



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y
DE LA EDUCACIÓN
EDUCACION INICIAL (REDISEÑADA)
MODALIDAD PRESENCIAL
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INICIAL

JUEGO DIDÁCTICO EN EL MEJORAMIENTO DEL DESARROLLO DE DESTREZAS
EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL NIVEL II

AUTORES:

BERMEO MURILLO NAGELY ELIZABETH

MAYORGA GONZALES DIANA BRIGGITTE

TUTORA

MSC. MAIRA AMARILIS OCHOA

PERIODO LECTIVO:

ABRIL – AGOSTO

2024

DEDICATORIA

La presente tesis, la dedico a mis padres y a mis hermanos ya que gracias a ellos e logrado culminar cada etapa de mi vida, porque siempre han estado brindándome su apoyo y sus consejos para hacer de mí una persona de bien. Con mucho cariño dedico este esfuerzo a mi Madre Dora Gonzales y mi hermana Wendy Mayorga que, aunque no están físicamente conmigo, sé que siempre me desearon el bien, y me vieron en el futuro como una persona profesional, Gracias a ellos he culminado con éxito mi carrera.

Diana Mayorga

El siguiente trabajo va dedicado a mi mamá ya que a sido la principal motivación de valentía y fuerza durante todo este proceso, a mi papá quien a estado presente siempre. A mis hermanos que de alguna u otra manera contribuyeron para lograr este objetivo, A mis sobrinos que fueron mi motivación e inspiración para convertirme en licenciada por último a mis abuelos paternos quienes durante 11 años de mi vida me apoyaron e impulsaron a seguir con mis estudios y aunque físicamente no estén, se que estarán orgullosos de mi.

Nagely Bermeo

AGRADECIMIENTO

El mayor agradecimiento se lo damos a Dios, por que sin él nada hubiese sido posible, por que él colocó fuerzas cuando sentíamos que no podíamos y valentía cuando sentíamos miedo. ¡A Dios sea dada la gloria por todo lo que hizo en nosotras!

Eben--ezer, diciendo: Hasta aquí nos ayudó Jehová. 1 Samuel 7:12

También agradecemos a nuestros padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes hemos logrado llegar hasta aquí y convertirnos en lo que somos. Ha sido el orgullo y el privilegio de ser sus hijas, son los mejores padres.

A nuestros hermanas (os) por estar siempre presentes, acompañándonos y por el apoyo moral, que nos brindaron a lo largo de esta etapa de nuestras vidas.

A todas las personas que nos han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

Agradecemos a Dios por bendecirnos la vida, por guiarnos a lo largo de nuestra existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

Agradecemos a nuestros docentes de la Universidad, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra profesión, de manera especial, a la tutora de nuestro proyecto de investigación quien ha guiado con su paciencia, y su rectitud como docente.

ÍNDICE DE CONTENIDO

| | |
|---|-------------------------------|
| DEDICATORIA | ii |
| AGRADECIMIENTO..... | iii |
| CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL;Error! Marcador no definido. | |
| CERTIFICACIÓN DEL TUTOR..... | ;Error! Marcador no definido. |
| ACTA DE CALIFICACIÓN DEL TIC | ;Error! Marcador no definido. |
| INFORME FINAL DEL SISTEMA DE ANTI-PLAGIO;Error! Marcador no definido. | |
| RESUMEN..... | viii |
| Abstract | ix |
| Capítulo I. INTRODUCCIÓN | 1 |
| 1.1. Contextualización de la situación problemática | 2 |
| 1.1.1. Contexto internacional..... | 2 |
| 1.1.2. Contexto Nacional | 3 |
| 1.1.3. Contexto local..... | 3 |
| 1.2. Planteamiento del problema | 4 |
| 1.3. Justificación | 4 |
| 1.4. Objetivos..... | 6 |
| 1.4.1. Objetivo General..... | 6 |
| 1.4.2. Objetivos específicos | 6 |
| 1.5. Formulación de hipótesis..... | 6 |
| Capítulo II. MARCO TEÓRICO | 7 |
| 2.1. Antecedentes | 7 |
| 2.2. Bases Teóricas | 11 |
| 2.2.1. Juegos didácticos | 11 |
| 2.2.2. Desarrollo de destrezas | 11 |
| 2.2.3. Juegos didácticos en la educación | 11 |
| 2.2.4. Beneficios de los juegos didácticos | 12 |

| | |
|--|----|
| 2.2.5. Características del juego didáctico | 13 |
| 2.2.6. Características principales de los juegos didácticos son | 13 |
| Contribuciones positivas del juego en los niños..... | 14 |
| 2.2.7. Desarrollo físico | 14 |
| 2.2.8. Desarrollo cognitivo: | 15 |
| 2.2.9. Desarrollo social y emocional: | 15 |
| 2.2.10. Desarrollo del lenguaje..... | 16 |
| 2.2.11. Juegos cognitivos..... | 16 |
| 2.2.12. Juegos motrices | 17 |
| 2.2.13. Tipos de juegos motrices | 17 |
| 2.2.14. Beneficios de los juegos motrices | 18 |
| 2.2.14. Desarrollo de destrezas..... | 20 |
| Área clave del desarrollo de destrezas en la educación inicial..... | 20 |
| 2.2.15. Características del desarrollo de destrezas en niños..... | 22 |
| 2.2.16. Características generales del desarrollo de habilidades en los niños: 22 | |
| Áreas de destrezas de aprendizaje. | 23 |
| 2.2.17. Beneficios de desarrollar las destrezas en los niños | 23 |
| Capítulo III. METODOLOGÍA | 25 |
| 3.1. Tipo y diseño de investigación | 25 |
| 3.2. Operacionalización de las variables | 28 |
| 3.3. Población y muestra de investigación | 29 |
| 3.3.1. Población | 29 |
| 3.3.2. Muestra | 29 |
| 3.4. Técnicas de recolección de datos e instrumentos | 30 |
| 3.4.1. Técnicas | 30 |
| 3.4.2. Instrumentos | 30 |
| 3.5. Procesamiento de Datos..... | 31 |

| | |
|---|----|
| 3.6. Aspectos éticos | 31 |
| Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSION | 32 |
| 4.1. Resultados..... | 32 |
| 4.1.1. Resultados de la Encuesta | 32 |
| 4.1.2. Resultados de la ficha de observación..... | 39 |
| 4.2. Discusión | 43 |
| Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 44 |
| 5.1. Conclusiones..... | 44 |
| 5.2. Recomendaciones | 45 |
| Referencias Bibliográficas | 46 |
| ANEXOS | 49 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1: Matriz de operacionalización de variables | 28 |
| Tabla 2: Población | 29 |
| Tabla 3: Muestra | 29 |
| Tabla 4: Juegos Didácticos | 32 |
| Tabla 5: Juegos Didácticos | 33 |
| Tabla 6: Desarrollo de destrezas de aprendizaje..... | 33 |
| Tabla 7: Juegos Didácticos | 34 |
| Tabla 8: Juegos Didácticos | 35 |
| Tabla 9: Juegos didácticos | 35 |
| Tabla 10: Juegos Educativos..... | 36 |
| Tabla 11: Desarrollo de destrezas | 36 |
| Tabla 12: Juegos Educativos..... | 37 |
| Tabla 13: Juegos Didácticos | 38 |
| Tabla 14: Juegos Educativos..... | 38 |
| Tabla 15: Proceso de aprendizaje | 39 |
| Tabla 16: Ficha de observación | 39 |

ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN

| | |
|--|----|
| Ilustración 1: Juegos educativos y didácticos para niños | 20 |
| Ilustración 2: Ambientación con los niños de educación inicial II..... | 59 |
| Ilustración 3: Demostración de actividades con los niños..... | 59 |
| Ilustración 4: Tutorías..... | 60 |

RESUMEN

El siguiente proyecto de investigación está fundamentado en el juego didáctico y el desarrollo de destrezas de los niños de Educación inicial nivel II. La poca práctica de estos juegos en la enseñanza de los niños de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno se estimula como la situación problemática, entre los juegos didácticos podemos mencionar Juegos de roles, juegos de memoria y juegos de canto y movimientos, mismos que benefician a los niños promoviendo el aprendizaje, desarrollando su creatividad e imaginación y contribuye a mejorar la motricidad fina y gruesa.

El objetivo principal de nuestra investigación es proponer juegos didácticos como herramienta de apoyo para el mejoramiento del desarrollo de destrezas en los niños, aumentando la motivación, la Atención y memoria, también recalca las necesidades de utilizar juegos didácticos adecuados dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. La base de información teórica da énfasis en los juegos didácticos y, a su vez en el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas de los niños.

La información internacional y local plasmada en la investigación confirman la influencia e importancia de los juegos didácticos en el aprendizaje, mediante la investigación cualitativa observamos la realidad educacional, apoyándonos de investigación descriptiva y documental. Los resultados obtenidos en la investigación contribuyen a mejorar el aprendizaje y crear un ambiente agradable para los niños de Educación inicial nivel II

Palabras claves: Juegos didácticos – Desarrollo de destrezas – Memoria- Atención – habilidades

Abstract

The following research project is based on the didactic game and the development of skills of children in Initial Education level II. The little practice of these games in the teaching of children at the Emigdio Esparza Moreno Educational Unit is stimulated as a problematic situation. Among the didactic games we can mention role-playing games, memory games, and singing and movement games, which benefit children. Children by promoting learning, developing their creativity and imagination, and contributing to improving fine motor skills and guessing.

The main objective of our research is to propose educational games as a support tool for improving the development of skills in children, increasing motivation, attention, and memory. It also emphasizes the needs of using appropriate educational games within the teaching process and learning. The theoretical information base emphasizes educational games and, in turn, the development of children's cognitive abilities and skills.

The international and local information reflected in the research confirms the influence and importance of didactic games in learning. Through qualitative research we observe the educational reality, supported by descriptive and documentary research. The results obtained in the research will contribute to improving learning and creating a pleasant environment for children in Initial Education level II.

Keywords: Didactic games – Skill development – Memory – Attention – skills

Capítulo I. INTRODUCCIÓN

El juego es una necesidad, muy importante contribuyente al equilibrio humano y, al mismo tiempo, una actividad, una aventura, una experiencia. Medio de comunicación y liberación en una forma permitida, el juego es un proceso educativo completo y esencial para la salud física, mental y espiritual. El juego Didáctico es una actividad esencial para el desarrollo de los niños, específicamente en la etapa de Educación Inicial. Mediante el juego, los niños aprenden de manera natural y espontánea, analizando el mundo que les rodea, desarrollando sus habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales. Al implementar estos juegos de manera activa, los docentes pueden establecer un ambiente de aprendizaje divertido y estimulante que ayudará a los niños a alcanzar su máximo potencial (Carrión, 2020).

El presente trabajo de investigación se desarrolló en la unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el nivel II, del cantón Babahoyo, y se justifica en las líneas de investigación UTB: Educación y desarrollo Social y la Línea de la facultad FCJSE asume la ;Pedagogía e innovación educativa, también tenemos la línea de investigación de la carrera la cual es; Desarrollo infantil temprano y enfoques pedagógicos innovadores por último la sub-línea Desarrollo del lenguaje y expresión corporal a través del juego y la recreación.

En la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, del cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos se evidencia la falta de implementación de juegos didáctico dentro del proceso de aprendizaje, la monotonía con la que se imparten las clases ha llevado a que los niños se cohiban ante su creatividad, y no puedan demostrar sus destrezas al momento de ir aprendiendo. También se puede hablar de un mal uso del significado de Juego entre los docentes de la institución. Para lo cual mediante este trabajo de investigación buscamos resolver la problemática y dejar inculcado la importancia de estimular al infante en estas primeras etapas de sus vidas, a través del juego didáctico, por ende el objetivo de la investigación es proponer juegos didácticos como herramienta de apoyo para el mejoramiento del desarrollo de destrezas en los niños de Educación Inicial Nivel II para cumplir con el mismo se emplea un diseño metodológico no experimental de corte transversal, cuyo alcance es descriptivo con un enfoque mixto, el método de investigación es el inductivo donde se empleará la investigación documental y de campo complementado de técnicas como la observación y encuesta y cuyos instrumentos son la ficha de observación y el cuestionario.

La presente tesis se desarrolla de la siguiente manera:

CAPÍTULO I, se describe la introducción, con la contextualización del problema, el planteamiento del problema, formulación, objetivo general, objetivos específicos y justificación y la hipótesis de investigación.

CAPÍTULO II, se detalla el Marco Teórico, con los antecedentes y las bases teóricas que orientan el trabajo investigativo, sobre las variables que son el juego didáctico y el desarrollo de la motricidad fina y de menciona la hipótesis.

CAPÍTULO III, se establece el Marco Metodológico, donde se especifica la metodología de la investigación, así como su tipo, diseño de estudio, para más adelante establecer la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos y finalmente las técnicas de procedimientos para el análisis de la información resultante del proceso de investigación efectuado.

CAPÍTULO IV, donde se describe los resultados obtenidos de la investigación y la discusión de los mismo en relación con el criterio de diferentes autores.

