UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Inicial

APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN LA VIRTUALIDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ANTONIO BORRERO VEGA CUENCA-ECUADOR

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Inicial

Autor:

Cusco Yungaicela Brayan Daniel

CI: 0105768543

Autor:

Urgilés Meza Cristopher Eduardo

CI: 0302616834

Tutora:

María Gladys Cochancela Patiño

CI: 0102381936

Azogues - Ecuador

Septiembre,2021

Resumen:

La investigación tiene como finalidad implementar una guía de estrategias didácticas enfocadas en la metodología juego trabajo y el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) que contribuya al proceso de aprendizaje de los niños del subnivel 2B del Centro de Educación Inicial CEI "Antonio Borrero Vega" Cuenca-Ecuador". Este estudio se da desde un enfoque cualitativo, debido a que se quiso reconocer el conocimiento de aspectos o fenómenos, que surgieron en el contexto de prácticas. Por tanto, el paradigma que se utilizó es el socio crítico, dado que, se tuvo contacto directo con el objeto de estudio, con el propósito de comprender y transformar la realidad educativa, desde procesos de reflexión-acción entre la teoría y la práctica. Para la recolección de información, se empleó la entrevista, la encuesta y diarios de campo como principales técnicas, para la interpretación y comprensión del contexto estudiado, donde el método que guió el trabajo fue la Investigación Acción (IA). En cuanto a los referentes teóricos, entre los principales se cuenta con los aportes del Currículo de Educación Inicial 2014, Piaget, Vigotsky, Montessori y Decroly. Para la obtención de los resultados en la fase del diagnóstico, se realizó una triangulación, la misma que ayudó a apreciar que los docentes confunden los momentos del juego trabajo con los de la experiencia de aprendizaje. Asimismo, en la propuesta de intervención educativa, se evaluó el proceso de implementación que ayudó a tener como resultado que la guía es aplicable en la virtualidad y se brindó a los niños actividades acorde al nuevo contexto. En conclusión, la ejecución de las estrategias didácticas, permitió verificar que el juego trabajo en esta nueva modalidad si es aplicable y se puede llevar a cabo su adecuado procedimiento.

Palabras claves: juego trabajo, TIC, estrategias didácticas.

Abstract:
This investigation has the objective to implement a manual of didactic strategies that focus on the methodology of play-work, the use of technology information and communication (TIC). The main purpose of this project is to contribute to the learning process of early childhood education from level 2B from the Center of Education CEI "Antonio Borrero Vega" Cuenca-Ecuador. This study aims a special qualitative approach due to the recognition of several aspects and phenomena that surged from the context of different practices. Therefore, the paradigm that was used is the social criticism due to direct contact with the studied object. This investigation has the function to understand and transform the reality of education since the process of reflection and action between theory and practice. The required information was collected through interviews, polls and registered information. The data that was gathered were the main techniques that were used in order to have an accurate interpretation and comprehension of the context studied. Action Investigation (IA) was found to be an essential method that led to this finding. The contributions from the curriculum of Early childhood education 2014, Piaget, Vigotsky, Montessory and Decroly were the theoretical referents from this study. In order to obtain the results from the phase of diagnosis, several qualitative approaches were implemented. The same strategies helped to find that teachers usually have a difficult time understanding this methodology between learning and knowledge that are being instrumented. In addition, in the initiative of education intervention, the process of implementation was evaluated because it had the purpose to obtain a result of the manual of didactic strategies that are applicable for the access and the use of information that is being portrayed from humanity. Also, children's activities were provided depending on the new context. In conclusion, the execution of didactic strategies permitted to verify that this methodology is the new modality given that is already applicable and it can be done by this process.
Keywords: play-work, TIC, didactic strategies.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ÍNDICE DEL TRABAJO

