRADECIMIENTO**

Doy gracias a Dios que me ha dado la vida y la fortaleza para tener una misión de mi futuro, encontré con personas ideales que me impulsaron para cumplir mis sueños, a pesar de los momentos difíciles y obstáculos, nunca me abandonaron.

A mis docentes que me impartieron los conocimientos para que yo sea una excelente docente de educación inicial y a mi querida Facultad de Ciencias Jurídicas y de la Educación de la cual forman partes mis compañeros, directivos y coordinadores de la carrera de Educación Inicial.

*Susa Sisa Chela*

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
ÍNDICE DE FIGURAS.....	IX
RESUMEN .....	XII
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO 1.- DEL PROBLEMA.....	3
1.1.    Idea o tema de investigación .....	3
1.2 Marco contextual .....	3
1.2.1 Contexto internacional.....	3
1.2.2 Contexto Nacional .....	4
1.2.3 Contexto local .....	5
1.2.4 Contexto institucional .....	6
1.3. Situación Problemática .....	7
1.4. Planteamiento del problema.....	9
1.4.1. Problema general .....	9
1.4.2. Subproblemas o derivados .....	9
1.5 Delimitación de la Investigación .....	9
1.6. Justificación .....	10
1.7 Objetivos de investigación.....	11
1.7.1 Objetivo general.....	11
1.7.2 Objetivos específicos .....	11

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.....	12
2.1 Marco teórico .....	12
2.1.1 Marco conceptual.....	12
2.1.2 Marco referencial.....	25
2.1.3 Postura Teórica .....	29
2.2 Hipótesis .....	31
2.2.1 Hipótesis general.....	31
2.2.2 Subhipótesis o Derivados.....	31
2.2.3 Variables .....	32
CAPÍTULO III. RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN .....	33
3.1 Metodología de investigación.....	33
3.2 Modalidad de investigación .....	33
3.3 Tipos de investigación .....	34
3.4 Métodos, Técnicas e Instrumentos.....	35
3.4.1 Métodos.....	35
3.4.2 Técnicas .....	36
3.4.3 Instrumentos.....	37
3.5 Población y muestra de investigación.....	38
3.5.1 Población.....	38
3.5.2 Muestra .....	38
3.6. Resultados de Investigación.....	38
3.6.1. Pruebas Estadísticas Aplicadas .....	38
3.6.2. Análisis e Interpretación de Datos .....	41

3.7 Cronograma del Proyecto .....	59
3.8 Presupuesto .....	60
3.9. Conclusiones Específicas y Generales.....	60
3.9.1 Específicas .....	60
3.9.2 General.....	61
3.10. Recomendaciones .....	62
3.10.1. Específicas .....	62
3.10.2. General.....	63
CAPÍTULO IV. PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN .....	64
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.....	64
4.1.1. Alternativa obtenida.....	64
4.1.2. Alcance de la alternativa.....	64
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.....	65
4.2. OBJETIVOS .....	66
4.2.1. Objetivo General.....	66
4.2.2. Objetivos Específicos.....	67
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA .....	67
4.3.1. Título.....	67
4.3.2. Componentes.....	68
4.4. Resultados Esperados de la Alternativa.....	85
BIBLIOGRAFÍA .....	86

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Muestra .....	38
<b>Tabla 2.</b> Estadísticas de fiabilidad.....	39
<b>Tabla 3.</b> Correlaciones no Paramétricas Rho Spearman .....	40
<b>Tabla 4.</b> <i>Incidencia del juego en el desarrollo sensorial del infante</i> .....	41
<b>Tabla 5.</b> <i>Aplicación de juego con movimientos grandes</i> .....	42
<b>Tabla 6.</b> <i>Implementación de juegos que propicien movimientos musculares pequeños</i> ...	43
<b>Tabla 7.</b> <i>Aplicación de juegos que promuevan la creatividad</i> .....	44
<b>Tabla 8.</b> <i>Aplicación de juegos que promuevan la integración de conocimientos</i> .....	45
<b>Tabla 9.</b> <i>Juegos que imitan situaciones de la vida real</i> .....	46
<b>Tabla 10.</b> <i>Aplicación de juegos que propician la imaginación del infante</i> .....	47
<b>Tabla 11.</b> <i>Seguimiento de las reglas del juego</i> .....	48
<b>Tabla 12.</b> <i>Actividades que estimulen la atención del a infante a seguir las reglas</i> .....	49
<b>Tabla 13.</b> <i>Utilización de objetos o vivencias para crear situaciones imaginarias</i> .....	50
<b>Tabla 14.</b> <i>Representación de los juegos</i> .....	51
<b>Tabla 15.</b> <i>Recreación de experiencias</i> .....	52
<b>Tabla 16.</b> <i>Construye o arma escenarios e incorpora personajes</i> .....	53
<b>Tabla 17.</b> <i>Escribe de acuerdo a su nivel de lectura lo que jugo</i> .....	54
<b>Tabla 18.</b> <i>Dramatiza sucesos de la vida real</i> .....	55
<b>Tabla 19.</b> <i>Capacidad del infante para resolver problemas en el contexto educativo</i> .....	56
<b>Tabla 20.</b> <i>Actividades educativas relacionadas con el juego sin ayuda del docente</i> .....	57
<b>Tabla 21.</b> <i>Respuesta del docente entrevistado</i> .....	58
<b>Tabla 22.</b> <i>Presupuesto</i> .....	60

<b>Tabla 23.</b> <i>Juegos de la propuesta</i> .....	67
<b>Tabla 24.</b> <i>Detalle de los recursos y el tiempo de duración de la actividad 1</i> .....	72
<b>Tabla 25.</b> <i>Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 1.</i> .....	72
<b>Tabla 26.</b> <i>Detalle de recursos y duración de actividad “Clasifico y aprendo”</i> .....	73
<b>Tabla 27.</b> <i>Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 2.</i> .....	73
<b>Tabla 28.</b> <i>Detalle de los recursos y duración de la actividad “Buscando el tesoro”</i> .....	75
<b>Tabla 29.</b> <i>Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 3</i> .....	75
<b>Tabla 30.</b> <i>Detalle de los recursos y duración de la actividad “El gato y el ratón”.</i> .....	76
<b>Tabla 31.</b> <i>Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 4</i> .....	76
<b>Tabla 32.</b> <i>Detalle de los recursos y duración de la actividad “Juguemos bingo”</i> .....	77
<b>Tabla 33.</b> <i>Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 5</i> .....	78
<b>Tabla 34.</b> <i>Detalle de los recursos y duración de la actividad “Pinto mis emociones”</i> ...	79
<b>Tabla 35.</b> <i>Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 6.</i> .....	79
<b>Tabla 36.</b> <i>Detalle de los recursos y el tiempo de duración de la actividad N°7</i> .....	80
<b>Tabla 37.</b> <i>Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 7.</i> .....	80
<b>Tabla 38.</b> <i>Detalle de los recursos y duración de la actividad “El dado de colores”</i> .....	81
<b>Tabla 39.</b> <i>Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 8.</i> .....	82
<b>Tabla 40.</b> <i>Detalle de los recursos y duración de la actividad “Formas planas”</i> .....	83
<b>Tabla 41.</b> <i>Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 9.</i> .....	83
<b>Tabla 42.</b> <i>Detalle de los recursos y duración de la actividad “Mi teatro”</i> .....	84
<b>Tabla 43.</b> <i>Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 10.</i> .....	84

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Definición del aprendizaje.....	18
<b>Figura 2.</b> <i>Estrategias de aprendizaje</i> .....	19
<b>Figura 3.</b> <i>Actividades lúdicas en infantes</i> .....	20
<b>Figura 4.</b> <i>Desarrollo de aprendizaje significativo por medio del juego</i> .....	21
<b>Figura 5.</b> <i>Proceso de enseñanza a través del aprendizaje</i> .....	23
<b>Figura 6.</b> <i>Esquema de la categoría de análisis</i> .....	29
<b>Figura 7.</b> <i>Incidencia del juego en el desarrollo sensorial del infante</i> .....	41
<b>Figura 8.</b> <i>Aplicación de juegos con movimientos grandes</i> .....	42
<b>Figura 9.</b> <i>Juegos que propicien movimientos musculares pequeños</i> .....	43
<b>Figura 10.</b> <i>Aplicación de juegos que promuevan la creatividad</i> .....	44
<b>Figura 11.</b> <i>Juegos que promuevan la integración de conocimientos</i> .....	45
<b>Figura 12.</b> <i>Juegos que imitan situaciones de la vida real</i> .....	46
<b>Figura 13.</b> <i>Aplicación de juegos que propician la imaginación del infante</i> .....	47
<b>Figura 14.</b> <i>Seguimiento de las reglas del juego</i> .....	48
<b>Figura 15.</b> <i>Actividades que estimulen la atención del a infante a seguir las reglas</i> .....	49
<b>Figura 16.</b> <i>Utilización de objetos o vivencias para crear situaciones imaginarias</i> .....	50
<b>Figura 17.</b> <i>Representación de los juegos</i> .....	51
<b>Figura 18.</b> <i>Recreación de experiencias</i> .....	52
<b>Figura 19.</b> <i>Construye o arma escenarios e incorpora personajes</i> .....	53
<b>Figura 20.</b> <i>Escribe de acuerdo a su nivel de lectura lo que jugo</i> .....	54
<b>Figura 21.</b> <i>Dramatiza sucesos de la vida real</i> .....	55
<b>Figura 22.</b> <i>Capacidad del infante para resolver problemas en el contexto educativo</i> ....	56

<b>Figura 23.</b> <i>Actividades educativas relacionadas con el juego sin ayuda del docente</i> .....	57
<b>Figura 24.</b> <i>Imagen que Representa las emociones</i> .....	71
<b>Figura 25.</b> <i>Representación visual de la actividad N°2</i> .....	73
<b>Figura 26.</b> <i>Representación visual de la actividad N°3</i> .....	74
<b>Figura 27.</b> <i>Representación visual de la actividad N°4</i> .....	76
<b>Figura 28.</b> <i>Representación visual de la actividad N°5</i> .....	77
<b>Figura 29.</b> <i>Representación visual de la actividad N°6</i> .....	78
<b>Figura 30.</b> <i>Representación visual de la actividad N° 7</i> .....	80
<b>Figura 31.</b> <i>Representación visual de la actividad N° 8</i> .....	81
<b>Figura 32.</b> <i>Representación visual de la actividad N° 9</i> .....	82
<b>Figura 33.</b> <i>Representación visual de la actividad N° 10</i> .....	84

## RESUMEN

El juego es uno de los principales recursos empleados por los docentes con el propósito de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación inicial. Por lo tanto, es indispensable que los docentes diseñen y ejecuten estrategias en las cuales se empleen actividades lúdicas que despierten el interés del estudiante para aprender de una manera entretenida, creativa e innovadora, donde se potencia el aprendizaje significativo y que la educación sea de calidad. El objetivo de la presente investigación fue analizar el juego como estrategia de aprendizaje y su importancia en los procesos educativos en niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz. La metodología de la investigación se trató de un estudio no experimental, con un enfoque mixto y alcance descriptivo. Los tipos de investigación empleados fueron: aplicada y de campo. Las técnicas utilizadas son la observación y entrevista. También se aplicó un test estadístico Rho Spearman, que se emplea para correlación de datos no paramétricos, dichos resultados evidenciaron asociación estadística entre las dos variables de 0.495. Los hallazgos investigativos permitieron conocer que los juegos empleados por el docente como estrategia de aprendizaje no logran potenciar los conocimientos de los infantes y que obtengan un aprendizaje significativo. Se puede concluir que el uso del juego como herramienta de aprendizaje es indispensable para la educación infantil, porque genera una serie de beneficios en la formación y potencia las capacidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales del infante.

**Palabras claves:** Juego, estrategias de aprendizaje, aprendizaje significativo, desarrollo cognitivo, educación inicial.

## ABSTRACT

Play is one of the main resources used by teachers to facilitate the teaching and learning process in early education. Therefore, it is essential that teachers design and implement strategies in which playful activities are used to awaken the student's interest to learn in an entertaining, creative and innovative way, where meaningful learning is enhanced and education is of quality. The objective of this research was to analyze the game as a learning strategy and its importance in the educational processes in 4 year old children of the Manuelita Saenz Educational Unit. The research methodology was a non-experimental study, with a mixed approach and descriptive scope. The types of research used were: applied and field research. The techniques used were observation, survey and interview. A Rho Spearman statistic was also applied, which is used for non-parametric data correlation, and the results showed a statistical association between the two variables of 0.495. The research findings showed that the games used by the teacher as a learning strategy do not enhance the knowledge of infants and that they obtain significant learning. It can be concluded that the use of play as a learning tool is indispensable for early childhood education, because it generates a series of benefits in the formation and potentiates the physical, cognitive, social and emotional capacities of the infant.

**Key words:** Play, learning strategies, meaningful learning, cognitive development, early education.

# INTRODUCCIÓN

En la actualidad la implementación del juego como recurso educativo para fomentar el aprendizaje de los infantes de nivel inicial se ha constituido en una excelente herramienta para los docentes encargados de la formación integral de los niños; puesto que son innumerables los beneficios que aportan a la educación, tanto en el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de los preescolares. Por lo tanto, el docente cumple un rol muy importante, debido a que es el encargado de crear e implementar estrategias pedagógicas innovadoras donde el niño pueda ejecutar actividades lúdicas que despierten sus motivaciones e intereses, pero que sobre todo produzcan sensaciones de bienestar, diversión y entretenimiento, logrando que el aprendizaje sea significativo.

Según Higuera (2019) el juego es una actividad que se viene aplicando muchísimos años atrás en el campo educativo para condicionar y facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, esta poderosa herramienta engloba todo, desde la diversión, entretenimiento, trabajo en equipo, adquisición de experiencias y conocimientos, hasta aprender valores y aptitudes. La aplicación del juego en el aprendizaje de los niños ha sido estudiada por expertos como el psicólogo Jean Piaget quien en sus teorías ha resaltado la importancia del mismo para el desarrollo cognitivo y social de los infantes. (Alonso, 2021)

Para que sea considerado como estrategia educativa deben considerarse varios aspectos, por ejemplo, debe ser muy variado y ofrecer problemas a resolver; puesto que los niños son muy curiosos y eso motiva el interés a realizar cualquier tipo actividad lúdica, aprendiendo con sentido y significado. Las estrategias de aprendizaje desarrolladas en base al componente lúdico se constituyen en un mediador entre lo social y lo cognitivo.

En la presente investigación se estudia cuán eficaz es el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz. El estudio se desarrolla mediante la revisión bibliográfica de teorías y conceptos básicos de las variables de interés, como el desarrollo del juego y estrategias de aprendizaje, además del análisis de los hallazgos obtenidos de las fuentes primarias, lo cual permite tener un criterio de la temática estudiada.

El estudio está compuesto por tres capítulos; en el primero se encuentra establecido el marco contextual donde se detalla la problemática a nivel internacional, nacional, local e institucional; se incluye la situación problemática estudiada y la formulación del problema. También consta la delimitación en tiempo, espacio y especificación demográfica de la población de estudio, además de la línea de investigación de la universidad, facultad y carrera. El capítulo se concluye con la justificación y objetivos que conducen la investigación.

El capítulo dos contiene el marco teórico, donde se establecen los principales conceptos y teorías relacionadas con las variables de investigación; los antecedentes donde se detallan los resultados de investigaciones previas con temas parecidos. También se encuentra la categoría de análisis, postura teórica e hipótesis. En el capítulo tres se describe la metodología aplicada, se especifica la modalidad, tipos de investigación, métodos, técnicas, instrumentos, población, muestra y cronograma del proyecto.

# **CAPÍTULO 1.- DEL PROBLEMA**

## **1.1. Idea o tema de investigación**

Desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.

## **1.2 Marco contextual**

### **1.2.1 Contexto internacional**

En Guatemala la mayoría de los docentes buscan incentivar el aprendizaje en los estudiantes mediante la aplicación de diversas estrategias, con la finalidad de despertar el interés por los contenidos impartidos; sin embargo, la mayoría de los infantes poseen dificultades de concentración y motivación, lo cual se ve reflejado en el rendimiento académico. Los padres de los niños expresan que los métodos de enseñanza aplicados por los profesionales de educación son poco creativos y tradicionales, lo cual influye en el aprendizaje de los estudiantes, puesto que los mismos se encuentran desmotivados por las actividades que realiza el docente. (Londoño, Pérez, & Valerio, 2019)

En Colombia es fundamental que la educación sea de calidad para garantizar la potenciación de conocimientos en los estudiantes y así este tenga un pleno desarrollo en su vida cotidiana. Por esta razón, en el contexto educativo se busca que los docentes recurran a la implementación de estrategias que permitan a los infantes disfrutar y gozar al momento de adquirir conocimientos y así tengan un aprendizaje significativo. En ciertos centros educativos de nivel inicial utilizan al juego como estrategia de aprendizaje porque a través de este los infantes pueden conocer su cuerpo, recrearse y sobre todo establecer un vínculo con el conocimiento; además, es empleado para fomentar las habilidades sociales y desarrollar la imaginación. (Navarro & Pavón, 2020)

Uno de los mayores problemas en el sistema educativo peruano es la baja calidad educativa y el deficiente nivel pedagógico que poseen los docentes debido a su limitada formación, la educación inicial no logra alcanzar los objetivos previstos. Entre los principales factores que inciden en lo descrito se encuentran: bajas expectativas del docente sobre el aprendizaje de los infantes, falta de confianza de los educadores en su capacidad de enseñar y en las estrategias que desarrolla y también la existencia de debilidades en la relación entre docente y educandos. En Perú las actividades educativas carecen de innovación y son poco lúdicas, lo cual no permite que los infantes desarrollen todas sus habilidades y destrezas en el entorno educativo, imposibilitando la adquisición de conocimientos. (Prudencio, 2018)

### **1.2.2 Contexto Nacional**

En el Ecuador los centros de desarrollo infantil y las unidades educativas que brindan servicios de educación inicial presentan algunas dificultades en el desarrollo de sus actividades de formación, debido a la pandemia que ha afectado al país que no permite que esta se ejecute de manera presencial. Los docentes al realizar sus funciones de manera virtual no pueden ejecutar estrategias que logren mantener un vínculo afectivo con los infantes y ganar su confianza para así fomentar en ellos un aprendizaje significativo. Las barreras de acceso a la educación que se han presentado a raíz del problema mencionado afectan la calidad de la educación. (UNICEF, 2021)

El Ministerio de Educación del país realiza constantes esfuerzos con la finalidad de fortalecer la educación y garantizar su continuidad. Las autoridades educativas incentivan a los docentes a que a través del uso de herramientas digitales desarrollen estrategias de aprendizaje que permitan que el infante desde casa y con ayuda de sus padres puedan desarrollar habilidades y facilitar el proceso educativo; sin embargo, los infantes poseen deficientes conocimientos y

desinterés por aprender, porque en algunos casos existen niños que no poseen las herramientas o accesorios para seguir aprendiendo en la pandemia; también hay docentes que no utilizan herramientas interactivas que faciliten el aprendizaje en los infantes. (El universo, 2021)

La educación inicial en el Ecuador representa un aspecto fundamental para el desarrollo integral de los infantes. A pesar de aquello la educación en este nivel presenta dificultades porque aún existen docentes que carecen de la formación necesaria para educar de manera eficaz a infantes menores de cinco años. El desconocimiento de metodologías o estregias innovadoras en la educación inicial por parte de los docentes impacta de manera negativa en el aprendizaje de los preescolares. También, los educadores no ejecutan actividades recreativas que permitan que la mente de los niños sea más receptiva y exploten todas sus competencias y destrezas cognitivas. (Palacios, 2019)

### **1.2.3 Contexto local**

En la provincia de los Ríos existen aproximadamente 153 centros de educación inicial, lo cual indica que en la localidad se incentiva a que los infantes accedan a la educación desde temprana edad, esto es muy importante; puesto que la formación durante los primeros años es fundamental para el desarrollo de los niños. En la provincia son muchas las unidades educativas que utilizan las actividades lúdicas o juegos recreativos en la educación, porque consideran que constituyen herramientas esenciales para el desarrollo físico e intelectual de los preescolares. La implementación de juegos como estrategias de aprendizaje busca generar excelentes resultados en el rendimiento académico de los infantes. Porque despierta en ellos el interés y motivación necesaria para el desarrollo de las actividades educativas o tareas que implemente el personal docente.

A pesar de la existencia de instituciones que emplean herramientas lúdicas para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje en la localidad, también están aquellas que no usan el juego como estrategia para favorecer el aprendizaje en los infantes, porque los docentes no poseen el conocimiento adecuado para determinar el valor del juego en la educación, siendo este un recurso motivador y estimulante que crea un clima interactivo entre el educador y el estudiante. También, la falta de actualización de conocimientos en los docentes hace que no noten la importancia de las actividades recreativas para el desarrollo emocional, social y físico de los preescolares. (García , 2016)

#### **1.2.4 Contexto institucional**

En la Unidad Educativa Manuelita Sáenz los infantes presentan dificultades de aprendizaje, debido a que las herramientas utilizadas por los docentes no son del todo efectivas para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje; con frecuencia los niños muestran poco interés por las actividades que realiza su maestro y ausentismo escolar; además, los juegos carecen de creatividad y son catalogados un poco ortodoxos; puesto que, no permite que los preescolares desarrollen ciertas habilidades cognitivas. La educación en los primeros años del infante es indispensable y debe ser continua e integral, a través de las experiencias e interacción en el aula los niños dominan mejor su aprendizaje; sin embargo, lo descrito no está ocurriendo en el centro educativo mencionado debido a los cambios que han existido en la educación, los cuales han impactado de manera negativa en el rendimiento académico de los educandos y que su aprendizaje no sea significativo.