CAPÍTULO V, se detallan las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

1.1. Contextualización de la situación problemática

1.1.1. Contexto internacional

En el ámbito internacional, El juego didáctico ha sido conocido como un material fundamental para el desarrollo de habilidades en los niños de educación inicial ya que varias organizaciones y expertos han señalado su importancia y han favorecido su implementación en las aulas de todo el mundo. Cabe recalcar que numerosas investigaciones científicas han manifestado los beneficios del juego didáctico para el desarrollo de habilidades en los niños y así mismo se evidencia que el juego didáctico es una herramienta muy valiosa que ha sido reconocida internacionalmente por su potencial para el mejoramiento del desarrollo de habilidades en los niños de educación inicial.

Según en 1994, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) adoptó la Declaración de Salamanca sobre Principios y normas de acción para necesidades educativas, la cual reconoce el juego como un derecho fundamental de todos los niños y un medio eficaz para promover la inclusión y la equidad en la educación. (Maguared, 2017)

Hoy en día El juego didáctico puede contribuir al éxito de este objetivo al proporcionar a los niños muchas oportunidades de aprendizaje significativas y relevantes. Ya que el juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades cognitivas, lingüísticas, sociales y emocionales.

1.1.2. Contexto Nacional

El juego didáctico es de gran influencia en el ámbito educativo ecuatoriano, especialmente en el nivel de educación inicial, es un instrumento muy fundamental para el desarrollo de habilidades en los niños. Dentro de las investigaciones se ha podido observar que este enfoque pedagógico se alinea con las directrices del Ministerio de Educación y con las tendencias internacionales en la educación infantil.

El currículo de Educación Inicial enfatiza el juego como estrategia fundamental para el aprendizaje y desarrollo de los niños, También propone diversas actividades lúdicas que fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas, sociales, emocionales y motrices. Se reconoce el juego como un derecho fundamental de los niños y niñas en la educación inicial ya que el plan establece estrategias para fortalecer la implementación del juego didáctico en las instituciones educativas.

De la misma manera diversas investigaciones realizadas en Ecuador han demostrado la efectividad del juego didáctico para el desarrollo de habilidades en los niños de educación inicial, en el cual se ha convertido en un elemento fundamental en el contexto educativo ecuatoriano teniendo en cuenta Las políticas educativas, las investigaciones y las prácticas docentes ya que avalan su importancia para el desarrollo de habilidades en los niños de este nivel educativo.

En este sentido, el artículo aborda tres modos de pensar el juego en relación con los espacios formales de enseñanza. En primer lugar, se considera al juego como espacio cultural. En segundo lugar, se presentará los desafíos que plantea definir al juego como espacio imaginario. Finalmente se aborda al juego como espacio didáctico. Con esto se pretende abonar la construcción de categorías conceptuales que desde la investigación pueden promover efectivamente cambios en las prácticas de enseñanza. (Sarle, 2020)

1.1.3. Contexto local.

En el largo recorrido por la obtención de nuevos conocimientos y habilidades, aún se observan carencias debido a la limitada práctica de juegos didácticos en diversas instituciones educativas, específicamente en el área de Educación Inicial Nivel II. Esta situación problemática también es evidente dentro de la Unidad Educativa Emigdio

Esparza Moreno, del cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos. La institución cuenta con un total de 1,876 estudiantes y 56 docentes. Dentro de esta institución, se encuentran 75 niños distribuidos en 3 cursos de Educación Inicial Nivel II, donde se puede observar un déficit en el desarrollo de las destrezas necesarias para el aprendizaje de los niños.

Mediante nuestra experiencia como Practicantes dentro de esta institución podemos reafirmar la falta de implementación de juegos didáctico dentro del proceso de aprendizaje, la monotonía con la que se imparten las clases ha llevado a que los niños se cohíban ante su creatividad, y no puedan demostrar sus destrezas al momento de ir aprendiendo. También se puede hablar de un mal uso del significado de Juego entre los docentes de la institución. Para lo cual mediante este trabajo de investigación buscamos resolver la problemática y dejar inculcado la importancia de estimular al infante en estas primeras etapas de sus vidas, a través del juego didáctico.

1.2. Planteamiento del problema

¿De qué manera el juego didáctico puede mejorar el desarrollo de destrezas en los niños de Educación Inicial Nivel II de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno?

1.3. Justificación

El presente trabajo de investigación se desarrolló en la unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el nivel II, del cantón Babahoyo, y se justifica en las líneas de investigación UTB: Educación y desarrollo Social y la Línea de la facultad FCJSE asume la ;Pedagogía e innovación educativa, también tenemos la línea de investigación de la carrera la cual es; Desarrollo infantil temprano y enfoques pedagógicos innovadores por último la sub-línea Desarrollo del lenguaje y expresión corporal a través del juego y la recreación. (Ampuero G. M., 2020)

Al implementar activamente el juego como estrategia educativa, enfatizamos que los niños que juegan desarrollan su propio conocimiento a través de la exploración, la experimentación y la investigación, y que estos son procesos importantes para el aprendizaje significativo de los niños. (Ampuero G. M., 2019)

El aporte teórico de esta investigación consiste en presentar los fundamentos que servirán a otros promotores encargados de la enseñanza para que apliquen estos conocimientos en el desarrollo del niño, así como los principales juegos didácticos en el mejoramiento del desarrollo de destrezas en los niños de Educación Inicial.

La importancia de realizar esta investigación es primeramente porque se busca concientizar a los padres de familia y educadores sobre la relevancia de los juegos

didácticos en el mejoramiento del desarrollo de destrezas, mediante un conjunto de acciones destinadas a estimular el desarrollo integral de los niños, desarrollar su memoria, también a ser ordenados, seguir instrucciones, observar con atención, hacer una tarea de principio a fin además de desarrollar sus capacidades de análisis, lógica y raciocinio.

Esta investigación es trascendente porque aportará información conveniente a otros investigadores acerca de los juegos didácticos en el mejoramiento del desarrollo de destrezas en niños de Educación Inicial II, ya que a través de esta el niño promueve el crecimiento de habilidades cognitivas como la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas, así como las destrezas.

Por lo tanto, esta investigación es factible porque cuenta con estudiantes de Educación Inicial II de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno” del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos y un investigador comprometido con la investigación, además se pudo acceder a diferentes fuentes de investigación bibliográficas y de campo, para poder extraer la teoría y poder llevar a la práctica.

Mediante el presente trabajo se puede conocer los beneficios que ofrecen los juegos didácticos en el mejoramiento del desarrollo de destrezas en los niños de inicial II. Donde los principales beneficiarios serán los niños, padres de familia, docentes y autoridades de la institución educativa, porque mediante este trabajo investigativo se puede lograr un mejoramiento en la implementación de los juegos didácticos y obtener mejores resultados en el desarrollo de destrezas. Estas investigaciones tendrán un impacto significativo en el desarrollo de destrezas y habilidades cognitivas del niño, ya que se ofrecerán pautas tanto a docentes y padres sobre la importancia que tienen las actividades de juegos didácticos en el rendimiento del desarrollo de destrezas en niños. El aporte práctico en esta temática es la aplicación de pautas, reglas, deberes y obligaciones de todos los actores involucrados con el niño tanto docentes, como la comunidad familiar y social, cuyo conocimiento nos permitirá conocer de mejor forma las falencias de los niños con déficit en destrezas.

Por último, el aporte social de este trabajo es informar a la sociedad, autoridades Nacionales, autoridades Provinciales, autoridades locales, la base de conocimiento del resultado de la evaluación en los estudiantes con problemas de destrezas de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, cantón Babahoyo Provincia Los Ríos, pueden tomar medidas y presentar alternativas para mejorar la enseñanza de los niños y así exista un desenvolviendo adecuado en el aula.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Proponer juegos didácticos como herramienta de apoyo para el mejoramiento del desarrollo de destrezas en los niños de Educación Inicial Nivel II

1.4.2. Objetivos específicos

1. Identificar los juegos didácticos aplicables para mejora del aprendizaje en los niños de Educación Inicial Nivel II.
2. Analizar cada una de las destrezas de aprendizajes en los niños de Educación Inicial Nivel II.
3. Implementar el juego didáctico como un eje importante para el mejoramiento del desarrollo de destrezas en los niños de Educación Inicial Nivel II.

1.5. Formulación de hipótesis

Si se implementa juegos didácticos en niños de Educación Inicial II, mejorará de manera significativa el desarrollo de destrezas en los estudiantes de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno

Capítulo II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

En un estudio realizado por Edquén Jiménez (2019) en Piura, Perú, titulada El juego didáctico para mejorar el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la institución educativa “1372” del distrito Veintiséis de Octubre – Piura, 2019, donde la investigación parte de la realidad problemática identificada en la I.E. 1372 en el distrito Veintiséis de Octubre – Piura, pues los estudiantes presentaban dificultades notorias en cuanto a la noción de seriación y los docentes no aplicaban estrategias didácticas que promuevan este aprendizaje. Ante tal situación, el presente estudio tuvo como objetivo general determinar de qué manera el juego didáctico mejora el aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa 1372 del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020. Se utilizó una metodología con un enfoque cuantitativo del nivel aplicativo y diseño preexperimental con un solo grupo con pretest y post test. La población estuvo conformada por 69 estudiantes y la muestra fueron 20 alumnos. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación y como instrumento una lista de cotejo. El análisis estadístico se realizó a través del programa del software estadístico SPSS. Los resultados arrojaron que al aplicar el pretest el 85% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, 15 % en proceso y ninguno en logrado. Después de la aplicación del post test, se comprobó que el 80 % alcanzó el nivel logrado y el 20 % en proceso. Por lo tanto, se concluyó que se acepta la hipótesis planteada; es decir, la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente el aprendizaje de la seriación en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020.

En otro estudio realizado por Solis (2019), en Huaraz, Perú titulada Juegos didácticos como estrategia para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 Shayhua, San Luís, 2019, se menciona que el estudio realizado surge del enunciado ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos como estrategia influye en el desarrollo de las habilidades matemáticas en ellos niños de 5 años?; tuvo como objetivo general, determinar la influencia de los juegos didácticos como estrategia que permiten la mejora de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua San Luis, 2019. El tipo de investigación cuantitativa, nivel aplicado; el diseño de investigación fue la preexperimental con pre y post prueba; la técnica aplicada correspondió a la observación, cuyo instrumento de recolección de datos fue la escala de estimación. Cuyos resultados muestran que, en la prueba de entrada, el 71% de

niños y niñas de 5 años se ubican en el nivel en inicio; sin embargo, luego de la aplicación de la prueba de salida un 14% se ubican en el nivel logro alcanzado y un 29% en el nivel logro destacado. Concluye que, los juegos didácticos como estrategia permitieron la mejora de las habilidades matemáticas en niños de 5 años; lo que se evidencia cuando ordena utilizando diferentes criterios, clasifica según características y cuantifica diferenciando en número de elementos.

En un estudio realizado por Mayorga (2019) en Riobamba, Ecuador titulada El juego didáctico en el desarrollo de la atención en los niños de 5 a 6 años, de la “Escuela de Educación Básica 21 de abril”, ciudad de Riobamba periodo 2018-2019, con el fin de identificar cual es la importancia de trabajar la atención y cómo influye en el juego didáctico en este proceso. Para el desarrollo de la propuesta se realizó una investigación cualitativa que nos permitió identificar qué factores afectan y como intervienen en el niño y en su atención, cuáles son los factores más comunes por los cuales los niños pierden interés por aprender y esa esencia por descubrir nuevas cosas tanto dentro y fuera del aula. Esta investigación se realizó de tipo bibliográfica, porque se obtuvo información de diferentes fuentes como libros, revistas, artículos, relacionados a nuestro tema de investigación. La muestra con la que se trabajó fue con 30 estudiantes de educación básica. En este estudio que se utilizó la ficha de observación como instrumento para recolectar los datos de la presente investigación, mediante la cual todos los estudiantes fueron evaluados. En la interpretación de los resultados obtenidos nos da como resultados obtenidos que los niños se encuentran en un nivel donde ellos a veces están atendiendo en la clase y con la utilización de los juegos didácticos vamos trabajando más ese nivel, y concluyendo que el juego didáctico es una herramienta que le permite trabajar la atención en el niño desarrollando su creatividad y concentración.

En otro estudio realizado por Placencia (2023) en Pedro Moncayo, Ecuador titulada El juego como estrategia didáctica para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de las competencias matemáticas de adición y sustracción en los estudiantes de Básica Elemental Básica, del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Patricia Brown” año lectivo 2022-2023 menciona que el estudio se enfoca en el uso del juego como herramienta pedagógica para mejorar las habilidades de sumas y restas en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica en el Centro Comunitario Intercultural Bilingüe "Patricia Brown" durante el período 2022-2023. La metodología empleada en la investigación es de enfoque mixto, utilizando tanto técnicas cuantitativas

como cualitativas. Para la recolección de datos, se utilizó una ficha de observación para evaluar el desempeño de los estudiantes en relación con las habilidades de sumar y restar, así como una entrevista con el profesor para conocer su percepción sobre el uso de juegos en el aprendizaje de las matemáticas. Los resultados obtenidos indican que los estudiantes muestran mayor motivación y concentración en el aula cuando se emplean juegos educativos como parte de la enseñanza de las sumas y restas. Además, se observó que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando se les enseña de forma lúdica y significativa, lo que respalda la importancia del aprendizaje significativo en la educación. En base a los resultados obtenidos, se desarrolló una guía didáctica que contiene una serie de juegos de suma y resta, para que los docentes puedan utilizarla como herramienta de enseñanza en el aula. La guía está diseñada para ser utilizada de forma flexible, lo que permite a los docentes adaptarla a las necesidades de sus estudiantes y así garantizar un aprendizaje significativo y efectivo.

