



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**LA LÚDICA COMO MEDIADOR DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4
A 5 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CACIQUE
PINTAG, PARROQUIA LICTO**

**Trabajo de Titulación para optar al título de:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

Autor:

Lozano Villacís Génesis Gabriela

Tutor:

Mgs. Dolores Berthila Gavilanes Capelo

Riobamba, Ecuador

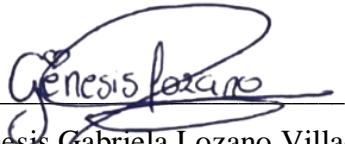
2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **GÉNESIS GABRIELA LOZANO VILLACÍS**, con cédula de ciudadanía **0604527119**, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: **LA LÚDICA COMO MEDIADOR DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CACIQUE PINTAG, PARROQUIA LICTO**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 25 de julio de 2024.


Génesis Gabriela Lozano Villacís
C.I: 060452711-9

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Dolores Berthila Gavilanes Capelo** catedrático adscrito a la Facultad de **Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **La lúdica como mediador de aprendizaje en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, Parroquia Licto**, bajo la autoría de **Génesis Gabriela Lozano Villacís**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 19 días del mes de julio de 2024.



Mgs. Dolores Berthila Gavilanes Capelo

C.I: 060184254-7

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **LA LÚDICA COMO MEDIADOR DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CACIQUE PINTAG, PARROQUIA LICTO**, presentado por **GÉNESIS GABRIELA LOZANO VILLACÍS**, con cédula de identidad número **060452711-9**, bajo la tutoría de Mgs. Dolores Berthila Gavilanes Capelo; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba, 25 de julio de 2024.

Presidente del Tribunal de Grado


Mgs. Pilar Aide Salazar Almeida



Firma

Miembro del Tribunal de Grado

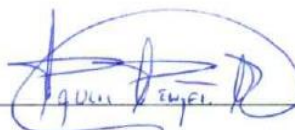
PhD. Tannia Alexandra Casanova Zamora



Firma

Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez



Firma



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



UNACH-RGF-01-04-08.15
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **Génesis Gabriela Lozano Villacís** con CC: 0604527119, estudiante de la Carrera **Educación Inicial**, Facultad de **Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**La lúdica como mediador de aprendizaje en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, Parroquia Licto**", cumple con el 8 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 19 de julio de 2024

Mgs. Dolores Berthila Gavilanes Capelo
TUTORA

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dedicado en primer lugar a Dios por ser mi guía y luz en cada paso que doy, por permitirme haber llegado hasta aquí y seguir cumpliendo mis metas.

A mi madre por su amor infinito, por ser mi fiel amiga, la persona que más ha creído en mí, por compartir con tanta ilusión, este sueño que algún día lo vi lejano ella mi gran impulso para seguir y nunca rendirme, no me alcanzarían las palabras para describir lo que significas en mi vida, gracias infinitas mamita te amo con todo mi corazón.

A mi papá, que sin su apoyo y soporte jamás hubiera llegado hasta aquí, gracias por ser el pilar fundamental de nuestra familia, anhelo que sientas orgullo y satisfacción del esfuerzo que has hecho y haces por mí, por nosotros tu familia. A mi hermano Mateo el cual espero ser un ejemplo en su vida, gracias por ser ese pequeño que alegra mis días.

A mi amiga Daniela Sanaguano por ser parte de este proceso, por estar acompañándome en cada momento y ser un gran apoyo para mí. A mi pequeña Holly por ser mi compañera de aventuras y por estar en cada instante de mi vida, entregándome todo su cariño tan puro y leal.

A mi abuelita Rosario Sánchez quien es una mujer valiente e increíble, espero con todo mi corazón que se sienta orgullosa de mí, esa sería mi mayor recompensa, gracias por todo el amor y palabras de aliento que he recibido en todo momento.

Por último, a los dos amores de mi vida: Isaac Ostaiza por su amor incondicional, por motivarme día a día, por ser mi fuerza cuando sentía que no podía, por todo su apoyo infinito en este proceso, no tendría como pagar y expresar todo el amor que siento; y mi pequeño Emilio, por llenarme de una felicidad y amor indescriptible, por ser ese motor que mi vida necesitaba, te amo hijo.

Génesis Gabriela Lozano Villacís

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento infinito a Dios por permitirme vivir esta etapa, por todas las bendiciones que me ha regalado y por siempre ser mi luz en cada momento.

De la misma forma también agradezco a mis padres y familia por el apoyo constante brindado en el transcurso de este camino, sin ellos nada de esto sería posible.

A la Universidad Nacional de Chimborazo por permitirme ser parte de ella y formarme profesionalmente. A todos los docentes que fueron parte de mi proceso de formación profesional, los cuales brindaron conocimientos muy valiosos y experiencias inolvidables, a mi docente tutora Dolores Gavilanes por el apoyo y ayuda en el proceso de realización de mi trabajo.

A mi amiga Daniela Sanaguano por su compañía en esta etapa llamada Universidad, por todas las experiencias buenas y malas vividas estos años, gracias a la vida que me permitió conocerte, gracias por el apoyo y ayuda incondicional que recibí siempre.

Génesis Gabriela Lozano Villacís

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I	14
1. INTRODUCCIÓN	14
1.1 Antecedentes	15
1.1 Planteamiento del Problema	17
1.3 Justificación.....	19
1.4 Objetivos	20
1.4.1 Objetivo General.....	20
1.4.2 Objetivos Específicos	20
CAPÍTULO II	21
2. MARCO TEÓRICO.....	21
2.1 Lúdica	21
2.1 Lúdica en educación inicial	21
2.3 Fases de las actividades lúdicas	22
2.4 Introducción	22
2.5 Culminación	22
2.6 Situación inicial	23
2.7 Objetivo	23
2.8 Selección de actividades lúdicas.....	23
2.9 Actividades lúdicas.....	24
2.1 VISTA HISTÓRICA SOBRE EL JUEGO.....	25
2.2 TEORÍAS SOBRE EL DESARROLLO DEL JUEGO	26
2.2.1 Teoría de la energía sobrante.....	26
2.2.2 Teoría de la Catarsis.....	27

2.2.3	Teoría de la auto expresión.....	27
2.2.4	Teoría del juego como estimulante de crecimiento.....	27
2.2.5	Teoría del juego como ejercicio complementario.....	27
2.2.6	Teoría de crecimiento y mejoramiento Newman y Newman.....	27
2.2.7	Teoría de reestructuración cognoscitiva.....	28
2.2.8	Teoría de la personalidad de Sigmund Freud.....	28
2.2.10	ALCANCE DE LOS JUEGOS Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.....	28
2.2.9	¿Por qué juega el niño?.....	29
2.2.5.1	Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla.....	29
2.3	EL APRENDIZAJE.....	30
	CAPÍTULO III.....	39
2	METODOLOGIA.....	39
3.1	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	39
3.2	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	39
3.2.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	39
3.2.2	Diagnóstica – Exploratoria.....	39
3.2.3	Descriptiva.....	39
3.2.4	Por el objetivo:.....	39
3.2.5	Básica.....	39
3.2.5.1	Por el lugar:.....	40
3.2.5.2	Bibliográfica.....	40
3.2.5.3	De campo.....	40
3.2.5.4	Por el tiempo.....	40
3.4	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	40
3.4.1	Población de estudio.....	40
3.4.2	Tamaño de la Muestra.....	40
3.5	INSTRUMENTOS.....	41
	CAPÍTULO IV.....	41
	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	41
4.1	Resultados de la ficha de observación.....	41

4.2 Resultados de la entrevista	49
CAPÍTULO V	53
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
5.1 CONCLUSIONES:	53
5.2 RECOMENDACIONES	53
BIBLIOGRAFÍA.....	55
ANEXOS	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Despierta su curiosidad.....	41
Tabla 2 Usa con facilidad el material.....	42
Tabla 3 Investigar y sacar sus propias conclusiones	43
Tabla 4 Interactúa con facilidad y confianza	44
Tabla 5 Interactúa con facilidad y confianza	44
Tabla 6 Le gusta participar en juegos	45
Tabla 7 Comprende indicaciones.....	46
Tabla 8 Presta atención durante actividades.....	47
Tabla 9 Participa en actividades recreativas.....	48
Tabla 10 Metodología utilizada por la docente	48

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Despierta su curiosidad	41
Figura 2 Usa con facilidad el material	42
Figura 3 Investigar y sacar sus propias conclusiones.....	43
Figura 4 Interactúa con facilidad y confianza	44
Figura 5 Interviene en juegos individuales	45
Figura 6 Le gusta participar en juegos	45
Figura 7 Comprende indicaciones	46
Figura 8 Presta atención durante actividades	47
Figura 9 Participa en actividades recreativas	48
Figura 10 Metodología utilizada por la docente	49

RESUMEN

La presente investigación se enfoca en la lúdica como mediador de aprendizaje en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, Parroquia Licto. El objetivo principal de esta investigación es determinar la importancia que tiene la lúdica como mediador de aprendizaje en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, desarrollando un enfoque cualitativo y cuantitativo que, al integrarse sistemáticamente estos métodos de estudio nos lleva a conocer desafíos como la falta de información sobre la lúdica, teniendo como resultado que las metodologías y estrategias aplicadas son de gran utilidad. Por otra parte, a través del estudio bibliográfico se ha recopilado información que destaca la importancia de esta investigación. Para el análisis de la misma, siendo esta de naturaleza descriptiva, permitiendo examinar la importancia de la lúdica como mediador de aprendizaje en los niños de Subnivel Inicial 2 de esta institución, se trabajó con una población de 15 niños de 4 a 5 años sin necesidad de obtener muestra puesto que, se realizó con toda la población. Se aplicó instrumentos como la entrevista la cual permitió recopilar información sobre la metodología que usa la docente en el proceso de enseñanza aprendizaje, también se aplicó una ficha de observación cuya información permitió la tabulación, el análisis e interpretación de los datos obtenidos de los 15 niños. El diseño de esta investigación es no experimental, por lo cual no se manipula ninguna variable, acompañada de una investigación de campo debido a que se ejecuta en el lugar de los hechos. Por otra parte, se llegó a establecer conclusiones y recomendaciones con el fin de conocer pautas sobre la importancia que tiene la lúdica en el aprendizaje infantil. Dentro de los logros alcanzados se puede manifestar que la aplicación de actividades lúdicas es beneficiosa y efectivamente actúa como mediador en el aprendizaje de los niños.

Palabras claves: Lúdica, aprendizaje, estrategias, niños.

ABSTRACT

The main objective of this research was to focus on “play” as a learning mediator in children from 4 to 5 years old in the Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, Licto Parish. The importance of play as a learning mediator in children from 4 to 5 years old in the Cacique Pintag Basic Education School, developing a qualitative and quantitative approach that, by systematically integrating these methods of study leads us to meet challenges such as the lack of information on play, having as a result that the methodologies and strategies applied are very useful. On the other hand, through the bibliographic study, information has been collected that highlights the importance of this research. For the analysis of the same, being descriptive in nature, allowing to examine the importance of play as a learning mediator in the children of Subnivel inicial 2 of this institution, we worked with a population of 15 children from 4 to 5 years of age without the need to take a sample since it was carried out with the entire population. Instruments such as the interview were applied, which allowed obtaining information about the methodology used by the teacher in the teaching-learning process in children 4 to 5 years old, and an observation sheet was also applied, whose information allowed the tabulation, analysis and interpretation of the data obtained from the 15 children, the design of this research is non-experimental, since no variable is manipulated, accompanied by a field research because it is executed in the place of the facts. On the other hand, conclusions and recommendations were drawn in order to establish guidelines on the importance of play in children's learning. Among the achievements, it can be stated that the application of playful activities is beneficial and clearly acts as a mediator in children's learning.