1. INTRODUCCIÓN 9
2. Planteamiento del problema 10
2.1. Problemática 10
2.2. Justificación 12
2.3. Pregunta de investigación 12
3. Objetivo General 13
3.1. Objetivos Específicos: 13
CAPÍTULO I 14
4. Marco Teórico 14
4.1. Antecedentes 14
4.2. Metodología juego trabajo en Educación Inicial 19
4.2.1. Definición de la metodología juego trabajo 19
4.2.2. Características de la metodología juego trabajo 21
4.2.3. Importancia y beneficios de la metodología juego trabajo 22
4.2.4. Fases de la metodología juego trabajo 23
4.2.5. Momentos del juego trabajo 24
4.2.6. El rol del docente en la metodología juego trabajo 24
4.3. Teorías del juego 25
4.3.1. Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget 25
4.3.2. Teoría sociocultural del juego de Lev Vigotsky 26
4.4. Métodos del juego 26
4.4.1. Método Montessori 26
4.4.2. Método Decroly 27
CAPÍTULO II 29
5. Marco Metodológico 29
5.1. Enfoque cualitativo 29
5.2. Paradigma sociocrítico 29
5.3. Tipo de investigación 30
5.3.1. Investigación Aplicada 30

5.3.2. Investigación de campo 30
5.4 Diseño de la investigación 31
5.4.1. Investigación no experimental 31
5.4.2. Investigación descriptiva 31
5.5. Metodología 32
5.5.1. Investigación - acción (IA) 32
5.5.2 Fases de la IA 32
5.6. Unidad de análisis 33
5.7. Categorización 33
5.8. Técnicas para la recolección de información 35
5.8.1. Observación participante 35
5.8.2. Entrevista semiestructurada 35
5.8.3. Encuesta 36
5.9. Instrumentos para recolección de datos 36
5.10. Revisión de los instrumentos 37
5.11. Técnicas de análisis 38
CAPÍTULO III 39
6. Análisis e interpretación de los resultados 39
6.1. Diagnóstico del nivel de conocimientos de los docentes acerca de la aplicación de la metodología juego trabajo en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural) 39
6.2. Entrevista a docentes del subnivel 2 39
6.2.1. Resultados de la entrevista 40
6.3. Encuesta realizada a los docentes del subnivel 2 40
6.3.1. Resultados de la encuesta 41
6.4. Matriz de análisis de los diarios de campo 41
6.4.1. Resultados de los diarios de campo 42
6.5. Interpretación de los resultados 43
6.6. Triangulación metodológica 44
6.7. Resultados de la triangulación metodológica 46
CAPÍTULO IV 47

7. Propuesta de intervención....47
7.1. Diseño de la propuesta de intervención educativa....48
7.2. Origen del problema....48
7.3. Datos informativos de la propuesta....48
7.4. Objetivo de la propuesta....48
7.5. Fases de la propuesta....48
7.6. Justificación....49
7.7. Metodología de aplicación....50
7.8. Fundamentación teórica....50
7.8.1. Estrategias didácticas en Educación Inicial....50
7.8.2. Aprendizaje basado en juego (ABJ)....51
7.8.3. Las TIC....51
7.8.4. Gamificación....52
7.8.5. Método científico....54
7.8.6. Eje de igualdad (Ambiente)....55
7.8.7. Ámbito y destrezas de Relaciones con el medio natural y cultural en el subnivel 2 niños de 4 a 5 años....55
7.9. Alcance de la propuesta....56
7.10. Requerimientos para la aplicación de la guía....56
7.10.1. Organización del espacio....56
7.10.2. Recomendaciones para la ejecución de las estrategias....56
7.11 Diseño de estrategias didácticas basada en el juego trabajo y el uso de las TIC....57
8. Implementación de la propuesta de intervención educativa....65
8.1. Cronograma de implementación....65
8.2. Red de las estrategias didácticas....66
8.3 Implementación de las estrategias didácticas....66
8.3.1. Elementos organizativos para la implementación de la propuesta....66
8.4. Tabla de implementación de las estrategias didácticas....67
8.5. Narración Cronológica....68
8.6. Aspectos facilitadores y obstaculizadores de la experiencia de implementación....73
9. Evaluación de la propuesta....73