En un estudio realizado por Vega (2019) en Babahoyo, Ecuador tomado del repositorio de la Universidad Técnica de Babahoyo, titulada Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo menciona que el trabajo investigativo, hace un análisis sobre el efecto que produce en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica, la aplicación de juegos didácticos empleados por los maestros de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”, tomando en consideración que los juegos didácticos que actualmente se están utilizando no mejora de manera radical la eficacia en el proceso enseñanza aprendizaje en lo que respecta al nivel de desarrollo de la motricidad esperado por los niños y niñas. Una vez detectado el problema se procede a la elaboración del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de folletos, revistas, libros, e Internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboraron los instrumentos adecuados para el procesamiento de esta que sirven para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de una Guía de Juegos Didácticos, al problema de la utilización de juegos didácticos en el desarrollo psicomotriz, a través de una Guía Didáctica de Juegos

En otro estudio realizado por Andrade (2023) en Babahoyo, Ecuador tomado del repositorio de la Universidad Técnica de Babahoyo titulada Juegos Didácticos Interactivos y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to año de EGB de la escuela 15 de noviembre, Quevedo 2023, se detalla que los juegos didácticos interactivos son estrategias que despiertan la motivación y fomentan el aprendizaje en los niños mediante el juego que al ser una acción natural esta frecuentemente en la vida de ellos día a día y ayuda a sacar el máximo provecho y uso convirtiéndose en un recurso muy valioso para aprender. Una competencia sana de la mano de desafíos, recompensas y la interacción social resultan ser componentes esenciales en la efectividad de estos juegos en el proceso de aprendizaje. Aprender desencadena una serie de procesos mentales en los estudiantes como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la planificación y la autorregulación del aprendizaje los mismos que son fundamentales para el desarrollo cognitivo por lo cual el presente trabajo de investigación denominado Juegos didácticos interactivos y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to año de EGB de la Escuela 15 de Noviembre, Quevedo. 2023 tiene como objetivo general determinar la influencia de los juegos didácticos interactivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to año de EGB de la Unidad Educativa 15 de Noviembre, Quevedo, 2023. Por el contexto de su desarrollo se basó en una investigación cualitativa, mediante la técnica de investigación bibliográfica y una incesante búsqueda de información en libros, proyectos, tesis, repositorios y artículos científicos para desarrollar las dos variables que sustentan el marco teórico, además como instrumento de investigación se usó la entrevista para recolectar la información relevante y necesaria en base a los objetivos establecidos.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Juegos didácticos

El juego de los niños es la base del aprendizaje y el éxito académico, como resultado, los niños aprenden a cooperar con otros, desarrollan habilidades lingüísticas, comprenden y resuelven problemas y descubren sus propias fortalezas personales. Los juegos educativos son importantes porque promueven y persiguen el desarrollo integral de los escolares. Esto le permite desarrollar habilidades físicas y mentales y desarrollar cualidades como la creatividad, la independencia y la independencia. (Yarelis López, Islania Moreno, Euliser Fernandez, 2019)

Los juegos didácticos también se pueden definir como una de las estrategias innovadoras más recomendadas aplicadas en diferentes espacios y etapas educativas. Esta definición siempre ha sido considerada, pero lamentablemente no se ha enfatizado lo suficiente debido a la falta de conocimiento y formación de los docentes que puedan aplicarla en el proceso educativo.

2.2.2. Desarrollo de destrezas

El desarrollo de las destrezas son los pensamientos y aprendizajes que desarrollan los niños a lo largo de su crecimiento para poder conocer el medio que los rodea, estas destrezas tienen que ser estimuladas adecuadamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño, reconociendo que no se debe forzar los procesos en el desarrollo, más bien se debe estimular y motivar de una manera espontánea y significativa. (CASTAÑEDA, 2018).

Las habilidades a desarrollar son cognitivas, motoras y sociales en niñas y niños. Estas habilidades se realizan explorando, manipulando, observando, agrupando y comparando de forma activa y participativa, enfocándose en analizar con precisión el mundo que te rodea, resolver problemas y tomar decisiones

Los niños y las niñas tienen la oportunidad de alcanzar su máximo potencial de desarrollo físico y mental. De esta manera podrán estimular sus capacidades, disfrutar del proceso de admisión escolar y adquirir nuevos conocimientos a través de las experiencias que de esta manera se desarrollan. Para reducir el ausentismo escolar.

2.2.3. Juegos didácticos en la educación

Los juegos didácticos en un entorno educativo no deben verse como una pérdida de tiempo. Más bien, es una forma de mejorar el rendimiento escolar captando la atención

de un grupo de estudiantes y mejorando sus calificaciones. También ofrece la posibilidad a los docentes a abandonar la monotonía de enseñanza conductista. (Herrera, 2017)

Se considera el juego como el comienzo de las habilidades que potencian el desarrollo de las destrezas necesarias para el buen aprendizaje, teniendo en cuenta que todo conocimiento comienza con la introducción de un objeto, mediante el cual el niño trabaja sobre el objeto, juega con él y lo transforma. (SANCHEZ, 2020)

Una de las tareas del docente en relación con el juego es enriquecer el contenido de la obra. Si el juego está bien organizado, las actividades recreativas pueden tener un impacto significativo en el desarrollo general del niño. Esto se logra a través de una variedad de métodos de gestión de programas educativos, dentro de los cuales están los juegos de roles, de memoria, juegos de canto y memoria que logran un ambiente educativo favorable. El juego es un elemento fundamental para el desarrollo de todo niño. Jugar con juguetes de madera favorece el desarrollo físico y mental de los niños. Cada juego y cada juguete favorecen el desarrollo de diferentes habilidades.

Los juegos didácticos son perfectos para aprender. Juntos desarrollan cuestiones importantes como la inteligencia, la creatividad y la interacción. Todos los juegos de mesa se basan en un conjunto de reglas y son excelentes para lograr un desarrollo social, emocional, cognitivo y de personalidad óptimo. Esto significa que sus ventajas son realmente valiosas para el desarrollo de distintas habilidades en los niños.

2.2.4. Beneficios de los juegos didácticos

El juego es un elemento fundamental para el desarrollo de todo niño. Jugar con juguetes de madera favorece el desarrollo físico y mental de los niños. Cada juego y cada juguete favorecen el desarrollo de diferentes habilidades. (Steiner)

Este tipo de juegos se basan en un conjunto de reglas. Los niños aprenden estas reglas y les ayudan a aprender de forma natural y a crear una variedad de estrategias. Estas habilidades pueden extrapolarse a la vida real en el futuro. Además, muchos juegos de mesa ayudan a mejorar el habla, la memoria, el pensamiento... Te hacen estar activo y atento. Necesitan concentrarse para lograr mejores resultados. Además, si juegas en grupo con otras personas, necesitarás utilizar un lenguaje expresivo y desarrollar estrategias juntas. Al ser juegos repetitivos, desarrollan la memoria secuencial. A través de juegos donde siempre hay ganadores y perdedores, los niños deben aprender a lidiar con sus emociones y frustraciones: respetar las reglas y las contingencias, y aprender a ganar y

perder. Esto te será de gran utilidad para tu futuro profesional. Aprenden a regular su comportamiento y a compartir y comunicarse adecuadamente ante emociones negativas y positivas. Aprenden a pensar de forma independiente y a desarrollar sus propias ideas. Empiezan a ser más responsables porque tienen que seguir las diferentes reglas y regulaciones del juego.

Los niños aprenden a controlar la agresividad, a mostrar responsabilidad, Adquieren habilidades para trabajar en equipo, aumentan la confianza en sí mismos, apoyan el equilibrio emocional. A través del juego, los niños aprenden gradualmente a compartir y desarrollar conceptos de cooperación y colaboración también aprenderá cómo protegerse y proteger sus derechos. (Maureen Menese, Monge María, 2001)

2.2.5. Características del juego didáctico

El aprender constituye uno de los cuatro pilares en los que se sustenta la educación del nuevo milenio; en virtud de lo antes planteado, se insiste en la necesidad de lograr un proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador. (Rodríguez, 2020)

El acto de jugar es parte de la infancia y trae la posibilidad de un repertorio de desarrollos, ya sea en las esferas cognitiva, social, biológica, motora y afectiva. (Mariotti, 2021)

2.2.6. Características principales de los juegos didácticos son

1. Objetivo educativo: Todo juego didáctico debe tener un objetivo educativo claro y definido. Este objetivo puede estar relacionado con el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices, sociales o emocionales.

2. Adaptación a la edad: Los juegos didácticos deben estar adaptados a la edad y nivel de desarrollo de los niños a los que van dirigidos. La complejidad del juego, las reglas y los materiales utilizados deben ser apropiados para la edad de los jugadores.

3. Motivación y diversión: Los juegos didácticos deben ser motivadores y divertidos para los niños. Si el juego no es divertido, los niños no querrán jugar y no se producirá el aprendizaje.

4. Participación activa: Los juegos didácticos deben fomentar la participación activa de los niños. Los niños deben ser protagonistas del juego y tomar sus propias decisiones.

5. Interacción social: Los juegos didácticos pueden ser una excelente manera de fomentar la interacción social entre los niños. Los juegos en grupo pueden ayudar a los

niños a desarrollar habilidades sociales como la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo.

6. Autoaprendizaje: Los juegos didácticos deben fomentar el autoaprendizaje en los niños. Los niños deben aprender a través de la exploración y el descubrimiento, sin necesidad de la intervención constante de un adulto.

7. Variedad: Existen una gran variedad de juegos didácticos disponibles, lo que permite a los educadores y padres elegir los juegos más adecuados para las necesidades e intereses de los niños.

8. Seguridad: Los juegos didácticos deben ser seguros para los niños. Los materiales utilizados deben ser no tóxicos y los juguetes deben estar libres de bordes afilados u otras características que puedan causar lesiones.

Los juegos didácticos pueden ser una herramienta muy útil para el aprendizaje de los niños. Si se utilizan de manera adecuada, pueden ayudar a los niños a desarrollar una amplia gama de habilidades y conocimientos.

A continuación, mencionaremos algunos ejemplos de juegos didácticos:

- **Juegos de mesa:** como el Monopoly, la Oca o el Parchís.
- **Juegos de cartas:** como la baraja española o juegos de cartas educativos.
- **Juegos de construcción:** como Lego o bloques de madera.
- **Juegos de puzzles:** como puzzles de madera o puzzles de imágenes.
- **Juegos de simulación:** como juegos de médicos, cocineros o bomberos.
- **Juegos de rol:** como juegos de disfraces o juegos de interpretación.
- **Juegos electrónicos:** como videojuegos o aplicaciones educativos.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. (Chacon, 2019)

Contribuciones positivas del juego en los niños.

Las contribuciones positivas del juego en los niños se pueden clasificar en las siguientes áreas:

2.2.7. Desarrollo físico

Mejora la motricidad gruesa y fina: El juego físico, como correr, saltar, trepar y jugar con pelotas, ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades motoras gruesas. Los

juegos que requieren el uso de manos y dedos, como construir con bloques o dibujar, ayudan a desarrollar sus habilidades motoras finas.

Promueve la coordinación y el equilibrio: El juego ayuda a los niños a desarrollar su coordinación y equilibrio. A medida que juegan, aprenden a controlar sus movimientos y a coordinar sus diferentes partes del cuerpo.

Fortalece los músculos y huesos: El juego físico ayuda a fortalecer los músculos y huesos de los niños. Esto puede ayudar a prevenir la obesidad y otras enfermedades crónicas en el futuro.

2.2.8. Desarrollo cognitivo:

Estimula el desarrollo del cerebro: El juego ayuda a estimular el desarrollo del cerebro de los niños. Cuando los niños juegan, utilizan diferentes partes de su cerebro para aprender, resolver problemas y tomar decisiones.

Mejora las habilidades de pensamiento: El juego ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades de pensamiento, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad.

Aumenta la memoria y la atención: El juego puede ayudar a los niños a mejorar su memoria y atención. Cuando los niños juegan, se concentran en la tarea que tienen entre manos y tienen que recordar información para poder tener éxito.

2.2.9. Desarrollo social y emocional:

Desarrolla habilidades sociales: El juego ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación y el trabajo en equipo. Cuando los niños juegan con otros, aprenden a turnarse, compartir y resolver conflictos.

Expresa y regula las emociones: El juego proporciona una forma segura para que los niños expresen y regulen sus emociones. A través del juego, los niños pueden aprender a identificar sus emociones y a expresarlas de manera adecuada.