El rol docente en la educación representa un papel de vital importancia, pues es el mediador entre el alumno, aprendizaje y su entorno; a pesar de aquello, en la Unidad Educativa Manuelita Sáenz los mismos no están desempeñando sus funciones de una manera adecuada, puesto que no desarrollan estrategias que puedan captar la atención del niño y así estén motivados a aprender. El factor lúdico (juegos) empleado por los educadores no genera una total satisfacción en los infantes, lo cual impide que estos tengan un disfrute en cada una de las acciones que realizan. Los juegos desarrollados no permiten que el preescolar expanda su creatividad, explore su entorno y que desarrolle sus habilidades socioemocionales, lo cual perjudica al infante porque el juego es un canal directo de aprendizaje y a través de él los niños adquieren conocimientos y estimulan sus habilidades motrices y de socialización.

### **1.3. Situación Problemática**

A nivel mundial, los constantes cambios que surgen en el campo educativo han impulsado el desarrollo de nuevos métodos de enseñanza para los infantes, con la finalidad de despertar en ellos el interés por aprender de una manera dinámica y creativa. De acuerdo a lo descrito, Contreras y Venturo (2019) expresan que es fundamental que los educadores de educación inicial implementen actividades (juegos) como una estrategia didáctica de aprendizaje, ya que por medio de esta metodología los infantes pueden construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración y ejecución, que son procesos claves para que a esta edad los niños desarrollen un aprendizaje significativo. Para la creación de estrategias didácticas innovadoras y efectivas es indispensable que las actividades lúdicas fomenten el desarrollo de conocimientos, habilidades y capacidades en los infantes.

En el Ecuador, desde hace algunos años la educación inicial se ha visto fortalecida debido a que se ha determinado la importancia que tiene la primera infancia para el desarrollo integral de los niños y el alcance de la estimulación durante los primeros años de vida para incrementar el aprendizaje. El Ministerio de Educación expresa que la atención a los preescolares no solo debe estar limitada al cuidado del niño o a su interacción social con diferentes materiales, sino más bien indica que se deben desarrollar estrategias de aprendizaje con las cuales los infantes puedan acrecentar sus capacidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales, donde prevalezcan actividades de estimulación para ejercitar todas las áreas del niño. (Nasqui, 2018)

Por tanto, es importante que los educadores cuenten con las herramientas necesarias para diseñar y aplicar estrategias encaminadas a incrementar el nivel de aprendizaje en los infantes. A pesar de esto, en el país aún existen profesionales de educación que necesitan de capacitación con información relevante acerca de métodos pedagógicos innovadores que contribuyan a elevar la calidad de enseñanza en la educación inicial.

En la Unidad Educativa Manuelita Sáenz existen dificultades en cuanto al desarrollo de estrategias que favorezcan el aprendizaje en los niños de 4 años de nivel inicial, es importante señalar que el problema empeoró con la pandemia Covid-19, que ha afectado a la sociedad en todos sus ámbitos, debido a las restricciones a causa de la misma, las clases se imparten a través de medios audiovisuales para que los padres puedan ejecutar las actividades junto a sus hijos, que de forma ineludible ocasiona que sean pocas las estrategias que se desarrollen para estimular a los infantes y fomentar su desarrollo infantil; además, los progenitores muestran poco interés en la ejecución de actividades lúdicas que ayuden al desarrollo cognitivo del niño. En este contexto se precisa de la implementación del juego como estrategia de aprendizaje en los infantes para hacer frente al escenario descrito.

## **1.4. Planteamiento del problema**

### **1.4.1. Problema general**

¿Cuán eficaz es el juego en los niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz?

### **1.4.2. Subproblemas o derivados**

- ¿Cómo los docentes desarrollan el juego direccionado a los niños de 4 años del nivel inicial?
- ¿Cuáles son las estrategias de aprendizaje basadas en juegos aplicadas en la Unidad Educativa Manuelita Sáenz?
- ¿Cómo contribuir al mejoramiento de las estrategias de aprendizaje basadas en el desarrollo del juego en la Unidad Educativa Manuelita Sáenz?

## **1.5 Delimitación de la Investigación**

- Línea de la investigación UTB: Educación y Desarrollo Social.
- Línea de investigación de la FCJSE: Talento Humano, Educación y Docencia.
- Líneas de investigación de la carrera: Motivación y Autorregulación en Contextos Educativos
- Sub línea de investigación: El juego como constructo y la psicomotricidad
- Delimitación temporal: Noviembre 2021 – Abril 2022
- Delimitación Espacial: Los Ríos, Ventanas, Parroquial Los Ángeles.
- Delimitación demográfica: estudiantes de 4 años del nivel inicial, docentes y padres de familia.

## **1.6. Justificación**

La presente investigación es importante porque la educación inicial es una etapa muy relevante en la formación de los infantes, puesto que es en los primeros años donde los preescolares tienen mayor flexibilidad en el cerebro, lo cual influenciará en su nivel de aprendizaje, que será la base para sus conocimientos futuros. En esta etapa los infantes comprenden lo importante que es socializar con otros individuos y las formas adecuadas para hacerlo. Por esta razón, es fundamental incentivar el aprendizaje de una manera lúdica y divertida, que permita generar mayor impacto en la memoria del niño.

Por medio de la presente investigación se podrá brindar nuevos conocimientos y herramientas a los profesionales de educación, con la finalidad de que los mismos puedan implementar el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje. Los beneficiarios son principalmente los niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz, debido a que podrán aprender de una manera divertida a través de la experimentación y exploración de los juegos; los docentes también se beneficiarán de manera indirecta porque aprenderán a desarrollar estrategias más creativas e innovadoras a través de juegos para lograr una enseñanza que genere un aprendizaje significativo en los preescolares.

Actualmente, en el campo educativo se están dando cambios de manera constante y es esencial adaptarse a las nuevas tendencias. Hoy en día es muy importante dejar que los niños se expresen libremente durante las actividades iniciales, para ello se requiere que los docentes sean prácticos y creativos, aprovechando los recursos que tengan a su disposición y así ofrecer a los infantes un proceso de enseñanza divertido, cuyas actividades impacten de manera positiva en su memoria.

El estudio es factible porque cuenta con los recursos para llevarlo a cabo; es decir, posee disponibilidad bibliográfica para examinar los antecedentes y bases teóricas alrededor del tema, los recursos financieros para cubrir los gastos que requiera el proceso investigativo y las unidades de observación para observar el fenómeno. El impacto esperado es que a través de la investigación se pueda brindar información sobre la importancia del juego como estrategias de aprendizaje en infantes de educación inicial; además, que las recomendaciones que se realicen sean implementadas por los centros de formación inicial para obtener un mejor nivel de aprendizaje en los infantes.

## **1.7 Objetivos de investigación**

### **1.7.1 Objetivo general**

Analizar el juego como estrategia de aprendizaje y su importancia en los procesos educativos en niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.

### **1.7.2 Objetivos específicos**

- Identificar la influencia del juego como estrategia de aprendizaje en la planificación del docente de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.
- Determinar la influencia del juego como estrategia de aprendizaje en niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.
- Diseñar una guía de juegos prácticos que estimulen el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.

## **CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL**

### **2.1 Marco teórico**

#### **2.1.1 Marco conceptual**

##### **Definición de juego infantil**

Es una actividad que se realiza de manera libre y espontánea, que no tienen un fin determinado; sin embargo, aporta grandes beneficios para el desarrollo de un infante, pues a través de este pueden expandir su creatividad y llevar a cabo una gran cantidad de acciones favorables para su vida, además de conocer el mundo y adaptarse a él. Esta herramienta es utilizada principalmente en aquellos infantes que poseen dificultades de aprendizaje, porque ayuda a mejorar sus capacidades motrices, cognitivas y sociales, despertando en el niño el interés por aprender. (Gómez, 2019)

Lo argumentado permite interpretar que el juego se podría considerar como aquellas actividades que permiten estimular y motivar el aprendizaje en los infantes, ya que al desarrollarse por medio de acciones recreativas lo infantes pueden divertirse y aprender, lo cual facilitará el proceso de enseñanza- aprendizaje; razón por la cual, es empleado por los docentes como una herramienta de enseñanza, porque incentiva a los niños a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten. En otras palabras, se puede decir que el juego es la forma mediante la cual un niño se relaciona con el mundo, experimenta y comprende. En la educación el componente lúdico es entendido no como un propósito, sino como una herramienta capaz de llevar un contenido didáctico específico a la diversión, que sirve para la adquisición de nuevos conocimientos.

## **Importancia del juego**

Según Andrade (2020) el juego es una herramienta muy importante porque permite el desarrollo integral en los infantes; donde aprenden a conocer la vida jugando. Esta herramienta permite explotar todas sus capacidades tanto físicas, afectivas, sensorial, mental, creatividad e imaginación; además fomenta hábitos de cooperación y es una herramienta indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje porque ejercita la atención, concentración y memoria. También favorece la sociabilidad temprana y habilidades de comunicación social.

De acuerdo al criterio del autor se reflexiona que los juegos son de gran utilidad en el contexto educativo, porque es empleado por educadores para incrementar y estimular el aprendizaje; por lo tanto, esta herramienta debe considerarse de vital importancia en el aula porque aporta una forma diferente de adquirir conocimientos, donde los docentes deben crear estrategias que estén relacionadas con actividades lúdicas, las cuales tienen que acoplarse a los intereses, necesidades y ritmo de cada infante.

## **El juego en la educación inicial**

El juego representa un instrumento imprescindible en la infancia, porque las primeras interacciones que tiene un niño en sus primeros años de vida son condicionadas por el componente lúdico. En la educación inicial es una de las principales herramientas que emplean los educadores, pues lo consideran como un lenguaje natural mediante el cual los niños pueden expresar sus intenciones, deseos, necesidades y sentimientos; por lo tanto, lo convierte en un recurso indispensable para el desarrollo integral de los infantes. (Cárdenas & Gómez, 2021)

Es decir que, según lo descrito, el juego en la educación inicial ayuda a promover la autonomía, reconocer iniciativa, curiosidad infantil y se constituye en un medio por el cual el niño puede explorar y potenciar su creatividad e imaginación. Es una forma en la que el preescolar encuentra una interacción social. Por lo consiguiente, cumple un papel esencial en la formación de los infantes, porque permite desarrollar todas sus capacidades, las cuales ayudan a interactuar con el medio, además de favorecer y contribuir en el aprendizaje.

### **Tipos de Juegos**

Los juegos permiten el desarrollo integral y el aprendizaje en los preescolares. No todos son iguales, pero tienen algo en común contribuir a potenciar y descubrir habilidades en los niños además de cooperar y comunicarse con las personas de su entorno. Es insoslayable que los educadores y padres aprendan a identificarlos con la finalidad de que saber qué tipo aplicar en cada niño dependiendo de su necesidades, conocimientos y ritmo con el que los infantes aprenden, a medida que ellos van creciendo su manera de jugar va cambiando. Según la teoría de Piaget los juegos se clasifican en funcional, juegos de construcción, simbólico y de reglas. (Gallardo, 2018)

**Funcional:** considerado el primer juego en la vida infantil, su finalidad es promover el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina, permanencia del objeto y reconocer causa-efecto; es decir, estimula los sentidos y movimientos del infante. Son actividades lúdicas que se basan en el contacto físico- afectivo y de repetición lo cual produce placer y entretenimiento en los preescolares; dicho en otras palabras, consiste en coger, tocar, soltar y experimentar con objetos que tiene a su alrededor. Este juego comienza en la infancia temprana y se extiende hasta los 2 años. (FCE, 2018)

**De construcción:** Son aquellos juegos que favorecen la destreza y dominio de la motricidad fina, creatividad, resolución de problemas y ubicación tiempo espacio. Nace a partir del primer año del infante y está presente durante todo su desarrollo. Además, este tipo de juegos ayuda a que los infantes sean mucho más organizados, en niños de 4 años en adelante permite fomentar el desarrollo cognitivo y emocional y también es importante mencionar que contribuye a la adquisición del lenguaje. Entre las actividades lúdicas que se pueden realizar en este tipo de juegos están: juntar piezas, juego de bloques y cubos, diferenciar tamaños y colores, armar torres o puentes, entre otras. (Manjón , 2019)

**Juego simbólico:** Trata de actividades simbólicas en la cual los infantes imitan situaciones que observan en la vida real. Se considera muy importante debido a que no solo fomenta el desarrollo de la imaginación, sino también contribuye en el desarrollo del lenguaje de los infantes. Es decir que por medio de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente. Es una actividad que se da de manera individual y a los 2 años empieza a ser grupal; por tal razón, desempeña un papel indispensable en la socialización de los infantes. (Álvarez, y otros)

**De reglas:** Este tipo de juegos es aquel en donde los niños determinan las normas o reglas necesarias para jugar, es por medio de este que los infantes aprenden a respetarlas. Suelen darse entre dos personas o más, además posee una serie de beneficios pues lo preescolares aprenden a integrar lo aprendido, ayuda a su desarrollo social, afectivo, cognitivo y motor. También permite potenciar el desarrollo del lenguaje, memoria, razonamiento, la atención y reflexión. (López , Pozo, Boderó, & Lóor, 2020)

## **Beneficios del juego en el aprendizaje**

Los juegos son actividades lúdicas que proporcionan en los infantes entretenimiento y motivación. Para el desarrollo infantil es un elemento clave en la adquisición de conocimientos y contribución a su maduración psicomotriz, cognitiva y física; además de favorecer la socialización. De acuerdo a estudios realizados han demostrado que el juego representa una garantía de salud física y emocional en los niños y niñas, por esta razón debería estar presente desde los primeros años de vida del infante. Son infinitos los beneficios que genera la aplicación de actividades lúdicas en la educación y por lo consiguiente en el aprendizaje de los niños.

En contexto educativo el juego es un mecanismo que facilita el aprendizaje en los infantes pues ellos adquieren conocimientos de una manera significativa si están jugando, es por esto que se constituye en una estrategia esencial para el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollo de capacidades. En los centros educativos las experiencias de juegos se ven potenciadas cuando son realizadas en un entorno adecuado donde el niño pueda interactuar con el ambiente; por lo tanto deben ser condicionados por los docentes, quienes deberán prestar el tiempo necesario, además de planificar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje de modo que los infantes puedan participar de manera independiente y con los demás. (UNICEF, 2020)

Entre los principales beneficios del juego en el aprendizaje se pueden mencionar:

- Desarrollo potencial de la creatividad e imaginación
- Fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas
- Propicia ambientes de aprendizaje efectivos
- Desarrollo de habilidades lingüísticas, sociales y numéricas
- Dirigir su propio aprendizaje

- Resolución de problemas
- Facilita el proceso enseñanza- aprendizaje
- Aprendizaje significativo

### **El juego y las dimensiones de desarrollo infantil**

De acuerdo con el criterio de Cuadrado (2020) manifiesta que el juego es un elemento indispensable en el proceso de educación inicial porque permite el enriquecimiento de las dimensiones del desarrollo, propiciando el aprendizaje. Por medio del juego se estimula el autoestima y autoconfianza del infante, además se dice que la mayoría de las relaciones sociales y contactos afectivos son gracias a esta actividad. La educación inicial es un factor clave para el desarrollo infantil porque esta es la base del progreso de las dimensiones cognitiva y socio afectiva.

Son 5 las dimensiones que comprende el desarrollo infantil las cuales son:

- Cognitiva
- Comunicativa
- Corporal
- Socio afectiva
- Sensoriomotriz

Las dimensiones descritas poseen una estrecha relación con el juego, ya que por medio este recurso se promueve a que existan espacios donde el infante se sienta cómodo y seguro; además, fomenta a que se desarrollen habilidades y destrezas tanto físicas como intelectuales, potencia el desarrollo del lenguaje. Motivo por el cual, el juego permite el autoconocimiento y conocimiento del entorno, también provoca satisfacción y motivación, lo cual influyen en el aprendizaje.



## Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son todas aquellas actividades, técnicas, herramientas o metodologías empleadas por lo educadores para fomentar el aprendizaje en los estudiantes y facilitar el proceso de enseñanza. Estas permiten que el niño procese de manera eficiente la información dada por el docente, la comprenda y aprenda de manera significativa. Por lo general, estas son planificadas por el profesional de educación de acuerdo a la edad y necesidades de los estudiantes. (Saldivia, Carriel, & Naranjo, 2017)

**Figura 2.** *Estrategias de aprendizaje*



Nota. Adaptado de *Estrategias de Aprendizaje*, Definiciones XYZ (2020)

Por ejemplo, en estudiantes de nivel inicial una de las estrategias empleadas para facilitar el proceso de aprendizaje es por medio de actividades lúdicas que capten el interés del infante y lo motiven a seguir aprendiendo. Por este motivo en las entidades educativas es fundamental que los educadores diseñen estrategias idóneas e innovadoras que logren que el infante potencie todas sus habilidades, destrezas y formación; las mismas deben ser aplicadas dependiendo la edad del niño, estilos de aprendizaje y etapa de desarrollo.

## Aprendizaje a través de los juegos

El uso del juego como una herramienta para facilitar la adquisición de conocimientos es imprescindible; puesto que, la actividad mental que se produce cuando un niño está jugando es impresionante. Este poderoso recurso permite que el niño explore, imagine y cree mediante actividades que son de su agrado, lo cual hace que se sienta cómodo y que favorezca su proceso de aprendizaje. Es decir que su importancia radica en fomentar un sano crecimiento y desarrollo de los niños.

**Figura 3.** *Actividades lúdicas en infantes*



*Nota.* Adaptado de *Actividades lúdicas*, Logopeda (2016)

Para Luna, Bagué y Pérez (2020) el juego ayuda a que el preescolar tenga una excelente capacidad de organización y planificación; además, puede establecer relaciones sociales, regular sus emociones, ampliar su lenguaje, mejorar su agilidad en la realización de problemas matemáticos y ser creativos. Al constituirse un proceso interactivo, la relación con el docente suele ser más cálida, brindando confianza, haciendo que las tareas a realizar resulten más placenteras, divertidas y el aprendizaje significativo. Las actividades lúdicas son una experiencia natural y gratificante; por medio de ellas los infantes pierden el miedo a equivocarse, estimulan su independencia y autonomía y sobre todo pueden experimentar el fracaso y el éxito, logrando comprender mejor su entorno, facilitando el aprendizaje.

## Aprendizaje Significativo

Astroza (2019) expresa que en los infantes el aprendizaje significativo es aquel que tiene sentido, puesto que el niño lo aprende y no lo olvida y es responsable del mismo. Es un proceso muy importante porque proporciona tanto las capacidades como habilidades necesarias para el desarrollo infantil, así como también beneficia a las instituciones educativas, ya que los estudiantes tendrán un mejor rendimiento académico, mejorando la calidad de la educación.

**Figura 4.** *Desarrollo de aprendizaje significativo por medio del juego*



*Nota.* Adaptado de *Aprendizaje Significativo*, UNIR (2020)

Se puede decir que un aprendizaje es significativo cuando el preescolar es capaz de relacionar la nueva información con los conocimientos que ya posee. Tiene una serie de ventajas, entre ellas se pueden mencionar: mejora el comportamiento y rendimiento académico de los infantes, el estudiante es consciente de que aprende, se crea un clima estable y armónico en el aula y optimiza la relación entre docente y alumno. Este tipo de aprendizaje requiere de una intensa actividad por parte infante, los conocimientos se incorporan en la estructura cognitiva del mismo.

## **Tipo del aprendizaje**

Según Santamaría (2018) existen los siguientes tipos de aprendizaje:

**Memorístico:** Es uno de los aprendizajes más básicos y que se caracteriza por la repetición constante de la información hasta lograr almacenarla y que se mantenga en la memoria a largo plazo; es decir, que la adquisición de conocimientos se da por medio acciones mecánicas y repetitivas, por la cual también es conocido como aprendizaje mecánico.

**Por descubrimiento:** este tipo de aprendizajes motiva a los infantes a aprender por sí mismos, permitiéndoles que adquieran conocimientos de forma activa y constructiva. Tiene varias ventajas como, por ejemplo: el niño incrementa sus habilidades en resolución de problemas y adquiere un pensamiento más crítico.

**Receptivo:** Es un aprendizaje donde el niño aprende de manera pasiva, el docente imparte la información y el estudiante solo debe comprender y reproducirlo. Una de las desventajas de este tipo de aprendizaje es que los conocimientos suelen desaparecer con el paso del tiempo; sin embargo, es muy utilizado por la escuela tradicional por medio de la utilización de clases dinámicas e interactivas para que los infantes tengan una mayor recepción de conocimientos.