9.1. Tipo de evaluación 73
9.2. Ruta de evaluación 74
9.3. Categorización de la propuesta 74
9.4. Instrumentos para la recolección de información 75
9.5. Fichas de observación 76
9.6. Entrevista aplicada a la docente del CEI 78
9.7. Matriz de resultados 78
10. CONCLUSIONES 80
11. RECOMENDACIONES 82
REFERENCIAS 84
ANEXOS 91
Anexo 1: formato diario de campo 91
Anexo 2: guía de entrevista (instrumento del diagnóstico) 91
Anexo 3: cuestionario de encuesta (instrumento del diagnóstico) 92
Anexo 4: guía de entrevista (evaluación de la propuesta) 95
Anexo 5: revisión por criterio de expertos 96
Anexo 6: matriz de relación entre categorías de análisis (entrevista) 98
Anexo 7: análisis de la encuesta realizada a 3 docentes del subnivel 2 niños de 4 a 5 años de la jornada matutina y vespertina del CEI Antonio Borrero. 99
Anexo 8: diarios de campo utilizados para el análisis e interpretación de los resultados correspondiente al diagnóstico. 105
Anexo 9: fichas de observación 107
Anexo 10: matriz de preguntas y respuestas para la evaluación y resultados de la guía de estrategias didácticas. 110

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Características de la metodología juego trabajo 22
Tabla 2. Beneficios de la metodología juego trabajo 23
Tabla 3. Principios de la concepción educativa 27
Tabla 4. Fases de la IA 32

Tabla 5. Categoría de estudio 33
Tabla 6. Recolección de datos 36
Tabla 7. Tipos y técnicas de análisis 38
Tabla 8. Fases del análisis cualitativo 39
Tabla 9. Categorías, códigos e indicadores de la entrevista 39
Tabla 10. Categorías, códigos e indicadores de la encuesta 40
Tabla 11. Categorías y códigos de los diarios de campo 41
Tabla 12. Fases de la propuesta 48
Tabla 13. Cronograma de implementación 65
Tabla 14. Implementación de las estrategias 67
Tabla 15. Categorización de la propuesta 74
Tabla 16. Instrumentos para la recolección de información de la propuesta 75
Tabla 17. Resultados de la propuesta 78

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Instrumentos utilizados para la triangulación metodológica 44
Figura 2. Momentos del juego trabajo 50
Figura 3. Red de estrategias 66

1. INTRODUCCIÓN

La aplicación de la metodología juego trabajo en los centros de Educación Inicial, es de suma importancia, para el aprendizaje de los niños y niñas, pero a su vez, es apreciado que dentro del contexto educativo no se aplica adecuadamente su proceso, por lo cual esto incide de manera negativa en la educación de los niños. Además, cabe mencionar, que esta metodología ayuda a satisfacer las necesidades de los infantes, potencia sus capacidades individuales y colectivas, produce placer y es fundamental para el desarrollo de la creatividad.

Por lo tanto, la investigación, tiene como propósito, brindar a los infantes un método de enseñanza, que responda al nuevo contexto de clases dado la pandemia. Por ello, se pretende "Implementar una guía de estrategias didácticas basadas en la metodología juego trabajo y el uso de las TIC que favorezca al proceso de aprendizaje de los infantes del subnivel 2B del CEI "Antonio Borrero Vega" Cuenca-Ecuador". Asimismo, gracias a los aportes a nivel internacional y nacional, que están expuestos en el apartado de los antecedentes, se evidenció que la metodología juego trabajo, no es novedoso, sin embargo, se considera muy interesante e importante puesto que constituye una de las metodologías activas que llevan al niño a la búsqueda de sus preferencias.