Keywords: Playfulness, learning, strategies, children.



firmado electrónicamente por:
MARCO ANTONIO
AQUINO ROJAS

Reviewed by:
Marco Antonio Aquino
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 1753456134

CAPÍTULO I.

1. INTRODUCCIÓN

El proceso de enseñanza aprendizaje en Educación inicial conforma uno de los ejes más importantes en el desarrollo infantil, para ello es importante aprovechar al máximo las potencialidades de los niños en estas primeras edades a fin de impulsar sus habilidades y destrezas, dado que genera las bases para el desarrollo adecuado del pensamiento, ya sea en el área cognitiva, psicomotora, moral y en el desarrollo del lenguaje del ser humano. No obstante, es fundamental precisar la labor docente en la educación, ya que, constantemente debe insertar nuevas metodologías, para priorizar el aprendizaje, esto se realiza mediante el uso de diferentes recursos didácticos, como actividades lúdicas dentro y fuera del aula de clase que permitan desarrollar la capacidad en los niños de educación inicial. Esto es posible gracias a las actividades recreativas, las cuales generan atracción en los niños, con el propósito de divertir, alegrar y entretener permitiendo que cada uno de ellos descubra y desarrolle nuevos intereses a partir del entorno que los rodea. (Razo, 2017)

Por otra parte, la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta apartados como el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y la conformación de la personalidad, es decir, comprende una serie de actividades que engloban la actividad creativa y el conocimiento, mediante el desarrollo de aptitudes y carácter emocional del ser humano.

Dicho esto, el siguiente trabajo de investigación se orientará en determinar la importancia que tiene la lúdica como mediador de aprendizaje en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, realizando la identificación de las características de la lúdica y las actividades que se realizan dentro del proceso de aprendizaje de los niños de educación inicial, analizando también las estrategias lúdicas empleadas por la docente de los niños de 4 a 5 años correspondiente al Subnivel inicial 2, finalizando con la selección de estrategias pedagógicas de actividades lúdicas que sirvan como mediador del proceso de aprendizaje en los niños.

En el trabajo que se titula “Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico” documento que aborda a las estrategias como procedimientos necesarios dentro de la educación, facilitando la adquisición de un aprendizaje, a través del componente lúdico, mediante el juego, ya que, tienen en común diferentes aspectos como la práctica, el afán de superación, el desarrollo de habilidades y capacidades. (Sánchez, 2010)

En resumen, esta investigación aborda a la lúdica como un mediador en el aprendizaje y su aporte en la enseñanza, realizando un estudio a 15 niños de educación inicial de 4 a 5 años, considerando las estrategias que emplea la docente, para finalmente emplear nuevas actividades dentro y fuera del aula de clase.

1.1 Antecedentes

Después de haber revisado los diferentes repositorios digitales de varias universidades internacionales y nacionales, se han encontrado los siguientes trabajos relacionados con las variables del tema del proyecto de investigación.

En la Universidad Nacional de Colombia se presenta un proyecto de investigación bajo el título: “La Lúdica como Estrategia Didáctica elaborado por: Posada González Regis en el año 2014, donde da como conclusión que, la lúdica es apreciada como una ambientación, una manera de darle sentido y significado al juego, transformando en juego diferentes realidades. Por ello, la lúdica no se circunscribe a espacios limitados de la escuela o del tiempo libre, sino que se proyecta a distintos espacios de la cotidianidad. (Posada, 2014).

De la misma manera en el trabajo de investigación realizado en Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela bajo el nombre de: “La Actividad Lúdica como estrategia pedagógica en Educación Inicial” elaborado por: Romero Lorena, Zenia Escorihuela y Ramos Argenia en el año 2009, donde en la conclusión menciona que las actividades lúdicas propician un ambiente placentero y constituye un factor para enriquecer el desarrollo de los niños y niñas brindándoles mejores

posibilidades de expresión y satisfacción en donde se entrelaza el goce, la actividad creativa y el conocimiento. (Romero, Lorena, 2009)

Por otro lado en la Universidad Pedagógica Nacional de la ciudad de México se presenta el proyecto de investigación bajo el nombre de: “Observación de las Actividades Educativas y Lúdicas que se Emplean en la Ludoteca de Barrio” realizado por: Olivares Guzmán Estela en el año 2005, donde se concluye que la participación activa de los asistentes como la intervención acertada del ludotecario en el proceso del juego, permite que se desarrollen actividades educativas y lúdicas, que fomentan competencias de comunicación, socialización, motrices y razonamiento principal. A través de diversos tipos de juegos como: Libre y ludotaller, los cuales fomentan la comunicación intergrupala, por el que promueve la integración de la familia y comunidad por medio de las actividades lúdicas. (Olivares, 2005)

En el trabajo de investigación realizado en la Universidad Nacional de Chimborazo con el título “Las Actividades lúdicas y la inclusión educativa en los niños de 4 -5 años en la Unidad Educativa Federico González Suárez, del Cantón Alausí, periodo 2022” realizado por: Cazorla Merchán Luz Dayana en el año 2022, donde la conclusión que más resalta es que pudo notar que la docente le da importancia a las actividades lúdicas y que trata de implementarlas para que el niño tengan experiencias buenas, las mismas que le puedan dar un aprendizaje significativo, sin embargo para que esto suceda se tiene que tener la colaboración de los padres de familia quienes también deben ser partícipes en este proceso, ya que las enseñanzas y primeros aprendizajes vienen del hogar y si queremos llegar a tener una escuela inclusiva debemos empezar por allí. (Merchan, 2022)

En la Universidad Nacional de Chimborazo se presenta una tesis de grado bajo el nombre de: “La Lúdica en el Desarrollo de la Expresión Oral en niños de 4 años de Educación Inicial II, de la Escuela de Educación Básica “Germán Abdo Touma”, de la Ciudad de Riobamba. Provincia Chimborazo periodo 2021” realizado por: Larrea Quito Diana Lisseth en el año 2021, donde la conclusión menciona que la lúdica es una herramienta fundamental para el aprendizaje de la expresión oral en la educación inicial, contribuyendo al desarrollo de la capacidad verbal, promoviendo el incremento del vocabulario y la comprensión del lenguaje, además de aportar en la vinculación de las

habilidades de la expresión oral con otros procesos de aprendizaje importantes como la capacidad de atención y memoria, la imaginación y la creatividad, preparándole al estudiante para que pueda afrontar de forma eficiente los retos de la educación básica. (Quito, 2022)

1.1 Planteamiento del Problema

A nivel mundial, la dimensión socio-afectiva es esencial para inculcar en los niños respeto hacia los derechos humanos y la práctica de valores fundamentales, permitiéndoles vivir en armonía y convivencia pacífica. Asimismo, esta dimensión promueve la inclusión de diversas individualidades mediante la expresión de su desarrollo personal en el arte, el juego, la expresión y la ciencia. Aunque la educación consiste en impartir conocimiento a los estudiantes, las metodologías han evolucionado con la transformación de la sociedad. Los docentes deben adoptar un rol activo; proporcionando la aplicación de estas metodologías, con la existencia de un ambiente óptimo en el que se desarrolle un niño, ya que es fundamental para la aplicación de estas nuevas estrategias y que no solo se aplican dentro del aula, si no también fuera de ellas, utilizando la gran mayoría de recursos que existen en el entorno, principalmente dentro de la educación inicial, es importante que los niños se diviertan aprendiendo, para aquello, se consideran a las actividades recreativas como método para el aprendizaje adecuado. (Huelva, Bravo, & Leslie, 2012)

En Latinoamérica, la influencia del juego juega un papel importante en los procesos de aprendizaje, especialmente en el desarrollo de la expresión oral, dicha influencia ha demostrado particularmente las interacciones de los niños con sus entornos. No obstante, el juego reconocido como un componente multidimensional desarrolla habilidades emocionales, sociales y éticas, requiere de una formación estimulante gradual e intencionada para ser efectiva. Sin embargo, muchos sistemas educativos aún no han incorporado adecuadamente estos principios, lo que puede afectar negativamente el desarrollo integral de los niños, ya que necesitan desarrollarse continuamente a lo largo del tiempo. Por lo tanto, la falta de ambientes educativos no promueve la expresión y el desarrollo socio-afectivo desde la edad temprana. (Quito, 2022)

En Ecuador, los procesos educativos están sujetos a la planificación obligatoria establecida por el Ministerio de Educación y dependen de la modalidad bajo la cual cuida a los niños (LOEI, 2017) Aunque las actividades se alinean con esta planificación, los niños requieren actividades específicas relacionadas con el juego que les permita alcanzar los objetivos propuestos, especialmente para el desarrollo

de sus capacidades de comunicación a través de la expresión oral. Varios docentes de educación inicial no enfatizan la necesidad de implementar planes que integren actividades lúdicas en el sistema educativo ya que no solo influyen en el pensamiento de los niños, sino que también benefician a su desarrollo físico, social, emocional y educativo. Este enfoque contribuiría directamente a una mejor asimilación de los contenidos impartidos por los docentes. (Moyolema, 2015)

En la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, existe una carencia en la aplicación de estas metodologías, lo cual indica que los niños no han desarrollado completamente su entorno recreativo y dinámico, elementos fundamentales que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje en esta etapa educativa. Además, se enfrentan a limitaciones económicas y a la falta de integración de nuevas estrategias en las planificaciones, también se evidencia un desconocimiento por parte de los docentes en cuanto al uso de estas estrategias, factores esenciales que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje en esta etapa. Sin mencionar que carecen de recursos económicos, implementación de nuevas estrategias dentro de las planificaciones establecidas y el desconocimiento de los docentes al utilizar la lúdica como una herramienta fundamental en el aula de clase.

Tras lo mencionado con anterioridad, este proyecto de investigación aborda una temática educativa, enfocándose en las metodologías pedagógicas mediante la implementación de actividades lúdicas como mediadoras del proceso de aprendizaje en los niños, sino también potenciar la participación activa de los mismos, fomentado su creatividad mejorando sus habilidades sociales. Es crucial que los docentes sean capacitados y apoyados adecuadamente para que tengan la iniciativa de integrar al juego de manera afectiva en el currículo de educación inicial, asegurando así un desarrollo integral equitativo para todos los estudiantes de esta etapa ya que no solo podría enriquecer su ambiente de aprendizaje sino también su potencial.

1.3 Justificación

La realización de este estudio tiene relevancia debido a que se enfoca en la lúdica, entendida como el juego y las actividades estructuradas la cual ha sido reconocida como un recurso pedagógico invaluable en educación inicial. En el contexto específico busca la necesidad imperiosa de investigar y profundizar en el papel que la lúdica desempeña como mediador de aprendizaje, basándose en un sin número de investigaciones revisadas para obtener dicha información sobre las variables establecidas. La importancia de este trabajo beneficia a la sociedad y al ámbito educativo sobre el uso de la lúdica como mediador de aprendizaje en los niños, este recurso servirá fundamentalmente, para docentes, investigadores y otros profesionales involucrados en el campo de la educación inicial.

Además, las investigaciones más contemporáneas han explorado que el juego contribuye al desarrollo del lenguaje, la socialización y la resolución de conflictos entre los niños. Estos estudios indican que las actividades lúdicas promueven la colaboración y el trabajo en equipo, competencias fundamentales tanto para la convivencia social como para el proceso de aprendizaje.

Actualmente, dicha investigación promete un interés en implementar metodologías activas y participativas que incorporan la lúdica como una herramienta educativa, donde se documenta experiencias exitosas, en el cual el juego facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, mejorando la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula, existiendo disponibilidad de los recursos necesarios para llevar a cabo los objetivos establecidos en esta investigación.