Fomenta la autoestima y la confianza en sí mismos: El juego puede ayudar a los niños a desarrollar su autoestima y confianza en sí mismos. Cuando los niños tienen éxito en un juego, se sienten bien consigo mismos y con sus habilidades.

2.2.10. Desarrollo del lenguaje

Mejora las habilidades de comunicación: El juego ayuda a los niños a mejorar sus habilidades de comunicación. Cuando los niños juegan con otros, aprenden a hablar, escuchar y seguir instrucciones.

Aumenta el vocabulario: El juego puede ayudar a los niños a aumentar su vocabulario. Cuando los niños juegan, se exponen a nuevas palabras y frases.

Desarrolla habilidades narrativas: El juego puede ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades narrativas. Cuando los niños juegan, inventan historias y personajes.

En la actualidad, la educación se ha transformado y con ello las metodologías y estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes, este es el caso de la educación Inicial, que propone la metodología juego-trabajo como una alternativa para generar experiencias de aprendizaje significativas e innovadoras en los niños, evitando esquemas tradicionales enfocados en actividades dirigidas sin la posibilidad de la experimentación y movimiento.

En definitiva, el juego es una parte importante del desarrollo de los niños. Esto ayuda a que los niños tengan la oportunidad de aprender, crecer y desarrollarse de manera integral. Es importante que los padres y cuidadores den a los niños la oportunidad de jugar libremente, sin patrones. Como resultado, los niños podrán perseguir sus intereses y desarrollar habilidades a su propio ritmo. Además, los adultos pueden participar en juegos infantiles para apoyar el desarrollo de los niños. Jugar con los niños les ayuda a aprender nuevas habilidades, desarrollar relaciones con ellos y crear recuerdos felices.

2.2.11. Juegos cognitivos

Hay muchos tipos diferentes de juegos cognitivos, cada uno de los cuales entrena diferentes habilidades mentales. A continuación, se muestran algunos ejemplos comunes:

Juego de memoria: Estos juegos ayudan a mejorar tu capacidad para recordar información. Un buen ejemplo es Memorama, donde tienes que encontrar pares de cartas de triunfo idénticas.

Juegos de atención: estos juegos entrenan tu capacidad para concentrarte en una tarea. Un ejemplo popular es Buscaminas, donde debes identificar y etiquetar contenedores de minas sin detonarlos.

Juego de lógica: Estos juegos ponen a prueba tus habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico. El ejemplo clásico es el ajedrez, donde debes utilizar estrategia y planificación para derrotar a tu oponente.

Juego de pensamiento rápido: Estos juegos ponen a prueba tu capacidad para procesar información rápidamente y tomar decisiones rápidas. Un ejemplo popular es Lumosity, que ofrece muchos juegos destinados a mejorar la velocidad de pensamiento.

Juegos de palabras: estos juegos te ayudan a mejorar tu vocabulario y tus habilidades lingüísticas. Un buen ejemplo es Scrabble, donde tienes que formar palabras a partir de fichas de letras.

El juego es diversión y fuente de aprendizaje, estimula al sujeto y facilita actitudes socializadoras. A través de más de cincuenta divertidos juegos de: lógica, razonamiento abstracto, matemáticas, atención, resolución de problemas de la vida diaria, lenguaje, etc. (Aguilà, 2020)

2.2.12. Juegos motrices

Los juegos de movimiento son una actividad divertida que apoya el desarrollo motor de niños y niñas de todas las edades. Estos juegos pueden ser individuales o grupales y se pueden jugar en una variedad de lugares.

2.2.13. Tipos de juegos motrices

Juegos de motricidad gruesa: Estos juegos implican movimientos amplios del cuerpo, como correr, saltar, trepar y lanzar. Algunos ejemplos de juegos de motricidad gruesa incluyen:

El juego del gato y el ratón: Un jugador es el gato y los demás son los ratones. El gato debe tratar de atrapar a los ratones, que pueden correr y esconderse.

La carrera de sacos: Los jugadores se meten en sacos y corren hasta la línea de meta.

El juego de la pelota: Los jugadores pueden jugar a una variedad de juegos con pelotas, como patear una pelota, lanzar una pelota a un amigo o rebotar una pelota.

Juegos de motricidad fina: Estos juegos implican movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos, como dibujar, escribir y construir con bloques. Algunos ejemplos de juegos de motricidad fina incluyen:

Colorear: Los niños pueden colorear dibujos con crayones, lápices de colores o marcadores.

Armar rompecabezas: Los rompecabezas pueden ayudar a los niños a desarrollar su coordinación mano-ojo y sus habilidades para resolver problemas.

Jugar con plastilina: La plastilina es una gran manera para que los niños exploren su creatividad y practiquen sus habilidades motoras finas.

2.2.14. Beneficios de los juegos motrices

Los juegos motrices ofrecen una variedad de beneficios para los niños, que incluyen:

Desarrollo de habilidades motrices: Los juegos motrices ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades motrices gruesas y finas, que son esenciales para una variedad de actividades, como caminar, correr, escribir y dibujar.

Mejora de la coordinación y el equilibrio: Los juegos motrices también ayudan a mejorar la coordinación y el equilibrio de los niños, lo que puede ayudar a prevenir caídas y lesiones.

Aumento de la condición física: Los juegos motrices son una excelente manera para que los niños hagan ejercicio y se mantengan en forma.

Desarrollo de habilidades sociales: Los juegos motrices también pueden ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades sociales, como trabajar en equipo, tomar turnos y comunicarse con los demás.

Diversión: ¡Los juegos motrices son divertidos! Los niños se divertirán mientras aprenden y desarrollan sus habilidades.

Expresión natural de sus emociones y la diversión, aprendizaje y socialización, propician su desenvolvimiento motor y cognitivo, por lo que su ejercitación constituye uno de los ejes fundamentales de muchas actividades, por su carácter pedagógico, psicológico y de simulación. (Rondón, 2021)

Juegos socioemocionales

¡Los juegos socioemocionales son una herramienta fantástica para que niños y adultos desarrollen habilidades importantes para la vida! Estos juegos fomentan el autoconocimiento, la empatía, la regulación emocional y las habilidades sociales.

Los siguientes son algunos ejemplos de juegos socioemocionales organizados por categoría:

1. Reconocer e identificar las emociones: El baile de las emociones consiste en que cada persona baila como si estuviera experimentando una emoción

específica, como alegría, tristeza, ira, miedo, etc. Luego se discuten las emociones manifestadas.

2. Adivina la emoción: Cuando un jugador hace una mueca o describe una situación, los demás pueden deducir qué emoción está sintiendo.

3. El carrusel de las emociones: se sientan en círculo mientras se pasa una pelota. Cuando alguien la tiene, expresa una emoción, y todos deben poner un ejemplo de una situación en la que se siente esa emoción.

2. Control emocional:

- **Respiraciones profundas:** se sientan en un círculo y cierran los ojos. La respiración profunda, inhalando por la nariz y exhalando por la boca, se lleva a cabo por un adulto.

- **El bote de la tranquilidad:** se adorna una caja o recipiente y se llena con materiales relajantes (como lavanda, confeti, plumas, etc.). El bote puede ayudar a alguien a calmarse cuando está enojado o triste. Cuando alguien está enojado, debe ponerse en una postura de tortuga (con los brazos y las piernas dentro del caparazón) y respirar profundamente hasta que se calme.

3 Empatía: ¿En qué zapatos te sientes? Cada jugador recibe una situación hipotética y se le pide que piense en lo que se sentiría si estuviera en esa situación. Después, se discute cómo se sentirían los demás.

- **El juego de roles:** Para practicar cómo actuar en cada situación social (como pedir ayuda, disculparse o resolver un conflicto), se representan diferentes situaciones sociales. Marionetas de emociones: Las marionetas con expresiones faciales variadas se utilizan para representar emociones y situaciones.

4. Habilidades sociales:

- **Dos verdades y una mentira:** Cada persona dice dos cosas verdaderas sobre sí misma y una mentira sobre los demás. Los demás saben cuál es la verdad

- **El juego de la pelota:** se sientan en círculo y se pasan la pelota, diciendo un cumplido a la persona a la que se la pasan.
- **Juegos de cooperación:** Estos son juegos que se realizan en equipo y requieren colaboración y comunicación para tener éxito.

Estas fases permiten que, a través de la lúdica y el juego aplicado a la primera infancia, sean una posibilidad para tener en cuenta para fortalecer las competencias socioemocionales y lograr así un mayor reconocimiento por parte de los niños sobre ellas. (Pinto, 2022)

2.2.14. Desarrollo de destrezas

Área clave del desarrollo de destrezas en la educación inicial

La educación inicial es una etapa crucial en el desarrollo de los niños porque es cuando sienten las bases para su aprendizaje y crecimiento futuro. Los niños en esta etapa experimentan un rápido crecimiento físico, cognitivo, social y emocional. Por lo tanto, es fundamental brindarles experiencias que les den la oportunidad de mejorar sus habilidades en cada una de estas áreas.

- **Desarrollo físico:** En esta etapa, los niños necesitan oportunidades para jugar, explorar y moverse. Esto mejora sus habilidades motoras gruesas y finas, así como su equilibrio y coordinación.
- **Jugar al aire libre:** Correr, saltar, trepar y jugar con pelotas son excelentes maneras de que los niños desarrollen sus habilidades motoras gruesas.
- **Actividades de motricidad fina:** Las actividades como pintar, dibujar, recortar y construir con bloques ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades motoras finas.
- **Bailar y cantar:** Estas actividades son divertidas y también ayudan a los niños a desarrollar su ritmo y coordinación.
- **Desarrollo cognitivo:** Los niños en la educación inicial aprenden a pensar, resolver problemas y comprender su entorno.

Las siguientes son algunas actividades que mejoran el desarrollo cognitivo:

- **Leer libros:** Leer y hablar sobre libros ayuda a los niños a desarrollar su vocabulario, habilidades de lenguaje y comprensión del mundo.
- **Jugar juegos:** Los juegos de construcción, los rompecabezas y los juegos de mesa pueden mejorar las habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico de los niños.

Ilustración 1: Juegos educativos y didácticos para niños



Fuente: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-interactivos-para-infantil/>

- **Realizar experimentos:** Experimentos básicos pueden ayudar a los niños a comprender la causa y efecto, así como a desarrollar sus habilidades de observación e investigación.

• **Desarrollo social y emocional:** Los niños en la educación inicial también aprenden a interactuar con los demás, expresar sus emociones y manejar sus sentimientos. Las siguientes actividades promueven el desarrollo social y emocional.

- **Jugar en grupo:** Los niños pueden mejorar sus habilidades de comunicación, cooperación y resolución de conflictos al jugar con otros niños.

- **Expresar emociones:** hablar con los niños sobre sus emociones y ayudarlos a reconocerlas y expresarlas de manera saludable es importante para su desarrollo social y emocional.

- **La lectura de cuentos:** Los cuentos pueden enseñar a los niños una variedad de emociones y situaciones sociales. Los padres y los educadores juegan un papel crucial en el desarrollo de las habilidades de los niños en la educación Inicial. Algunas cosas que pueden hacer para apoyar este desarrollo incluyen:

- **Proporcionar a los niños un entorno rico en estímulos:** Un entorno rico en estímulos ofrece a los niños muchas oportunidades para explorar, aprender y crecer. Esto incluye tener una variedad de juguetes, libros y materiales disponibles para los niños.

- **Interactuar con los niños:** Hablar con los niños, leerles libros y jugar con ellos les ayuda a desarrollar sus habilidades de lenguaje, comunicación y sociales.

- **Ser modelos positivos:** Los niños aprenden observando a los adultos que los rodean. Es importante que los educadores y padres sean modelos positivos de las destrezas que quieren que los niños desarrollen.

- **Ser paciente y comprensivo:** Desarrollar habilidades requiere tiempo y esfuerzo. Es importante que los educadores y los padres sean pacientes y comprensivos con los niños a medida que aprenden y crecen. En resumen, desarrollar habilidades tempranamente en la educación es esencial para el éxito futuro de un niño. Al brindarles a los niños experiencias que apoyan su desarrollo en todas las áreas, podemos ayudarlos a alcanzar su máximo potencial.

Es necesario diseñar actividades metodológicas sobre la especificación del programa de estimulación temprana y aplicación de la escala de desarrollo para las habilidades y destrezas del lenguaje. (Perez, 2020)

2.2.15. Características del desarrollo de destrezas en niños

Desarrollar las habilidades de los niños es un proceso complejo y apasionante que incluye el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional. A medida que los niños exploran y aprenden sobre el mundo que los rodea, adquieren nuevas habilidades que les permiten interactuar de manera más efectiva con su entorno.

2.2.16. Características generales del desarrollo de habilidades en los niños:

- **Trabaja en un modelo secuencial:** las habilidades se desarrollan en un orden específico, desde las más básicas hasta las más complejas. Por ejemplo, un niño debe aprender a gatear antes de poder caminar y debe dominar la motricidad fina antes de poder escribir.

- **Ocurre gradualmente:** el desarrollo de habilidades no ocurre de la noche a la mañana. Se necesita tiempo, práctica y paciencia. Los niños se desarrollan a su propio ritmo y es importante no presionarlos ni compararlos con los demás.