Ahora bien, este proyecto investigativo, es importante para la sociedad y comunidad educativa, debido a que se pretende romper las barreras de una escuela tradicional, donde el aprendizaje se adquiere mediante la memorización y no por la experimentación. En este sentido, se asumieron aportes sobre las teorías del juego, tales como: Piaget, Vigotsky, Montessori y Decroly. Piaget por su parte, planteó el juego simbólico, como una actividad necesaria para la vida de los niños. En la teoría socio cultural, Vigotsky afirmó que mediante el juego los niños se involucran en las actividades que son parte de su cultura y permite que ellos reconozcan su papel dentro de la sociedad. En cuanto al método Montessori se diseño un modelo pedagógico, enfocado en la organización, el trabajo y la libertad. Finalmente, Decroly creó un modelo de enseñanza experimental, donde, el juego es visto como una actividad que se realiza de manera natural.

Por otra parte, en cuanto a la metodología empleada en la presente investigación, se da desde un enfoque cualitativo, debido a que, este método permitió el conocimiento de aspectos o fenómenos, que surgen en el contexto de prácticas, esto mediante procesos de reflexión e interpretación, con el propósito de transformar la realidad educativa o social. De modo que, la investigación responde al paradigma sociocrítico, dado que, se tuvo contacto directo con el objeto de estudio, para comprender la realidad educativa y de cierto modo, reconocer de qué manera influye la metodología juego trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Seguidamente, para la recogida de información, se aplicó la entrevista, encuesta dirigidos a 3 docentes del CEI "Antonio Borrero Vega" del subnivel 2 y diarios de campo aplicados en el aula 2B como principales técnicas e instrumentos de investigación cualitativos, que posteriormente fueron de gran utilidad para la triangulación metodológica. Se obtuvo, como resultado que las docentes confunden los momentos del juego trabajo, con los momentos de las experiencias de aprendizaje, esto en la fase del diagnóstico lo cual luego ayudó en la construcción del plan de acción o diseño de la propuesta de intervención. Asimismo, en la propuesta de intervención educativa, se evaluó el proceso de implementación mediante una ficha de observación para cada actividad, la cual permitió tener como resultado que la guía es aplicable en la virtualidad y brindó a los niños actividades acorde al nuevo contexto.

El presente proyecto investigativo consta de cuatro capítulos, los cuales describen el proceso realizado durante todo el trabajo, esto con la finalidad de dar cumplimiento a lo detallado en cada objetivo específico. El primer capítulo corresponde al marco teórico, el cual narra los antecedentes que sustentan la investigación y los referentes teóricos que hablan acerca de la metodología juego trabajo en el nivel de Educación Inicial. El segundo capítulo describe el proceso metodológico que se desarrolló en la investigación: el enfoque, el paradigma, métodos, técnicas e instrumentos empleados para alcanzar los objetivos planteados. Seguidamente, en el tercer capítulo se realizó el análisis e interpretación de la información obtenida mediante una triangulación metodológica. Finalmente, el cuarto capítulo corresponde al diseño, implementación y evaluación de la propuesta.

2. Planteamiento del problema

2.1. Problemática

En el Currículo de Educación Inicial 2014, se menciona la importancia de la aplicación de la metodología juego trabajo para el aprendizaje de los niños, porque este método brinda una auténtica oportunidad de aprender mientras juega, además, gracias a esta metodología ellos realizan las actividades de manera más genuina y a su vez favorece en su bienestar emocional, social, físico y cognitivo. A raíz de lo mencionado, la presente investigación surgió como tema de interés puesto que se quiso evidenciar cómo es llevada en el contexto virtual y si se aplica su proceso correctamente.

Ahora bien, los investigadores del presente proyecto al tener contacto directo con el contexto de estudio y participación en la clases que se llevó a cabo en la modalidad virtual, con los

niños y la docente del aula 2B del Centro de Educación Inicial “Antonio Borrero Vega” se observó que no se aplica el proceso adecuado que conlleva la metodología juego trabajo, porque en las actividades que realiza la profesora solamente se aprecia la aplicación de los momentos de la experiencia de aprendizaje. Asimismo, se ha evidenciado, que las mismas no responden a esta nueva modalidad, porque su planificación está más acorde a la presencialidad. También, en ocasiones ha expresado que la virtualidad es una limitante, dado que, no se tiene el contacto directo con los infantes.