A través de este proyecto, se espera dar un marco teórico sólido respaldado por la literatura académica existente, recomendaciones prácticas y concretas que puedan implementar para elevar la calidad educativa y promover el bienestar estudiantil determinando la necesidad e importancia que tiene este trabajo de investigación para proporcionar beneficios a los niños del Subnivel Inicial 2 y docentes en la “Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, Parroquia Licto”

La presente investigación es factible porque existe la disponibilidad para su ejecución por parte de la institución; asimismo pertinente debido a la necesidad de fomentar la lúdica como mediador de aprendizaje en la primera infancia.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Determinar la importancia que tiene la lúdica como mediador de aprendizaje en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar las características de la lúdica y sus actividades dentro del proceso de aprendizaje de los niños de educación inicial.
- Analizar las estrategias lúdicas utilizadas por el docente para el desarrollo del proceso de aprendizaje de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag.
- Desarrollar actividades lúdicas que cumplan la función de mediador en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 a 5 años.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO.

En el presente capítulo se verifica la investigación completa que sirvió fundamentalmente en el presente trabajo de investigación.

2.1 Lúdica

El conocimiento actual sobre el juego refuerza la conexión del mismo como base para los procesos de aprendizaje, especialmente en la educación inicial. La literatura indica que existe una correlación entre el juego y el aprendizaje, ya que el primer término está relacionado con el aprendizaje en el sentido de que las actividades deben ser entretenidas, motivantes y flexibles pero reguladas estructuralmente con un propósito definido. (Mariotti, 2021)

Por otro lado, el juego es el resultado de la espontaneidad del niño, por lo que es una actividad libre y sin límites. Por lo cual es desestructurado pues responde tanto a las motivaciones internas como a los requerimientos de desarrollo del niño como individuo y en relación con su entorno que es muy útil para la educación inicial. (Mariotti, 2021)

Según los estudios sobre el juego y la actividad lúdica, es imposible pensar en el aprendizaje en educación inicial sin el juego como la principal herramienta de trabajo del educador parvulario. Por esta razón, el juego y la recreación han sido muy interesantes para los investigadores del desarrollo y el aprendizaje infantil, los psicólogos y los educadores.

2.1 Lúdica en educación inicial

La lúdica en la educación inicial tiene trascendencia debido a que ayuda a los niños en la comprensión del mundo, por medio de su desarrollo cognitivo y su aprendizaje e intervención en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños por medio del uso de su creatividad. Autores como (Guerrero & Tejeda Díaz, 2022) indican que, en educación inicial, las estrategias lúdicas prevalecen las cuales son idóneas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, mencionan que eso se debe a la capacidad de refuerzo de conocimientos previos y a la motivación del niño que tiene para aprender algo nuevo, por otro lado (Quispe Morales, 2021), expresa que las estrategias lúdicas en educación inicial son capaces de incidir en gran parte el desarrollo de la motricidad fina en habilidades como la coordinación bimanual y la coordinación visomanual.

Para (Rocca Báez, 2021), recalca que la experiencia del niño que tiene con la lúdica aporta beneficios en la motivación del estudiante y en el pensamiento lógico, por medio del uso de los sentidos y percepción visoauditiva. Además, indica que influye de manera positiva en la participación de los padres y los docentes en el proceso de aprendizaje de los niños.

(Moreira Mero, 2021) aclara que las actividades lúdicas ayudan al estudiante a comprender la presencia del “otro” que se relaciona con su desarrollo social, emocional y de valores, afirma que: “favorece la confrontación de las posibilidades individuales, por lo que estimula la autonomía, promueve la unidad de lo afectivo y lo cognitivo, desarrolla procesos volitivos, la perseverancia en el logro de los objetivos, capacidad de observación, estimula proceso del pensamiento la lógica, el análisis y la síntesis, la imaginación y la memoria, es una opción para fomentar la autorregulación, la concentración y distribución de la atención” (pág. 144)

2.3 Fases de las actividades lúdicas:

Las fases generales y específicas se establecen en este trabajo académico, pero la determinación de las fases de este tipo de actividades en el ambiente educativo no ha sido un tema discutido por teóricos y estudiosos.

En este estudio, las generales son las sugeridas por (Moyolema, 2015) que establece que existen tres fases:

2.4 Introducción: incluye los procedimientos y acciones que permiten iniciar la actividad lúdica, así como los acuerdos que permiten establecer las normas y tipos de juegos. (Moyolema, 2015)

2.5 Culminación: La actividad lúdica termina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en función de las reglas establecidas y acumula una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. (Moyolema, 2015)

Las fases específicas:

2.6 Situación inicial: Para saber cuál es el objetivo de la actividad que se llevará a cabo, primero debemos preguntarnos cuál es la situación que queremos cambiar. Se recomienda que los juegos y herramientas lúdicas se utilicen principalmente para fomentar los comportamientos que se espera que los estudiantes desarrollen y practiquen, no para evitarlos. (Observatorio del juego, 2017)

2.7 Objetivo: La base de las actividades recreativas, ya que de ello depende cómo organizaremos el resto. En el ámbito educativo, este objetivo debería dirigirse a la adquisición de conocimientos específicos o la mejora de habilidades relacionadas con el curriculum escolar. Aunque el objetivo puede cambiar a medida que se responden otros aspectos de este autoinstructivo, es importante tener una idea del enfoque que se quiere implementar, ya que el uso de juegos de mesa puede responder a múltiples propósitos. (Merchan, 2022)

2.8 Selección de actividades lúdicas:

a. Finalidad: Una vez que se ha establecido el objetivo a trabajar, es importante conocer qué materiales o actividades lúdicas tengo a mano y cuáles se relacionan mejor con él. (Observatorio del juego, 2017)

b. Características de los estudiantes: Para elegir actividades, considere la edad de los estudiantes y los contenidos escolares que ya dominan, si el juego requiere conocimientos previos de esta clase. Además, saber la cantidad de estudiantes y cómo se organizarán los grupos para jugar es información que nos ayudará a definir actividades que sean más adecuadas para grupos grandes o pequeños. (Observatorio del juego, 2017)

c. Duración de la implementación y de las jornadas: Es crucial seleccionar juegos y actividades cuya duración promedio se adapte a la cantidad de tiempo que los estudiantes tendrán para jugar. (Observatorio del juego, 2017)

d. Rol y estrategia: En base a estas funciones pedagógicas, el maestro debe buscar formas de concentrar y explicitar lo que se quiere aprender a través del juego, donde es fundamental

crear espacios de reflexión orientados hacia lo que se quiere que aprendan los estudiantes. (Observatorio del juego, 2017)

e. Gestión lúdica: El objetivo de este punto es destacar el valor del juego como recurso pedagógico que puede complementar los métodos de aprendizaje convencionales. Debido a sus características, no se puede olvidar que, más allá de la finalidad que se quiera alcanzar con el juego, se está ocupando como una herramienta. Jugar significa divertirse, entretenerse, concentrarse espontáneamente en un contexto donde se permite la experimentación y la equivocación. (Observatorio del juego, 2017)

f. Contexto de la actividad: El juego puede usarse en actividades extracurriculares, recreos o en el aula. El espacio físico puede variar mucho según el tipo de juego que se use. Puede ser la misma sala de clases, los espacios abiertos del patio, una biblioteca o una sala preparada para estas actividades. Considerar estos elementos determinará no solo el tipo de juego, sino también la forma en que se organizan los estudiantes y el objetivo que se busca alcanzar. (Observatorio del juego, 2017)

g. Resultados e indicadores: Este punto debe ser coherente con nuestro objetivo definido porque depende de él. La intención es evaluar la herramienta misma y cómo se implementó, para determinar si se logró el objetivo pedagógico propuesto, así como los aspectos positivos y los desafíos de la implementación. (Observatorio del juego, 2017)

Se propone que las actividades lúdicas educativas deben realizarse de manera gradual para alcanzar los objetivos educativos y colocar al estudiante como el principal responsable de su aprendizaje y ser capaz de dominar los contenidos. (Observatorio del juego, 2017)

2.9 Actividades lúdicas

- Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para guiar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; fomentando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y social. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

- La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. (Jiménez, 2002)
- La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce el disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. (pág. 42)
- La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de diversas aptitudes.
- Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el docente la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos de juego, provoca interacciones y situaciones recreativas. (Romero, Escorihuela, & Ramos)
- Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. (Romero, Escorihuela, & Ramos)

2.1 VISTA HISTÓRICA SOBRE EL JUEGO

Existen varios estudios realizados acerca del juego, la investigación realizada por (Gallardo López, García Lázaro, & Gallardo Vázquez, 2019) menciona que uno de los primeros autores que hacen referencia al juego es Platón el cual reconoció el valor práctico del juego, dicho autor recomendaba que los niños jueguen con manzanas para aprender de mejor manera la aritmética.

Otro autor es Aristóteles, el cual recalcó la necesidad de que los niños se acostumbraban a realizar por medio de juegos actividades que deberían desempeñar en la vida adulta.

Retrocediendo en el tiempo, egipcios, romanos y mayas utilizaban el juego como una forma de aprendizaje de valores, conocimientos y normas entre jóvenes y adultos. En el siglo XVI en colegios jesuitas, los padres aplicaron la danza, comedia y juegos al azar convirtiéndolos en prácticas educativas en el aprendizaje de la gramática y la ortografía.

Algunos siglos después, como lo menciona Susana Millar; “Grandes reformadores de la educación y maestros consagrados, desde Comenio en el siglo XVII hasta Rousseau, Pestalozzi y Fröbel en el siglo XVIII y principios del XIX señalaron que la educación debe tener en cuenta los intereses del niño y su grado de desarrollo”

Fröbel recalca la importancia del juego en el aprendizaje y conocimientos sobre el tipo de juegos que necesitan los niños, así como las posibilidades de desarrollar su capacidad e inteligencia mediante juguetes ya que a ellos les resulta más interesante. (Gallardo López, García Lázaro, & Gallardo Vázquez, 2019)

2.2 TEORÍAS SOBRE EL DESARROLLO DEL JUEGO

Las teorías que circulan sobre aquella conducta denominada “juego” han sido emitidas por psicólogos, sociólogos, antropólogos, filósofos y educadores como:

2.2.1 Teoría de la energía sobrante: Menciona que el juego es un medio de liberar energía y dar libertad a las fuerzas que no pueden emplearse en otros momentos del día. Dicha teoría se debe a la filosofía de Herber Spencer quien la elaboró a mediados del siglo XIX. Sin embargo, la teoría fue cuestionada con objeciones como la de Millar “El juego puede actuar como un incentivo. Un niño puede estar cansado después de un largo trabajo, pero si sabe que al llegar a su casa podrá jugar, está sola idea le dará energía y le hará correr rápidamente. No es necesario en absoluto, un exceso de energía para que surja el juego” (Millar, 13)

En cambio, para Rita Cohnstamm, la teoría de Spencer es anticuada, no es suficiente ya que no es suficiente el argumento que el niño juegue por consumir energía de sobra, dejando de lado muchos otros aspectos e implicaciones de este.

2.2.2 Teoría de la Catarsis: Aquí se menciona que el juego es como una válvula de escape para las emociones reprimidas (Krauss, 1990).

Carr, un psicólogo estadounidense, establece que la catarsis es el “drenaje” de la energía que tiene posibilidades antisociales (Krauss, 1990).

Esta teoría es poco aceptada actualmente, aunque se acepta más en las sociedades preindustriales. (Krauss, 1990).

2.2.3 Teoría de la auto expresión: Educadores físicos como Elmer Mitchell y Bernard

Mason consideraban al juego como el resultado de la necesidad de la autoexpresión. Mencionan que el juego estaba influenciado por factores psicológicos, anatómicos, la condición física y deseos de la humanidad, tales como el de una nueva experiencia (Krauss, 1990).