**Cooperativo:** suele ser muy utilizado en los centros educativos ya que permite que el infante aprenda de manera cooperativa; es decir, apoyarse tanto en su conocimiento como en el de los demás, genera muchos beneficios porque motiva a los estudiantes a establecer una relación con sus compañeros trabajando en conjunto. (p.24)

## Proceso de enseñanza aprendizaje a través de los juegos

El proceso de enseñanza aprendizaje ocurre de manera continua y es por medio de este que los alumnos adquieren conocimientos que serán la base para su futuro; razón por la cual, es insoslayable que se determinen estrategias eficaces para que dicho proceso sea mucho más sencillo y facilitar a los educadores transmitir los contenidos educativos eficientemente. El juego es una de las principales herramientas empleadas para promover un aprendizaje significativo, pues por medio de la implementación del mismo, los niños pueden establecer un vínculo con sus compañeros del aula y con su docente, son capaces de construir sus propios conocimientos a través de la experimentación y exploración que le brinda el componente lúdico. (Carrillo , García, Ávila , & Erazo, 2020)

**Figura 5.** *Proceso de enseñanza a través del aprendizaje*



Nota. Adaptado de *Proceso de enseñanza aprendizaje*, Educación (2022)

El juego como medio educativo permite que el alumno conozca, domine y comprenda su entorno, se descubra a sí mismo y, sobre todo obtiene nuevas experiencias que le ofrecen solucionar problemas y crea ambientes de armonía. La ejecución de actividades lúdicas mejora la motivación, atención y concentración, lo cual facilita la adquisición de información y el aprendizaje; es decir, son varias las ventajas que ofrece este recurso estratégico en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **Enfoque del aprendizaje**

Alva indica que (2017) el enfoque de aprendizaje se refiere a aquellas habilidades o estrategias que emplean los estudiantes para afrontar las diferentes tareas a lo largo de su vida educativa; es decir, se centran en como los niños aprenden y en las habilidades o comportamientos que suelen utilizar, porque no todos los infantes son iguales, cada uno tiene su propia forma de aprender, entender y retener lo aprendido. Incorporan tres aspectos fundamentales como: autorregulación emocional, conductual, cognitiva y además la iniciativa, curiosidad y creatividad.

Existen tres tipos de enfoque:

- Profundo: este tipo de enfoque está basado en la motivación intrínseca, el alumno tiene interés por la asignatura que desea aprender y quiere lograr que el aprendizaje tenga sentido, generalmente suele usar estrategias de comprensión.
- Superficial: la motivación es extrínseca y una de las principales estrategias a emplear por el alumno es la memorización, además este siente miedo al fracaso y solo trabaja lo necesario.
- De logro: el infante busca incrementar su ego y autoestima y siempre tiene la intención de sobresalir y alcanzar altas calificaciones.

## **2.1.2 Marco referencial**

### ***2.1.2.1 Antecedentes Investigativos***

De acuerdo con Tuni y Ccayahuallpa (2018) en su trabajo de investigación denominado el juego y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa I.E.I de Canchis-Cusco que tuvo como objetivo promover cómo el juego influye en el aprendizaje significativo de los infantes. La investigación fue de tipo descriptivo-explicativo, puesto que trató de explicar el juego en el mejoramiento de aprendizaje, las técnicas empleadas fueron la observación con el fin de obtener información sobre los problemas de aprendizaje y un cuestionario con preguntas de evaluación aplicado a los docentes para conocer su metodología de enseñanza.

Los resultados mostraron que los estudiantes tienen predisposición de participar en los juegos; además, más del 50% de los estudiantes expresan, comprenden y afrontan sus sentimientos a través de esta herramienta. También el 100% de los educandos objeto de estudio desarrollan su motricidad gruesa y fina de mejor manera cuando los docentes utilizan estrategias lúdicas. En conclusión, la intervención de actividades lúdicas (juegos) facilita el aprendizaje en los infantes, debido que mejora sus habilidades, destrezas de organización y mejora de la comunicación entre docente y educando.

Valeri (2020) en su estudio el juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del II ciclo de educación inicial tuvo como objetivo visibilizar y valorizar la necesidad de la presencia del juego en la educación para desarrollar el aprendizaje de los infantes. La metodología aplicada fue de tipo cualitativo y de nivel descriptivo; además, se realizó un estudio de diferentes fuentes de investigación como tesis de pregrado y posgrado, artículos, revistas científicas, bases de datos y repositorios.

Los resultados de la investigación evidenciaron que el juego al ser incluido en las actividades de aprendizaje no solo permite el desarrollo físico de los infantes, sino que también estimula a los niños a seguir indicaciones y realizar un trabajo coordinado. También los preescolares aprenden a resolver problemas de manera creativa y la comunicación es mucho más efectiva, llegando a la conclusión que la implementación del juego en los entornos educativos propicia el aprendizaje en las diferentes áreas educativas.

González y Rodríguez (2018) en su tesis denominada las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial cuyo objetivo fue determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el aprendizaje y desarrollo integral de los niños y niñas. La investigación tuvo un enfoque documental basa en la revisión bibliográfica de diferentes estudios similares y también este trabajo investigativo se fundamentó en la Teoría de Piaget donde manifiesta que el juego es parte fundamental del aprendizaje.

Los resultados del estudio determinaron que las actividades lúdicas contribuyen de manera efectiva en el comportamiento y aprendizaje de los niños de nivel inicial, además de favorecer el fortalecimiento de las relaciones interpersonales permitiendo una convivencia en armonía con el entorno educativo. Además, se evidenció que por medio del juego los docentes pueden notar el nivel de conocimientos, capacidades y destrezas que poseen los infantes. Se concluye que la aplicación de actividades lúdicas representa un aspecto fundamental en la educación de niños de nivel inicial, ya que por medio de estas los infantes desarrollan todo tipo de habilidades y destrezas que influyen en su rendimiento académico y desarrollo integral.

Para Torres (2018) en su investigación papel de juego en los procesos didácticos de la educación preescolar, el objetivo fue comprender el papel del juego en la educación de niños menores de 5 años. La investigación fue de carácter cualitativo comprensivo y para obtener información se procedió a realizar un análisis que se determinó a partir de la obtención y revisión documental, también se realizó un matriz de análisis. Los resultados evidencian que el papel del juego en los procesos didácticos en la educación inicial representa un requisito fundamental porque este recurso ha llegado a convertirse en el eje primordial para el desarrollo integral y para el proceso de enseñanza aprendizaje de los infantes. Se concluyó que el desarrollo del juego aumenta las habilidades y capacidades motrices, cognitivas y afectivas de los infantes y es indispensable en la educación. También beneficia el desarrollo de la inteligencia emocional en la cual los infantes pueden determinar su identidad, confianza y controlar sus emociones.

Cuellar, Tenreiro y Castellón (2017) en su artículo denominado El Juego en la Educación Preescolar publicado en la Revista Pedagógica Conrado cuyo objetivo fue describir como la aplicación del juego en el entorno educativo incide en el aprendizaje de los niños y niñas. De acuerdo a los resultados de las indagaciones realizadas se conoció que desde muchos años atrás, la educación preescolar ha prestado mucha importancia a la implementación del juego en esta edad, ya que de acuerdo a las teorías revisadas se lo considera como un espacio asociado a situaciones imaginarias que potencian la lógica y la racionalidad. Todas las investigaciones revisadas concuerdan en la importancia que posee este recurso en el aspecto físico, psicológico, pedagógico y social de los infantes. También se llega a la conclusión de que el juego tiene carácter universal puesto que en todas las culturas los individuos han jugado, lo cual les ha permitido desarrollar todas sus competencias.

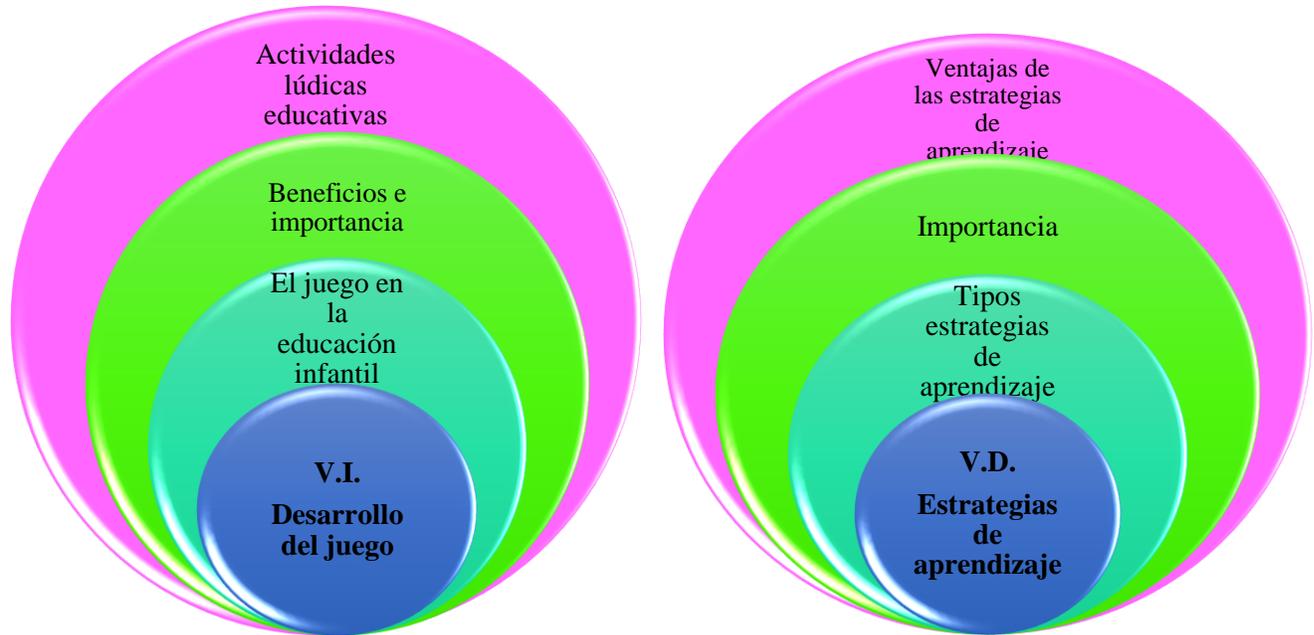
Caballero (2021) en su artículo las actividades lúdicas en el aprendizaje publicado en la Revista Polo de Conocimiento cuyo objetivo fue determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial. La metodología empleada en la investigación fue la utilización de fuentes de información de revistas entre ellas EBSCO, Scielo, Redalyc, Dialnet, entre otras. Los resultados evidenciaron que el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje y es trascendental en la vida de los infantes pues por medio de él, los niños desarrollan su creatividad, pensamiento y resuelven problemas. Las estrategias que mejores resultados tienen son aquellas que poseen el componente lúdico; es decir, actividades que incluyan juegos novedosos que logren captar la atención de los infantes.

Pillajo, Villaroel, Quezada y Guijarro (2021) en el artículo el juego-trabajo como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación inicial, el estudio tuvo como propósito averiguar cuanto conocen los docentes sobre la implementación de la metodología juego-trabajo en la enseñanza aprendizaje. La investigación realizada fue de tipo cuantitativo y descriptiva, la población estuvo conformada por 52 docentes de educación inicial a los cuales se les aplicó un cuestionario validado.

Los resultados revelaron que 67,3% si aplica el juego como estrategias de aprendizaje; sin embargo, no poseen los conocimientos suficientes ni las técnicas necesarias que se deben emplear para mejorar e innovar alcanzando un aprendizaje significativo en los infantes, 46,2% de los docentes encuentran dificultades para implementar la metodología de juegos en el proceso de formación. Se concluye que los juegos aportan grandes beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje puesto que permiten crear ambientes de trabajo innovadores donde el infante puede ejecutar actividades motrices, cognitivas, socio afectivas, lingüísticas y sensoriales.

### 2.1.2.2 Categorías de análisis

**Figura 6.** Esquema de la categoría de análisis



### 2.1.3 Postura Teórica

#### Teoría Constructivista del juego

Esta teoría fue creada por el psicólogo Jean Piaget quien revela que el aprendizaje consiste en un proceso interno, también manifiesta que el juego impulsa el desarrollo mental de los infantes, además que permite que construya su propio conocimiento, así como su realidad social y cultural. Piaget vio al constructivismo como la forma de explicar cómo se adquiere el aprendizaje. Esta teoría se enfoca en el estudio de las dimensiones de lo cognitivo como la atención, percepción, memoria, inteligencia, lenguaje y pensamiento, aquí el docente representa el papel de mediador de los aprendizajes; es decir, motiva a los infantes a desarrollar todas sus capacidades, habilidades y destrezas. Por lo tanto, el educando es considerado como un individuo dinámico que construye el conocimiento de manera activa a través de distintas estrategias creadas por los educadores. (Tigse, 2019)

La teoría mencionada se encuentra alineada a la presente investigación pues según lo argumentado en el párrafo anterior el juego forma parte esencial en el desarrollo de los infantes y contribuye a expresar y regular las emociones, además de potenciar todas sus capacidades. La teoría indica que es necesario ofrecer a los niños una serie de instrumentos para que ellos sean capaces de construir sus propios conocimientos y aprenderlos de una forma más sencilla y activa, lo cual es posible mediante la aplicación del juego como recurso educativo, donde es posible la experimentación, exploración y ejecución, que son procesos claves para que los niños desarrollen un aprendizaje significativo.

### **Teoría Cognitiva de Piaget**

Esta teoría expresa que la adquisición de los conocimientos es un proceso dinámico y continuo, donde los infantes interpretan el mundo que los rodea por medio de la interacción con el entorno. A medida que crecen desarrollan sus capacidades y adquieren conocimientos por medio del aprendizaje y experiencia. La infancia del individuo juega un papel esencial en el crecimiento de la inteligencia, además el autor indica que el niño aprende de manera más significativa al hacer y explorar de manera activa su entorno escolar y social; por lo cual, el juego es una excelente herramienta para estimular el desarrollo cognitivo. También es conocida como la teoría de las etapas del desarrollo, debido a que se trata de la naturaleza del conocimiento; es decir, se enfoca en la manera como los individuos llegan gradualmente a adquirir, construir y a utilizar el mismo. (Visueta, 2019)

La teoría tiene relación con el estudio debido a que durante la infancia es indispensable que se realicen estrategias que logren el desarrollo cognoscitivo de los infantes, esta teoría puede ser empleada por padres y docentes a la hora de determinar qué metodologías aplicar para potenciar el crecimiento de los preescolares, ya que estos forman y reestructuran conocimientos y destrezas gracias a la interacción activa con el entorno, lo cual permitirá que las capacidades cognitivas se vayan complejizando hasta formar su propio conocimiento. La teoría mencionada tiene una notable repercusión positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje, permite conocer en qué etapa de desarrollo se encuentra el niño y así potenciar sus talentos, donde el docente determine métodos de enseñanza de acuerdo con el nivel de desarrollo cognitivo del estudiante.

## **2.2 Hipótesis**

### **2.2.1 Hipótesis general**

El desarrollo del juego como una estrategia de aprendizaje no se estaría aplicando de forma adecuada en el proceso educativo de niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.

### **2.2.2 Subhipótesis o Derivados**

- Los docentes podrían tener debilidades en cuanto al desarrollo de juegos para los niños de 4 años del nivel inicial.
- Las estrategias de aprendizaje basadas en juegos influenciaría en desarrollo cognitivo de los infantes.
- La guía de juegos prácticos que estimulen el aprendizaje significativo en los niños se convertirá en una estrategia de aprendizaje efectiva.

### **2.2.3 Variables**

**Variable independiente:** Desarrollo de juego

**Variable dependiente:** Estrategia de aprendizaje

## **CAPÍTULO III. RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN**

### **3.1 Metodología de investigación**

La metodología empleada en la presente investigación se trata de un estudio no experimental; en virtud de que se identificarán tal y como se den para proceder a describirlos y analizarlos. Es decir, el investigador no manipulará ninguna de las variables objeto de estudio. El enfoque que posee la investigación es mixto, porque estudia y analiza la información de manera cualitativa y cuantitativa, lo cual permite comprender la realidad de la situación problemática de manera holística. Además, posee un alcance descriptivo; a causa de que el propósito de la investigación es establecer la afinidad existente entre las dos variables; es decir, determinar el juego puede ser considerado como estrategia de aprendizaje en los infantes de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.

### **3.2 Modalidad de investigación**

La modalidad de la investigación son aquellas fuentes de información que servirán para fundamentar de manera teórica las variables del estudio, para lo cual se empleó una investigación documental y científica:

#### **Investigación documental**

Se aplicó esta investigación en virtud de que se necesita sustentar las variables, lo cual se realizó mediante indagaciones en diversas fuentes fiables, como libros, revistas, artículos, entre otros. Según Dugarte (2017) la investigación documental es aquel proceso mediante el cual se recopila, analiza, describe y consulta información o datos realizados por otros investigadores por medio de distintas fuentes documentales.

## **Investigación científica**

Este tipo de investigación ha sido considerada porque por medio de las indagaciones realizadas a través de las diferentes fuentes bibliográficas, el investigador puede orientarse, ordenar sus ideas y adquirir nuevos conocimientos. Además, a través de los hallazgos investigativos se establecerán estrategias de solución; es decir, se aportan conocimientos para la resolución de problemas. Corana (2016) menciona que la investigación científica se ha constituido en el pilar fundamental para la resolución de problemas en la sociedad actual.

### **3.3 Tipos de investigación**

Los tipos de investigación expresan como se desarrolla el proceso de obtención de información, los cuales son fundamentales para el sustento bibliográfico e informativo del presente proyecto. A continuación, se detallan los tipos de investigación considerados:

#### **Investigación aplicada**

Se considera el tipo de investigación aplicada debido a que en función de los resultados obtenidos en el proceso investigativo se procede a realizar una propuesta que brinde posibles alternativas de solución con respecto a la temática objeto de estudio, la cual se fundamenta en el análisis del juego como estrategia de aprendizaje en los infantes con el fin de que desarrollen un aprendizaje significativo. Díaz y Calzadilla (2016) manifiestan que la investigación aplicada tiene como objetivo resolver un determinado problema y crear conocimientos que ayuden a encontrar posibles alternativas de solución.

## **Investigación de campo**

La investigación de campo permite realizar la recopilación de datos directamente desde las fuentes de información, para lo cual se requiere de la aplicación de técnicas como entrevistas o encuestas y así dar una respuesta a alguna situación o problema planteado (Cajal, 2022). Se aplica este tipo de investigación, porque se realiza una entrevista a los docentes del centro educativo estudiado para conocer como están realizando el proceso de enseñanza aprendizaje de los infantes y observación de los niños para identificar los aspectos positivos y negativos de las estrategias de aprendizaje impartidas en el aula de clase.

### **3.4 Métodos, Técnicas e Instrumentos**

#### **3.4.1 Métodos**

##### **Método Descriptivo**

Según Yanez (2018) el método descriptivo es utilizado ampliamente en las investigaciones, porque tiene el objetivo de realizar una evaluación de algunas características de una población o hecho en particular. Este método es útil para la presente investigación en virtud de que en una de sus etapas se requiere describir el contexto problemático y caracterizar las variables de estudio, así como la información proporcionada por las unidades de observación. Por lo tanto, es esencial para la identificación de hallazgos principales y en el establecimiento de conclusiones generales sobre el fenómeno de estudio.

## **Método Inductivo**

Para Lerma (2016) el método inductivo es aquel que se emplea cuando el investigador necesita realizar análisis de situaciones particulares que posteriormente pueden ser generalizadas. La inducción es aplicable a este estudio porque se precisa analizar hechos particulares en relación a las técnicas y estrategias de aprendizaje que utilizan los docentes de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz, para realizar inducciones que ayuden a entender cómo se está suscitando el aprendizaje en los prescolares de la institución.

## **Método Deductivo**

Prieto (2017) menciona que el término deductivo se puede entender desde sus raíces lingüísticas que significa conducir o extraer; es decir, se utiliza el método deductivo para a través del razonamiento, se utilizan principios generales que guían un tema, mismo que serán aterrizados en situaciones particulares; dicho de otra forma, es el proceso inverso del método inductivo. Se aplica en la presente investigación puesto que se analiza teorías de motivación y aprendizaje que han sido aceptadas a nivel general, mismas que se aplican al contexto específico de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.

### **3.4.2 Técnicas**

#### **Observación**

La técnica de observación será aplicada a los infantes de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz con el propósito de conocer mediante la observación el impacto que genera la aplicación de los juegos como estrategias de aprendizaje y si disfrutaban de estas actividades para luego establecer una opinión de acuerdo a los comportamientos detectados.

## **Entrevista**

Se realizará una entrevista a los docentes con el objetivo de conocer si aplican juegos como recurso educativos para fomentar el aprendizaje en los preescolares y el impacto que han tenido los mismos en el desarrollo de las habilidades, destrezas y rendimiento académico de los infantes.

### **3.4.3 Instrumentos**

#### **Ficha de observación**

Esta ficha contendrá varios parámetros relacionados con la variable desarrollo de juego. El procedimiento para la aplicación de este instrumento se realizará de la siguiente manera: se observará a los estudiantes para conocer si se están cumpliendo los parámetros a evaluar, permitiendo saber si aplica el juego como estrategia de aprendizaje.

#### **Cuestionario**

El cuestionario estará conformado por 6 preguntas dirigidas a los padres de familia de la población objeto de estudio, que permitirá conocer la efectividad de las estrategias empleadas por los educadores para fomentar el aprendizaje de los niños, brindando la posibilidad de emitir juicios de valor con respecto al tema indagado.

#### **Guía de Entrevista**

Este documento contendrá las preguntas que serán realizadas a los docentes con la finalidad de conocer si estos aplican el juego como una estrategia para potenciar el aprendizaje de los preescolares, la misma ayudara a recabar información del fenómeno estudiado.