- **Hay muchos factores que contribuyen:** la genética, el medio ambiente, la nutrición y las experiencias sociales desempeñan papeles importantes en el desarrollo de habilidades de un niño.

Áreas clave del desarrollo de habilidades en los niños:

- **Desarrollo motor:** incluye el control y la coordinación de los movimientos corporales. Se divide en dos áreas principales: motricidad gruesa y motricidad fina. Habilidades motoras gruesas: habilidades como sentarse, pararse, caminar, correr, saltar y trepar.

Habilidades motoras finas: habilidades como manipular objetos pequeños con las manos y los dedos, dibujar, escribir y abotonar la ropa.

- **Desarrollo cognitivo:** incluye la capacidad de aprender, pensar, resolver problemas y comprender el mundo que te rodea. Incluye habilidades como la memoria, la atención, el lenguaje, la percepción y el razonamiento.

- **Desarrollo social y emocional:** incluye la capacidad de interactuar con otros, formar relaciones, expresar emociones y regular el comportamiento. Incluye habilidades como la comunicación, la empatía, la colaboración y el autocontrol.

Esta perspectiva permite reflexionar y plantear estrategias y procesos de formación más integrales, que consideran no solo las necesidades y expectativas

locales, sino que también se preparan para un mundo en constante transformación y dotado a la educación inicial.

El programa de estimulación temprana ofrece el cuidado de la educación infantil para potenciar la inteligencia lingüística, a través de habilidades y destrezas en niños de temprana edad. (Pérez, 2020)

Áreas de destrezas de aprendizaje.

El Área de Destrezas de Aprendizaje (ADA) se enfoca en el desarrollo de habilidades perceptivas, motrices y cognitivas en niños y niñas. Estas habilidades son fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo integral de los más pequeños.

La ADA incluye tres elementos principales:

1. Conciencia. Este componente se enfoca en desarrollar habilidades que permitan a los niños procesar e interpretar la información sensorial que reciben a través de sus sentidos. Incluye habilidades como:

- **Percepción visual:** capacidad de discriminación visual, agudeza visual, estabilidad de la percepción, cierre visual, relaciones espaciales. O Percepción auditiva: audición diferencial, audición aguda, memoria auditiva, audición lateral.

- **Percepción táctil:** discriminación táctil, estereopsis, práctica sutil. O Percepción del gusto: distinguir las papilas gustativas. O Percepción olfativa: capacidad de distinguir olores.

- **2 motores.** Este componente se enfoca en desarrollar habilidades que permitan a los niños controlar su cuerpo y realizar movimientos coordinados. Incluye habilidades como:

- **Habilidades motoras gruesas:** movimiento, equilibrio, coordinación ojo-mano.

- **Habilidades motoras finas:** agarrar, manipular objetos pequeños, escribir.

- **Pensar.** Este componente se enfoca en desarrollar habilidades cognitivas que ayudan a los niños a pensar, aprender y resolver problemas. Incluye habilidades como:

- **Lenguaje:** comprender, expresar, comunicar.

2.2.17. Beneficios de desarrollar las destrezas en los niños

Desarrollar habilidades en los niños trae muchos beneficios, tanto a corto como a largo plazo. Estos beneficios cubren muchas áreas diferentes de su desarrollo, incluyendo:

Conciencia:

- **Mejorar las habilidades de pensamiento:** Al estimular el desarrollo de habilidades, se mejora la capacidad de los niños para analizar, razonar, resolver problemas y tomar decisiones creativas.
- **Mejorar la memoria y la atención:** las actividades de desarrollo de habilidades ayudan a fortalecer las conexiones neuronales, mejorando así la memoria y la atención.

- **Promover el aprendizaje:** el desarrollo de habilidades brinda a los niños las herramientas para aprender de manera más efectiva, tanto en la escuela como en la vida cotidiana. Social y emocional:

- **Mayor confianza:** a medida que los niños aprenden nuevas habilidades, se sienten más seguros de sus capacidades, lo que ayuda a aumentar su autoestima.
- **Promover la independencia:** el desarrollo de habilidades permite a los niños completar tareas de forma independiente, dándoles mayor autonomía e independencia.

- **Mejorar las habilidades de comunicación.** Las actividades de entrenamiento de habilidades a menudo requieren interacción y cooperación, lo que ayuda a los niños a mejorar sus habilidades de comunicación efectiva.

Motriz:

- **Mejorar las habilidades motoras finas y gruesas:** las actividades de desarrollo de habilidades como dibujar, construir o practicar deportes ayudan a mejorar la coordinación, el equilibrio y la condición física de los niños.

- **Promover un estilo de vida saludable:** Desarrollar habilidades físicas desde una edad temprana alentará a los niños a desarrollar hábitos saludables de actividad física, beneficiando su salud y bienestar general.

Preparación para el futuro:

- **Desarrollar habilidades para la vida:** Las habilidades que los niños adquieren a través de diferentes actividades les ayudarán a enfrentar los problemas y oportunidades que surjan en el futuro.

- **Aumente sus posibilidades de éxito:** un conjunto sólido de habilidades puede brindar a los niños una ventaja competitiva en la escuela, el trabajo y en su vida personal.

- **Promover la resiliencia:** desarrollar habilidades que ayuden a los niños a afrontar más eficazmente los obstáculos y reveses, promoviendo así su resiliencia y adaptabilidad.

En resumen, invertir en el desarrollo de habilidades de los niños es una de las mejores decisiones que podemos tomar como padres, educadores y miembros de la sociedad. Al brindarles las oportunidades y el apoyo que necesitan para desarrollar sus

habilidades, los ayudamos a alcanzar su máximo potencial y convertirse en personas felices, exitosas y realizadas.

La educación inicial, reconocida en casi todo el mundo, se la configura como un universo en el que una comunidad de actores sociales se encuentra para llevar a cabo la misión de estimular y permitir el desarrollo de las potencialidades del ser humano durante su primera infancia. (Fajardo, 2020).

Capítulo III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El método que utilizamos dentro de este trabajo investigativo será el método inductivo, teniendo en cuenta que este método surge a partir de observaciones específicas, para llegar a conclusiones generales.

En la metodología también se empleó técnicas de recolección de datos tales como la entrevista, la encuesta y la observación directa, mediante las cuales nos brindarán información más detallada sobre las experiencias y percepción que tienen los estudiantes, padres de familia y los docentes sobre el uso de juego didáctico para el mejoramiento del desarrollo de destrezas en los niños de educación inicial II en la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno.

Según el diseño

Diseño no experimental: Se basó fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos

Enfoque cuantitativo

Los métodos cuantitativos proporcionan herramientas para el análisis social. Esto nos permitió probar diferentes hipótesis basadas en teorías e ir más allá de los supuestos

para tomar decisiones apropiadas según el contexto y la situación específicos. También se pudo hacer predicciones sobre tendencias sociales mediante el estudio cuantitativo de datos (fassler, 2020)

Enfoque cualitativo

Para Bonilla (1997) “*Los métodos cualitativos tienen como objetivo conceptualizar la realidad a partir de conocimientos, actitudes y valores que guían el comportamiento de las personas que conviven en el contexto del espacio y el lugar*”. Con este método se pretende captar los conocimientos, valores e interpretaciones de los individuos sobre los fenómenos sociales en estudio, el análisis debe involucrar un grupo pequeño o grande de fenómenos conductuales, y su elección debe ser aceptada por la comunidad que se estudia. (fonseca, 2003)

Alcance descriptivo

Mediante este método se pudo recopilar todos los datos con bases bibliográficas, lo cual permite obtener información acerca de los juegos didácticos en el mejoramiento del desarrollo de destrezas de los niños de Educación Inicial II, intentando precisar las causas de una realidad que aborda la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno”.

Investigación documental

Nos permitió hacer un estudio detallado y cuidadoso de proyectos realizados en referencia a la problemática en la que estamos trabajando, así mismo hemos podido argumentar dichos trabajos según nuestro enfoque y punto de vista y poder contrastar la información.

La investigación documental es uno de los métodos de investigación cualitativa que consistió en recolectar, editar y seleccionar información mediante la lectura de artículos, revistas, libros, discos, películas, periódicos, artículos para resultados de investigaciones, recordación de programas, etc. Habrá oportunidades para observar en el análisis de datos, identificación, selección y vinculación a programas de estudio. (Reyes Ruiz , Carmona Alvarado , 2020)

Investigación de campo

La investigación de campo es un enfoque metodológico utilizado para recolectar datos y obtener información directamente desde el entorno natural en el que ocurre el

fenómeno de interés. A diferencia de otros métodos de investigación, como los experimentos de laboratorio o el análisis de datos secundarios, la investigación de campo implica una interacción directa con el contexto y los participantes. La investigación de campo fue esencial para obtener una comprensión profunda y contextualizada de cómo los juegos didácticos afectan el aprendizaje de los estudiantes en su entorno real, permitiendo ajustar y mejorar las prácticas educativas en función de datos directos y observaciones.

3.2. Operacionalización de las variables

Tabla 1: Matriz de operacionalización de variables

| Variables | Definición Conceptual | Dimensiones | Indicador | Ítem/Instrumentos |
|---|---|-----------------------|--|---|
| Variable Independiente: Juego didáctico | Los juegos didácticos en un entorno educativo no deben verse como una pérdida de tiempo. Más bien, es una forma de mejorar el rendimiento escolar captando la atención de un grupo de estudiantes y mejorando sus calificaciones (Andrade, 2023) | Actividades lúdicas | Juego de roles | ¿En el juego de roles el niño socializa con todo su entorno? |
| | | Desarrollo psicomotor | Juegos de canto y movimiento | ¿Pronuncia de manera adecuada las canciones y realiza los movimientos controlados? |
| | | Desarrollo cognitivo | Juegos de memoria | ¿Desarrolla la concentración y atención en el juego realizado? |
| Variable dependiente: Desarrollo de destrezas | El desarrollo de las destrezas son los pensamientos y aprendizajes que desarrollan los niños a lo largo de su crecimiento para poder conocer el medio que los rodea, estas destrezas tienen que ser estimuladas adecuadamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño (Fajardo, 2020) | Percepción | Promover la estimulación de los sentidos | ¿El niño presenta una atención adecuada mediante todos sus sentidos?? |
| | | Destrezas motoras | Habilidades tanto finas como gruesas | ¿Realiza todos los movimientos de su cuerpo, desarrollando así su desarrollo psicomotor? |
| | | Desarrollo cognitivo | Estimular su pensamiento, razonamiento y resolución de problemas | ¿El niño presenta ideas claras para poder realizar el juego didáctico en cuanto a su memoria? |

3.3. Población y muestra de investigación

3.3.1. Población

Dentro de una investigación, la población es considerada como un universo y como el todo, y está compuesta por todos los elementos que participan en el fenómeno ya definido y delimitado en el problema de la investigación. (Toledo, 2020)

En la investigación se realiza la debida observación y el análisis dentro de la institución escogida en cuanto a la cantidad total de estudiantes de educación inicial nivel II, con sus respectivos docentes y padres de familia.

Tabla 2: Población

| Población | Cantidad |
|--------------------------|-----------------|
| Niños | 75 |
| Docentes | 3 |
| Padres de familia | 75 |
| Total | 153 |

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Emigdio Esparza Moreno” Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

3.3.2. Muestra

Una muestra es simplemente una porción o derivado de una población o universo que se selecciona y observa aleatoriamente con el único propósito de ilustrar el proceso de investigación y obtener resultados válidos. (Pedro Lopez, Sandra Roldan, 2015)

Se menciona que es necesario ser conscientes y coherentes al momento de tomar la muestra en la investigación ya que es primordial para el estudio del tema tratado dentro de este trabajo. De la población se realiza un muestreo no probabilístico por conveniencia en un curso y paralelo específico, lo cual es el nivel II paralelo A que consta de 25 niños y 1 docente.

Tabla 3: Muestra

| Muestra | Cantidad |
|--------------------------|-----------------|
| Niños | 25 |
| Padres de familia | 25 |
| Docente | 1 |
| Total | 51 |

Elaborado por: Bermeo Nagely y Mayorga Diana

3.4. Técnicas de recolección de datos e instrumentos

3.4.1. Técnicas

Encuesta

Sabemos que una encuesta es un instrumento de investigación muy útil e importante ya que nos ayudará a obtener datos de una muestra de personas sobre un tema en específico, dando sus opiniones y experiencias, contribuyendo así significativamente a el trabajo investigativo. La encuesta la aplicamos a los padres de familias tomados en la muestra y a la docente de la institución

Observación

La observación es la técnica que permite recolectar información detallada y directa sobre el comportamiento y las actividades de los estudiantes en su entorno natural, sin intervenir ni alterar su dinámica. Esta técnica se aplicó a los estudiantes de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

3.4.2. Instrumentos

Ficha de observación

Fue un cuestionario de ítems que permitió recopilar información directa de los estudiantes y docente de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno ubicada en la ciudad de Babahoyo

Cuestionario

Desarrollamos cuestionarios en donde se realizó preguntas cerradas por factor tiempo, a los representantes legales y también a la docente del aula en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno ubicada en la ciudad de Babahoyo

Consulta bibliográfica

Una vez que el investigador formula su pregunta de investigación, el siguiente paso es realizar una búsqueda bibliográfica adecuada sobre el tema en cuestión. Una búsqueda bibliográfica implica buscar referencias sobre un tema específico tomadas de diversas fuentes.