Por lo tanto, esto se ve afectado en la educación de los niños del CEI “Antonio Borrero Vega” debido a que no cuentan con actividades que respondan al contexto virtual. Otro aspecto que se ha observado es que la docente ha dejado de lado la actividad física y la mayoría de las clases los infantes la reciben sentados frente al computador o dispositivo tecnológico, por lo que este fenómeno educativo afecta en su educación. Además, se ha apreciado que ellos tienden a aburrirse e incluso a no prestar atención y a realizar otras actividades que no son acordes a lo que la profesora ha planificado para la clase que dura aproximadamente 40 minutos en la plataforma de Zoom.

Por otra parte, cabe mencionar, que actualmente se ha elaborado el Plan Educativo “Aprendamos Juntos en Casa”, con la finalidad de favorecer al aprendizaje, esto en el subnivel Inicial 2 y alumnos de primer grado. Un aspecto importante que nos menciona el documento y se relaciona con este proyecto, es que los infantes aprenden jugando, por lo que, todas las actividades que han planteado se realizan a través del juego y del disfrute sin presiones, de tal manera que se respete la individualidad, necesidad e interés de cada uno. Pero como ya se mencionó anteriormente, no se aplica adecuadamente el procedimiento de la metodología juego trabajo como estrategia de enseñanza, porque las clases virtuales que reciben los niños del CEI “Antonio Borrero” Inicial 2B, se visualizan de manera escolarizada.

En definitiva, ahora en el contexto actual de la pandemia, se debe considerar fundamental utilizar la aplicación de metodología juego trabajo y el uso de las TIC, porque los niños necesitan experiencias de aprendizaje que sean dinámicas, divertidas y que respondan a la modalidad virtual. Por lo tanto, para la investigación se ha tomado el ámbito de las relaciones con el medio natural y cultura del currículo de Educación Inicial 2014, dado que, este ámbito permite realizar las actividades con diversos materiales e incluso con objetos del propio entorno.

2.2. Justificación

El tema que se aborda “Aplicación metodología juego trabajo en la virtualidad en el subnivel 2B del centro de Educación Inicial “Antonio Borrero Vega” Cuenca-Ecuador” es un tema muy importante en el ámbito educativo, porque los docentes hacen alusión a esta metodología, sin embargo, se ha evidenciado que su proceso no es aplicado acorde a lo expuesto en el Currículo de Educación Inicial. Según el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2014) “trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño” (p.41).

Ahora bien, el estudio investigativo se realiza, con el propósito de brindar a los niños y niñas un método más dinámico, para que aprendan a hacer, conocer y a convivir, mediante la metodología juego trabajo. Además, este proyecto está enfocado en que los infantes adquieran conocimientos, mediante la experimentación, para que su aprendizaje sea gratificante y significativo.

Es por ello, que, este proyecto pretende aplicar la metodología juego trabajo en la virtualidad en el CEI "Antonio Borrero Vega", a través de una intervención en el modelo de aprendizaje de los niños, para dar cumplimiento a lo manifestado dentro del currículo de Educación Inicial. Por lo mencionado anteriormente, este proyecto es importante y debería interesarle a la sociedad y comunidad educativa, debido a que busca romper las barreras de una escuela tradicional, donde los conocimientos que adquieren los infantes son por memorización y no por la experimentación. Por ello, se ha considerado trabajar con el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural, porque el mismo permite reflexionar, experimentar, mejorar la seguridad y la capacidad de atención.