2.2.4 Teoría del juego como estimulante de crecimiento: Vargas (1995) caracteriza a

la teoría dentro de un sentido biológico. Probst y Cark en 1902, promulgaron la “Ley Biológica” la cual se refiere a la “función hace al órgano”. A medida que el hombre desarrolla actividad física por medio del juego prepara su organismo y lo habilita para obtener mayor y mejor rendimiento.

2.2.5 Teoría del juego como ejercicio complementario: Vargas, (1995) menciona a Carl el cual pensaba que:

- ✓ El juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o alumno.
- ✓ El juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos.

2.2.6 Teoría de crecimiento y mejoramiento Newman y Newman: (1983) hacen mención a Appleton (1910), el cual consideró el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensaya sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva.

2.2.7 Teoría de reestructuración cognoscitiva Piaget: (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Además, acotan que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.

2.2.8 Teoría de la personalidad de Sigmund Freud: (1856-1939) se desarrolla a partir de sus estudios sobre el psicoanálisis, propone que los niños están expuestos a fuerzas biológicas y sociales que apenas puede controlar. Estas fuerzas incluyen la energía instintiva biológica y las interacciones sociales familiares. Según Freud, cada persona tiene una energía biológica innata que genera impulsos fundamentales que impulsan su comportamiento social.

2.2.10 ALCANCE DE LOS JUEGOS Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

- Despiertan el interés hacia las asignaturas porque captan la atención de los niños en su proceso de aprendizaje y descubrimiento.
- Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos de la vida de los estudiantes.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Evolucionan las potencialidades creativas de los estudiantes.

DE ATENCIÓN Y COMPRENSIÓN

- Normas de organización de los juegos
- Analizar y concluir sobre asuntos de su interés.
- Comprensión de las actividades.

DE PENSAMIENTO LÓGICO Y ESTRATÉGICO

- Juegos de reflexión.
- Seguir instrucciones y reglas.
- Formulación de argumentos para la discusión y expresión oral y escrita.

DE EXPRESIÓN VERBAL

- Expresión libre durante los juegos y las actividades.
- Juegos de imitación de la vida cotidiana.

- Explicación y definición de las normas y reglas de los juegos.
- Expresión fluida de sus propias experiencias.

DE EXPRESIÓN CORPORAL

- Escenificaciones con disfraces.
- Juegos que incluyen baile o ejercicios ritmos.
- Juegos de expresión corporal libre.

DE EXPRESIÓN MUSICAL

- Juegos con instrumentos.
- Actividades de cantos y ritmos.

2.2.9 ¿Por qué juega el niño?

Según la Revista de Educación “El juego en los niños: enfoque teórico” El niño juega por algo que se denomina actividad lúdica que es esencial para la estructuración y evolución de la personalidad de los niños. Este tipo de actividad contribuye a fortalecer aspectos como el carácter competitivo, participativo, comunicativo, adaptándose a la personalidad del niño. Durante las diferentes etapas del crecimiento, los niños experimentan distintos tipos de juegos. Por ejemplo, entre los cuatro y cinco años, los niños participan en juegos pre-sociales, donde buscan compañeros para sus actividades, aunque no se trata de una verdadera actividad social.

Para utilizar el juego como herramienta educativa, es fundamental considerar varias recomendaciones. Es crucial entender que cada etapa del juego tiene sus características específicas y necesidades particulares, adaptando las actividades lúdicas para fomentar un desarrollo armonioso para los niños.

2.2.5.1 Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla

Díaz (1993) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como, por ejemplo:

- 1. JUEGOS SENSORIALES:** Desarrollan los sentidos humanos. Se distinguen por ser pasivos y fomentar un predominio de uno o más sentidos específicos.
- 2. JUEGOS MOTRICES:** Buscan la madurez de los movimientos en el niño.

3. **JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO:** Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño
4. **JUEGOS PREDEPORTIVOS:** Incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
5. **JUEGOS DEPORTIVOS:** Su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

2.3 EL APRENDIZAJE

El proceso por el cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores se conoce como aprendizaje. Esto es el resultado de la experiencia, el estudio, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Es una de las funciones mentales más importantes en sistemas artificiales, animales y humanos. Los factores involucrados incluyen el entorno en el que vive una persona, así como los valores y principios que se adquieren en la familia. En esta última se establecen los fundamentos del aprendizaje de cada persona y se consolida el conocimiento adquirido, que sirve como base para el aprendizaje futuro.

La educación y el desarrollo personal están vinculados al aprendizaje humano, el individuo debe estar motivado y debe estar bien orientado. La neuropsicología y la psicología están interesadas en el estudio de cómo aprender, la educación y la antropología, que documenta las características distintivas de cada etapa del desarrollo humano. Considera sus enfoques teóricos, metodológicos y pedagógicos para cada uno de ellos.

Las experiencias cambian el comportamiento. Aunque los factores madurativos, los ritmos biológicos y las enfermedades tienen un papel en estos cambios, no son los determinantes.

Debido a la complejidad de la función del cerebro en el desarrollo humano, la naturaleza ha previsto que el cerebro estará más disponible para el aprendizaje en la etapa que más lo necesita. Por lo tanto, el cerebro de un bebé pesa aproximadamente 350 gramos al momento del parto, pero durante los primeros tres años, sus neuronas continúan creciendo. Exactamente

Durante este proceso de expansión, se da la máxima receptividad y se clasifican y archivan todos los datos que llegan a él para que siempre estén disponibles. Esto implica disponer de conocimientos y una variedad de recursos que sirven como base para alcanzar nuestros objetivos.

2.3.1 Proceso de Aprendizaje

Al referirse al proceso de aprendizaje se menciona que es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es decir que es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se asimilan e interiorizan el cual se pueden aplicar en diferentes contextos a los que se enseñaron. La memorización no es la única forma de aprender, sino que también es necesario realizar otras operaciones cognitivas como conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

Por lo tanto, cuando las estructuras mentales de una persona no son adecuadas para darle sentido o sus habilidades prácticas no le permiten actuar de manera adaptativa, el cerebro realiza una serie de operaciones afectivas (valorar, proyectar y optar). Esto se hace para comparar la información que se recibe con las estructuras que ya existen. Debido a esto, surge el interés (la curiosidad por conocerlo), la expectativa (la inquietud de saber qué pasaría si lo supiera) y el sentido (la determinación de la importancia o la necesidad de un nuevo aprendizaje). Finalmente, se logra la disposición del sujeto. Además, la interacción entre la crianza y la genética es crucial para el desarrollo y el aprendizaje de una persona. (Cazorla Merchán , 2022)

1.3.2 Tipos de Aprendizaje

Tipos de aprendizaje más conocidos según la literatura de pedagogía:

- ✓ **Aprendizaje por descubrimiento:** el estudiante no aprende pasivamente los contenidos; en cambio, descubre las ideas y sus relaciones y las reorganiza para adaptarlas a su esquema cognitivo.
- ✓ **El aprendizaje repetitivo:** ocurre cuando los estudiantes memorizan contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, y no encuentran el significado de los contenidos que han aprendido.
- ✓ **El aprendizaje significativo:** es aquel en el que las personas relacionan sus conocimientos previos con los nuevos, dándoles coherencia en sus estructuras cognitivas.

- ✓ **El aprendizaje observacional:** se produce observando el comportamiento de otra persona, también conocido como modelo.
- ✓ **Aprendizaje latente:** cuando se aprende un nuevo comportamiento, pero no se muestra hasta que hay un incentivo.

1.3.3 Estilo de Aprendizaje

El estilo de aprendizaje de una persona es el conjunto de características psicológicas que generalmente se expresan juntas cuando se enfrenta a una situación de aprendizaje; en otras palabras, las distintas maneras en que una persona puede aprender. Se cree que la mayoría de las personas utilizan un método específico para interactuar, aceptar y procesar estímulos e información.

Cualquier informe psicopedagógico de un estudiante suele incluir características sobre el estilo de aprendizaje, que tienen como objetivo dar pistas sobre las estrategias didácticas y refuerzos más adecuados para el niño. No hay estilos de personalidad puros, del mismo modo que no hay estilos de aprendizaje puros: todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos a menudo es el más predominante.

1.3.4 Clasificación de los estilos de aprendizaje

Existen varias clasificaciones de los estilos de aprendizaje como:

- ✓ **Visual:** Es el sistema de enseñanza-aprendizaje en educación inicial se da a través de actividades que estimulan la percepción espacial y la identificación de formas y colores. Mediante el uso de imágenes, videos y materiales manipulativos, los niños pueden adquirir nuevos conceptos de manera más efectiva y divertida.
- ✓ **Auditivo:** se dirige a los estudiantes cuyo enfoque de aprendizaje se centra más en la asimilación auditiva de la información.
- ✓ **Kinestésico:** el sistema de representación kinestésica se utiliza para procesar información asociada con las sensaciones y movimientos del cuerpo. Cuando se aprende un deporte, este sistema se usa naturalmente. Aunque es el sistema de aprendizaje más lento, es el más efectivo una vez que nuestro cuerpo. (mineduc, 2019)

1.3.5 El aprendizaje en etapa preescolar

Según Augusto Guillermo Federico Fröebel en Cuéllar Pérez (1996), los maestros deben atender las necesidades intelectuales, emocionales y físicas de los niños. Además, el niño desarrolla sus cualidades personales para la vida adulta a través del juego; porque lo observa con seriedad, pero al mismo tiempo con alegría y autonomía.

Según María Montessori (Garhart Mooney, 2000), “los niños aprenden mejor a través de experiencias que incluyen los sentidos”. El maestro debe proporcionar a los estudiantes herramientas tangibles, visuales, texturas y sonidos.

Es decir, objetos que involucren parte de sus sentidos porque los niños aprenden haciendo y repitiendo. Como resultado, Montessori afirma que “los niños hacen las cosas una y otra vez para hacer sus propias experiencias”. Por lo tanto, los niños son motivados a seguir sus intereses y aprender sin darse cuenta.

Según David Ausubel (1983), un estudiante debe tener una “estructura cognitiva” que se compone de su conocimiento previo y nuevo, así como de su organización.

Lev S. Vygotsky estudió el desarrollo cognitivo y del lenguaje de los niños y cómo se relacionan con el aprendizaje. Por lo tanto, decide investigar los efectos del medio social y las personas en el aprendizaje del niño, escrito por Lozada Calvillo y Sánchez Espinosa en el año 2000.

Según Jerome Seymour Bruner, el aprendizaje se lleva a cabo a través de actividades dirigidas en las que los niños “buscan, manipulen, exploren e investigan”. Por lo tanto, tiene en cuenta al niño (Wood, 2000) como un arquitecto que participa activamente en su propia comprensión. En resumen, el aprendizaje de los niños se lleva a cabo a través del descubrimiento, ya que son capaces de recopilar información para promover el aprendizaje significativo. (mineduc, 2019)

1.4 APRENDIZAJE LÚDICO

El desarrollo y el aprendizaje de los niños a edad preescolar están fuertemente relacionados con el juego.

Desde una perspectiva didáctica, el juego se utiliza para tener control sobre los niños más cuando el juego es regular, ayuda al desarrollo cognitivo del niño. Según las ideas de Piaget (Jiménez, 2004) “el juego funciona como un revelador mental de procesos cognitivos” los cuales son necesarios para estimular la fase sensoriomotor pensamiento simbólico, operaciones intuitivas y operaciones operacionales concretas. (Madrigal Barajas, Valle Rubio, & Mayoral Valdivia)

2.4.1 EL MÉTODO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La educación inicial debe tener en cuenta lo que un niño puede hacer y aprender en un momento determinado dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, dependiendo del estadio de desarrollo operatorio en el que se encuentre.