### 3.5 Población y muestra de investigación

#### 3.5.1 Población

La población está conformada por 26 personas, de los cuales 25 son estudiantes y u docente de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz. De los cuales se obtendrá la muestra de investigación, quienes serán considerados como unidades de análisis y fuentes de información primaria.

#### 3.5.2 Muestra

La muestra fue determinada mediante un muestreo no probabilístico a conveniencia de la investigadora; puesto que se ajusta de acuerdo a sus necesidades, donde se tomó como referencia a 1 docente de inicial, 25 niños y 25 padres de familia quienes son los objetos de estudio de la presente investigación. A continuación, se detalla la muestra en la siguiente tabla:

**Tabla 1.** *Muestra*

<b>Involucrados</b>	<b>Población</b>
Estudiantes	25
Docentes	1
<b>Total</b>	<b>26</b>

**Nota:** *Elaboración propia.*

### 3.6. Resultados de Investigación

#### 3.6.1. Pruebas Estadísticas Aplicadas

En la presente investigación se utilizaron dos estadísticos, el primero fue el Alfa de Cronbach, el cual se empleó para conocer sobre el nivel de fiabilidad del instrumento. El

estadístico utilizado expresa que todo valor que se encuentre por encima de 0.70 posee un elevado nivel de fiabilidad; es decir, que los ítems del instrumento se correlacionan entre sí y que miden las variables objeto de análisis. A continuación, se muestran los resultados del análisis de fiabilidad:

**Tabla 2.** *Estadísticas de fiabilidad*

---

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
<b>,738</b>	<b>17</b>

---

*Nota:* resultados del análisis de fiabilidad. Obtenido de: ficha de observación directa.

En el análisis de fiabilidad se obtuvo como resultado un Alfa de Cronbach de 0.738, es decir, un aceptable nivel de fiabilidad. Por lo tanto, la aplicación del instrumento de investigación permite medir el comportamiento de las variables el juego como estrategias y aprendizaje de los infantes que estudian en la unidad educativa donde se ha realizado la investigación. De igual manera en el acápite de resultado también se utilizó el estadístico de correlación Rho Spearman para muestra de datos que no poseen una distribución normal. Es importante mencionar que dicho instrumento se aplicó para dar cumplimiento de los objetivos de investigación, donde se plantea el estudio sobre la posible relación del juego como estrategia pedagógica y su influencia en el aprendizaje del educando.

**Tabla 3.** *Correlaciones no Paramétricas Rho Spearman*

<b>Correlaciones</b>				
			VI	VD
Rho de Spearman	VI	Coeficiente de correlación	1,000	,496*
		Sig. (bilateral)	.	,012
		N	25	25
	VD	Coeficiente de correlación	,496*	1,000
		Sig. (bilateral)	,012	.
		N	25	25

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

*Nota:* la tabla muestra los resultados del análisis estadístico, donde se destaca sobre la asociación estadística entre las variables de estudio.

Los resultados del estadístico de correlación para muestras que no poseen una distribución normal demostraron que el juego como estrategia pedagógica sí influye en el aprendizaje de los estudiantes, debido que se obtuvo un valor de 0.496. Es importante manifestar que en el análisis Rho Spearman se determina asociación estadística cuando el indicador se encuentra cercano a la unidad; es decir, mientras más cerca esté del 1, mayor será la relación. Por lo tanto, se establece que entre las variables analizadas existe asociación, no significativa para sí guardan una relación que permite explicar que el juego posee un rol protagónico en el desarrollo de aprendizajes significativos.

### 3.6.2. Análisis e Interpretación de Datos

#### Resultados de la Ficha de Observación

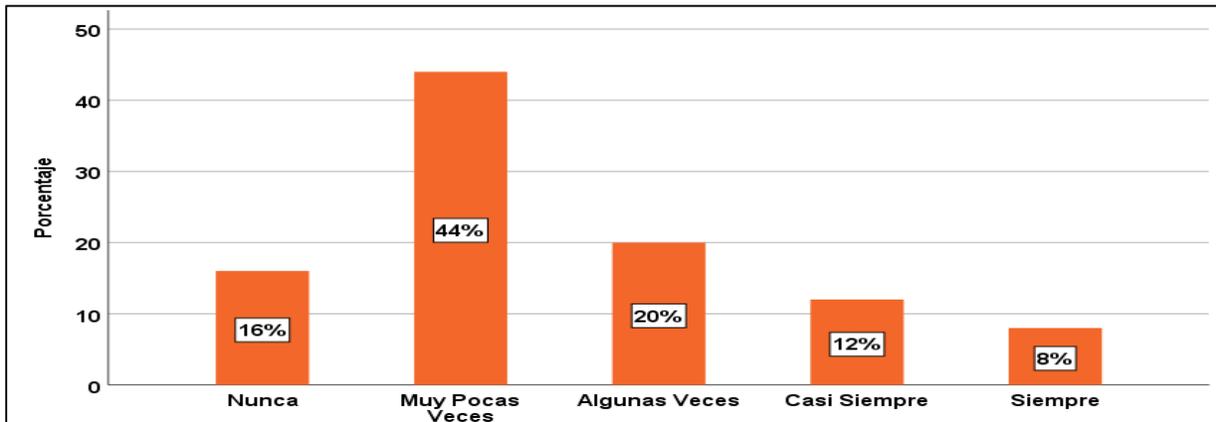
Los juegos aplicados ayudan al desarrollo sensorial de los infantes.

**Tabla 4.** Incidencia del juego en el desarrollo sensorial del infante

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nunca	4	16	16
Muy Pocas Veces	11	44	60
Algunas Veces	5	20	80
Casi Siempre	3	12	92
Siempre	2	8	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre la capacidad del niño para resolver problemas en el contexto educativo. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 7.** Incidencia del juego en el desarrollo sensorial del infante



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de la capacidad de los infantes para resolver problemas del contexto educativo.

Los hallazgos identificados mediante la observación revelaron que muy pocas veces los juegos ejecutados por el docente ayudan al niño en su desarrollo sensorial; es decir, que las actividades no contribuyen a que los menores estimulen los sentidos como la vista, oído, olfato y tacto, aspecto que es fundamental en los preescolares para que puedan aprender colores, formas, sonidos, sabores entre otros. Además, el desarrollo sensorial es indispensable para desarrollen las capacidades lingüísticas, cognitivas, emocionales, físicas y creativas

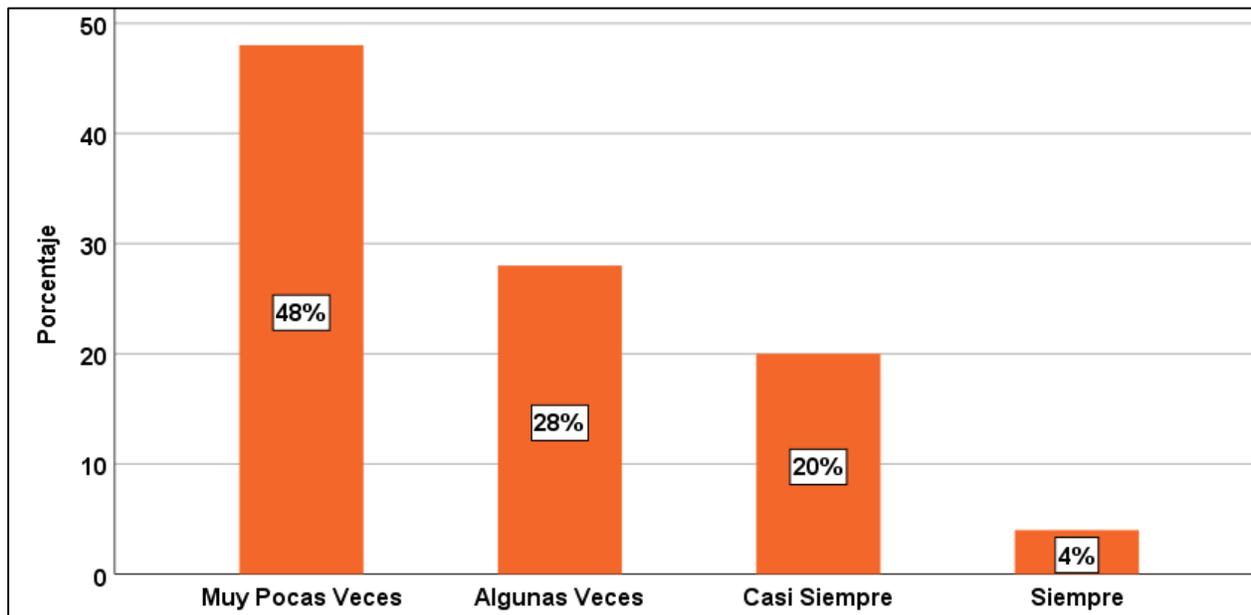
**Se realizan juegos en los que se precisa de movimientos grandes.**

**Tabla 5.** *Aplicación de juego con movimientos grandes*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Muy Pocas Veces	12	48	48
Algunas Veces	7	28	76
Casi Siempre	5	20	96
Siempre	1	4	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre la aplicación de juegos con movimientos grandes. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 8.** *Aplicación de juegos con movimientos grandes*



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de la aplicación de juegos con movimientos grandes a los infantes.

La investigación permitió determinar que en el aula de clases son pocas la veces en las que se emplea juegos que favorezcan el equilibrio y control del cuerpo de los infantes; en otras palabras, que requieran de la realización de movimientos grandes que potencien el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, los cuales pueden encaminar al niño a la iniciación deportiva y también permiten que los preescolares realicen las funciones cotidianas como saltar, correr, caminar y jugar.

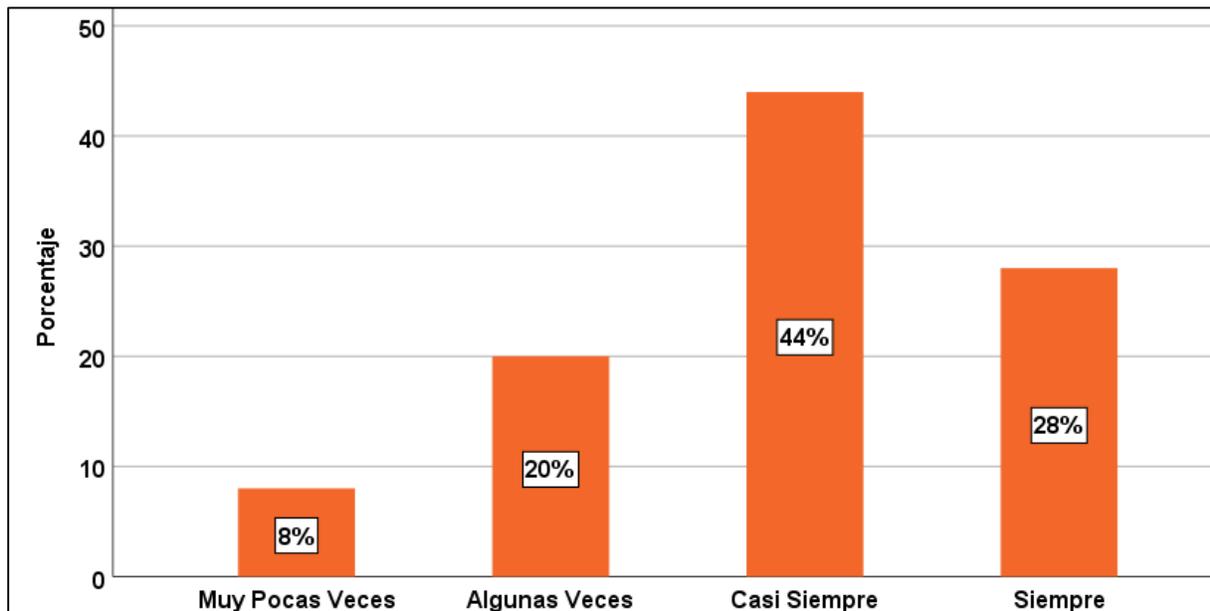
**Se incluyen juegos que propicien movimientos musculares pequeños.**

**Tabla 6.** Implementación de juegos que propicien movimientos musculares pequeños

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Muy Pocas Veces	2	8	8
Algunas Veces	5	20	28
Casi Siempre	11	44	72
Siempre	7	28	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre la inclusión de actividades que propicien los movimientos musculares pequeños. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 9.** Juegos que propicien movimientos musculares pequeños



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de actividades que propicien los movimientos musculares pequeños

Lo observación ayudó a identificar que casi siempre el educador emplea juegos que propician el desarrollo de la motricidad fina, lo cual es muy beneficioso para los infantes puesto que ayuda a la coordinación de los músculos más pequeños, huesos y nervios para que el infante pueda hacer movimientos más cortos y precisos. Es decir que se está estimulando el desarrollo de los músculos de las manos, pies, boca, lengua, dedos entre otros.

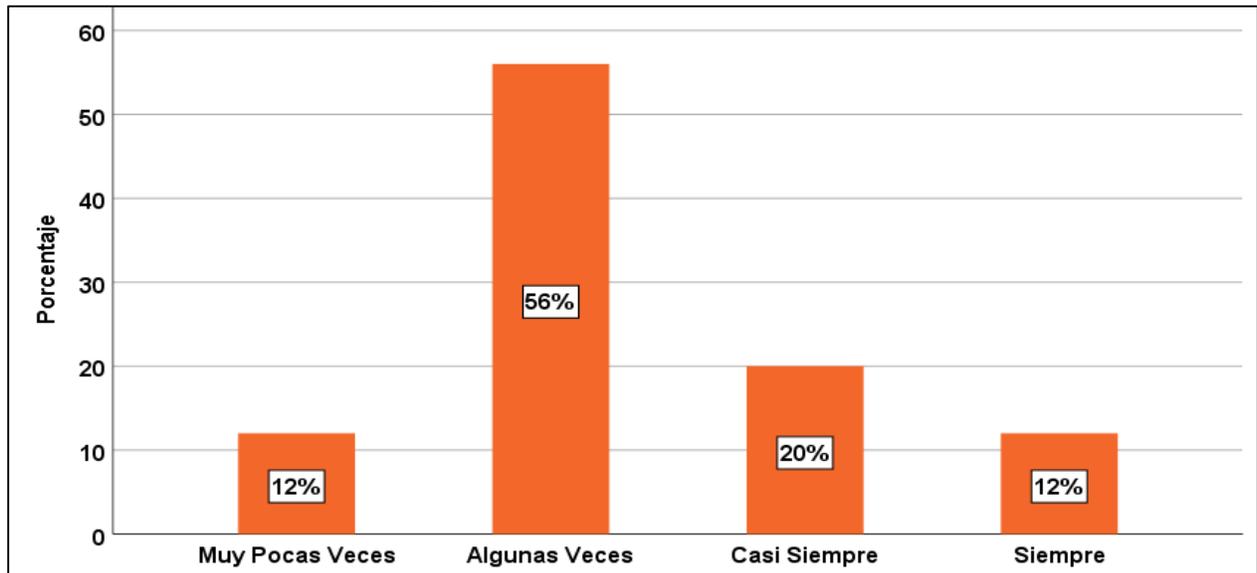
## Los juegos aplicados promueven la creatividad de los infantes.

**Tabla 7.** *Aplicación de juegos que promuevan la creatividad*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy Pocas Veces	3	12	12
Algunas Veces	14	56	68
Casi Siempre	5	20	88
Siempre	3	12	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre la aplicación de juegos que promuevan la creatividad en el niño. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 10.** *Aplicación de juegos que promuevan la creatividad*



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de aplicación de juegos que promuevan la creatividad en los infantes.

Los hallazgos encontrados muestran que algunas veces se ejecutan juegos donde se motive a los estudiantes a explotar su creatividad; sin embargo, es importante que este tipo de actividades se realicen de manera constante en virtud de que por medio de la creatividad los infantes pueden resolver situaciones nuevas y adaptarse a ellas. Además, la implementación de juegos que fomenten la creatividad ayuda a que los niños exploren nuevos materiales y obtengan experiencias que ayudaran a forjar conocimientos.

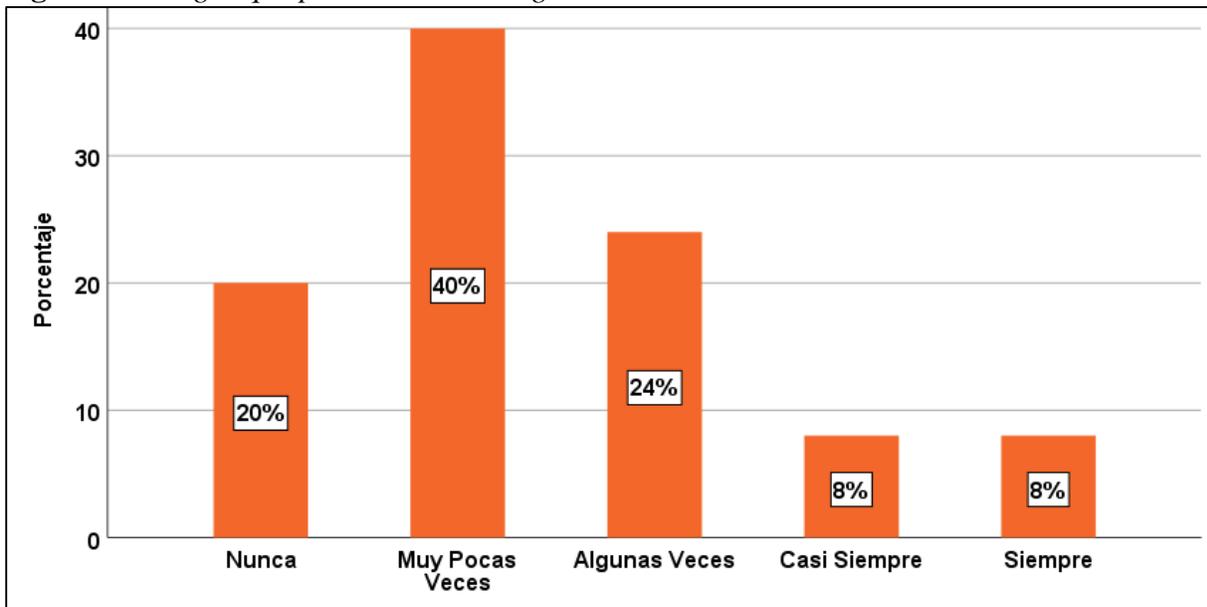
## Los juegos aplicados promueven la integración de conocimientos.

**Tabla 8.** Aplicación de juegos que promuevan la integración de conocimientos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nunca	5	20	20
Muy Pocas Veces	10	40	60
Algunas Veces	6	24	84
Casi Siempre	2	8	92
Siempre	2	8	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre la aplicación de juegos que promuevan la integración de conocimientos. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 11.** Juegos que promuevan la integración de conocimientos



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de aplicación de juegos que promuevan la integración de conocimientos.

Mediante la observación realizada se pudo notar que los juegos aplicados no promueven la integración de conocimientos de los infantes. Lo descrito permite evidenciar que los docentes no prestan la atención adecuada a este aspecto, a consecuencia de aquello lo infantes no pueden desarrollar del todo sus capacidades y habilidades aprendidas que ayudan a la construcción de conocimientos.

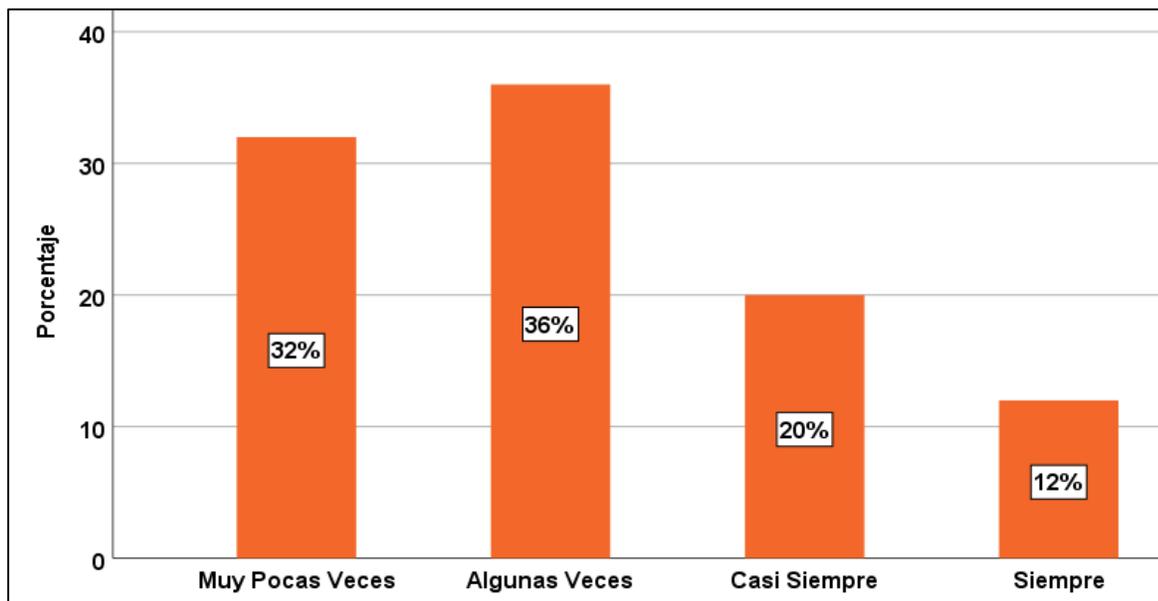
**Se realizan juegos que imitan situaciones que se observan en la vida real.**

**Tabla 9.** *Juegos que imitan situaciones de la vida real*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Muy Pocas Veces	8	32	32
Algunas Veces	9	36	68
Casi Siempre	5	20	88
Siempre	3	12	100
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre la aplicación de juegos que imitan situaciones de la vida real. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 12.** *Juegos que imitan situaciones de la vida real*



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de aplicación de juegos que imitan situaciones de la vida real del infante.