Una búsqueda bibliográfica es muy importante para evaluar la importancia de la pregunta de investigación y elegir el tipo de diseño de investigación. Son todas aquellas fuentes mencionadas y consultadas dentro de nuestra investigación, siendo cada información citada con las respectivas normas APA, ya que así nos permitió dar más realce, veracidad y honestidad a nuestro trabajo investigativo.

3.5. Procesamiento de Datos

Al realizar un proceso de investigación se tiene que definir los tipos de datos que necesitaremos dentro de la misma, para alcanzar la meta propuesta. Como consiguiente, el trabajo previo consistirá en elaborar respectivamente el cuestionario y encuesta para evitar posibles errores en los resultados. (Herman Van, Martha Pérez , 2006)

El procesamiento de datos es un proceso el cual lo realizan los investigadores, empezando de la recolección de datos y finalizando en la presentación del análisis resumido de información. Es importante en esta generación digital que nos encontramos, ya que nos permite transformar información en conocimientos útiles para tomar buenas decisiones en la investigación. Contribuye en identificar características cualidades y relaciones claves ente la información de las variables. También podríamos acotar que este proceso consiste en transformar datos simples en datos más complejos

Para el análisis estadístico en esta investigación, se utilizó el sistema de análisis estadístico Excel. Este software permite manejar grandes volúmenes de datos y aplicar diversas funciones y herramientas estadísticas, facilitando la organización, visualización y análisis de la información recolectada. Excel fue instrumental para transformar los datos recolectados en insights valiosos, proporcionando gráficos, tablas y resúmenes que ayudan a identificar patrones y relaciones entre las variables estudiadas.

3.6. Aspectos éticos

En primer lugar, cabe mencionar que los aspectos éticos fueron los principios y valores que dirigieron el comportamiento humano, considerando lo que era correcto o incorrecto en el contexto de la investigación. Incluyeron aspectos importantes como la honestidad al momento de registrar la información, y el respeto al citar correctamente la información de otros autores. Por último, la responsabilidad con la que nos acercamos a la institución educativa para realizar la entrevista y la ficha de observación fue fundamental para cumplir con el proceso de investigación.

Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. Resultados

Una vez terminado el proceso de observación e investigación se realizó la correspondiente tabulación de datos para su respectiva interpretación. Por consiguiente, se presenta la encuesta realizada a los docentes de educación inicial II, paralelos A, B y C.

4.1.1. Resultados de la Encuesta

Pregunta 1.- ¿Considera usted que proponer juegos didácticos como herramienta de apoyo eleva el nivel de aprendizaje en los niños de inicial II?

Tabla 4: Juegos Didácticos

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|-------------------|-------------------|
| Siempre | 1 | 33.33 |
| Casi siempre | 1 | 33.33 |
| Pocas veces | 1 | 33.33 |
| Casi nunca | 0 | 0.00 |
| Nunca | 0 | 0.00 |
| Total | 3 | 100 |

Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

Análisis e interpretación

Con respecto a la información presentada en la pregunta, se puede observar que el 33,33% considera que el juego didáctico implementado siempre eleva el nivel de aprendizaje, y a su vez el 33,33% menciona que casi siempre es considerado un apoyo, mientras que el otro 33,33 % aclara que muy pocas veces.

En general los juegos didácticos son generalmente valorados como una herramienta positiva para el aprendizaje en los niños de Inicial II, aunque existen variaciones en su percepción de eficacia. Esto resalta la importancia de la formación continua y la evaluación de métodos didácticos para maximizar su impacto en el aprendizaje.

Pregunta 2. ¿Con qué frecuencia utiliza el juego didáctico para fomentar habilidades cognitivas en los niños?

Tabla 5: Juegos Didácticos

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|-------------------|-------------------|
| Siempre | 0 | 0.00 |
| Casi siempre | 2 | 66.67 |
| Pocas veces | 1 | 33.33 |
| Casi nunca | 0 | 0.00 |
| Nunca | 0 | 0.00 |
| Total | 3 | 100 |

Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

Análisis e interpretación

En esta tabulación de información se logra observar que el 66,67% casi siempre practica el juego didáctico dentro del aula de clases, y el 33,33% son pocas las veces que lo practica, logrando observar la falta de implementación didáctica dentro de la enseñanza.

Para maximizar el potencial educativo de los juegos didácticos, es crucial abordar las barreras existentes y promover su uso a través de recursos adecuados y formación docente.

Pregunta 3. ¿Los niños presentan dificultades en el desarrollo de las destrezas de aprendizaje?

Tabla 6: Desarrollo de destrezas de aprendizaje

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|-------------------|-------------------|
| Siempre | 0 | 0.00 |
| Casi siempre | 0 | 0.00 |
| Pocas veces | 1 | 33.33 |
| Casi nunca | 2 | 66.67 |
| Nunca | 0 | 0.00 |
| Total | 3 | 100 |

Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos en esta pregunta sobre las dificultades en el desarrollo de destrezas, el 33,33% de los docentes menciona que son pocas las veces que se logra observar un déficit en las destrezas de los niños, mientras que el 66,67% declara que Casi nunca presentan problemas en las destrezas de aprendizaje.

Este panorama positivo resalta la eficacia de las prácticas educativas actuales, aunque también subraya la importancia de mantenerse vigilantes y proporcionar apoyo adicional cuando sea necesario para asegurar el desarrollo óptimo de todos los estudiantes.

Pregunta 4. ¿Considera usted que el juego didáctico es un eje importante para el mejoramiento del desarrollo de destrezas en los niños?

Tabla 7: Juegos Didácticos

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|-------------------|-------------------|
| Siempre | 1 | 33.33 |
| Casi siempre | 1 | 33.33 |
| Pocas veces | 1 | 33.33 |
| Casi nunca | 0 | 0.00 |
| Nunca | 0 | 0.00 |
| Total | 3 | 100 |

Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos sobre si consideran al juego didáctico para mejorar el desarrollo de destrezas, el 33, 33% de los docentes manifestaron que siempre se ha considerado importante, por consiguiente, el 33,33% menciona que casi siempre se le da importancia a esta actividad, teniendo por último que el 33,33% declara que son pocas las veces que se considera al juego como eje primordial en la enseñanza.

Esto resalta la necesidad de políticas educativas y recursos que promuevan una implementación más consistente y efectiva de juegos didácticos, asegurando que todos los niños puedan beneficiarse de estas estrategias pedagógicas.

Pregunta 5. ¿Considera usted que los niños manipulan correctamente los juegos didácticos?

Tabla 8: Juegos Didácticos

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|-------------------|-------------------|
| Siempre | 0 | 0.00 |
| Casi siempre | 2 | 66.67 |
| Pocas veces | 1 | 33.33 |
| Casi nunca | 0 | 0.00 |
| Nunca | 0 | 0.00 |
| Total | 3 | 100 |

Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

Análisis e interpretación de resultados

Los datos obtenidos de esta pregunta, sobre que, si los niños manipulan correctamente los juegos didácticos, el 66,67% de los docentes recalca que Casi siempre se logra una manipulación de estos, y el restante 33,33% menciona que son pocas las veces que se logra manipular este tipo de actividades, por la misma falta de práctica.

Fomentar un entorno de aprendizaje basado en el juego y asegurar que los docentes estén bien equipados para guiar a los niños puede ayudar a maximizar los beneficios de los juegos didácticos en el desarrollo infantil.

Pregunta 6. ¿Integra varios tipos de juegos didácticos para el desarrollo de destrezas en sus alumnos?

Tabla 9: Juegos didácticos

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|-------------------|-------------------|
| Siempre | 0 | 0.00 |
| Casi siempre | 2 | 66.67 |
| Pocas veces | 1 | 33.33 |
| Casi nunca | 0 | 0.00 |
| Nunca | 0 | 0.00 |
| Total | 3 | 100 |

Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos en esta pregunta sobre, si se integran varios tipos de juegos didácticos para el desarrollo de las destrezas, el 66,67% de los docentes menciona que casi siempre son juegos variados para salir de la monotonía, pero el 33,33% dice que son pocas las veces que varían en estas actividades, que mayormente siguen un régimen de actividades repetitivas.

Proporcionar recursos, apoyo y capacitación adecuados puede ayudar a todos los docentes a implementar una mayor diversidad de juegos didácticos, optimizando así el desarrollo de destrezas en los alumnos.

Pregunta 7. ¿Utiliza usted juegos educativos que despiertan el interés de los estudiantes para aprender?

Tabla 10: Juegos Educativos

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|-------------------|-------------------|
| Siempre | 0 | 0.00 |
| Casi siempre | 1 | 33.33 |
| Pocas veces | 2 | 66.67 |
| Casi nunca | 0 | 0.00 |
| Nunca | 0 | 0.00 |
| Total | 3 | 100 |

Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

Análisis e interpretación

En esta pregunta los resultados obtenidos sobre si el docente utiliza juegos educativos que despierten el interés al estudiante, tenemos que el 66,67 es poca las veces que implementa este recurso dentro del aula, para mejorar su enseñanza. Mientras que 33,33% declara que Casi siempre intenta implementar juegos variados que capten la atención y despierten su interés por aprender.

Pregunta 8. ¿Involucra a los padres de familia en el desarrollo de destrezas de sus hijos?

Tabla 11: Desarrollo de destrezas

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|-------------------|-------------------|
|---------------|-------------------|-------------------|

| | | |
|--------------|----------|------------|
| Siempre | 3 | 100.00 |
| Casi siempre | 0 | 0.00 |
| Pocas veces | 0 | 0.00 |
| Casi nunca | 0 | 0.00 |
| Nunca | 0 | 0.00 |
| Total | 3 | 100 |

Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

Análisis e interpretación

Los datos obtenidos en la pregunta, sobre si se involucra a los padres de familia en el desarrollo de destrezas de sus hijos, dando como resultado que el 100% de los docentes siempre involucran de una manera significativa a los padres de familia, trabajando así en conjunto para mejorar el aprendizaje del niño y desarrollar las destrezas más importantes que favorecerán su desarrollo cognitivo.

Proporcionar los recursos y la formación necesarios puede ayudar a aumentar la integración de juegos educativos en el aula, mejorando así el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta 9. ¿Fomenta usted la actuación independiente de los estudiantes mediante los juegos educativos?

Tabla 12: Juegos Educativos

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|-------------------|-------------------|
| Siempre | 0 | 0.00 |
| Casi siempre | 3 | 100.00 |
| Pocas veces | 0 | 0.00 |
| Casi nunca | 0 | 0.00 |
| Nunca | 0 | 0.00 |
| Total | 3 | 100 |

Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

Análisis e interpretación

Los datos obtenidos en la pregunta, sobre si se fomenta la actuación independiente de los estudiantes, Se a obtenido como resultado que el 100% de los docentes casi siempre involucran de una manera significativa a los padres de familia, trabajando así en conjunto para mejorar el aprendizaje de los niños.

Para maximizar este enfoque, es importante implementar estrategias claras y proporcionar la capacitación y el apoyo necesarios tanto a docentes como a padres.

Pregunta 10. ¿Considera usted que los niños captan los juegos con facilidad?

Tabla 13: Juegos Didácticos

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|-------------------|-------------------|
| Siempre | 3 | 100.00 |
| Casi siempre | 0 | 0.00 |
| Pocas veces | 0 | 0.00 |
| Casi nunca | 0 | 0.00 |
| Nunca | 0 | 0.00 |
| Total | 3 | 100 |

Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

Análisis e interpretación

Los niños captan los juegos con facilidad, un 100% respondieron que siempre los niños captan rápidamente.

Esto se debe a que algunos docentes aplican estrategias interactivas para hacer las clases dinámicas, motivo por el cual los niños logran captar los juegos con facilidad, tienen interés por aprender lo que lleva a un desempeño académico.

Pregunta 11. ¿Considera usted que los niños participan activamente de los juegos educativos dentro y fuera del aula?

Tabla 14: Juegos Educativos

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|-------------------|-------------------|
| Siempre | 3 | 100.00 |
| Casi siempre | 0 | 0.00 |
| Pocas veces | 0 | 0.00 |
| Casi nunca | 0 | 0.00 |
| Nunca | 0 | 0.00 |
| Total | 3 | 100 |

Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

Análisis e interpretación

Los resultados mostrados en la pregunta 11 revelan que el 100% de los encuestados señalaron que los niños siempre participan activamente en los juegos educativos tanto dentro como fuera del salón.

En general, estos espacios son fundamentales para promover la participación activa de los niños, escucharlos con atención y demostrar interés, estimulando su participación

Pregunta 12. ¿Evalúa con frecuencia el proceso de aprendizaje de sus alumnos?

Tabla 15: Proceso de aprendizaje

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|-------------------|-------------------|
| Siempre | 3 | 100.00 |
| Casi siempre | 0 | 0.00 |
| Pocas veces | 0 | 0.00 |
| Casi nunca | 0 | 0.00 |
| Nunca | 0 | 0.00 |
| Total | 3 | 100 |

Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

Análisis e interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos sobre si los docentes evalúan el proceso de aprendizaje de sus alumnos, el 100% indicaron que siempre.