Por ende, se propone implementar una guía de estrategias didácticas que contribuya al proceso de aprendizaje de los infantes del subnivel 2 del CEI “Antonio Borrero” Cuenca-Ecuador. Estas están basadas en la metodología juego trabajo y el uso de las TIC, que, a su vez, sean aplicables con los niños del aula 2B es decir niños de 4 a 5 años de edad. También, las mismas estarán formuladas bajo lo estipulado en el Currículo de Educación Inicial 2014, en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural con sus destrezas correspondientes.

2.3. Pregunta de investigación

¿Cómo contribuir con la aplicación de la metodología juego- trabajo en el ámbito de las relaciones con el medio natural y cultural mediante el uso de las TIC que favorezcan al proceso de aprendizaje de los niños del subnivel 2B del CEI Antonio Borrero Vega Cuenca-Ecuador?

3. Objetivo General

Implementar una guía de estrategias didácticas enfocadas en la metodología juego trabajo en el ámbito de las relaciones con el medio natural y cultural mediante el uso de las TIC que favorezca al proceso de aprendizaje de los niños del subnivel 2 grupo de 4 años paralelo B del CEI "Antonio Borrero Vega" Cuenca-Ecuador

3.1. Objetivos Específicos:

- Sistematizar los fundamentos teóricos de la literatura científica con respecto a la aplicación de la metodología juego trabajo.
- Diagnosticar los conocimientos de los docentes del subnivel 2 acerca de la metodología juego trabajo en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural en el CEI "Antonio Borrero Vega" Cuenca-Ecuador.
- Diseñar una guía de estrategias didácticas basadas en el juego trabajo y el uso de las TIC en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural en el subnivel 2B del CEI "Antonio Borrero Vega" Cuenca-Ecuador.
- Aplicar una guía de estrategias didácticas basadas en el juego trabajo y el uso de las TIC que contribuyan en el proceso de aprendizaje de los niños del subnivel 2B del CEI "Antonio Borrero Vega" Cuenca-Ecuador.
- Evaluar la guía de estrategias didácticas basadas en el juego trabajo y uso de las TIC que apoyen en el proceso de aprendizaje de los niños del subnivel 2B del CEI "Antonio Borrero Vega" Cuenca-Ecuador.

CAPÍTULO I

4. Marco Teórico

4.1. Antecedentes

A continuación, se presentarán investigaciones que se abordaron con respecto a la metodología juego trabajo, en distintos contextos a nivel de Educación Inicial. Para ello, se realizó una búsqueda general de proyectos de investigación desarrolladas con intereses similares a este proyecto, esto con el propósito de reconocer que, la aplicación de dicha metodología incide de manera positiva en el aprendizaje de los infantes.

Nacionales

Como primer aporte, Mosquera, R. (2016). *Inducción al Currículo de Educación Inicial y su metodología juego trabajo en las instituciones educativas del cantón Machala* [Trabajo de titulación, Universidad técnica de Machala, Ecuador].

Por su parte, la autora en su proyecto de titulación, expresa que la metodología aplicada en el currículo de este nivel se caracteriza por aplicar actividades lúdicas para fomentar el trabajo diario dentro del aula, donde el juego es una estrategia dinámica generadora de movimiento y de imaginación, protagonista de un comportamiento activo y motivador. Es por ello, que, el principal objetivo de la investigación fue, fomentar el conocimiento verdadero del Currículo de Educación Inicial mediante un plan de capacitación a los docentes de este nivel para generar una mayor aplicación de la metodología juego trabajo.

La investigación, se realizó mediante un estudio cualitativo, sustentado por la investigación bibliográfica obtenida de revistas científicas y otras fuentes de información. Esto permitió a la autora llegar a la conclusión de que la metodología juego trabajo, es una estrategia enriquecedora que permite al niño aprender a través del juego. Para ello, la utilización de los diferentes espacios denominados rincones es importante, pues les permiten desarrollar de una manera activa todas sus áreas.

En cuanto al segundo aporte, se obtuvo el de Flores, C. (2016). *Los rincones de juego - trabajo en el proceso de enseñanza – aprendizaje para el desarrollo del buen vivir en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa "maría angélica Idrobo" en el año lectivo 2015-2016* [Proyecto de Investigación previo a la obtención del Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Universidad de Quito, Ecuador].