De acuerdo a investigación efectuada se evidencio que la aplicación de juegos que imiten situaciones de la vida real no se realizan de manera frecuente, es decir los niños emplean de manera ineficiente el juego simbólico donde puedan recrear y reproducir situaciones del entorno que lo rodea. Esto podría afectar a los infantes pues por medio de estos juegos los infantes aprenden a desarrollar su lenguaje, además ayuda a que gestione y canalice sus emociones.

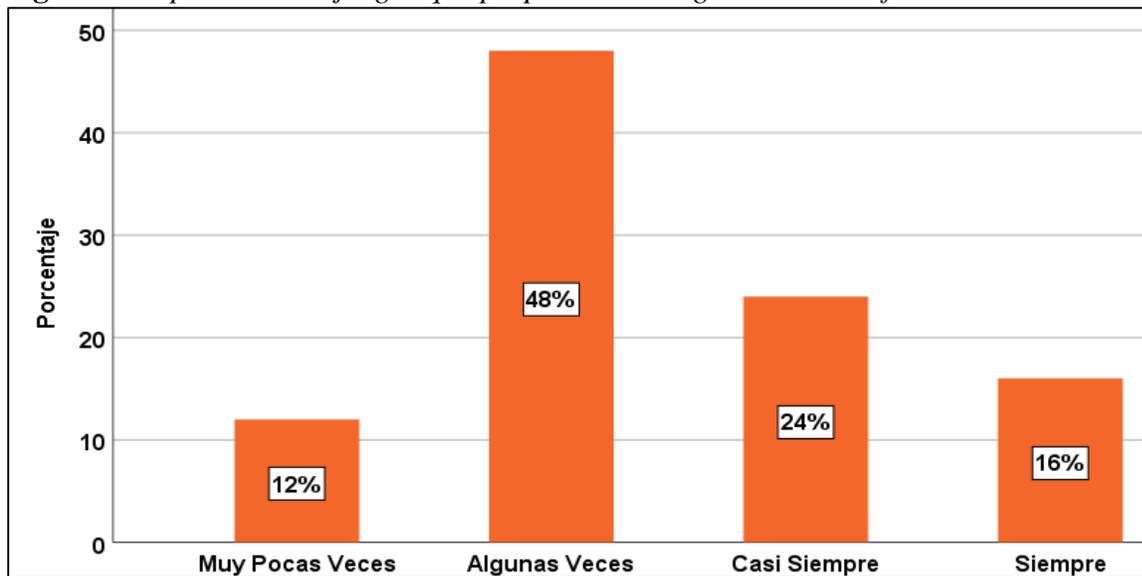
**Los juegos aplicados propician la imaginación de los infantes.**

**Tabla 10.** *Aplicación de juegos que propician la imaginación del infante*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Muy Pocas Veces	3	12	12
Algunas Veces	12	48	60
Casi Siempre	6	24	84
Siempre	4	16	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre la aplicación de juegos que propician la imaginación del infante. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 13.** *Aplicación de juegos que propician la imaginación del infante*



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de Aplicación de juegos que propician la imaginación del infante.

Otro de los hallazgos de la investigación permitió concluir que de las actividades lúdicas ejecutadas por el docente solo algunas veces propician la imaginación de los infantes, razón por la cual los preescolares no materializan de manera adecuada ideas que le parezcan interesantes desde su imaginación. La ejecución de este tipo de juegos es muy importante pues ayudan a que los niños aprendan de manera creativa, fomenta la curiosidad, ayuda a que el menor recuerde las cosas y sobre todo mejora su creatividad.

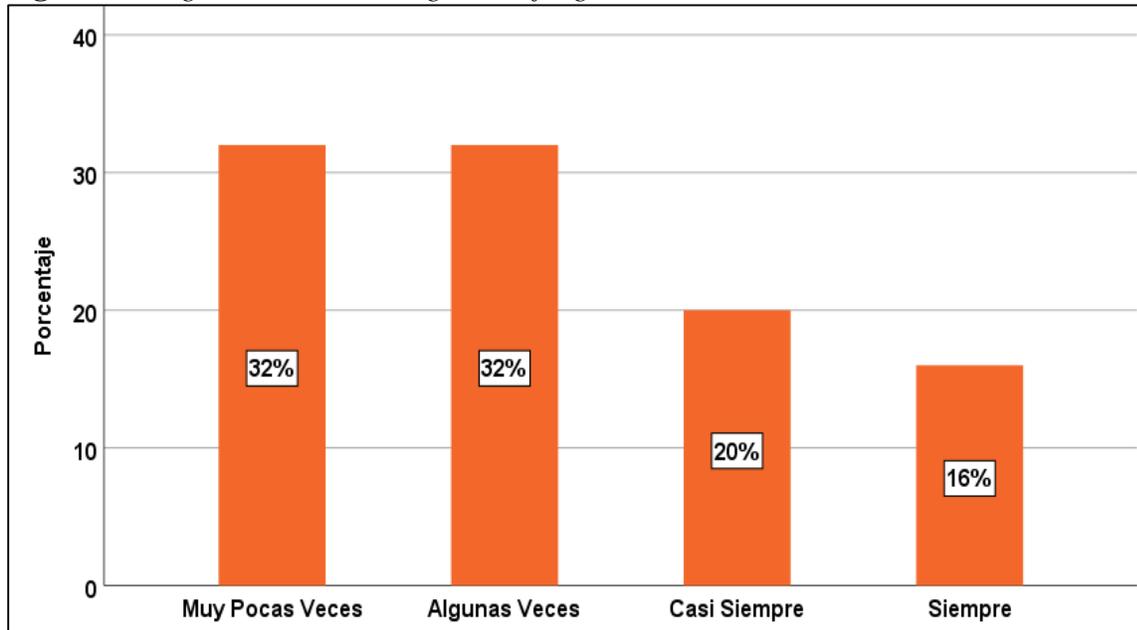
**Los niños respetan las reglas del juego.**

**Tabla 11.** Seguimiento de las reglas del juego

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy Pocas Veces	8	32	32
Algunas Veces	8	32	64
Casi Siempre	5	20	84
Siempre	4	16	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre seguimiento de las reglas del juego. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 14.** Seguimiento de las reglas del juego



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de seguimiento de las reglas del juego.

Durante la realización de los juegos por parte del docente se pudo notar que no siempre los infantes respetan las reglas del juego, lo cual dificulta que las actividades se ejecuten de manera correcta y se alcancen los objetivos esperados. Los infantes juegan por su cuenta sin tener en consideración las acciones de los demás, incumplen las normas y las modifican sobre la marcha del juego.

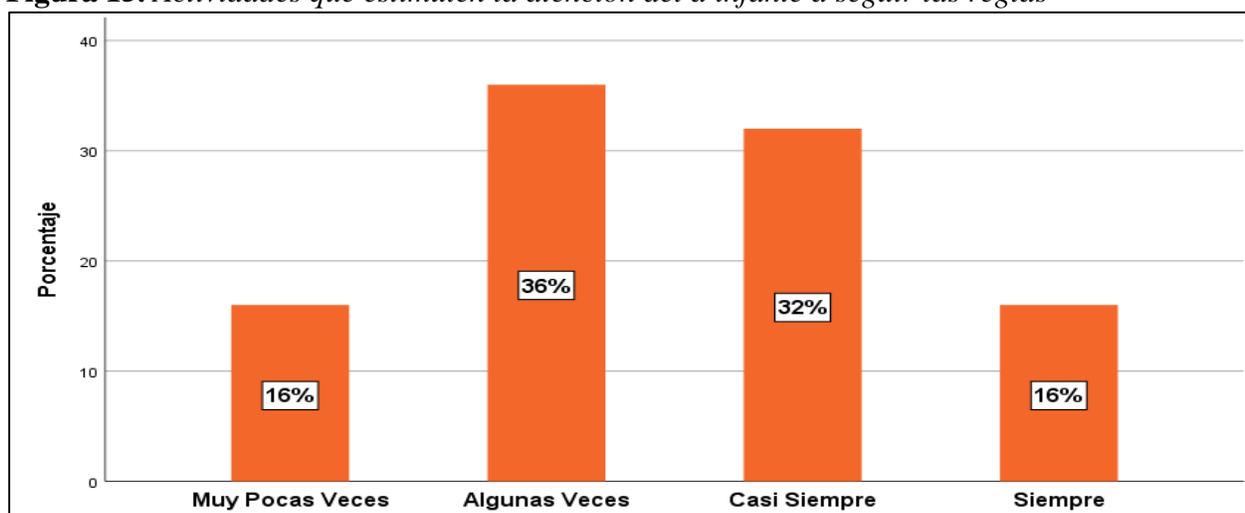
**Las actividades lúdicas estimulan la atención de los niños para comprender las reglas del juego.**

**Tabla 12.** Actividades que estimulen la atención del a infante a seguir las reglas

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Muy Pocas Veces	4	16	16
Algunas Veces	9	36	52
Casi Siempre	8	32	84
Siempre	4	16	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre las actividades que estimulen la atención del a infante a seguir las reglas. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 15.** Actividades que estimulen la atención del a infante a seguir las reglas



*Nota:* El grafico representa el porcentaje de actividades lúdicas que estimulen la atención del a infante a seguir las reglas

La observación también permitió interpretar que las actividades lúdicas la mayoría de veces si estimulan la atención de los niños para comprender las reglas de juego. Sin embargo, existen determinadas actividades que no lo logran. Es fundamental que el docente trate de que todos los juegos sean estimuladores y motiven al niño a seguir paso a paso las reglas, ya que estos ayudan al niño en su proceso psicoevolutivo favoreciendo su desarrollo, así como otras capacidades y competencias.

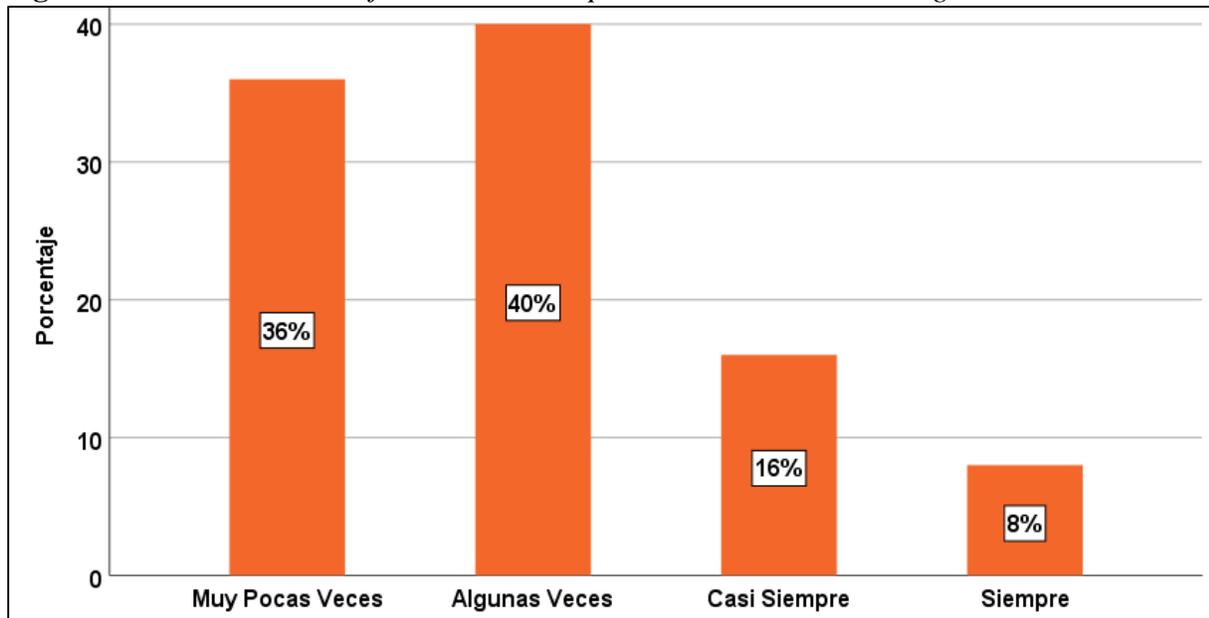
## El niño utiliza objetos o vivencias para crear situaciones imaginarias.

**Tabla 13.** Utilización de objetos o vivencias para crear situaciones imaginarias

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy Pocas Veces	9	36	36
Algunas Veces	10	40	76
Casi Siempre	4	16	92
Siempre	2	8	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre utilización de objetos o vivencias para crear situaciones imaginarias. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 16.** Utilización de objetos o vivencias para crear situaciones imaginarias



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de la utilización de objetos o vivencias para crear situaciones imaginarias

Se pudo observar que no todo el tiempo el infante utiliza objetos o vivencias para crear situaciones imaginarias. Lo cual evidencia que los juegos donde se pone en práctica la imaginación no logran captar el interés de los niños y que tengan un aprendizaje significativo; motivo por el cual, los preescolares no hacen uso de los objetos que se encuentran en el aula para recrear situaciones lo cual es importante para su desarrollo de determinadas capacidades.

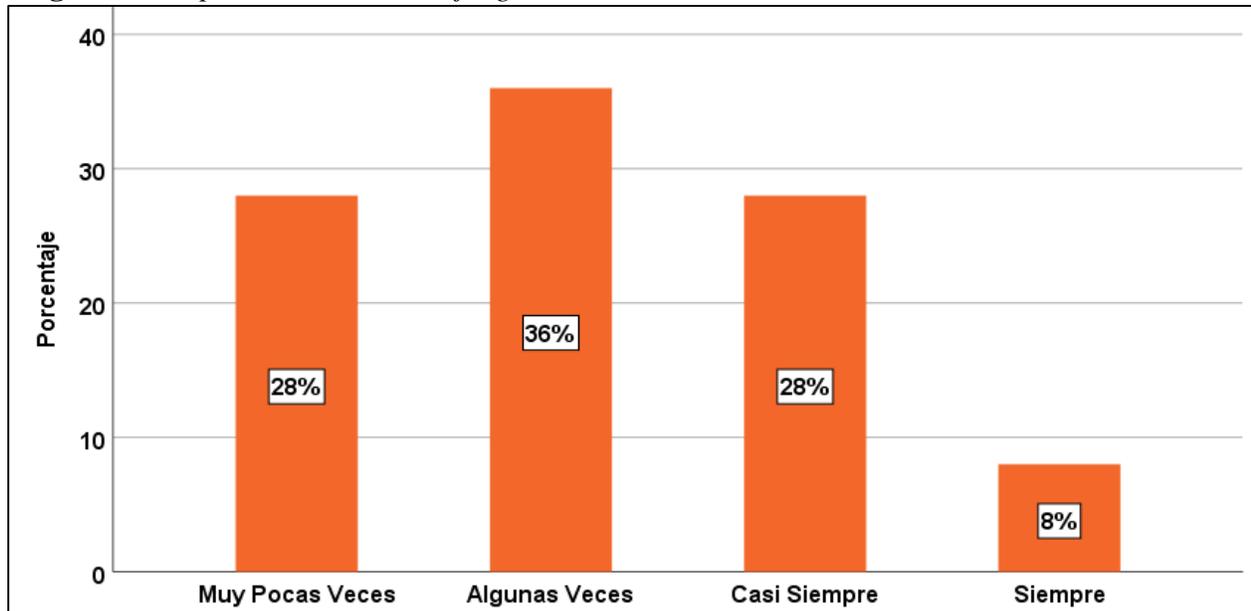
## Representa mediante dibujos o modelado lo que jugaron

**Tabla 14.** Representación de los juegos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy Pocas Veces	7	28	28
Algunas Veces	9	36	64
Casi Siempre	7	28	92
Siempre	2	8	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados representación de los juegos mediante dibujo o modelado. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 17.** Representación de los juegos



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de representación de los juegos mediante dibujos o modelado

La investigación permitió evidenciar que la mayoría de infantes observados algunas veces y casi siempre pueden representar mediante dibujos las actividades que realizaron en los juegos aplicados por el docente. Sin embargo, existe un porcentaje interesante de infantes que muy pocas veces pueden hacerlo, lo cual permite interpretar que la aplicación de estos juegos como estrategia de aprendizaje no es del todo efectiva pues no todos los estudiantes aplican lo aprendido de manera óptima.

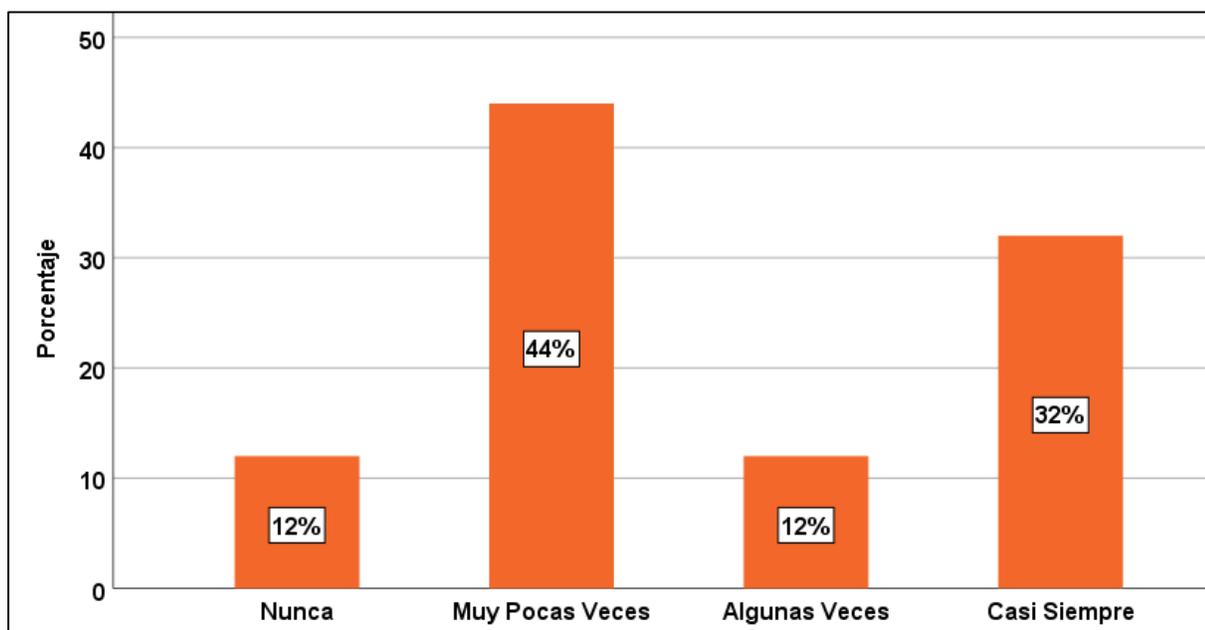
## Recrea experiencias de casa (cocina, comedor, etc.)

**Tabla 15.** *Recreación de experiencias*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Nunca	3	12	12
Muy Pocas Veces	11	44	56
Algunas Veces	3	12	68
Casi Siempre	8	32	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados representación de los juegos mediante dibujo o modelado. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 18.** *Recreación de experiencias*



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de recreación de experiencias de casa por los infantes.

Los hallazgos determinados indican que un importante número de niños muy pocas veces puede recrear experiencias de casa como por ejemplo simular que se encuentran en ella, preparando alimentos u cualquier otra actividad relacionada. Lo cual evidencia que el juego ejecutado como estrategia de aprendizaje no es del todo efectiva pues el niño no puede recrear oportunamente sus experiencias.