Los resultados evidencian que se está ejecutando de manera frecuente la evaluación para poder conocer los diferentes problemas que presentan los niños en el proceso de aprendizaje. Es necesario ejecutar la evaluación, ya que de esta manera se podrá conocer las áreas que deben mejorar los alumnos para un buen desarrollo de destrezas y habilidades.

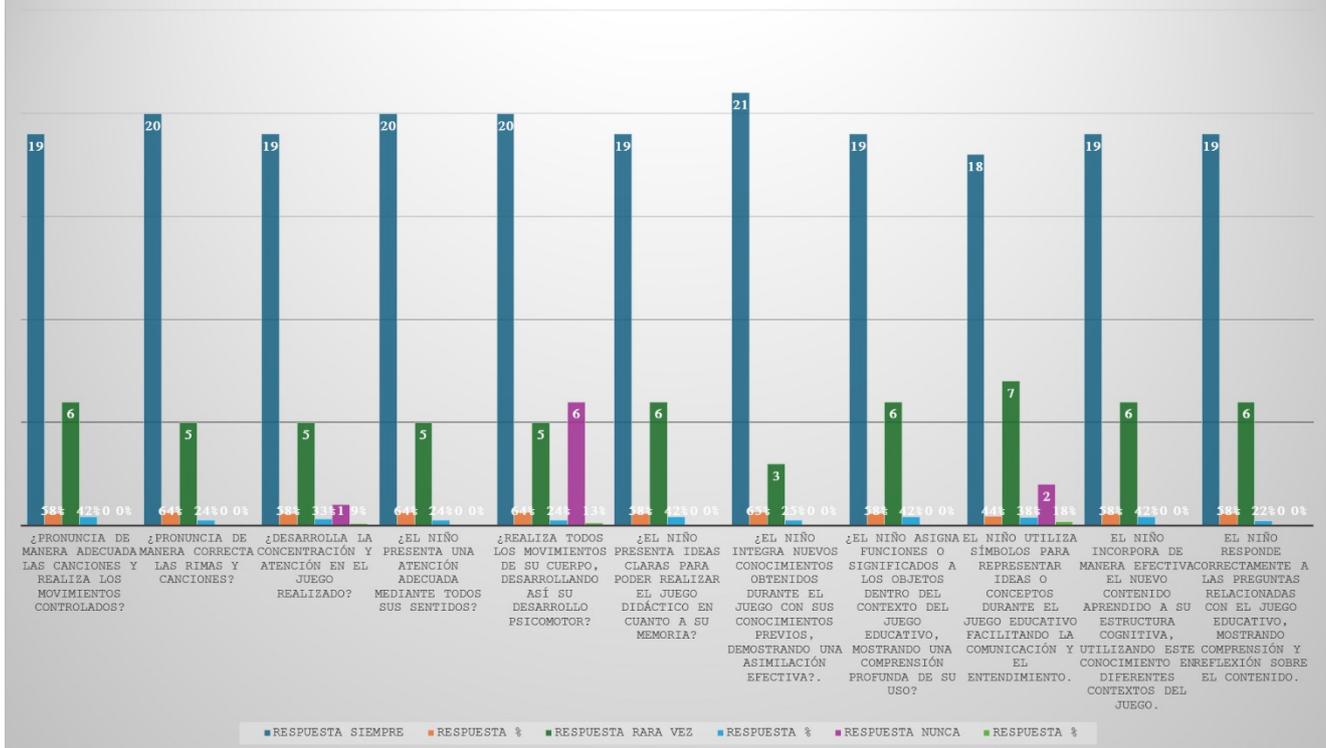
4.1.2. Resultados de la ficha de observación

Tabla 16: Ficha de observación

| ITEM | ASPECTOS | RESPUESTA | | | | | |
|------|--|-----------|-----|----------|-----|-------|-----|
| | | SIEMPRE | % | RARA VEZ | % | NUNCA | % |
| 1 | ¿En el juego de roles el niño socializa con todo su entorno? | 20 | 64% | 5 | 24% | 0 | 0% |
| 2 | ¿Pronuncia de manera adecuada las canciones y realiza los movimientos controlados? | 19 | 58% | 6 | 42% | 0 | 0% |
| 3 | ¿Pronuncia de manera correcta las rimas y canciones? | 20 | 64% | 5 | 24% | 0 | 0% |
| 4 | ¿Desarrolla la concentración y atención en el juego realizado? | 19 | 58% | 5 | 33% | 1 | 9% |
| 5 | ¿El niño presenta una atención adecuada mediante todos sus sentidos? | 20 | 64% | 5 | 24% | 0 | 0% |
| 6 | ¿Realiza todos los movimientos de su cuerpo, desarrollando así su desarrollo psicomotor? | 20 | 64% | 5 | 24% | 6 | 13% |
| 7 | ¿El niño presenta ideas claras para poder realizar el juego didáctico en cuanto a su memoria? | 19 | 58% | 6 | 42% | 0 | 0% |
| 8 | ¿El niño integra nuevos conocimientos obtenidos durante el juego con sus conocimientos previos, demostrando una asimilación efectiva? | 21 | 65% | 3 | 25% | 0 | 0% |
| 9 | ¿El niño asigna funciones o significados a los objetos dentro del contexto del juego educativo, mostrando una comprensión profunda de su uso? | 19 | 58% | 6 | 42% | 0 | 0% |
| 10 | El niño utiliza símbolos para representar ideas o conceptos durante el juego educativo facilitando la comunicación y el entendimiento. | 18 | 44% | 7 | 38% | 2 | 18% |
| 11 | El niño incorpora de manera efectiva el nuevo contenido aprendido a su estructura cognitiva, utilizando este conocimiento en diferentes contextos del juego. | 19 | 58% | 6 | 42% | 0 | 0% |
| 12 | El niño responde correctamente a las preguntas relacionadas con el juego educativo, mostrando comprensión y reflexión sobre el contenido. | 19 | 58% | 6 | 22% | 0 | 0% |

Elaborado por: Bermeo Nagely & Diana Mayorga

ficha de observacion



Análisis e interpretación

En los resultados generales de esta ficha de observación hacia los niños de Educación nivel II, se observa que, aunque en el aula no se practica constantemente juegos didácticos, los niños presentan buenas actitudes al momento de realizarlos, interactuando con los demás y sintiéndose motivados. Recalcando que el juego también permite que el niño pueda mejorar en el desarrollo no solo de sus áreas motrices, sino también cognitivas, afectivas y sociales.

En los análisis individuales por cada pregunta de observación tenemos que en los juegos de roles los niños la mayoría, con un 64%, siempre que lo realiza tiende a socializarse con todo su entorno, desarrollando su habilidad afectiva, mientras que el 24% rara vez practica la socialización, dejando así en evidencia que a medida que se involucre constantemente los juegos se logra que todos puedan socializar.

Dentro de esta ficha también notamos que el 64% de los estudiantes presenta una notoria implicación de movimientos del cuerpo, que prácticamente son necesarios en el desarrollo del niño. Enseñando habilidades motrices, el centro de atención es el niño, los ejes principales son las actividades y las relaciones. Si los docentes utilizan estos ejes de

manera efectiva en las áreas correctas, los niños tendrán más oportunidades de desarrollo personal.

Dentro de las preguntas más rescatadas dentro de la ficha de observación también tenemos, si el niño desarrolla o no la concentración y atención adecuada mediante sus sentidos, en el cual el 58% de estudiantes presenta actitudes favorables a través del juego y, el 33% se notó que rara vez lo hacía dejando un 9% que prácticamente no sentía ni felicidad al momento de realizar este tipo de actividades dentro del aula.

En la observación y análisis de, si los niños pronuncian de manera adecuada las canciones de los juegos, en el 58% de los estudiantes se analizó que, si tenían un lenguaje amplio y más socializador, mientras que el 42% se notó que presentaba inconvenientes al pronunciar las canciones del juego y rara vez lo hacía bien. Mencionando que una de las habilidades o destrezas que desarrolla el niño mediante el juego, son las habilidades del lenguaje.

Se concluye que, dentro de la ficha de observación, se logra apreciar un déficit en las destrezas de los niños, no es global mente, pero si en ciertos estudiantes. Se recalca la necesidad que presentan las instituciones de implementar dentro de sus aulas los juegos didácticos correspondientes para mejorar las destrezas de cada uno de sus alumnos.

4.2. Discusión

En una de las preguntas de la encuesta los resultados obtenidos sobre si el docente utiliza juegos didácticos que despierten el interés al estudiante, tenemos que el 66,67 es poca las veces que implementa este recurso dentro del aula, para mejorar su enseñanza este resultado se relaciona a la idea de Edquén Jiménez (2019) que menciona que la implementación de juegos didácticos en el aula es crucial para captar el interés y motivación de los estudiantes. Aunque la frecuencia de su uso pueda ser baja, es fundamental que los docentes reconozcan el impacto positivo que estos recursos tienen en el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

Los resultados obtenidos en esta pregunta sobre, si se integran varios tipos de juegos didácticos para el desarrollo de las destrezas, el 66,67% de los docentes menciona que casi siempre son juegos didácticos variados para salir de la monotonía este resultado se relaciona a la idea de Mayorga (2019) quien menciona que el uso de una variedad de juegos didácticos no solo combate la monotonía en el aula, sino que también enriquece el entorno de aprendizaje, proporcionando a los niños múltiples formas de desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales.

Dentro de las preguntas más rescatadas dentro de la ficha de observación también tenemos, si el niño desarrolla o no la concentración y atención adecuada mediante sus sentidos, en el cual el 58% de estudiantes presenta actitudes favorables a través del juego y, el 33% se notó que rara vez lo hacía dejando un 9% que prácticamente no sentía ni felicidad al momento de realizar este tipo de actividades dentro del aula este resultado se relaciona a la idea de Solis (2019) quien menciona que los juegos didácticos son herramientas efectivas para mejorar la concentración y atención de los niños, ya que fomentan un entorno de aprendizaje estimulante y agradable. Sin embargo, es necesario un esfuerzo continuo para involucrar a todos los estudiantes y maximizar los beneficios”.

Dentro de la ficha de observación, se logra apreciar que existe un déficit de 65% en las destrezas de los niños, no es global mente, pero si en ciertos estudiantes. Se recalca la necesidad que presentan las instituciones de implementar dentro de sus aulas los juegos didácticos correspondientes para mejorar las destrezas de cada uno de sus alumnos. Este resultado se relaciona Placencia (2023) a la idea de quien menciona que la incorporación de juegos didácticos en el aula puede ser una solución efectiva para abordar los déficits

en las destrezas de los estudiantes, ofreciendo oportunidades adicionales para la práctica y el desarrollo de habilidades clave

Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Se logró identificar varios juegos didácticos efectivos para la mejora del aprendizaje en los niños de Educación Inicial Nivel II. Entre estos juegos se incluyen juegos de roles, juegos de memoria, juegos de canto y movimiento. Estos juegos se seleccionaron por su capacidad para abordar las necesidades y falencias en el proceso de aprendizaje significativo de los estudiantes en la U.E. "Emigdio Esparza Moreno". Los juegos didácticos identificados están diseñados para promover el desarrollo de habilidades clave y facilitar un aprendizaje más interactivo y motivador.

Se realizó un análisis exhaustivo de las destrezas de aprendizaje en los niños de Educación Inicial Nivel II. Se observó un interés variado entre los estudiantes, con cada uno presentando habilidades diferentes. Algunos niños mostraron una mayor disposición y compromiso durante la realización de los juegos didácticos, mientras que otros enfrentaron dificultades para mantenerse enfocados y comprometidos. Este análisis permitió entender mejor las diferencias individuales en el desarrollo de habilidades y la necesidad de adaptar las actividades para satisfacer las necesidades específicas de cada niño.

Se concluyó que la implementación de juegos didácticos es un eje fundamental para el mejoramiento del desarrollo de destrezas en los niños de Educación Inicial Nivel II. Se constató que los juegos didácticos son herramientas efectivas para potenciar el aprendizaje significativo. Las actividades empleadas por los docentes en la U.E. "Emigdio Esparza Moreno" ayudaron a desarrollar habilidades como la imaginación, la concentración, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. Además, estos juegos no solo mejoran la comprensión de conceptos académicos, sino que también fortalecen

destrezas fundamentales como la comunicación, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad.

5.2. Recomendaciones

Se recomienda establecer juegos didácticos personalizados que respondan a las necesidades individuales de cada estudiante. Esto implica diversificar los juegos educativos e incorporar recursos visuales y táctiles para crear un ambiente de aprendizaje más inclusivo y atractivo. Además, es esencial que los docentes reciban capacitación continua para llevar a cabo estas actividades de manera efectiva y correcta. El uso constante de juegos didácticos en la Unidad Educativa permitirá abordar diversos aspectos del aprendizaje significativo, contribuyendo al desarrollo más completo de habilidades en los estudiantes.