En la educación inicial, el método de enseñanza-aprendizaje brinda una oportunidad adecuada para que los niños muestren su riqueza mental, espiritual, física, social y afectiva, desarrollando su personalidad de manera creativa y divertida. Es responsabilidad del maestro mejorar su práctica pedagógica utilizando técnicas innovadoras y creativas que ayuden a los niños.

En Latinoamérica, el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial ha experimentado un crecimiento sostenido y disparate. Algunos países han exigido que la educación inicial sea dirigida por profesionales de educación inicial debido a las competencias que se requieren en cada una de las cuatro áreas fundamentales: cognitiva, lingüística, motriz y socioafectiva.

En Ecuador se está utilizando una estrategia de enseñanza aprendizaje basada en la experiencia, lo que significa que los estudiantes deben vivir lo que están aprendiendo. Cuando un maestro enseña geometría, generalmente lo hace en un tablero. La nueva idea es trabajar con el cuerpo, elásticos, cintas y diferentes formas geométricas.

De acuerdo con el nuevo currículum en las instituciones educativas de la localidad, los docentes en educación inicial deben estar preparados para trabajar juntos, brindar orientación y preocuparse por aplicar el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que estos tienen un impacto en el desarrollo integral de los niños.

2.4.2 Aprender a Conocer

- Aprende a reconocerse a sí mismo(a) como parte diferente y, a su vez, integrante de su entorno inmediato.

- Aprende a reconocer los miembros de la familia, la comunidad y la Escuela.
- Adquiere conocimientos a través de la interpretación de códigos lingüísticos, matemáticos, científicos y sociales.
- Interpreta el ambiente estableciendo relaciones de causa-efecto, de espacio y tiempo, la cuantificación y elementos tecnológicos relacionados con su edad y nivel de desarrollo. (Solórzano, Rivera, Reyes, & Salazar, 2019)

2.4.3 Aprender a Hacer

- Es capaz de realizar actividades y juegos que requieren de grandes movimientos y de destrezas motoras finas con orientación hacia acciones pertinentes.
- Utiliza los objetos, juguetes, instrumentos y materiales disponibles como un medio para su aprendizaje y modificar su entorno.
- Realiza juegos y actividades de aprendizaje con diversos materiales con la ayuda del adulto, otros niños o niñas y por iniciativa propia.
- Participa con otras personas en actividades y creaciones colectivas en diferentes entornos: la escuela, la familia y la comunidad. (Solórzano, Rivera, Reyes, & Salazar, 2019)

2.4.4 Aprender a Convivir

- Se identifica como persona y se inicia en la toma de conciencia como ser social en una familia y una comunidad, de sus normas, hábitos, valores y costumbres.
- Establece relaciones sociales a través del juego, las conversaciones y otras situaciones de la vida diaria, con otros niños y demás miembros de la familia, comunidad y escuela.
- Demuestra interés por las otras personas y practica la solidaridad y la cooperación mutua.
- Establece relaciones afectuosas, de confianza, de respeto y pertenencia en su familia y su comunidad.

Desarrollo de estrategias lúdicas que cumplen la función de mediador de aprendizaje

Tema: La lúdica como mediador de aprendizaje en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, Parroquia Licto

Estrategia N°1

Saltando-saltando

Objetivo: Mejorar la motricidad gruesa mediante un circuito para un óptimo desarrollo de su lateralidad.

Tiempo estimado: 30 minutos

Escenario: Aula de clases

- ❖ **Materiales:**
- ❖ Impresiones de huellas de pies y manos.
- ❖ Tijeras
- ❖ Papel Contac

Desarrollo e Instrucciones:

1. Imprimir imágenes de huella de manos y pies
2. Recortar a la medida deseada y cubrir con papel contac para mayor resistencia del material.
3. Colocar el material (huellas de manos y pies) en el área de trabajo de preferencia un lugar amplio.
4. Pedir a los niños que identifiquen su lado izquierdo y derecho tanto de manos y pies
5. Por consiguiente, pedir que vayan saltando con sus dos pies, pie derecho o izquierdo según la imagen de las huellas que se encuentren colocadas al igual que las manos, manteniendo siempre el equilibrio y coordinación.

El circuito es un excelente estimulador para la motricidad gruesa, y perfeccionar tanto las cualidades físicas básicas (resistencia, flexibilidad, fuerza y velocidad) con ayuda de diferentes figuras para que sea más fácil y atractivo para los niños poder ejecutarlo.

Evaluación:

DESTREZAS	INDICADORES DE APRENDIZAJES		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1.- Sigue las indicaciones emitidas por el instructor.		X	
2.- Mantiene una buena coordinación óculo pédica.			X

3.- identifica correctamente su lateralidad			X
OBSERVACIONES			

Estrategia N°2

Mi mente se activa

Objetivo: Entrenar la memoria visual mediante el uso de bits de memoria para el fortalecimiento de diferentes áreas de aprendizaje y habilidades cognitivas.

Tiempo estimado: 45 minutos

Escenario: Aula de clases

❖ **Materiales:**

- ❖ Impresiones de animales
- ❖ Tijeras
- ❖ Papel Contac

Desarrollo e Instrucciones:

1. Impresión de un juego de memoria
2. Recortar a la medida deseada y cubrir con papel contac para mayor resistencia del material.
3. Colocar el material (juego de memoria) en un lugar cómodo donde se pueda ejecutar la actividad
4. Colocar las tarjetas en tres filas sobre una mesa.
5. Pedir al niño que observe detenidamente las tarjetas en un tiempo considerable.
6. Colocar las tarjetas boca abajo.
7. Pedir al niño que gire las tarjetas identificando el par de cada una hasta que complete las mismas.

El material se usa para trabajar la memoria a largo plazo, la memoria de trabajo y las habilidades del funcionamiento ejecutivo, como la atención, la planificación y la priorización.

Pueden tener diferentes figuras e imágenes, deberá haber dos tarjetas idénticas con el objetivo de que el niño encuentre su par.

Evaluación:

DESTREZAS	INDICADORES DE APRENDIZAJES		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1.- Sigue las indicaciones emitidas por el instructor.		X	
2.- Mantiene concentración al momento de realizar la actividad.			X
3.- Es capaz de completar la actividad sin inconvenientes.			X
OBSERVACIONES			

Estrategia N°3 Armando la torre

Objetivo: Mejorar el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática mediante un circuito con vasos para el fortalecimiento de su psicomotricidad.

Tiempo estimado: 45 minutos

Escenario: Aula de clases

Materiales:

- ❖ Vasos
- ❖ Impresiones (círculos de colores)
- ❖ Pegamento
- ❖ Formatos A4
- ❖ Marcadores

Desarrollo e Instrucciones:

1. Imprimir y recortar círculos de colores para pegarlos en los vasos según el orden de los números presentados.
2. Dibujar en hojas de papel patrones de los vasos con sus respectivos números en diferente orden.
3. Colocar los vasos y patrones (tarjetas que indican el orden en el que deberá armar la torre de vasos) en el espacio de trabajo determinado.
4. Pedir al niño que observe la tarjeta con el orden establecido para armar la torre de vasos.
5. Dar la instrucción para armar la torre, sin que se caiga ningún vaso siguiendo siempre el orden establecido, deberá armar la torre en el menos tiempo posible.

El juego con vasos es un excelente estimulador para el desarrollo de la psicomotricidad y más cuando se incluye otro elemento como lo es el área lógico matemática, mediante este circuito los niños van a poder relacionar números con cantidades ejercitando también su razonamiento para resolver problemas porque debe armar la torre siguiendo los patrones de orden para colocarlos y los vasos tendrán puntos representando cada número (del 1 al 6)

Evaluación:

DESTREZAS	INDICADORES DE APRENDIZAJES		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1.- Sigue las indicaciones emitidas por el instructor.		X	
2.- Mantiene una buena coordinación óculo manual.			X
3.- Es capaz de relacionar número con cantidad.		X	
OBSERVACIONES			

CAPÍTULO III.

2 METODOLOGIA.

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El desarrollo de esta investigación, plantea un enfoque cualitativo y cuantitativo, para determinar las estrategias lúdicas que emplean los docentes y obtener una visión general de la experiencia de los estudiantes de 4 a 5 años, mediante la observación del fenómeno.

3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de esta investigación es **no experimental**, dado que no se manipula ninguna variable y su proceso se realiza mediante la observación y la descripción del fenómeno, sin intervenir en él, además, es **transversal**, ya que, la recolección de datos, será en un período de tiempo específico.

3.2.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.2.2 Diagnóstica – Exploratoria

Este tipo de investigación, infiere en un análisis de las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes de la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, aplicadas a los niños de 4 a 5 años.

3.2.3 Descriptiva

Este apartado, nos permite describir el comportamiento que tienen los estudiantes de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, a fin de establecer los alcances de las actividades lúdicas, como mediador del proceso de aprendizaje.

3.2.4 Por el objetivo:

3.2.5 Básica

Esta investigación, comprende la exploración de conocimientos, enmarcados en teorías y conceptos, los cuales serán insertados dentro de un Marco Teórico, que servirá como herramienta de sustentación del trabajo.

3.2.5.1 Por el lugar:

3.2.5.2 Bibliográfica

La investigación, comprende una búsqueda de los distintos mediadores de aprendizaje, las actividades lúdicas y su aporte en el proceso de aprendizaje, para ello es necesario hacer una ardua recolección de datos referentes a la temática, por lo tanto, la revisión bibliográfica, se vuelve un eje fundamental en el desarrollo de este trabajo.

3.2.5.3 De campo

A fin de recolectar datos sobre las estrategias empleadas por los docentes y el nivel de actividad lúdica de los estudiantes de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, se plantea la investigación de campo, a fin de observar los aspectos antes mencionados.

3.2.5.4 Por el tiempo

El planteamiento de la investigación transversal, parte de la revisión de datos en un tiempo específico, en este caso, la aplicación de las estrategias lúdicas de los docentes, permiten un óptimo desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes y se ejecutan en un período determinado de tiempo, para no interferir en el desarrollo de otras actividades.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población de estudio

La población de estudio son 15 niños de Subnivel Inicial 2 de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag y 1 docente de Subnivel Inicial 2.

3.4.2 Tamaño de la Muestra

La muestra escogida para la ejecución de este estudio, son 15 estudiantes de 4 a 5 años y 1 docente, dado que la población es mínima no se requiere de muestra, ya que se trabajará con toda la población.

3.5 INSTRUMENTOS

Entrevista: Uso del cuestionario semiestructurado, para obtener información sobre las estrategias lúdicas implementadas por la docente del Subnivel Inicial 2 en el desarrollo del aprendizaje de los niños.

Observación: Uso de una ficha de observación a los 15 niños del Subnivel Inicial 2, para recopilar datos de la ejecución de actividades, a fin de obtener información del nivel de actividad lúdica en los niños de 4 a 5 años.

Procedimiento para la recolección de datos

- La información recolectada de procederá de la siguiente manera:
- Toma de datos en base a la aplicación de los instrumentos.
- Revisión de la información.
- Procesamiento de datos.
- Tabulación y representación gráfica de la información.
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

CAPÍTULO IV.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados de la ficha de observación

De acuerdo con la ficha de observación que se aplicó a 15 niños/as para la siguiente investigación “La lúdica como mediador de aprendizaje en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, Parroquia Licto”

Se pudo obtener los siguientes resultados:

1. Despierta su curiosidad al implementar actividades lúdicas dentro de su proceso de aprendizaje

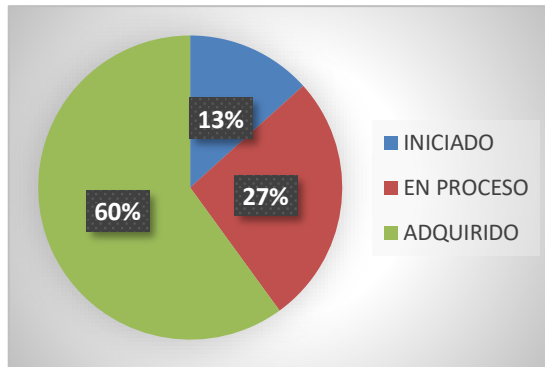
Tabla 1 Despierta su curiosidad

Preguntas	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	2	13%
En proceso	4	27%
Adquirido	9	60%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Figura 1 Despierta su curiosidad



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Análisis:

En la observación realizada el 60% se encuentra en **adquirido** que corresponde a 9 niños los cuales tienden a despertar su curiosidad al realizar actividades lúdicas dentro de su proceso de aprendizaje, mientras que el 27% correspondiente a 4 niños se encuentran en **proceso** y el 13% que corresponde a 2 niños se encuentran en **iniciado**.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos refleja que existe un porcentaje alto de niños que despiertan su curiosidad al momento de implementar actividades lúdicas dentro de su proceso de aprendizaje y un porcentaje bajo de niños que no tienen curiosidad al realizar las actividades debido a que les parece poco llamativas o tienden a distraerse.