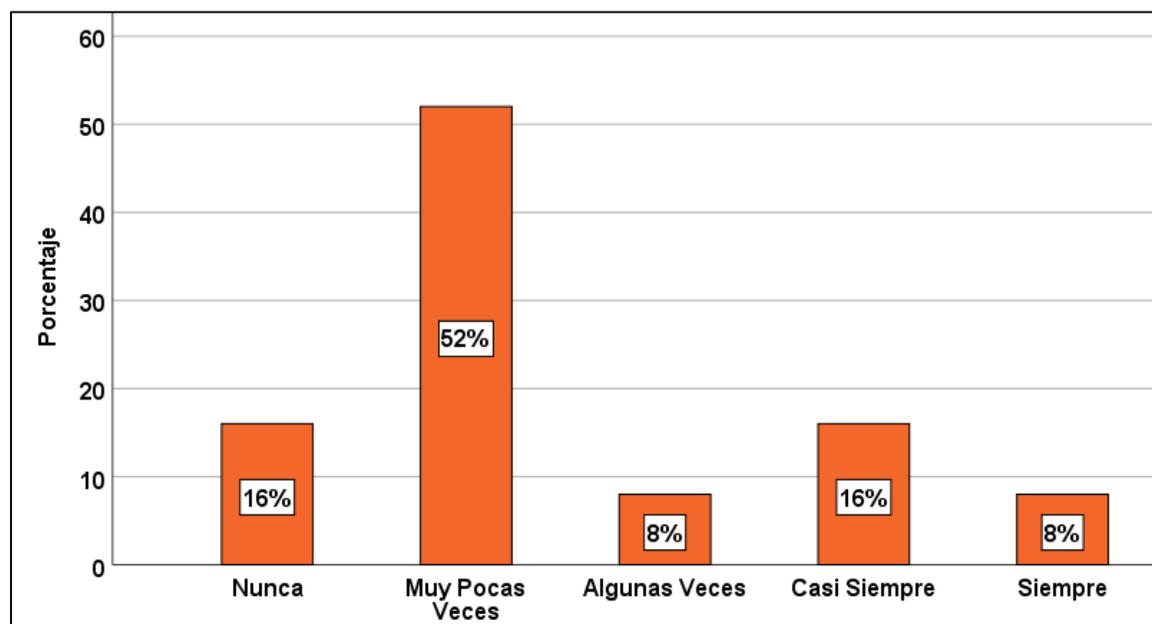
**Construye o arma escenarios (puente, casa, pueblo) e incorpora personajes.**

**Tabla 16.** *Construye o arma escenarios e incorpora personajes*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nunca	4	16	1
Muy Pocas Veces	13	52	68
Algunas Veces	2	8	76
Casi Siempre	4	16	92
Siempre	2	8	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados representación de los juegos mediante dibujo o modelado. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 19.** *Construye o arma escenarios e incorpora personajes*



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de construye o arma escenarios e incorpora personajes

La investigación permitió conocer que la implementación de juegos como estrategia de aprendizaje para que el preescolar construya o arme escenarios e incorpore personajes no ha propiciado un aprendizaje significativo y que estos amplíen sus conocimientos, puesto que más del 50% de los alumnos muy pocas veces potencian su imaginación a través de la realización de actividades.

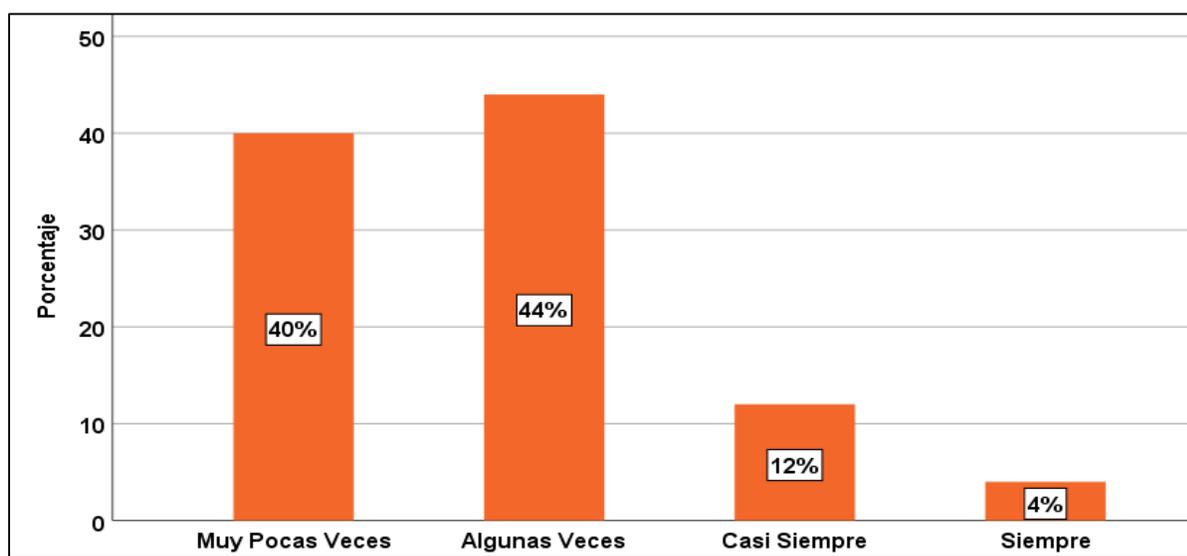
**Escribe de acuerdo a su nivel de lectura, lo que jugó en el aula.**

**Tabla 17.** *Escribe de acuerdo a su nivel de lectura lo que jugo*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Muy Pocas Veces	10	40	40
Algunas Veces	11	44	84
Casi Siempre	3	12	96
Siempre	1	4	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre si el infante escribe de acuerdo a su nivel de lectura, lo que jugó en el aula. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 20.** *Escribe de acuerdo a su nivel de lectura lo que jugo*



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de resultados sobre si el infante escribe de acuerdo a su nivel de lectura, lo que jugó en el aula.

Según los resultados casi toda la población observada no logra explicar por medio de la escritura sobre las actividades lúdicas que se realizan en clases. Esto indica que los juegos desarrollados no fomentan el aprendizaje de actividades básicas en la educación como lo es la escritura. Los niños de preescolar a través del juego tienen una serie de beneficios como enriquecer su vocabulario, expresión oral, escrita y corporal.

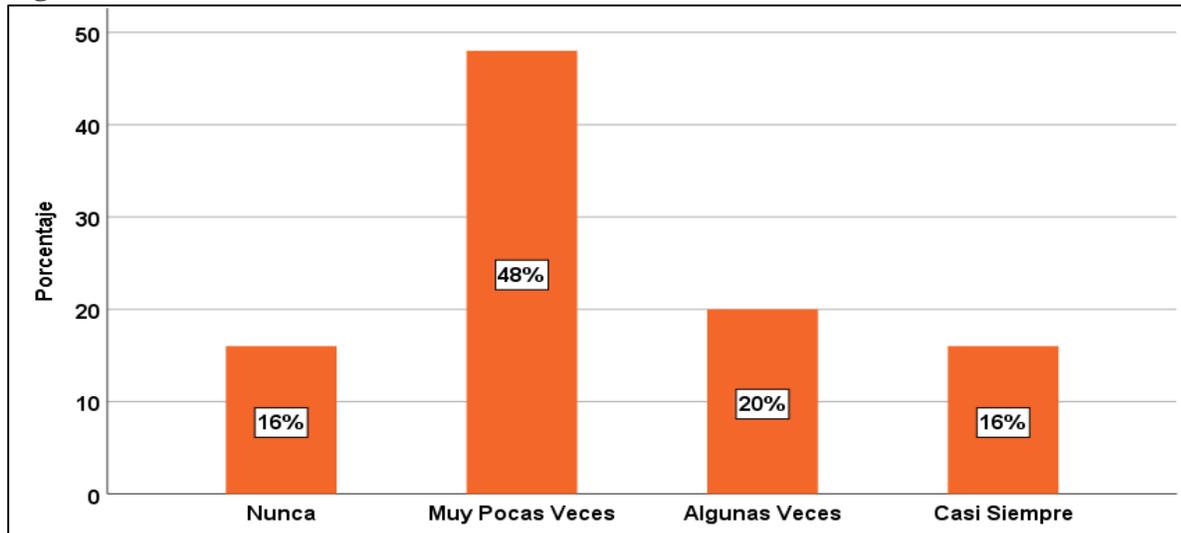
## Dramatiza sucesos de la vida real con materiales didácticos del aula.

**Tabla 18.** *Dramatiza sucesos de la vida real*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nunca	4	16	16
Muy Pocas Veces	12	48	64
Algunas Veces	5	20	84
Casi Siempre	4	16	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre si el infante dramatiza sucesos de la vida real con materiales didácticos del aula. Obtenido de: Observación realizada a los infantes.

**Figura 21.** *Dramatiza sucesos de la vida real*



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de resultados sobre si el infante dramatiza sucesos de la vida real con materiales didácticos del aula.

Los hallazgos encontrados evidencian que los tipos de juegos empleados en el aula de clase como estrategia de aprendizaje para incrementar la imaginación y creatividad no ayudan a que los niños aprendan de manera significativa y que el menor recuerde las cosas y sobre que mejoren su creatividad, puesto que la observación ayudó a conocer que muy pocas veces los preescolares dramatizan sucesos de la vida real con materiales del aula; es decir que la mayoría son poco creativos e imaginarios.

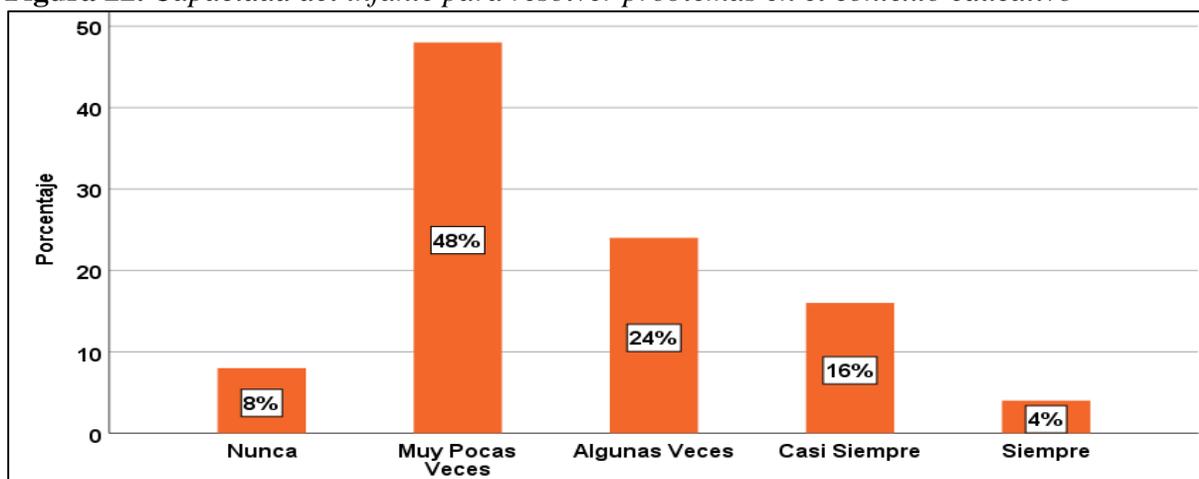
**El niño es capaz de resolver problemas que se presentan en el contexto educativo.**

**Tabla 19.** *Capacidad del infante para resolver problemas en el contexto educativo*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Nunca	2	8	8
Muy Pocas Veces	12	48	56
Algunas Veces	6	24	80
Casi Siempre	4	16	96
Siempre	1	4	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre la capacidad del niño para resolver problemas en el contexto educativo. Obtenido de: Observación realizada en el proceso investigativo

**Figura 22.** *Capacidad del infante para resolver problemas en el contexto educativo*



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de capacidad del infante para resolver problemas en el contexto educativo.

Mediante la observación se determinó que los juegos aplicados por el docente en el aula son muy tradicionales y poco efectivos, en virtud de que muy pocas veces los menores tienen la capacidad necesaria para poder resolver situaciones problemáticas que se presentan en el contexto educativo, aspecto que es fundamental en la educación para que el niño reconozca sus emociones y tome decisiones adecuadas. La capacidad para resolver un problema involucra distintas habilidades y destrezas cognitivas, colaborativas y creativas indispensables para un desarrollo integral.

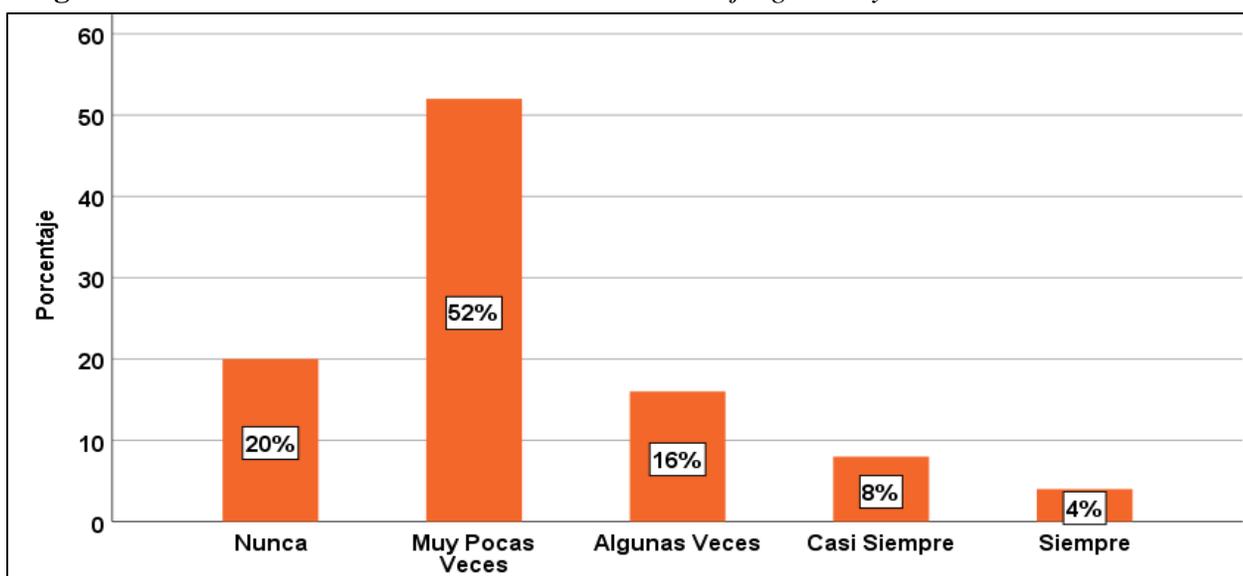
## Realiza actividades educativas relacionadas con el juego sin ayuda del docente

**Tabla 20.** Actividades educativas relacionadas con el juego sin ayuda del docente

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nunca	5	20	20
Muy Pocas Veces	13	52	72
Algunas Veces	4	16	88
Casi Siempre	2	8	96
Siempre	1	4	100
Total	25	100	

*Nota:* La tabla muestra los resultados sobre las actividades educativas relacionadas con el juego sin ayuda del docente. Obtenido de: Observación realizada en el proceso investigativo

**Figura 23.** Actividades educativas relacionadas con el juego sin ayuda del docente



*Nota:* El gráfico representa el porcentaje de actividades educativas relacionadas con el juego sin ayuda del docente.

Los hallazgos encontrados muestran que 52% de los niños muy pocas veces logran realizar actividades educativas relacionadas con los juegos aplicados por el educador si su ayuda, lo cual evidencia que las actividades lúdicas ejecutadas no incentivan el desarrollo de todas las capacidades del preescolar de modo que pueda hacer tareas sin su ayuda potenciando su desarrollo motriz, cognitivo, social y emocional permitiendo que construya su propio conocimiento.

## Resultados de la Entrevista a los Docentes

**Tabla 21.** *Respuesta del docente entrevistado*

<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Interpretación</b>
¿Qué estrategias utiliza para que el preescolar participe en clases?	No existe una estrategia definida, pero se emplea una ronda de preguntas o dinámica de cantos para que los estudiantes participen en clases.	Los resultados de la investigación denotan que los docentes no poseen una planificación curricular donde se contemplen estrategias pedagógicas basadas en juegos.
¿Qué métodos utiliza para despertar el interés de sus estudiantes, para descubrir cosas nuevas?	Se aplican juegos o se leen cuentos para incentivar al infante en las clases.	No existe una metodología formal, todo se ejecuta de manera improvisada sin mayor planeación estratégica.
¿Qué acciones realiza para lograr que el estudiante combine sus conocimientos con el de los demás?	Juegos grupales, donde puedan trabajar en equipo.	Las actividades que realiza el maestros para integrar el conocimiento se basan en juegos he ahí la importancias de las actividades lúdicas en el aprendizaje.
¿Qué tipo de estrategias aplica para que sus estudiantes se interrelacionen?	Se desarrollan actividades lúdicas que fomenten la relación entre compañeros, como juegos de mesa, bailes, entre otros.	Los docentes conciben el juego como estrategia principal para el desarrollo del aprendizaje; motivo por el cual es importante el establecimiento de estrategias innovadoras y vanguardistas que generen un mayor impacto.
¿De qué manera íntegra al estudiante para que participe en el aprendizaje?	Por medio juegos que integren a todo los alumnos.	La acción que emplea en mayor medida el docente para fomentar la participación del educando es el juego
¿Cómo aplica las estrategias de aprendizajes pasivas?	Desconozco lo que es el aprendizaje pasivo.	A pesar de que es un contexto que sucede a menudo en los procesos educativos, los docentes desconocen sobre lo que son estrategias de aprendizaje pasivas.

*Nota:* respuestas obtenidas por parte del docente entrevistado. Fuente: cuestionario de la entrevista.

### 3.7 Cronograma del Proyecto

Actividades	Enero						Febrero						
	Lun 10	Mar 11	Juev 13	Vie 14	Mier 19	Vier 21	Lun 24	Mart 1	Mie 2	Lun 7	Juev 10	Mart 15	Mier 16
Elaboración y aprobación de tema	■	■											
Elaboración del perfil			■	■									
Entrega del perfil					■								
Corrección del perfil						■							
Entrega de perfil final							■						
Elaboración del capítulo 1 del proyecto de investigación								■	■				
Elaboración del capítulo 2 del proyecto de investigación										■			
Elaboración del capítulo 3 del proyecto de investigación											■		
Revisión y correcciones del capítulo 1,2 y 3 del proyecto de investigación													■
Subida del proyecto de investigación al SAI													■

### 3.8 Presupuesto

**Tabla 22.***Presupuesto*

<b>Detalle</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario</b>	<b>Costo Total</b>
Internet	2 meses	\$12.00	\$24
Bolígrafos	5	\$0.50	\$2.50
Impresiones	1	\$20.00	\$20.00
Gastos de investigación	-	\$40.00	\$40.00
Imprevistos	-	\$20.00	\$20.00
<b>Total</b>			<b>\$106,50</b>

**Nota:** *Elaboración propia*

### 3.9. Conclusiones Específicas y Generales

#### 3.9.1 Específicas

Los hallazgos obtenidos revelan que los docentes de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz no cuentan con una planificación formal donde se engloben estrategias de aprendizajes basadas en el juego que ayuden a desarrollar un aprendizaje significativo en el niño durante la etapa inicial de su proceso de educación. De igual manera se concluye que los maestros implementan una serie de dinámicas y actividades lúdicas pero carecen de dinamismo y no poseen mayor impacto en el proceso educativo.

Para determinar la influencia del juego como estrategia de aprendizaje en niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz, se utilizó el estadístico de correlación para datos no paramétricos Rho Spearman, el cual reveló que el juego como estrategia pedagógica sí genera influencia en el aprendizaje del educando. Por lo tanto, se manifiesta sobre la importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo integral del infante.

Los hallazgos identificados denotan que la gestión educativa de los docentes en la institución objeto de estudio tiene que contemplar en mayor medida el estudio y aplicación de estrategias pedagógicas basadas en el juego. Por lo tanto, se establece la necesidad de diseñar una guía de juegos prácticos que estimulen el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.

### **3.9.2 General**

Los resultados del análisis del juego como estrategia de aprendizaje permiten determinar que es una herramienta trascendental para el proceso educativo, porque ayuda al desarrollo integral del educando y fomenta un aprendizaje significativo por medio de actividades lúdicas enriquecedoras. Es decir, la importancia del juego como estrategia de aprendizaje se basa en aprovechar todas las capacidades del infante, tanto físicas, afectivas, sensoriales, mental de creatividad e imaginación; además fomenta hábitos de cooperación e integración social.

### **3.10. Recomendaciones**

#### **3.10.1. Específicas**

Se sugiere que los maestros de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz desarrollen una planificación que contemple la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que logren un impacto positivo en el niño durante la etapa inicial del proceso educativo. De igual manera se recomienda que el maestro se autocapacite de manera constante para que pueda innovar de forma continua en el salón de clase y se impulse un aprendizaje significativo y se fortalezca el desarrollo integral de los educandos.

Es recomendable que la gestión escolar de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz implemente actividades de control interno que permitan un seguimiento oportuno sobre el desempeño docente en la institución y que se concientice la importancia de implementar estrategias pedagógicas basadas en juegos para lograr un aprendizaje significativo. Por lo tanto, se sugiere el desarrollo de un plan educacional institucional donde se le brinde relevancia al uso de actividades lúdicas en el proceso educativo. De igual manera se recomienda que la unidad educativa brindar las facilidades para implementar las estrategias pedagógicas basadas en juegos.

Ante las debilidades identificadas en el proceso investigativo sobre la importancia que posee la implementación del juego como estrategia de aprendizaje, se sugiere la implementación de una guía de juegos prácticos que estimulen el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de nivel inicial de la unidad educativa.

### **3.10.2. General**

En la presente investigación se sugiere que los docentes de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz desarrollen su proceso educativo basado en la implementación de estrategias lúdicas o juegos atractivos que ayude al infante a un desarrollo integral por medio de actividades enriquecedoras y dinámicas que fomenten un aprendizaje significativo en los educandos de la institución escolar.

## **CAPÍTULO IV. PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN**

### **4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1.1. Alternativa obtenida**

De acuerdo a los resultados en la presente investigación, se logró determinar que existen debilidades en cuanto a la aplicación de estrategias de aprendizaje basadas en juegos. Esta es la razón por lo que el rendimiento y desarrollo de habilidades y destrezas en los preescolares es ineficiente. El docente es uno de los pilares fundamentales en el proceso de formación de los infantes, más aún en etapa inicial, debido a que en los primeros años de educación se logra el desarrollo integral de los mismos. El educador es en el mediador y facilitador, además es el encargado de diseñar acciones y actividades en la cuales logre captar la atención e interés del estudiante, para fomentar el aprendizaje y desarrollo cognitivo; logrando una educación de calidad. Lo descrito permitió generar como alternativa una guía de juegos prácticos que estimulen el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.