Ahora bien, la autora en su proyecto comentó que la metodología de rincones de juego trabajo dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje refleja un aporte significativo en el

desarrollo holístico en los párvulos, pues, facilita el trabajo del docente, permitiéndole fomentar la formación de habilidades, destrezas y hábitos en los niños y niñas. Por lo tanto, la investigadora planteó el siguiente objetivo: determinar la incidencia de los rincones de juego- trabajo en el proceso de enseñanza – aprendizaje para desarrollar el Buen Vivir en niños y niñas de 4 a 5 años del nivel inicial de la Unidad Educativa "María Angélica Idrobo".

La investigación de este proyecto fue de tipo cualitativa-cuantitativa, por lo que se utilizó instrumentos de investigación como la observación, lista de cotejo y la encuesta. Lo cual permitió a la autora llegar a la conclusión de que para enseñar mediante la metodología de rincones juego - trabajo se debe poseer los conocimientos necesarios para impartir la didáctica, pues, es importante y primordial dentro del proceso de enseñanza -aprendizaje en el nivel inicial.

Como tercer aporte, se tiene el proyecto de Alburquerque, R. (2016). *Metodología Juego Trabajo Para Potenciar El Aprendizaje Significativo En El Desarrollo Integral De Los Niños De Subnivel Inicial 2* [Trabajo De Titulación Previo A La Obtención Del Título Licenciada En Educación Inicial Y Parvularia, Universidad de Machala, Ecuador].

Por consiguiente, la autora en su trabajo nos indica que su caso de estudio difiere a la metodología juego- trabajo para acentuar verdaderos aprendizajes en niños de Educación Inicial y que mejor si se lo realiza a través del juego ya que, esta metodología se encuentra dentro del currículo. Gracias a todo esto surge su objetivo el cual es orientar sobre los procesos didácticos que faciliten un aprendizaje significativo a través de actividades, métodos y técnicas para su buena aplicación dentro y fuera del aula.

En cuanto a la metodología este proyecto es de carácter cualitativo, ya que centra su investigación en bibliografías obtenidas de artículos, revistas y otros documentos. La autora llegó a la conclusión de que se debe dejar que el niño construya su propio conocimiento y que este le sirva para la vida, esto con el propósito de introducirles a los conocimientos científicos de una manera natural con recursos o materiales no solo de almacén sino de su creatividad.

Seguidamente, en cuanto al cuarto antecedente a nivel nacional, se cuenta con el aporte de Pazmiño, S. y Sánchez, S. (2016). *El uso de las tics y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje en los niños de cuatro años de edad del Centro de Educación Inicial de la primera infancia "4 KIDS"* [Proyecto de investigación previo a la obtención del título de: Licenciada en Educación Parvularia, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Ecuador].

Este proyecto investigativo tuvo como objetivo identificar los referentes y fundamentos teórico metodológicos sobre el uso de las TICS en beneficio de los niños de Educación Inicial. El

trabajo se dio desde el enfoque cualitativo – cuantitativa, ya que este método permitió utilizar instrumentos como la ficha de observación, que fue aplicada a los niños y encuestas dirigidas a los padres de familia y docentes del centro donde se realizó la práctica. Para la obtención de los resultados las autoras realizaron una tabulación de la información obtenida, que seguidamente se interpretó y se contrastó las opiniones de padres de familia y docentes.

La metodología empleada en este trabajo, fue de tipo descriptiva, porque las autoras mencionan que se trabajó dentro del contexto elegido, para ello utilizaron diversos métodos como el inductivo-deductivo, analítico-sintético, método estadístico y la modelación. Como conclusión del proyecto investigativo, se atribuye que las TICS en el desarrollo de competencias es importante, ya que ayuda a la memoria, la atención, la creatividad y a la formación, sin embargo, es un factor que impide las relaciones interpersonales de los niños.