2. Usa con facilidad el material didáctico proporcionado por la docente

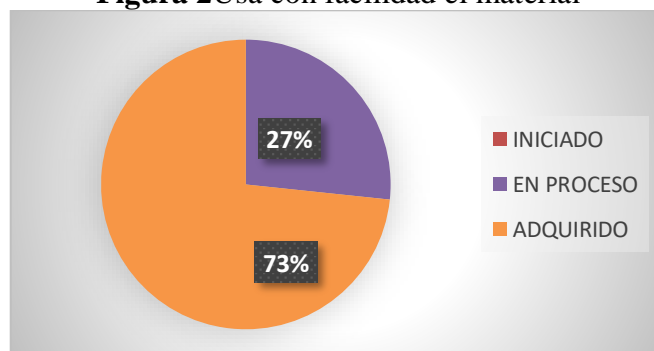
Tabla 2 Usa con facilidad el material

Preguntas	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0%
En proceso	4	27%
Adquirido	11	73%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Figura 2 Usa con facilidad el material



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Análisis:

Los resultados obtenidos demuestran que el 73% se encuentra en **adquirido** que corresponde a 11 niños que usan con facilidad el material didáctico proporcionado por la docente, en **iniciado** el 0% y el 27% en **proceso** correspondiente a 4 niños no usan con facilidad material didáctico.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe un alto porcentaje de niños que usan con facilidad el material didáctico proporcionado por la docente a comparación de los niños que se encuentran en proceso con un porcentaje menor, debido a que dichos niños no saben cómo usar el material, se les dificulta o no entienden instrucciones.

3. Las actividades lúdicas le permiten investigar y sacar sus propias conclusiones sobre determinadas situaciones

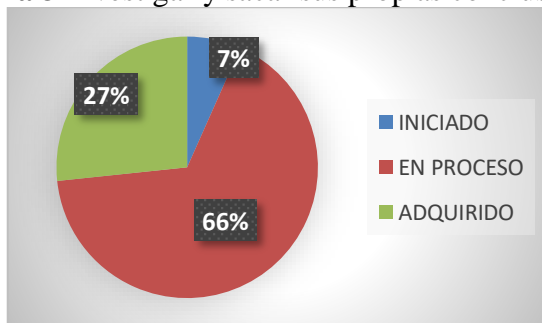
Tabla 3 Investigar y sacar sus propias conclusiones

Preguntas	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	1	7%
En proceso	10	66%
Adquirido	4	27%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Figura 3 Investigar y sacar sus propias conclusiones



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Análisis:

Los resultados obtenidos demuestran que el 66% se encuentra en **adquirido** el cual corresponde a 10 niños que las actividades lúdicas les permiten investigar y sacar sus propias conclusiones sobre determinadas situaciones, el 7% se encuentra en **iniciado** correspondiente a 1 niño y el 27% en **proceso** que corresponde a 4 niños.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe un porcentaje alto de niños que las actividades lúdicas les permite investigar y sacar sus propias conclusiones sobre determinadas situaciones, seguido de un porcentaje menor de niños que las actividades lúdicas no les permite investigar ni sacar sus propias conclusiones, esto se debe a que los niños tienen diferente ritmo de aprendizaje y les lleva más tiempo asimilar conocimientos.

4. Interactúa con facilidad y confianza con sus compañeros al momento de realizar actividades lúdicas

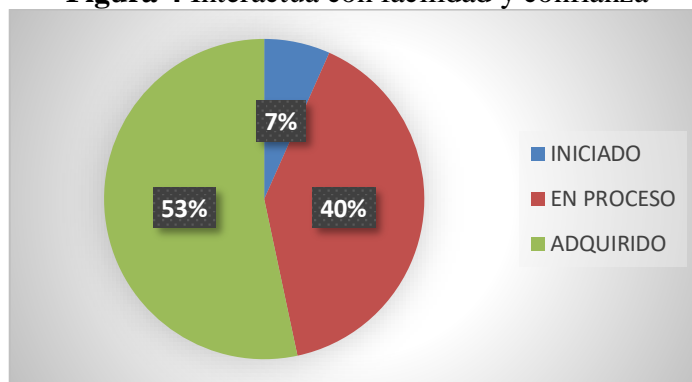
Tabla 4 Interactúa con facilidad y confianza

Preguntas	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	1	7%
En proceso	6	40%
Adquirido	8	53%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Figura 4 Interactúa con facilidad y confianza



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Análisis:

Los resultados obtenidos reflejan un 53% en **adquirido** que corresponde a 8 niños que interactúan con facilidad y confianza con sus compañeros al momento de realizar actividades lúdicas, el 7% en **iniciado** correspondiente a 1 niño y el 40% en **proceso** de niños que no interactúan con facilidad y confianza.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe un porcentaje mayor de niños que interactúan con facilidad y confianza con sus compañeros al momento de realizar actividades lúdicas, seguido de un porcentaje considerable que se encuentra en proceso y un porcentaje mínimo que se encuentra iniciando, lo cual indica que hay niños que les cuesta interactuar con sus pares porque se les dificulta tener habilidades sociales.

5. Interviene en juegos individuales y los ejecuta con facilidad

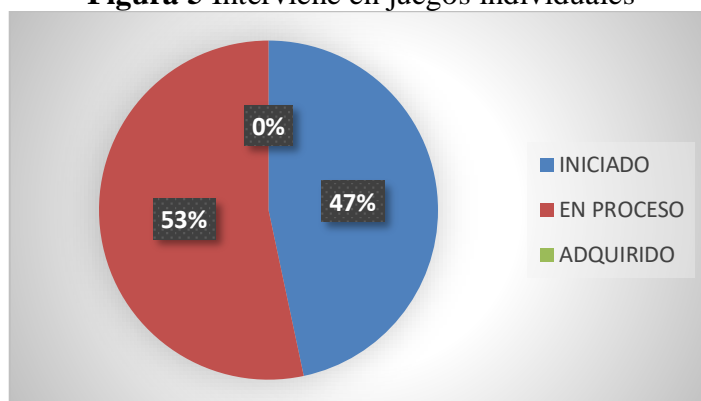
Tabla 5 Interactúa con facilidad y confianza

Preguntas	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	7	47%
En proceso	8	53%
Adquirido	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Figura 5 Interviene en juegos individuales



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Análisis:

Los resultados obtenidos reflejan que el 53% se encuentra en **proceso** el cual corresponde a 8 niños que intervienen en juegos individuales y los ejecutan con facilidad es de y el 47% se encuentra en **iniciado** correspondiente a 7 niños que no intervienen en juegos individuales con facilidad.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe un porcentaje mayor de niños que intervienen en juegos individuales y los ejecutan con facilidad, porcentaje el cual corresponde a casi la mitad de la población donde indica que los niños no intervienen en juegos individuales y los ejecutan con facilidad, esto se debe a la falta de concentración y motivación al realizar actividades.

6. Le gusta participar en juegos al aire libre

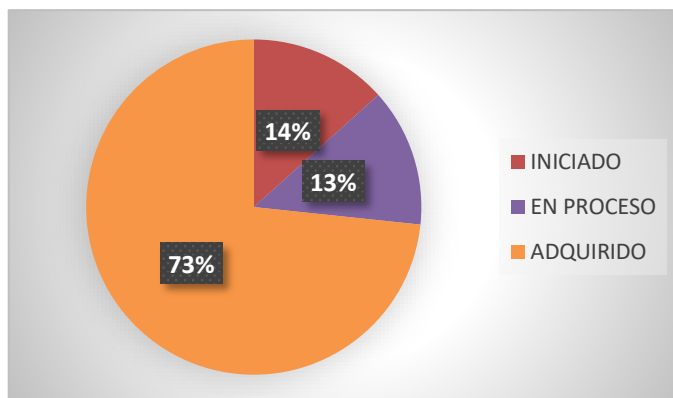
Tabla 6 Le gusta participar en juegos

Preguntas	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	2	14%
En proceso	2	13%
Adquirido	11	73%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Figura 6 Le gusta participar en juegos



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Análisis:

Los resultados obtenidos indican que el 73% se encuentra en **adquirido**, lo cual corresponde a 11 niños que les gusta participar en juegos al aire libre, seguido de un 14% que se encuentra en **iniciado**, correspondiente a 2 niños y el 13% en **proceso** que corresponde a 2 niños que no les gusta participar en juegos al aire libre.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe un porcentaje alto de niños que les gusta participar en juegos al aire libre y un porcentaje menor de niños que no les gusta participar en juegos al aire libre, esto se debe a que no les llama la atención las actividades implementadas ni la metodología utilizada.

7. Comprende las indicaciones de las actividades lúdicas

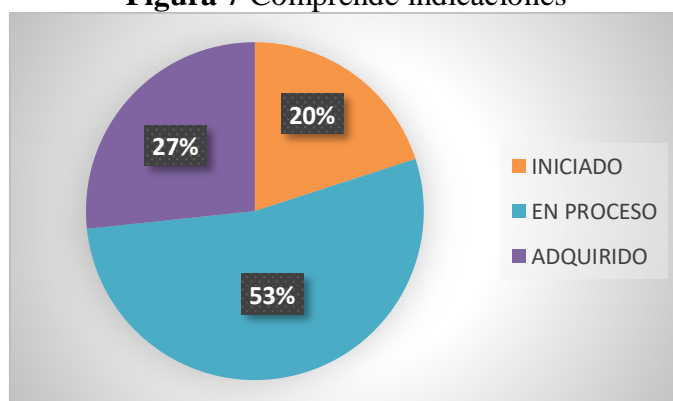
Tabla 7 Comprende indicaciones

Preguntas	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	3	20%
En proceso	8	53%
Adquirido	4	27%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Figura 7 Comprende indicaciones



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Análisis:

Los resultados obtenidos indican un 53% que se encuentra en **proceso** que corresponde a 8 niños que comprenden indicaciones de actividades lúdicas, un 20% que se encuentra en **iniciado** y el 27% en **adquirido** que no comprenden indicaciones de actividades lúdicas.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe un porcentaje alto de niños que comprenden indicaciones de actividades lúdicas y un porcentaje menor de niños que no comprenden indicaciones de actividades lúdicas por la falta de interés y distracción cuando reciben instrucciones.