#### **4.1.2. Alcance de la alternativa**

La presente propuesta posee un alcance educativo; en virtud de que servirá de guía para que los docentes desarrollen estrategias creativas e innovadoras donde se aplique el juego para estimular el aprendizaje de los infantes y lograr una educación de calidad. También es importante mencionar que tiene un alcance social puesto que contribuirá a potenciar todas las capacidades de los niños y beneficiará a la sociedad. El propósito fundamental de la guía es brindar alternativas

lúdicas a los docentes para que puedan orientar, interactuar, motivar y animar a los niños mediante el juego, influyendo de manera positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa**

#### ***4.1.3.1. Antecedentes***

Los hallazgos del estudio revelaron que en la Unidad Educativa Manuelita Sáenz las estrategias en las cuales se emplee el juego como herramienta de aprendizaje no son del todo adecuadas pues carecen de creatividad y se encuentran poco adaptadas a las características psicoevolutivas de cada niño debido al desconocimiento de los educadores; además la institución no cuenta con los instrumentos necesarios para crear y ejecutar juegos que sean de fácil comprensión y ejecución fomentando el aprendizaje.

El docente es el encargado de implementar actividades que posean un valor para el estudiante para lo cual es indispensable que conozca el grado evolutivo en el que se encuentra el preescolar. Según los resultados encontrados es indispensable la creación de una guía de juegos prácticos que estimulen el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de nivel inicial para que sea empleada por los profesionales de educación y así puedan aportar y motivar a la construcción de conocimientos significativos por medio de actividades creativas y divertidas. El juego a través del tiempo ha sido considerado uno de los principales elementos que facilita el desarrollo de la inteligencia en los infantes.

Arévalo y Carreazo (2016) en su estudio el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo tuvo como objetivo diseñar una propuesta pedagógica que permita realizar actividades lúdicas que sirvan como estrategias educativas para motivar y generar un aprendizaje significativo en los infantes de nivel inicial, debido a la importancia que tiene la

aplicación de este recurso educativo en la educación por la gran variedad de beneficios que genera en los infantes.

#### ***4.1.3.2. Justificación***

La educación inicial es una de las etapas más importantes en un infante; puesto que incide en la construcción de habilidades cognitivas y sociales. Es decir, influye desarrollo integral, por tal razón es imprescindible que en este periodo se establezcan estrategias que logren promover sus potencialidades para vivir con felicidad y convertirse en un adulto pleno y que puedan aprender de manera significativa.

La propuesta se justifica en vista de que la implementación del juego en la educación facilita el aprendizaje de los infantes. Es un elemento clave para una pedagogía y educación de calidad en la primera infancia. De igual manera ayuda a estimular el desarrollo cognitivo, bienestar emocional, competencia social, buena salud física y mental del niño. En la presente guía estarán contenidas actividades recreativas a través del juego, donde los preescolares podrán adoptar un papel activo y ser dueños de sus propias experiencias de aprendizaje, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, logrando un aprendizaje significativo y ayudando al docente en el proceso de enseñanza.

## **4.2. OBJETIVOS**

### **4.2.1. Objetivo General**

Diseñar una guía de juegos prácticos que estimulen el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.

#### 4.2.2. Objetivos Específicos

- ✓ Identificar actividades que incluyan juegos innovadores que estimulen el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz
- ✓ Desarrollar estrategias de aprendizaje efectivas basadas en juegos para incrementar el nivel de conocimientos de los infantes.
- ✓ Contribuir a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes mediante la creación de estrategias de aprendizaje efectivas que estimulen a los niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.

#### 4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

##### 4.3.1. Título

Guía de juegos prácticos que estimulen el aprendizaje significativo en niños de 4 años.

**Tabla 23.** *Juegos de la propuesta*

<b>Nombre de los juegos</b>	<b>Objetivo</b>
<b>Juego 1. Un mundo de emociones</b>	Reconocimiento de las diferentes emociones
<b>Juego 2. Clasifico y aprendo</b>	Estimular la creatividad y razonamiento
<b>Juego 3. Buscando el tesoro</b>	Aprender letras y números
<b>Juego 4. El gato y el ratón</b>	Desarrollar las capacidades sociales
<b>Juego 5. Juguemos bingo</b>	Estimulación del juego cooperativo, desarrollar habilidades cognitivas y asociación de ideas.
<b>Juego 6. Pintura de mis emociones</b>	Estimular la expresión artística, imaginación y creatividad.
<b>Juego 7. El dado de colores</b>	Fomentar la creatividad, el juego activo y desarrollo de habilidades motoras gruesas.
<b>Juego 8. Jugando con los animales</b>	Mejorar la atención y memorización
<b>Juego 9. Formas planas</b>	Desarrollar la imaginación creadora, estimular la memoria, percepción visual y aprendizaje de los colores
<b>Juego 10. Mi teatro</b>	Desarrollar la capacidad de interpretación y habilidades lingüísticas

*Nota:* información que muestra las estrategias que contempla la presente propuesta de investigación.

### **4.3.2. Componentes**

- Portada
- Introducción
- Desarrollo de la Propuesta.
- Juegos como Estrategia de Aprendizaje
- Parámetros de Evaluación
- Resultados Esperados



**Guía de juegos prácticos que  
estimulen el aprendizaje  
significativo en niños de 4 años**

## **Introducción**

El juego en la actualidad se ha constituido en uno de los recursos educativos más empleados por los docentes para facilitar el proceso de formación en la educación inicial porque a través del él pueden incentivarse todos los ámbitos de desarrollo y las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Es decir que por medio de las experiencias lúdicas el niño utiliza toda una serie de competencias. El aprendizaje de los infantes es un proceso en el que se adquiere conocimientos; por esta razón, es importante la realización de actividades lúdicas que fomenten el aspecto emocional para motivar al preescolar, desarrollar espacios dinámicos y llamativos que lograrán despertar el interés de los niños obteniendo un mejor desempeño. El juego es un pilar fundamental en el desarrollo integral de los infantes porque incrementa el nivel de conocimiento y el interés hacia el aprendizaje.

En la guía de juegos prácticos los profesionales en educación podrán encontrar actividades que se encuentran bien estructuradas, las cuales fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de manera eficaz. Mientras los niños están realizando estas actividades desarrollaran competencias sociales al compartir juguetes o materiales o ponerse de acuerdo al momento de desarrollar el juego. Aprenderán de manera práctica ya que adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas. Estos juegos generaran una serie de beneficios, pues el niño podrá expresar sus ideas, pensamientos o sentimientos, interactuar con sus compañeros, aprender a controlar sus emociones, resolver conflictos y tener una actitud de liderazgo, desarrollar su creatividad e imaginación, lo cual influye de manera positiva en su aprendizaje.

## Desarrollo

A continuación, se describen cada uno de los juegos, como serán aplicados, los recursos que se requerirán, tiempo de duración y los parámetros que se evaluarán en los preescolares para conocer la efectividad de los mismos:

### Descripción de la actividad N° 1. “Un mundo de emociones”

El educador procede a pedir a los niños que se sienten en círculo y dará a uno de ellos un cartel con una emoción, la cual deberán ir pasando de manera rápida a cada uno de sus compañeros mientras cantan la canción de las emociones hasta que el docente de la orden de detenerse. Quien se quede con el cartel a la mano pasará al frente y hará la mímica delante de sus compañeros del estado de ánimo que le toque y las acciones que le provoca ese sentimiento. Los demás menores tratarán de adivinar qué es lo que trata de decir.

**Figura 24.** Imagen que Representa las emociones.



**Nota:** ilustración tomada de la web.

**Tabla 24.** *Detalle de los recursos y el tiempo de duración de la actividad 1*

<b>Recursos</b>	<b>Duración de la actividad</b>
✓ <b>Cartulina</b> ✓ <b>Cartón</b> ✓ <b>Recortes de emociones</b> ✓ <b>Tijeras</b> ✓ <b>Goma</b>	1 hora y 30 minutos

*Nota:* en la tabla se reflejan los recursos y la duración de la actividad implementada.

### **Parámetros a evaluar en el infante**

**Tabla 25.** *Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 1.*

<b>Parámetros</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>
<b>Los infantes muestran entusiasmo para desarrollar la actividad</b>		
<b>Reconoce las emociones</b>		
<b>Realiza la interpretación sin ninguna dificultad</b>		

*Nota:* en la tabla se reflejan los parámetros a evaluar en la implementación de la actividad 1

### **Descripción de la actividad N°2. “Clasifico y aprendo”**

Para este juego se necesitará fichas de diversos colores, un dado de colores y otro con números ya que este indicará la cantidad de ficha que deben recoger los infantes y una caja. El docente explica la actividad a los niños, luego comenzaran a jugar, tendrán que lanzar los dados y dependiendo de lo que salga cogerán la cantidad y el color que indique el dado, pueden jugar en grupo de tres menores, el que tenga mayor cantidad de fichas ganará.

**Figura 25.** Representación visual de la actividad N°2



*Nota:* ilustración tomada de la web.

**Tabla 26.** Detalle de recursos y duración de actividad “Clasifico y aprendo”

Recursos	Duración de la actividad
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Caja de cartón</b></li> <li>✓ <b>Fichas de colores</b></li> <li>✓ <b>Dados</b></li> </ul>	1 hora y 30 minutos

*Nota:* en la tabla se reflejan los recursos y la duración de la actividad implementada.

### Parámetros a evaluar en el infante

**Tabla 27.** Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 2.

Parámetros	Cumple	No cumple
<b>Capacidad de comprensión del juego</b> <b>Muestra interés por la actividad</b> <b>Reconoce los colores y números</b>		

*Nota:* en la tabla se reflejan los parámetros a evaluar en la implementación de la actividad 2.

### **Descripción de la actividad N° 3. “Buscando el Tesoro”**

Este es un juego que le encanta a la mayoría de niños y se trata de buscar pistas para encontrar el tesoro escondido. Antes de iniciar la actividad el docente esconderá una pequeña caja que contendrá letras y números que se han enseñado con anterioridad e ira dejando ciertas pistas para que los estudiantes las encuentren y lleguen al tesoro. Luego procederá a explicar a los estudiantes en que consiste el juego. Este puede ser corto o largo según las pistas que se diseñen, el infante deberá ir escuchando las instrucciones del docente y encontrar las pistas que lo llevaran al tesoro. Una vez encontrado deberán reconocer los números y letras que se encuentran en la caja y mencionar un objeto y animal relacionado a la letra.

**Figura 26.** *Representación visual de la actividad N°3*



*Nota:* ilustración tomada de la web.

**Tabla 28.** *Detalle de los recursos y el tiempo de duración de la actividad “Buscando el tesoro”*

<b>Recursos</b>	<b>Duración de la actividad</b>
✓ Objetos que los niños deben buscar	1 hora y 30 minutos
✓ Cartón (baúl)	
✓ Tarjetas de numero o letras	

*Nota:* en la tabla se reflejan los recursos y la duración de la actividad implementada.

### **Parámetros a evaluar en el infante**

**Tabla 29.** *Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 3*

<b>Parámetros</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>
<b>Los infantes cooperan entre ellos para encontrar las pistas</b>		
<b>Siguen las instrucciones del docente</b>		
<b>Reconoce las letras y los números con facilidad</b>		
<b>Buena capacidad para reconocer y analizar pistas</b>		

*Nota:* en la tabla se reflejan los parámetros a evaluar en la implementación de la actividad 3.

### **Descripción de la actividad N° 4 “El Gato y el Ratón”**

Para realizar este juego se requiere de un espacio amplio; por esta razón es recomendable realizarlo en el patio del centro educativo. Los niños se tomarán de las manos y formarán un círculo y el profesor elijará a dos de ellos para que sean el gato y el ratón. Los infantes cantaran: “Ratón que te come el gato, ratón que te va a comer, si no te come esta noche, mañana te comerá” al ritmo de la canción, el ratón comienza a escapar corriendo alrededor del círculo siendo perseguido por el gato, sus compañeros le ayudaran a no dejarse comer cerrando el círculo con sus manos. Cuando el niño es atrapado se cambian los papeles.

**Figura 27.** Representación visual de la actividad N°4



*Nota:* ilustración tomada de la web.

**Tabla 30.** Detalle de los recursos y el tiempo de duración de la actividad “El gato y el ratón”.

Recursos	Duración de la actividad
✓ <b>Patio</b>	1 hora
✓ <b>Niños</b>	
✓ <b>Mascara de gato y ratón</b>	

*Nota:* en la tabla se reflejan los recursos y la duración de la actividad implementada.

### Parámetros a evaluar en el infante

**Tabla 31.** Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 4

Parámetros	Cumple	No cumple
Los infantes trabajan en equipo.		
El menor reproduce los roles y se siente motivado		
Desarrolla habilidades sociales		
Muestra interés por la actividad y es cooperativo		

*Nota:* en la tabla se reflejan los parámetros a evaluar en la implementación de la actividad 4.

## Descripción de la actividad N° 5 “Juguemos Bingo”

Para realizar este juego el docente debe elaborar un ánfora de cartón donde se encontrarán pelotitas de colores que contendrán letras de nombres de animales, abecedario o números, esto queda a elección del educador puesto que es el quien sabe lo que necesitan aprender los infantes. Una vez que este todo listo se dará a cada niño las hojas de bingo que contendrán imágenes de animales, entre otros y se da las instrucciones a los menores. Se comenzará a sacar las pelotitas, los infantes deben ir marcando en la hoja lo que salga, quien logre completar una línea recta u horizontal y formule una descripción del mismo ganará el premio.

**Figura 28.** Representación visual de la actividad N°5.



*Nota:* ilustración tomada de la web.

**Tabla 32.** Detalle de los recursos y el tiempo de duración de la actividad “Juguemos bingo”

Recursos	Duración de la actividad
✓ Caja de cartón	1 hora
✓ Pelotitas de colores	
✓ Hojas de bingo con animales	
✓ Marcador	

*Nota:* en la tabla se reflejan los recursos y la duración de la actividad implementada.

## Parámetros a evaluar en el infante

**Tabla 33.** *Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 5*

Parámetros	Cumple	No cumple
<b>El niño juega de una manera activa</b> <b>Puede formar descripciones</b> <b>Desarrolla la atención, memoria</b>		

*Nota:* en la tabla se reflejan los parámetros a evaluar en la implementación de la actividad 5.

## Descripción de la actividad 6 “Pintando mis emociones”

Los niños aprenden de manera más significativa y se divierten dibujando; razón por la cual, para esta actividad se les dará a los estudiantes lápices de colores, acuarelas entre otras herramientas para que plasmen en un dibujo algo que les guste, ya sea un paisaje, su comida favorita o sus estados de ánimo, esto permitirá al docente conocer cómo se siente el estudiante día a día y así determinar qué factores podrían estar influyendo en su aprendizaje ya que ellos a través del dibujo expresaran sus pensamientos, sentimientos o emociones.

**Figura 29.** *Representación visual de la actividad N°6.*



*Nota:* ilustración tomada de la web.

**Tabla 34.** *Detalle de los recursos y el tiempo de duración de la actividad “Pinto mis emociones”*

Recursos	Duración de la actividad
✓ Lápices de colores	1 hora
✓ Acuarelas	
✓ Temperas	
✓ Pinceles	
✓ Hojas blancas	
✓ Marcadores	

*Nota:* en la tabla se reflejan los recursos y la duración de la actividad implementada.

### **Parámetros a evaluar en el infante**

**Tabla 35.** *Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 6.*

Parámetros	Cumple	No cumple
El infante dibuja de forma tranquila		
Se muestra motivado al pintarse a sí mismo		
Muestra su dibujo emocionado al docente		
Desarrolla su creatividad e imaginación en el dibujo		

*Nota:* en la tabla se reflejan los parámetros a evaluar en la implementación de la actividad 6.

### **Descripción de la actividad N° 7 “El Dado de Colores”**

Para desarrollar la actividad se necesita un dado elaborado en fieltro de varios colores y tarjetas que contienen actividades para los infantes. El juego consiste en que cada infante lanzará el dado y dependiendo del color que salga deberá escoger una tarjeta del mismo color. Luego de seleccionarla realizará la acción que indique; por ejemplo, “hagan una cara feliz” “griten como un gorila”. Con cada vuelta hay infinitas oportunidades de aprendizaje, incluyendo colores, números y destrezas lingüísticas.

**Figura 30.** Representación visual de la actividad N° 7.



*Nota:* ilustración tomada de la web.

**Tabla 36.** Detalle de los recursos y el tiempo de duración de la actividad N°7

Recursos	Duración de la actividad
✓ Feltro de colores	1 hora
✓ Imágenes	
✓ Dado	

*Nota:* en la tabla se reflejan los recursos y la duración de la actividad implementada.

### Parámetros a evaluar en el infante

**Tabla 37.** Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 7.

Parámetros	Cumple	No cumple
Se interesa por la actividad		
Interpreta de manera adecuada los personajes		
Tiene habilidades motoras gruesas		
Realiza la actividad de manera coordinada y posee capacidad para mantener el equilibrio		

*Nota:* en la tabla se reflejan los parámetros a evaluar en la implementación de la actividad 7.

### Descripción de la actividad N° 8 “Mis Amigos los Animales”

Para realizar esta actividad el maestro hará uso de las herramientas digitales, primero procederá a ubicar los niños sentados frente a un proyector, donde deberán ver un video con imágenes de animales con sus sonidos. Luego se formarán grupos de tres y se dará tarjetas a los niños con imágenes de animales que aparecieron en el video y ellos deberán clasificarlos en salvajes y domésticos. Después los infantes pasaran al frente e imitaran a cada uno de los animales, lo cual será divertido propiciando el aprendizaje.

**Figura 31.** Representación visual de la actividad N° 8.



*Nota:* ilustración tomada de la web.

**Tabla 38.** Detalle de los recursos y el tiempo de duración de la actividad “El dado de colores”

Recursos	Duración de la actividad
✓ <b>Proyector</b>	1 hora
✓ <b>Tarjetas con imágenes de animales</b>	

*Nota:* en la tabla se reflejan los recursos y la duración de la actividad implementada.

## Parámetros a Evaluar en el Infante.

**Tabla 39.** *Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 8.*

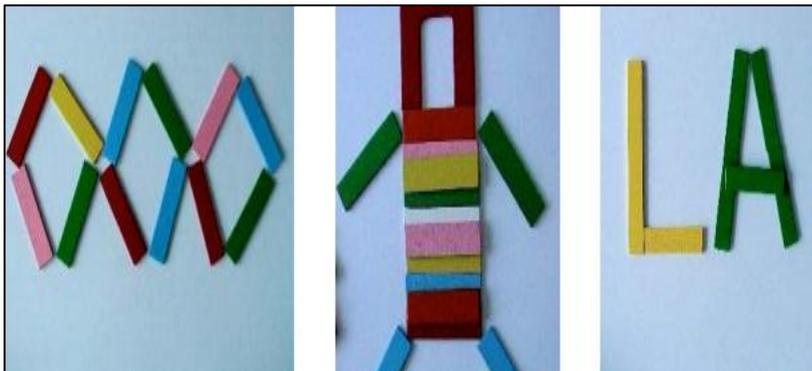
Parámetros	Cumple	No cumple
<b>Clasifica de manera adecuada los animales</b> <b>Trabaja en equipo</b> <b>Tiene buena capacidad de atención y memoria</b> <b>Posee potencial para desarrollar la imaginación y ponerse en el lugar de los demás.</b>		

*Nota:* en la tabla se reflejan los parámetros a evaluar en la implementación de la actividad 8.

## Descripción de la actividad N° 9 “Formas Planas”

El juego consiste en realizar composiciones libres con el material, dejando a los niños usar su propia imaginación. Se deja a elección del docente definir qué otra actividad puede realizar el infante con las formas planas o palillos de madera como por ejemplo formar letras o números, copiar modelos, imitar a su compañero y realizar lo mismo, hacer estructuras en volumen, entre otras.

**Figura 32.** *Representación visual de la actividad N° 9*



*Nota:* ilustración tomada de la web.

**Tabla 40.** *Detalle de los recursos y el tiempo de duración de la actividad “Formas planas”*

<b>Recursos</b>	<b>Duración de la actividad</b>
✓ Piezas o palillos de madera de colores de diferentes tamaños.	1 hora

*Nota:* en la tabla se reflejan los recursos y la duración de la actividad implementada.

### **Parámetros a evaluar en el infante**

**Tabla 41.** *Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 9.*

<b>Parámetros</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>
El infante desarrolla la imaginación creadora. Inicia el descubriendo de las letras y números. Relaciona los colores. Desarrolla la percepción visual y espacial. Realiza la actividad con entusiasmo.		

*Nota:* en la tabla se reflejan los parámetros a evaluar en la implementación de la actividad 9.

### **Descripción de la Actividad N° 10 “Mi Teatro”**

Para iniciar con la actividad el docente narrará y explicará a los infantes un cuento con el que los estudiantes tengan más afinidad. Posterior dará instrucciones y las herramientas necesarias para que los niños realicen su propia obra de teatro con respecto al cuento ya aprendido o pueden interpretar uno nuevo. Participar en estas actividades le encanta a los niños y además permite desarrollar sus capacidades interpretativas, potenciar su desarrollo cognitivo y desarrollar habilidades lingüísticas.

**Figura 33.** Representación visual de la actividad N° 10.



*Nota:* ilustración tomada de la web.