Se recomienda realizar una evaluación periódica de los juegos didácticos identificados y adaptar estos juegos según las necesidades cambiantes de los estudiantes. Es importante seleccionar y personalizar los juegos para que se alineen con las metas de aprendizaje específicas de los niños y que incluyan una variedad de recursos y materiales que enriquezcan la experiencia educativa.

Es fundamental que los docentes planifiquen y organicen actividades de juego didáctico de manera estructurada e intencional. Deben considerar la integración de diversos tipos de juegos y asegurar que estos estén diseñados para fortalecer las destrezas específicas que se desean desarrollar en los estudiantes. La planificación adecuada garantizará que los juegos contribuyan efectivamente al aprendizaje significativo y al desarrollo integral de los niños.

Referencias Bibliográficas

- Aguilà, J. B. (2020). *Juegos para entrenar el cerebro: Desarrollo de habilidades cognitivas y sociales*.
- Ampuero, G. M. (2019). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL*.
- Ampuero, G. M. (2020). *El juego comom estrategia didactica para el aprendizaje del patrimonio cultural*.
- Andrade, A. (2023). Juegos Didácticos Interactivos y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to año de EGB de la escuela 15 de noviembre, Quevedo. 2023. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/15448/E-UTB-FCJSE-EBAS-000387.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrión, A. L. (2020). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- CASTAÑEDA, M. A. (2018). *MANUAL DE DESARROLLO DE DESTREZAS Y HABILIDADES DE 1 A 6 AÑOS*. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/84/Reyes-Mary.pdf>
- Chacon, P. (2019). *El juego didactico como estrategia de enseñanza*.
- Edquén Jiménez, Y. (2019). El juego didáctico para mejorar el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la institución educativa “1372” del distrito Veintiséis de Octubre – Piura, 2019. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22599/APREN>

DIZAJE_JUEGO_DIDACTICO_EDQUEN_JIMENEZ_YAMILI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fajardo, P. (2020). *Desarrollo de destrezas en los niños*.

fassler, k. (2020). *metodos cuantitativos de analisis*. Obtenido de <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/13/6180/7.pdf>

fonseca, o. v. (2003). *INVESTIGACIÓN CUALITATIVA, COMO PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL ABORDAJE DE INVESTIGACIONES DE TERAPIA OCUPACIONAL EN COMUNIDAD*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/304/30400207.pdf>

Herman Van, Martha Pérez . (2006). *PROCESAMIENTO DE DATOS*. Obtenido de <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2016/01/Procesamiento-de-datos-Especialidad-GDC.pdf>

Herrera, B. M. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de la literatura* . Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>

Juela, S. (2022). Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24682/1/UPS-CT010462.pdf>

Maguared. (2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*.

Mariotti, G. (2021). *LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL*.

Maureen Menese, Monge María. (2001). *EL JUEGO EN LOS NIÑOS*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Mayorga, M. (2019). *El juego didáctico en el desarrollo de la atención en los niños de 5 a 6 años, de la “Escuela de Educación Básica 21 de abril”, ciudad de Riobamba periodo 2018-2019*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5887/1/UNACH-FCEHT-PI-E.PARV-2019-000016.pdf>

Pedro Lopez, Sandra Roldan. (2015). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL CUANTITATIVA*. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2017/185163/metinvsocua_cap2-4a2017.pdf

- Perez, M. (2020). *La estimulación temprana en el desarrollo de habilidades y destrezas del lenguaje* .
- Pérez, M. (2020). *La estimulación temprana en el desarrollo de habilidades y destrezas del lenguaje en niños de educación ini.*
- Pinto, V. (2022). *Desarrollo de competencias socioemocionales a travez del juego* .
- Placencia , S. (2023). El juego como estrategia didáctica para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de las competencias matemáticas de adición y sustracción en los estudiantes de Básica Elemental Básica, del Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Patrici. Obtenido de <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14668>
- Reyes Ruiz , Carmona Alvarado . (2020). *la investigacion documental para la comprension ontologica del objetivo de estudio* . Obtenido de <https://bonga.unisimon.edu.co/items/cbb661ef-30e3-4263-b7b2-810e88237f5f>
- Rivas, j. M. (2008).
- Rivas, J. M. (2008). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/274/27414780012.pdf>
- Rodriguez, C. (2020). *El juego como recurso didáctico en el aprendizaje.*
- Rondón, P. (2021). *Juegos motrices y habilidades motrices básicas.*
- SANCHEZ, M. (2020). *Importancia del Juego Didáctico en Educación Inicial.* Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/64296>
- Sarle, P. (2020). *El juego didactico.*
- Solis, N. (2019). Juegos didácticos como estrategia para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 Shayhua, San Luís, 2019. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24786>
- Steiner, R. (s.f.). Jugar es aprender. Obtenido de <https://escuela.bitacoras.com/2019/05/24/jugar-es-algo-muy-serio-6-citas-para-entender-la-importancia-del-juego/>
- Toledo, N. (2020). *Poblacion y Muestra.* Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>

Vega, V. (2019). Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo” del cantón Babahoyo. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/1765/T-UTB-CEPOS-MDC-0000058.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Yarelis López, Islania Moreno, Euliser Fernandez. (2019). *LOS JUEGOS DIDÁCTICOS, UNA VÍA PARA POTENCIAR LOS CONTENIDOS DE LA*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/11/juegos-didacticos.html>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

| PROBLEMAS | OBJETIVOS | HIPOTESIS | METODOLOGÍA |
|--|---|---|---|
| ¿De qué manera el juego didáctico puede mejorar el desarrollo de destrezas en los niños de Educación Inicial Nivel II de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno? | <p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Proponer juegos didácticos como herramienta de apoyo para el mejoramiento del desarrollo de destrezas en los niños de Educación Inicial Nivel II</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>1 Identificar los juegos didácticos</p> | <p>Si se implementa juegos didácticos en niños de Educación Inicial II, mejorará de manera significativa el desarrollo de destrezas en los estudiantes de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.</p> | <p>Según el diseño experimental</p> <p>Diseño no experimental</p> <p>Método cuantitativo</p> <p>Método cualitativo</p> <p>Investigación descriptiva</p> <p>Investigación documental</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>aplicables para mejora del aprendizaje en los niños de Educación Inicial Nivel II.</p> <p>2. Analizar cada una de las destrezas de aprendizajes en los niños de Educación Inicial Nivel II.</p> <p>3. Implementar él juego didáctico como un eje importante para el mejoramiento del desarrollo de destrezas en los niños de Educación Inicial Nivel II.</p> | | |
|--|---|--|--|

Elaborado por: Bermeo Nagely & Diana Mayorga

Anexo 2: Encuesta

1: ¿Considera usted como padre de familia que el proceso de enseñanza-aprendizaje de su hijo/a en Educación Inicial II es efectivo?

- a) Sí, completamente efectivo.
- b) Sí, pero podría mejorar en algunos aspectos.
- c) No estoy seguro/a.
- d) No, no es efectivo.

2: ¿Alguna vez ha notado dificultad específica en su hijo/a al participar en actividades educativas como juegos educativos en el hogar relacionados con lo que aprende en la escuela?

- a) Sí, frecuentemente.
- b) Sí, ocasionalmente.
- c) No, rara vez.
- d) No, nunca.

3: ¿Cree usted como padre de familia que las necesidades de su hijo/a no están siendo abordadas adecuadamente en el desarrollo académico y personal en Educación Inicial II?

- a) Sí, definitivamente.
- b) Sí, en cierta medida.
- c) No, en su mayoría están siendo abordadas.

d) No, todas las necesidades están siendo abordadas.

4: ¿Considera que los maestros y la institución educativa colaboran lo suficiente con las familias para apoyar el progreso educativo de los estudiantes de Educación Inicial II?

a) Sí, completamente.

b) Sí, en cierta medida.

c) No, podría mejorar.

d) No, en absoluto.

5: ¿Usted cómo padre de familia percibe el impacto positivo de los juegos didácticos en el desarrollo cognitivo y emocional de su hijo/a en Educación Inicial II?

a) Sí, definitivamente.

b) Sí, en cierta medida.

c) No estoy seguro/a.

d) No, no percibo ningún impacto.

6: ¿Alguna vez ha notado un mayor interés y participación de su hijo/a en las actividades de aprendizaje cuando se utilizan los juegos didácticos en el hogar?

a) Sí, mucho más.

b) Sí, un poco más.

c) No, no he notado diferencia.

d) No, ha disminuido.

7: ¿Usted ha observado algún cambio positivo en la aplicación del conocimiento por parte de su hijo/a desde que se han implementado los juegos didácticos en el currículo escolar?

a) Sí, mucho más.

b) Sí, un poco más.

c) No, no he observado diferencia.

d) No, ha disminuido.

8: ¿Cree usted que los juegos didácticos son efectivos para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades en su hijo/a en Educación Inicial II?

a) Sí, completamente efectivos.

- b) Sí, en su mayoría efectivos.
- c) No estoy seguro/a.
- d) No, no son efectivos.

9: ¿Usted como padre de familia considera que los juegos educativos ayudan a su hijo/a a comprender mejor los conceptos y habilidades enseñadas en la escuela?

- a) Sí, definitivamente.
- b) Sí, en cierta medida.
- c) No estoy seguro/a.
- d) No, no lo percibo.

10: ¿Considera usted que los juegos didácticos fomentan la creatividad y la imaginación de su hijo/a mientras aprende en la escuela?

- a) Sí, mucho más.
- b) Sí, un poco más.
- c) No estoy seguro/a.
- d) No, no lo creo.

Pregunta 11: ¿Usted como padre de familia ha notado una mejora en la actitud y motivación de su hijo/a hacia el aprendizaje desde que se han incorporado juegos didácticos en el plan de estudios?

- a) Sí, mucho más motivado/a.
- b) Sí, un poco más motivado/a.
- c) No, no he notado diferencia.
- d) No, menos motivado/a.

Pregunta 12: ¿Cree usted que los juegos educativos contribuyen significativamente al desarrollo integral de su hijo/a, incluyendo aspectos cognitivos, sociales y emocionales?

- a) Sí, definitivamente.
- b) Sí, en cierta medida.

c) No estoy seguro/a.

d) No, no lo creo.

Anexo 3: Ficha de Observación

| ITEMS | OPCIONES | | | | |
|---|----------|------------|---------|--------------|---------|
| | Nunca | Casi Nunca | A veces | Casi Siempre | Siempre |
| Durante el juego educativo, el niño es capaz de expresar claramente sus pensamientos y opiniones a sus compañeros y al docente. | | | | | |
| El niño demuestra una mejor comprensión de los conceptos enseñados después de participar en el juego educativo, | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| aplicando estos conocimientos en nuevas situaciones. | | | | | |
| El niño utiliza su imaginación para crear historias o soluciones originales mientras participa en el juego educativo. | | | | | |
| Durante el juego, el niño muestra habilidades de razonamiento lógico y resolución de problemas, identificando patrones o soluciones complejas. | | | | | |
| El niño describe con precisión las características de los objetos o personajes involucrados en el juego educativo, utilizando vocabulario apropiado. | | | | | |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| <p>El niño responde correctamente a las preguntas relacionadas con el juego educativo, mostrando comprensión y reflexión sobre el contenido.</p> | | | | | |
| <p>El niño asigna funciones o significados a los objetos dentro del contexto del juego educativo, mostrando una comprensión profunda de su uso.</p> | | | | | |
| <p>El niño relaciona conceptos aprendidos con símbolos o representaciones visuales durante el juego, demostrando una comprensión simbólica.</p> | | | | | |
| <p>El niño utiliza símbolos para representar ideas o conceptos</p> | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| durante el juego educativo, facilitando la comunicación y el entendimiento. | | | | | |
| El niño asigna características específicas a los objetos en el juego, justificando su elección y mostrando un entendimiento detallado. | | | | | |
| El niño integra nuevos conocimientos obtenidos durante el juego con sus conocimientos previos, demostrando una asimilación efectiva. | | | | | |
| El niño incorpora de manera efectiva el nuevo contenido aprendido a su estructura cognitiva, | | | | | |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| utilizando este conocimiento en diferentes contextos del juego. | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|

Elaborado por: Bermeo Nagely & Mayorga Diana

Anexo 4: Evidencias



Ilustración 2: Ambientación con los niños de educación inicial II



Ilustración 3: Demostración de actividades con los niños

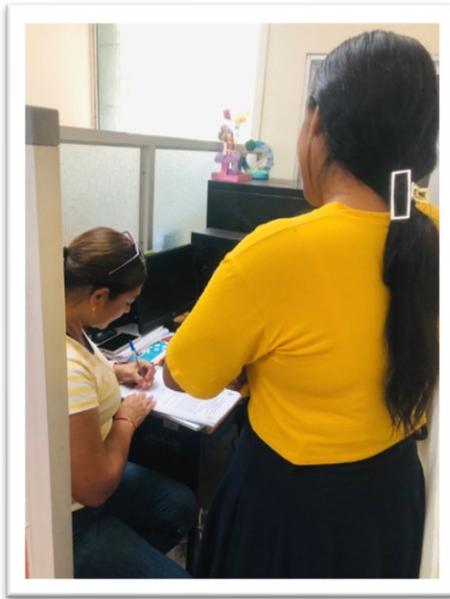


Ilustración 4: Tutorías