8. Presta atención durante el desarrollo de actividades recreativas

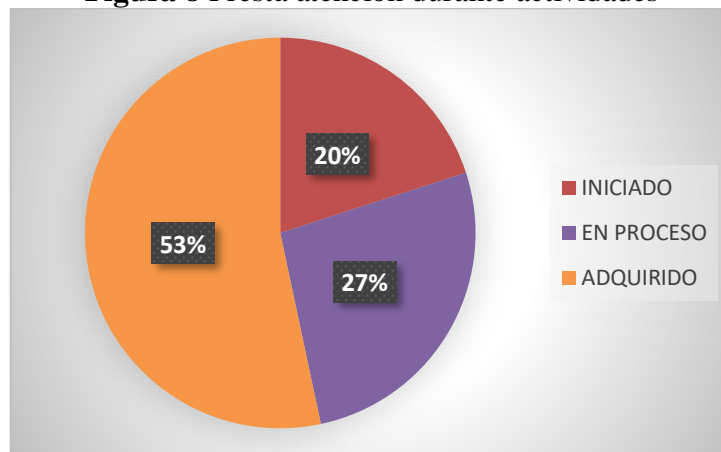
Tabla 8 Presta atención durante actividades

Preguntas	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	3	20%
En proceso	4	27%
Adquirido	8	53%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Figura 8 Presta atención durante actividades



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Análisis:

Los resultados obtenidos con el 53% que se encuentra en **adquirido**, el cual corresponde a 8 niños que prestan atención durante el desarrollo de actividades recreativas, el 20% en **iniciado** correspondiente a 3 niños y el 27% en **proceso** que corresponde a 4 niños que no prestan atención durante el desarrollo de actividades recreativas.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe un porcentaje alto de niños que prestan atención durante el desarrollo de actividades recreativas, seguido por un porcentaje

menor de niños que no prestan atención durante el desarrollo de actividades recreativas, esto se debe a que hay niños que prefieren hacer otras actividades más llamativas para ellos.

9. Participa en actividades recreativas

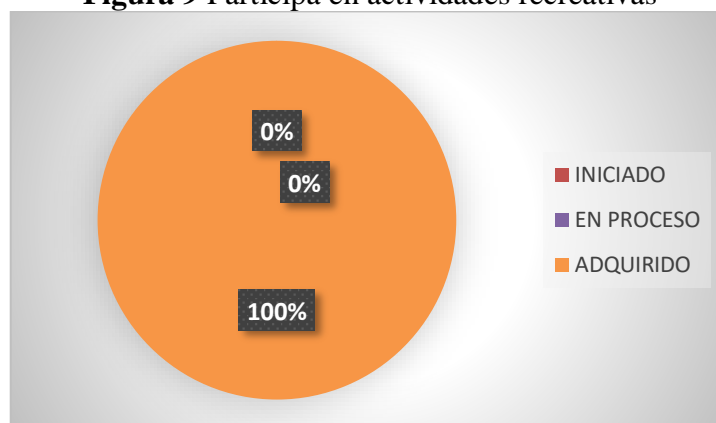
Tabla 9 Participa en actividades recreativas

Preguntas	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0%
En proceso	0	0%
Adquirido	15	100%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Figura 9 Participa en actividades recreativas



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Análisis:

Los resultados obtenidos indican que el 100% se encuentra en **adquirido**, lo cual corresponde a 15 niños que participan en actividades recreativas, el 0% en **iniciado** y el 0% en **proceso**.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe la totalidad del porcentaje de niños que participan en actividades recreativas y ningún niño que no quiera participar en dichas actividades, lo cual se debe a que las actividades que más llaman la atención de los niños son aquellas en las que se involucra, juegos, cantos y bailes.

10. La metodología utilizada por la docente fortalece su aprendizaje

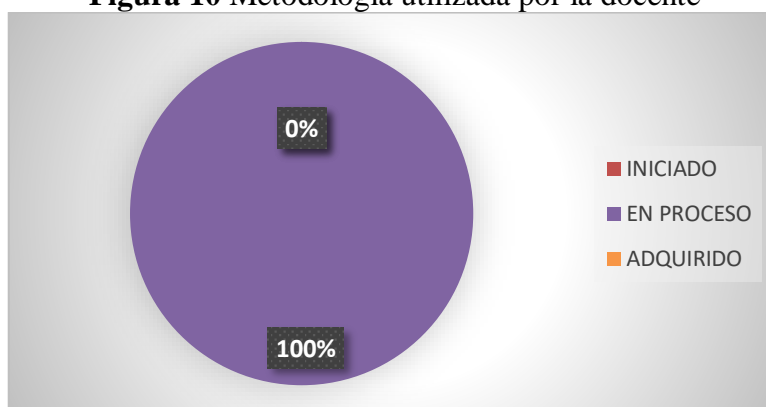
Tabla 10 Metodología utilizada por la docente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Iniciado	0	0%
En proceso	15	100%
Adquirido	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Figura 10 Metodología utilizada por la docente



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Gabriela Lozano

Análisis:

Los resultados obtenidos indican que el 100% se encuentra en **proceso** en el cual la metodología utilizada por la docente fortalece su aprendizaje, 0% en **iniciado**, y el 0% en **adquirido**.

Interpretación:

Después de analizar los datos obtenidos se refleja que existe la totalidad del porcentaje de niños que se encuentran en proceso y la metodología utilizada por la docente fortalece su aprendizaje debido a la edad en la que se encuentran, a causa de lo cual el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales se encuentra en progreso.

4.2 Resultados de la entrevista

De acuerdo con los resultados obtenidos en la entrevista realizada a la docente encargada del Subnivel Inicial 2 que corresponde a niños de 4 a 5 años para la siguiente investigación “La lúdica como mediador de aprendizaje en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, Parroquia Licto”

Se pudo evidenciar lo siguiente:

Análisis e interpretación:

1. ¿Sabe usted qué son las actividades lúdicas en educación inicial?

La docente tuvo una respuesta corta y precisa relacionando el significado de la lúdica con el juego, lo cual está en lo correcto ya que las actividades lúdicas en educación inicial son aquellas que se diseñan y emplean con el propósito de fomentar el aprendizaje a través del juego, la interacción activa y participativa de los niños. Estas actividades están

especialmente adaptadas para niños en las primeras etapas de su desarrollo educativo, generalmente de 0 a 6 años.

2. ¿Considera usted que la lúdica ayuda en el proceso de aprendizaje de los niños?

La respuesta de la docente fue sí, destacando que el juego facilita el aprendizaje de los niños pues no cabe duda que la lúdica promueve un aprendizaje activo y participativo, donde los niños pueden explorar, experimentar y descubrir por sí mismos conceptos, habilidades sociales y emocionales.

3. ¿Realiza usted juegos educativos dentro y fuera del aula de clase?

La docente menciona que siempre realiza actividades de recreación, recalca que los niños se cansan con facilidad y al realizar juegos hace más activa una clase, efectivamente los juegos educativos pueden abarcar una amplia variedad de actividades, desde juegos de mesa que enseñan habilidades matemáticas y de resolución de problemas, hasta actividades al aire libre que promueven la exploración y el descubrimiento. La clave es asegurarse de que estos juegos estén diseñados para ser tanto educativos como divertidos, adaptados al nivel de desarrollo y los intereses de los niños.

4. ¿Cree usted que al implementar actividades lúdicas despierta el interés de los niños por aprender?

La docente menciona que sí, los niños se aburren fácilmente y al realizar actividades dinámicas la clase se torna creativa y activa, sin duda el implementar actividades lúdicas no solo estimula el interés de los niños por aprender, sino que también promueve un aprendizaje activo, significativo y placentero. Esto contribuye a un ambiente educativo enriquecido donde los niños están motivados para explorar, descubrir y desarrollar su potencial máximo.

5. ¿Ejecuta actividades lúdicas para alcanzar las competencias previstas en su área como docente de educación inicial?

La docente indica que siempre ejecuta actividades lúdicas para alcanzar las competencias previstas en su área, menciona que al realizar actividades lúdicas se puede lograr que el aprendizaje sea significativo, de hecho, las actividades lúdicas son herramientas poderosas que ayudan a los docentes de educación inicial a cumplir con las competencias previstas de manera efectiva, promoviendo un aprendizaje holístico y centrado en el niño. Integrar el

juego de manera consciente y planificada en el currículo educativo puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje de los niños en esta etapa crucial de su desarrollo.

6. ¿Cree usted que la atención de los niños puede variar o no al incorporar juegos didácticos y actividades lúdicas en su proceso de aprendizaje?

La docente tuvo una respuesta de sí, menciona que al implementar material didáctico los niños pueden manipular los objetos lo cual hace que presten más atención, sin embargo, su respuesta no fue objetiva con respecto a la pregunta que se realizó, no aclara porqué varía o no el aprendizaje de los niños al incorporar juegos y actividades lúdicas. Hay que enfatizar que incorporar juegos didácticos y actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños no solo puede variar su atención de manera positiva, sino que también mejora su compromiso con el aprendizaje y facilita un desarrollo integral más equilibrado. Esto hace que estas metodologías sean altamente efectivas en entornos educativos, especialmente en la educación inicial.

7. La institución educativa en la cual labora ¿dispone áreas o ambientes necesarios para el desarrollo de actividades lúdicas orientadas a mejorar el aprendizaje de los niños?

La docente menciona que nunca, la institución no ha facilitado ese tipo de áreas, resalta que por sus propios medios trata de conseguir material el cual lo implementa en la misma aula. Hay que recalcar la problemática que tienen muchas instituciones educativas al no implementar ambientes adecuados para mejorar el entorno educativo ya sea por la parte económica o simplemente por la desinformación que existe, el disponer de áreas o ambientes adecuados para el desarrollo de actividades lúdicas en las instituciones educativas es crucial ya que proporciona a los niños las condiciones óptimas para aprender, crecer y desarrollarse de manera integral. Estos espacios no solo facilitan el proceso educativo, sino que también enriquecen la experiencia de aprendizaje de los niños.

DISCUSIÓN:

En el presente estudio se empleó una ficha de observación de manera presencial a la muestra designada, entre los resultados obtenidos en la metodología utilizada por la docente para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje el 100% de los niños están en proceso. En la investigación realizada por Marielisa Johanna Miranda Paredes (2023) relacionada a las variables de estudios de esta investigación los hallazgos indican que el juego facilita el

desarrollo integral de los estudiantes en la educación inicial, destacando lo fundamental que es la implementación del juego en los centros escolares, asegurando una colaboración efectiva con los diversos actores de la comunidad educativa para su adecuada ejecución, lo cual respalda la presente investigación, ya que el juego no solo proporciona un espacio de diversión y entretenimiento, sino que también contribuye significativamente al aprendizaje y al desarrollo emocional, social y cognitivo. En el instrumento aplicado en este trabajo investigativo se puede evidenciar la similitud de los resultados obtenidos debido a que el 14% de los niños están en iniciado, el 13% en proceso y el 73% en adquirido.

Dentro de los resultados de (Lorena Romero 2009; Zenia Escorihuela 2009) el 98% de los estudios indican que el uso de actividades lúdicas como estrategia pedagógica es esencial en la educación inicial, facilitando la expresión, la espontaneidad y la socialización. Lo cual se respalda con nuestra investigación debido a que estas actividades crean un ambiente placentero que enriquece el desarrollo de los niños y niñas, proporcionándoles oportunidades mejoradas para expresarse y encontrar satisfacción a través del disfrute, la creatividad y el conocimiento. Además, las estrategias pedagógicas en la educación inicial deben fomentar en los niños y niñas valores éticos y morales que promuevan el desarrollo de una personalidad adulta crítica, reflexiva, solidaria y cooperativa.