**Tabla 42.** Detalle de los recursos y el tiempo de duración de la actividad “Mi teatro”

Recursos	Duración de la actividad
✓ <b>Objetos que se usaran en la obra</b>	1 hora
✓ <b>Disfraces</b>	

*Nota:* en la tabla se reflejan los recursos y la duración de la actividad implementada.

### Parámetros a Evaluar en el Infante

**Tabla 43.** Parámetros de Evaluación sobre la Actividad 10.

Parámetros	Cumple	No cumple
<b>El infante interpreta de manera adecuada</b>		
<b>Muestra interés por la actividad</b>		
<b>Habla de forma clara y entendible</b>		
<b>Desarrolla la capacidad de interpretación</b>		
<b>Tiene buena agilidad mental</b>		

*Nota:* en la tabla se reflejan los parámetros a evaluar en la implementación de la actividad 10.

#### **4.4. Resultados Esperados de la Alternativa**

Mediante la implementación de la propuesta se espera que los docentes puedan emplear las actividades descritas con la finalidad de mejorar y facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje e interacción con los estudiantes. Los juegos al realizarse de forma creativa y entretenida despiertan el interés y motivan a los infantes a aprender, se convertirán en un elemento clave para una pedagogía y educación de calidad en la primera infancia. También se espera que los infantes tengan una actitud favorable con las actividades establecidas; puesto que estas buscan su desarrollo integral y además potenciar sus capacidades físicas, cognitivas y sociales; además, podrán adoptar un papel activo y ser dueños de sus propias experiencias de aprendizaje.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo; teorías y autores de renovación pedagógica. (*Tesis de pregrado*). Universidad Valladolid, Palencia. Retrieved from <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Alva , J. (2017). Los enfoques de aprendizaje y su relación con los estilos de aprendizaje. ( *Tesis de pregrado*). Universidad Nacional de Educación, Lima. Retrieved from <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1375/TM%20CE-Ev%203280%20A1%20-%20Alva%20Rojas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Álvarez, M., Botero, S., Díaz , K., Montoya, L., Uribe, M., & Villegas, K. (n.d.). La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil. ( *Tesis de pregrado*). Institución universitaria Tecnológico de Antioquia, Medellín. Retrieved from <https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1189/Juego%20Simbolico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños de educación inicial. *Revista Ciencia y Educación*, 5(2), 2-18. Retrieved from <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464/631>
- Astroza, J. (2019). Procesos para potenciar el aprendizaje significativo y favorecer la dimensión cognitiva por medio de ambientes de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años. (*Tesis*

- de pregrado*). Universidad Santo Tomás, Bogotá. Retrieved from <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16061/2019jeimyastroza.pdf>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Polo deL Conocimiento*, 6(4), 861-878. Retrieved from <file:///C:/Users/Dell/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf>
- Cajal, A. (2022, Febrero 16). *Investigación de Campo: Características, Tipos, Técnicas y Etapas*. Retrieved from <file:///C:/Users/Dell/Downloads/Investigaci%C3%B3n%20de%20Campo.pdf>
- Cárdenas, A., & Gómez, C. (2021). *El juego en la educación inicial*. Bogotá: Rey Naranja Editores. Retrieved from [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341835\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)
- Carrillo , M., García, D., Ávila , C., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 430-448. Retrieved from <file:///C:/Users/Dell/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoMotivacionEnElProcesoDeEnsenanzaAprendi-7610739.pdf>
- Contreras, G., & Venturo, R. (2019, Agosto 19). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje* . Retrieved from Ministerio de Agricultura-Per: <https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>

- Corona, J. (2016). Investigación científica. A manera de reflexión. *Revista Medisur*, 14(3), 243-244. Retrieved from [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_isoref&pid=S1727-897X2016000300002&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_isoref&pid=S1727-897X2016000300002&lng=es&tlng=es)
- Cuadrado, D. (2020). El juego como estrategia para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en los niños y niñas del grado transición de la Institución. ( *Tesis de postgrado*). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá). Retrieved from <file:///C:/Users/Dell/Downloads/TO-23740.pdf>
- Cuellar, M., Tenreyro, M., & Castellón , G. (2017). El juego en la educación preescolar, fundamentos históricos. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos Conrado*, 14(62), 117-123. Retrieved from <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n62/rc206218.pdf>
- Definiciones xyz. (2020, Noviembre 11). *Actividades lúdicas*. Retrieved from Definiciones xyz: <https://definicion.xyz/actividades-ludicas/>
- Díaz, V., & Calzadilla, A. (2016). Artículos científicos, tipos de investigación y productividad científica. *Revista Científica*, 14(1), 115-121. Retrieved from <http://www.scielo.org.co/pdf/recis/v14n1/v14n1a11.pdf>
- Dugarte, M. (2017, Junio 22). *Investigación Documental* . Retrieved from <http://invdocumb2016.blogspot.com/2017/01/>
- Educación 3.0. (2022, Febrero 15). *Aprendizaje basado en el juego: pedagogías emergentes para tiempos de confinamiento* . Retrieved from <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizaje-basado-en-el-juego/>

- El universo. (2021, Junio 16). *La pandemia en Ecuador provoca más de 90 mil deserciones escolares*. Retrieved from <https://www.eluniverso.com/noticias/ecuador/en-ecuador-90-mil-estudiantes-dejaron-de-asistir-a-clase-durante-la-pandemia-nota/>
- FCE. (2018, Abril 30). *El juego en la infancia*. Retrieved from Educación Inicial: <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>
- Gallardo, J. (2018, Marzo 22). *Teoría del juego como recurso didáctico-Clasificación*. Retrieved from Innovagoría : <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García , R. (2016). Juegos recreativos y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de educación básica de la Escuela Francisco Robles Clemente Baquerizo. ( *Tesis de pregrado*). Universidad Técnica de Babahoyo, Babahoyo. Retrieved from <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/2949/P-UTB-FCJSE-PARV-000037-.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gómez, J. (2019). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Revista CCAP*, 10(4), 5-10. Retrieved from <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- González , M., & Rodríguez, M. (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. ( *Tesis de pregrado*). Universidad Estatal de Milagro, Milagro. Retrieved from [http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%](http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20LUDICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOLÓGICAS%20EN%20LA%20EDUCACIÓN%20INICIAL.pdf)

20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS  
%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf

Higueras, L. (2019). El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente. (*Tesis de postgrado*). Universidad de Granada, Granada. Retrieved from <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Lerma, H. (2016). *Metodología de la investigación: Propuesta, anteproyecto y proyecto*. Bogotá: Ecoe Ediciones.

Logopeda. (2016, Febrero 20). *Actividades lúdicas para el desarrollo infantil*. Retrieved from <http://www.mamilogopeda.com/2016/02/actividades-ludicas-para-estimular-el.html>

Londoño, Y., Pérez, S., & Valerio, M. (2019). El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años de grado preescolar de la institución educativa Jhon F. Kennedy. (*Tesis de pregrado*). Universidad Santo Tomás, San Marcos. Retrieved from <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislando%C3%B1osindyperezmariaavalerio.pdf?sequence=3>

López, G., Pozo, A., Boderó, Y., & Lóor, N. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Revista Universidad, Ciencia y Tecnología*(1), 97-106. Retrieved from <https://www.uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/577>

Luna, M., Bagué, Y., & Pérez, V. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Revista Conrado*, 16(75), 209-217. Retrieved from <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-209.pdf>

Manjón, A. (2019). El juego de construcción para el desarrollo del pensamiento matemático en un aula de 2-3 años. *Revista Edma 0-6*, 8(1), 58-88. Retrieved from <file:///C:/Users/Dell/Downloads/Dialnet-ElJuegoDeConstruccionParaElDesarrolloDelPensamient-7459528.pdf>

Nasqui, S. (2018, Enero 18). *La importancia de la educación inicial en el desarrollo de los niños y su avance en Ecuador*. Retrieved from Universidad Católica de Cuenca - Ecuador: <https://trabajos.pedagogiacuba.com/trabajos/5917%20Marlene%20Nasqui%20Pedagog%C3%ADa%202021.pdf>

Navarro, A., & Pavón, Y. (2020). El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Numérico en una Operación Básica: La Suma. ( *Tesis de pregrado*). Universidad de la Costa, Barranquilla. Retrieved from <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7556/El%20Juego%20como%20Estrategia%20Pedag%C3%B3gica%20para%20Fortalecer%20el%20Pensamiento.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Palacios, C. (2019). Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel inicial 2( de 4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del periodo lectivo 2019-2020. ( *Tesis de pregrado*). Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador, Cuenca. Retrieved from <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/UPS-CT008682.pdf>

- Pillajo, E., Villaroel, P., Quezada, E., & Guijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos-ESPE*, 6(3), 69-78. Retrieved from <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/1820>
- Prieto, B. J. (2017). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales. *Cuadernos de Contabilidad*, 18(46), 1-27. doi:Cuadernos de Contabilidad
- Prudencio, L. (2018). El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Lima. Retrieved from [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio\\_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- REDEM. (2017, Junio 2). *Los 13 tipos de aprendizaje: ¿cuáles son?* Retrieved from Red Educativa Mundial: <https://www.redem.org/los-13-tipos-de-aprendizaje-cuales-son/>
- Saldivia, E., Carriel, E., & Naranjo, N. (2017). Las estrategias de aprendizaje y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes. *Revista Olimpia*, 14(44), 174-188. Retrieved from <file:///C:/Users/Dell/Downloads/Dialnet-LasEstrategiasDeAprendizajeYSuIncidenciaEnElRendim-6210529.pdf>
- Salinas, E. (2017). Influencia de los padres de familia en el proceso de aprendizaje en los niños de 0 a 3 años. *Tesis de pregrado*. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca. Retrieved from <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14687/1/UPS-CT007212.pdf>

- Santamaría , E. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en los estudiantes de educación inicial. (*Tesis de postgrado*). Universidad Nacional de Huancavélica, Huancavélica. Retrieved from [https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2228/TESIS-SEG-ESP-EDUC-2018\\_SANTARIA%20FUENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2228/TESIS-SEG-ESP-EDUC-2018_SANTARIA%20FUENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tigse, C. (2019). El constructivismo, según bases Teóricas de Ceésar CO. *Revista Andina de la Educación*, 2(1), 25-28. Retrieved from <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/659/635>
- Torres, Y. (2018). Papel del juego en los proceso didácticos de la educación preescolar. (*Tesis de pregrado*). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Ibagué.
- Tuni, L., & Ccayahuallpa, E. (2018). El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 584 Marangani, Canchis- Cusco. (*Tesis de psotgrado*). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa.
- UNICEF. (2020, Junio 5). *Aprendizaje a través del juego*. Retrieved from Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (2021, Enero 14). *Priorizar la educación para todos los niños y niñas es el camino a la recuperación*. Retrieved from UNICEF para cada infancia: <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/priorizar-la-educaci%C3%B3n-para-todos-los-ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-es-el-camino-la->

recuperaci%C3%B3n#:~:text=En%20Ecuador%2C%20la%20situaci%C3%B3n%20de,ta  
mbi%C3%A9n%20se%20ha%20visto%20afectada%3A&text=Ant

UNIR. (2020, Abril 8). *Aprendizaje significativo ¿ Porqué introducirlo en el aula?* Retrieved from  
<https://www.unir.net/educacion/revista/aprendizaje-significativo/>

Valeri, R. (2020). El juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del II ciclo de educación inicial. ( *Tesis de pregrado*). Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima. Retrieved from  
[https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9267/Estado\\_GamarraQui spe\\_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9267/Estado_GamarraQui spe_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Visueta, J. (2019). Análisis del desarrollo cognitivo de niños y niñas de 6 a 10 años de la Fundación Ideas que han recibido estimulación temprana. ( *Tesis de pregrado*). Universidad de Guayaquil, Guayaquil. Retrieved from  
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/44252/2/JEAN%20VIZUETA%20TESIS%20COMPLETA%20MK%20FINAL.pdf>

Yanez, D. (2018, Enero 16). *Método descriptivo: características, etapas y ejemplos*. Retrieved from Lifer: <https://www.lifer.com/metodo-descriptivo/>

## ANEXOS

### Anexo 1. Definición de conceptos básicos en la investigación

<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Métodos</b>	<b>Técnicas</b>
Hipótesis es una proposición enunciada para responder tentativamente a un problema. Puede redactarse de forma afirmativa o condicional	Una variable es una propiedad que puede variar (adquirir diversos valores) y cuya variación es susceptible de medirse	Los indicadores son características propias de las variables de causas y efectos	Los métodos son considerados maneras o formas de llegar a comprobar los indicadores, ya que a través de ellos se analizan las variables y por ende las hipótesis	Las técnicas definen la manera como se aplica el método para la investigación.
Las hipótesis no necesariamente son verdaderas, pueden o no serlo, pueden o no comprobarse con hechos.	Las variables pueden ser cualitativas o atributos y cuantitativas o numérica.	Se suele obtener los indicadores haciéndose la pregunta sobre la variable, ¿Qué me indica?	Generalmente los métodos son: inductivos, deductivos, analítico, heurístico, etc.	Las técnicas se aplican de acuerdo a los propósitos que pretendes alcanzar.
Las hipótesis pueden ser nulas, alternativas o estadísticas	Las variables son independientes o de causa y efecto. Hay algunas que son de tipo intervinientes.	-	-	Las técnicas son: la entrevista, la observación de campo, etc.

**Anexo 2.** Matriz de consistencia

<b>Problema</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variable Independiente</b>	<b>Variable Dependiente</b>
¿Cuán eficaz es el juego en los niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz?	Evaluar la eficacia del desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.	El desarrollo del juego no es aplicado eficazmente como una estrategia de aprendizaje en los niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.	Desarrollo del juego	Estrategias de aprendizaje
<b>Subproblemas o derivados</b>	<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Subhipótesis o derivadas</b>	<b>Variables</b>	<b>Variables</b>
¿Cómo los docentes desarrollan el juego direccionado a los niños de 4 años del nivel inicial?	Describir las características, aplicación y beneficios de los juegos que desarrollan los docentes.	Los docentes podrían tener debilidades en cuanto al desarrollo de juegos para los niños de 4 años del nivel inicial.	Juego funcional	Estrategias de motivación
¿Cuáles son las estrategias de aprendizaje basadas en juegos aplicadas en la Unidad Educativa Manuelita Sáenz?	Identificar las estrategias de aprendizaje basadas en juegos que se aplican a los niños de nivel inicial.	Las estrategias de aprendizaje basadas en juegos influenciaría en desarrollo cognitivo de los infantes.	Juego de construcción	Estrategias de cooperación
¿Cómo contribuir al mejoramiento de las estrategias de aprendizaje basadas en el desarrollo del juego en la Unidad Educativa Manuelita Sáenz?	Diseñar una guía de juegos prácticos que estimulen el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de nivel inicial de la Unidad Educativa Manuelita Sáenz.	La guía de juegos prácticos que estimulen el aprendizaje significativo en los niños se convertirá en una estrategia de aprendizaje efectiva.	Juego simbólico y de reglas	Estrategias activas y pasivas.

**Anexo 3. Operacionalización de Variables**

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Técnica
<p><b>Variable independiente:</b></p> <p>Desarrollo del juego</p>	<p>El juego es un elemento indispensable en el proceso de educación inicial porque permite el enriquecimiento de las dimensiones del desarrollo, propiciando el aprendizaje. (Cuadrado,2020)</p>	<p>Juego funcional</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo sensorial</li> <li>• Coordinación motriz gruesa</li> <li>• Coordinación motriz fina</li> </ul>	<p>Los juegos aplicados ayudan al desarrollo sensorial de los infantes.</p> <p>Se realiza juegos en los que se precisa de movimientos generales grandes.</p> <p>Se incluye juegos que propicien movimientos musculares pequeños.</p>	<p><b>Escala de Likert</b></p> <p>Siempre</p> <p>Casi siempre</p> <p>Algunas veces</p> <p>Muy pocas veces</p> <p>Nunca</p>	<p>Observación</p>
		<p>Juego de construcción</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad</li> <li>• Integración</li> </ul>	<p>Los juegos aplicados promueven la creatividad de los infantes.</p> <p>Los juegos aplicados promueven la integración de conocimientos.</p>		

		Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percepción de la realidad</li> <li>• Desarrollo de la imaginación.</li> </ul>	<p>Se realizan juegos que imitan situaciones que se observan en la vida real.</p> <p>Los juegos aplicados propician la imaginación de los infantes.</p>		
		Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto a las reglas.</li> <li>• Estímulo de la atención</li> </ul>	<p>Los niños respetan las reglas del juego.</p> <p>Los juegos estimulan la atención de los niños para comprender las reglas del juego.</p>	<b>Escala de Likert</b>  Siempre  Casi siempre  Algunas veces  Muy pocas veces  Nunca	
<b>Variable dependiente:</b>  Estrategia de aprendizaje	Son todas aquellas actividades, técnicas, herramientas o metodologías empleadas por lo educadores para fomentar el aprendizaje en los estudiantes y facilitar el proceso de enseñanza. Estas permiten que el niño procese de manera eficiente la información dada	Imaginación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de la imaginación</li> </ul>	<p>El niño utiliza objetos o vivencias para crear situaciones imaginarias.</p> <p>Representa mediante dibujos o modelado lo que jugaron</p>		
		Integración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integración de conocimientos</li> </ul>	<p>Recrea experiencias de casa (cocina, comedor, etc.)</p> <p>Construye o arma escenarios (puente, casa, pueblo) e incorpora personajes.</p>		
		Aptitudes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidades educativas</li> </ul>	<p>Escribe de acuerdo a su nivel de lectura, lo que jugó en el aula.</p> <p>Dramatiza sucesos de la vida real con materiales didácticos del aula.</p>		

<p>por el docente, la comprenda y aprenda de manera significativa. Por lo general estas son planificadas por el profesional de educación de acuerdo a la edad y necesidades de los estudiantes. (Saldivia, Carriel, &amp; Naranjo, 2017)</p>	Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución</li> </ul>	<p>El niño es capaz de resolver problemas que se presentan en el contexto educativo. Realiza actividades educativas relacionadas con el juego sin ayuda del docente</p>	<p><b>Escala de Likert</b></p> <p>Siempre</p> <p>Casi siempre</p> <p>Algunas veces</p> <p>Muy pocas veces</p> <p>Nunca</p>	Entrevista
	Estrategias de motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en clases</li> <li>• Interés por descubrir cosas nuevas.</li> </ul>	<p>¿Qué estrategias utiliza para que el preescolar participe en clases?</p> <p>¿Qué métodos utiliza para despertar el interés de sus estudiantes, para descubrir cosas nuevas?</p>	<p><b>No aplica</b></p>	
	Estrategias de cooperación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo en equipo.</li> <li>• Relación con compañeros</li> </ul>	<p>¿Qué acciones realiza para lograr que el estudiante combine sus conocimientos con el de los demás?</p> <p>¿Qué tipo de estrategias aplica para que sus estudiantes se interrelacionen?</p>		
	Estrategias activas y pasivas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación del estudiante en el aprendizaje.</li> </ul>	<p>¿De qué manera integra al estudiante para que participe en el aprendizaje?</p>		

			<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprensión y reproducción del conocimiento.</li></ul>	¿Cómo aplica las estrategias de aprendizaje pasivas?		
--	--	--	--	--	--	--

**Anexo 4.** Ficha de Observación

<b>INDICADORES</b>	<b>Escala de Valoración</b> Siempre ( ) Casi siempre ( ) Algunas veces ( ) Muy pocas Veces ( ) Nunca ( )
Los juegos aplicados ayudan al desarrollo sensorial de los infantes.	
Se realiza juegos en los que se precisa de movimientos generales grandes.	
Se incluye juegos que propicien movimientos musculares pequeños.	
Los juegos aplicados promueven la creatividad de los infantes.	
Los juegos aplicados promueven la integración de conocimientos.	
Se realizan juegos que imitan situaciones que se observan en la vida real.	
Los juegos aplicados propician la imaginación de los infantes.	
Los niños respetan las reglas del juego.	
Los juegos estimulan la atención de los niños para comprender las reglas del juego.	
El niño utiliza objetos o vivencias para crear situaciones imaginarias.	
Representa mediante dibujos o modelado lo que jugaron	
Recrea experiencias de casa (cocina, comedor, etc.)	
Construye o arma escenarios (puente, casa, pueblo) e incorpora personajes.	
Escribe de acuerdo a su nivel de lectura, lo que jugó en el aula.	
Dramatiza sucesos de la vida real con materiales didácticos del aula.	
El niño es capaz de resolver problemas que se presentan en el contexto educativo.	
Realiza actividades educativas relacionadas con el juego sin ayuda del docente	

**Anexo 5.** Cuestionario de Entrevista

¿Qué estrategias utiliza para que el preescolar participe en clases?

---

---

---

¿Qué métodos utiliza para despertar el interés de sus estudiantes, para descubrir cosas nuevas?

---

---

---

¿Qué acciones realiza para lograr que el estudiante combine sus conocimientos con el de los demás?

---

---

---

¿Qué tipo de estrategias aplica para que sus estudiantes se interrelacionen?

---

---

---

¿De qué manera íntegra al estudiante para que participe en el aprendizaje?

---

---

---

¿Cómo aplica las estrategias de aprendizaje pasivas?

---

---

---

**Anexo 6. Evidencias Fotográficas.**



Unidad Educativa Manuelita Sáenz.

**Aplicación de la Ficha de Observación en la**