En la tesis de Luz Cazorla (2022) se observó que la docente valora las actividades lúdicas y se esfuerza por implementarlas para proporcionar a los niños experiencias enriquecedoras que faciliten un aprendizaje significativo. No obstante, resalta que para que esto sea efectivo, es crucial contar con la colaboración de los padres, quienes también deben involucrarse en este proceso. Dado que las enseñanzas y los primeros aprendizajes se originan en el hogar, es fundamental que los padres participen activamente. Esto es fundamental para avanzar hacia una escuela inclusiva desde las bases. La correlación que tiene es que, efectivamente las actividades lúdicas proporcionan un aprendizaje significativo y para que esto se lleve a cabo es de vital importancia no solo la implementación de estrategias sino el compromiso que en el caso de nuestra investigación sería el papel que juega el docente. Aspectos que han permitido ver la necesidad de involucrar al juego como mediador de aprendizaje en la primera infancia.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES:

Esta investigación ha permitido identificar de manera clara y fundamental las características de la lúdica y cómo sus actividades intervienen de manera positiva a través del entretenimiento, la diversión y ocupar su tiempo libre, descubriendo de esta manera nuevos conocimientos, habilidades y destrezas en los niños.

El análisis de las estrategias lúdicas implementadas en el Subnivel Inicial 2 para el desarrollo del proceso de aprendizaje se ha evidenciado que las estrategias lúdicas, como el juego estructurado y las actividades creativas, son fundamentales para captar y mantener la atención de los niños pequeños, promoviendo así un aprendizaje activo y significativo, además se destaca la capacidad de fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los niños. Asimismo, se ha observado que los docentes juegan un papel crucial como mediadores y facilitadores del aprendizaje mediante la selección adecuada de actividades lúdicas que se alinean con los objetivos educativos y las necesidades individuales de los niños.

Por último, la implementación de estrategias lúdicas como mediadores de aprendizaje para niños de 4 a 5 años representa una innovación significativa en el ámbito educativo, debido a que reconoce el juego no solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños del Subnivel Inicial 2, para lo cual se ha sugerido algunas estrategias lúdicas que permita a la docente implementar en el aula de clase.

5.2 RECOMENDACIONES

Involucrar activamente a los niños: Es fundamental integrar a los niños en la planeación y realización de actividades lúdicas, lo cual aumenta su interés y compromiso, promoviendo su participación en la organización de estas actividades ya que eleva su motivación y entusiasmo por aprender.

Adaptar las actividades a las necesidades y habilidades individuales: Es esencial que las actividades sean inclusivas y adecuadas a las diversas capacidades y ritmos de aprendizaje de cada niño, ajustando y personalizando las actividades para que sean accesibles y se alineen con las competencias individuales.

Evaluar y ajustar las estrategias continuamente: Es importante realizar evaluaciones periódicas de las actividades y hacer los ajustes necesarios para mantener su efectividad y atractivo, al ejecutar revisiones constantes asegura que las estrategias lúdicas sigan siendo eficaces y atractivas para los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- Díaz Edna, M. (9 de 2017). *repository.libertadores.edu.co*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/322bb2fa-c564-4330-ab81-12ad8ae05950/content>
- Cazorla Merchán, L. D. (2022). Repositorio UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO. Obtenido de Repositorio UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9712/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0027-2022.pdf>
- Gallardo López, J. A., García Lázaro, I., & Gallardo Vázquez, P. (14 de 7 de 2019). *BrazilianJournal of Development*. Obtenido de *BrazilianJournal of Development*: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/download/2793/2763/7730#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20de%20Spencer%20manifiesta,de%20poseer%20un%20efecto%20reparador.>
- Guerrero, M. A., & Tejada Díaz, R. (2022). *RefCaIE*. Obtenido de *RefCaIE: Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico*
- Huelva, M., Bravo, A., & Leslie, D. (2012). *El juego como herramienta para fortalecer la dimensión socio-afectiva de los niños de transición*. Obtenido de *El juego como herramienta para fortalecer la dimensión socio-afectiva de los niños de transición*. : <https://es.slideshare.net/slideshow/proyecto-de-grado-1-15129253/15129253#1>
- Jiménez, C. (2002). *scribd*. Obtenido de *scribd*: <https://es.scribd.com/document/309781330/Ludica-y-Recreacion-Magisterio-PDF>
- Larrea Quito, D. L. (2022). *Universidad Nacional de Chimborazo*. Obtenido de *Universidad Nacional de Chimborazo*: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8944/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0010-2022.pdf>
- LOEI. (2017). *REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Obtenido de *REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL**: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Reglamento-General-Ley-Organica-Educacion-Intercultural.pdf>
- Madrigal Barajas, T. F., Valle Rubio, B. T., & Mayoral Valdivia, P. J. (s.f.). *Universidad de Colima*. Obtenido de *Universidad de Colima*: https://cenedic.ucol.mx/fieel/2013/ponencias_pdf/23.pdf
- Mariotti, G. (24 de 05 de 2021). *Revista Científica Multidisciplinar NUCLEO DEL CONOCIMIENTO*. Obtenido de *Revista Científica Multidisciplinar NUCLEO DEL CONOCIMIENTO*: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Merchan, L. (2022). "Las actividades lúdicas y la inclusión educativa en los niños de 4-5 años en la Unidad Educativa Federico González Suárez, del cantón Alausí, periodo 2022". Obtenido de "Las actividades lúdicas y la inclusión educativa en los niños de 4-5 años en la Unidad Educativa Federico González Suárez, del cantón Alausí, periodo 2022": <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9712/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0027-2022.pdf>

- mineduc. (2019). Obtenido de mineduc: <https://www.mineduc.gob.gt/DIGECADE/documents/Telesecundaria/Recursos%20Digitales/3o%20Recursos%20Digitales%20TS%20BY-SA%203.0/PROYECTOS%20INTEGRADOS/UI12%20proyecto%2012%20aprendizaje.pdf>
- Moreira Mero, K. M. (2021). Polo del Conocimiento. Obtenido de Polo del Conocimiento: <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2929/6363>
- Moyolema, C. (2015). LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS “C” y “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA. Obtenido de LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS “C” y “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20L%20c%20y%20d%20EDUCATIVAS.pdf>
- Observatorio del juego. (2017). 8 FACTORES PARA PLANIFICAR ACTIVIDADES LÚDICAS. Obtenido de 8 FACTORES PARA PLANIFICAR ACTIVIDADES LÚDICAS: <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2020/07/factores-para-planificar-actividades-ludicas.pdf>
- Olivares, E. (2005). Observación de las actividades educativas y lúdicas que se emplean en la ludoteca de barrio . Obtenido de Observación de las actividades educativas y lúdicas que se emplean en la ludoteca de barrio : <http://200.23.113.51/pdf/21733.pdf>
- Posada, R. (2014). La Lúdica como estrategia didáctica . Obtenido de La Lúdica como estrategia didáctica : <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quispe Morales , F. (2021). Revista Educación. Obtenido de Revista Educación: <https://revistas.unsch.edu.pe/index.php/educacion/article/view/198/181>
- Quito, D. (2022). La Lúdica en el Desarrollo de la Expresión Oral en niños de 4 años de Educación Inicial II, de la Escuela de Educación Básica “Germán Abdo Touma”, de la Ciudad de Riobamba. Provincia Chimborazo periodo 2021 . Obtenido de La Lúdica en el Desarrollo de la Expresión Oral en niños de 4 años de Educación Inicial II, de la Escuela de Educación Básica “Germán Abdo Touma”, de la Ciudad de Riobamba. Provincia Chimborazo periodo 2021 : <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8944/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0010-2022.pdf>
- Razo, A. (12 de 04 de 2017). “LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y EL TIEMPO LIBRE DE LOS ADOLESCENTES DE 14 A 17 AÑOS DEL CASERÍO SAN LUIS, CANTÓN TISALEO. Obtenido de “LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y EL TIEMPO LIBRE DE LOS ADOLESCENTES DE 14 A 17 AÑOS DEL CASERÍO SAN LUIS, CANTÓN TISALEO : <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25179/1/ABIGAIL%20ALEXANDRA%20RAZO%20YUGCHA%20-1805137377.pdf>
- Rocca Báez, M. N. (2021). Revista Científica. Obtenido de Revista Científica: https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/577

- Romero, Escorihuela, Z., & Ramos. (s.f.). *efdeportes*. Obtenido de *efdeportes*:
<https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Romero, L. (2009). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. Obtenido de *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*:
<https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Romero, Lorena. (2009). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. Obtenido de *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*:
<https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Sánchez, G. (2010). *Las estrategias de Aprendizaje a través del componente lúdico*. Obtenido de *Las estrategias de Aprendizaje a través del componente lúdico* :
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92152537016>
- Solórzano, S., Rivera, K., Reyes, N., & Salazar, M. (2019). *Dialnet*. Obtenido de *Dialnet*:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7164368>

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
FICHA DE OBSERVACIÓN
DATOS INFORMATIVOS

TEMA: La lúdica como mediador de aprendizaje en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag, Parroquia Licto

OBJETIVO: Determinar la importancia que tiene la lúdica como mediador de aprendizaje en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Cacique Pintag

Edad: 3-4 años

PREGUNTAS	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1. Despierta su curiosidad al implementar actividades lúdicas dentro de su proceso de aprendizaje	2	4	9
2. Usa con facilidad el material didáctico proporcionado por la docente.	0	4	11
3. Las actividades lúdicas le permiten investigar y sacar sus propias conclusiones sobre determinadas situaciones.	1	10	4
4. Interactúa con facilidad y confianza con sus compañeros al momento de realizar actividades lúdicas.	1	6	8
5. Interviene en juegos individuales y los ejecuta con facilidad.	7	8	0
6. Le gusta participar en juegos al aire libre	2	2	11
7. Comprende las indicaciones de las actividades lúdicas	3	8	4
8. Presta atención durante el desarrollo de actividades recreativas	3	4	8
9. Participa en actividades recreativas	0	0	15
10. La metodología utilizada por la docente fortalece su aprendizaje.	0	15	0

ANEXO 2. ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA APLICADA A LA DOCENTE DEL
SUBNIVEL INICIAL 2 DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CACIQUE
PINTAG, PARROQUIA LICTO

Fotografía 1

Entrevista

PREGUNTAS	RESPUESTAS
Pregunta 1 ¿Sabe usted qué son las actividades lúdicas en educación inicial?	Son actividades que se realizan mediante el juego.
Pregunta 2 ¿Considera usted que la lúdica ayuda en el proceso de aprendizaje de los niños?	Porque considero que la el juego facilita el aprendizaje de los niños en cualquier nivel en el que se encuentren.
Pregunta 3 ¿Realiza usted juegos educativos dentro y fuera del aula de clase?	Como docente hago actividades de recreación todos los días, debido a que los niños se cansan con facilidad y al realizar juegos hace más activa una clase, además ayuda para la presentación de todos los temas que se va a dar.
Pregunta 4 ¿Cree usted que al implementar actividades lúdicas despierta el interés de los niños por aprender?	Los niños se aburren fácilmente y al realizar actividades dinámicas la clase se torna creativa y activa para ellos.
Pregunta 5 ¿Ejecuta actividades lúdicas para alcanzar las competencias previstas en su área como docente de educación inicial?	Porque al realizar actividades lúdicas se puede lograr que el aprendizaje sea significativo en todas las áreas de aprendizaje.
Pregunta 6. ¿Cree usted que la atención de los niños puede variar o no al incorporar juegos didácticos y actividades lúdicas en su proceso de aprendizaje?	Porque al implementar material didáctico los niños pueden manipular los objetos lo cual hace que presten más atención.
Pregunta 7 La institución educativa en la cual labora ¿dispone áreas o ambientes necesarios para el desarrollo de actividades lúdicas orientadas a mejorar el aprendizaje de los niños?	La institución no facilita ese tipo de áreas, uno como docente es quien trata de conseguir suficiente material y acomodar el espacio en la misma aula.

ANEXO 3. FOTOGRAFÍAS DE LA APLICACIÓN DE ACTIVIDADES A ESTUDIANTES

Fotografía 1

Investigadora realizando actividades



Fotografía 2

Estudiantes realizando actividades



Fotografía 3

Investigadora realizando actividades



Fotografía 4

Estudiantes realizando actividades