Finalmente, como quinto aporte se obtuvo el de Mejia, B. (2015). *El uso de las tics, como herramienta pedagógica en los Centros de Educación Inicial de la parroquia 5 de agosto de la ciudad de Esmeraldas* [Tesis previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación, mención Educación Inicial, Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Esmeraldas].

El propósito de esta investigación fue analizar el uso de las TICS en los centros de Educación Inicial, por lo que el estudio fue de carácter descriptivo, donde la autora recogió información sobre los conocimientos y manejo que tienen los docentes sobre las TICS. Las investigadoras utilizaron la técnica de la encuesta, el cual fue aplicado a los docentes del centro donde realizó su práctica. También, aplicó la entrevista, que estuvo dirigida a los directores de los centros.

Otra técnica utilizada fue la observación y se utilizó como instrumento una guía de observación. Como principal resultado que se obtuvo en este proyecto, es que los docentes de Educación Inicial no tienen mucho conocimiento sobre las herramientas digitales. Finalmente, la autora en su proyecto investigativo da mucho valor a las TICS en la Educación Inicial, porque considera que es una estrategia que permite que los niños desarrollen capacidades y habilidades, porque los recursos tecnológicos son medios con el cual se puede conseguir que aprendan de forma dinámica, creativa e interactiva.

Antecedentes internacionales

Como primer antecedente internacional, tenemos, Jesús, R. (2018). *Uso del método juego – trabajo en el aprendizaje de niños de educación inicial, Yungay* [Trabajo de investigación para Obtener El Grado Académico De Bachiller En Educación, Universidad de Trujillo, Perú].

El autor de esta investigación planteó este estudio con el propósito de perfeccionar el aprendizaje de los infantes. Empezó por optimizar el trabajo de los infantes teniendo, así como objetivo describir el uso de la metodología juego - trabajo para ser aplicados en la enseñanza de los niños y niñas de Educación Inicial.

La investigación de este trabajo surge mediante el contacto diario establecido con estudiantes y a través de la observación diaria en el espacio escolar. La autora llegó a la conclusión de que el juego – trabajo constituye una de las metodologías activas que llevan al niño a la búsqueda de sus preferencias por el tipo de trabajo que le gustaría realizar y así mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnos, a través de un clima favorable en el aula.

Seguidamente, como segundo antecedente a nivel internacional, se cuenta con el proyecto de investigación de Ruiz, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [tesis de grado, Universidad de Cantabria, España].

La autora en su tesis da a conocer que, el juego es un elemento muy importante para la educación de los niños, debido a que promueve el desarrollo integral y les permite conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea. Para ello, investigó sobre el juego y las potencialidades que este puede aportar a los niños en la etapa de Educación Infantil de cara al desarrollo integral del niño, así como acerca de sus características.

Para llevar a cabo el estudio, en la investigación utilizaron dos técnicas de recogida de información que son: la observación participante y la entrevista en profundidad, esto con el propósito de verificar la importancia del juego en el aula. La autora llegó a la conclusión de que el tema elegido no es novedoso, sin embargo, se considera muy interesante e importante puesto que es una metodología que, aunque parece que se utiliza mucho en las diferentes aulas, y sobre todo en las aulas de Educación Infantil, aún no tiene a nuestro juicio.

Otro aporte internacional, es de Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura* [Tesis de licenciatura en Educación, Nivel Inicial, Universidad de Piura, Perú].

La autora de este proyecto menciona que, la aplicación del juego trabajo como estrategia didáctica, es una alternativa que debe integrarse en el trabajo docente, esto con el propósito de lograr la autonomía en el nivel inicial, lo que amerita la búsqueda de opciones didácticas para

alcanzar un trabajo más autónomo en las actividades. Por lo tanto, planteó el siguiente objetivo: diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla, Piura.

Por otra parte, la metodología que implementó, en la investigación pertenece al enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva, de acuerdo a su nivel de profundidad. Lo cual, le permitió llegar a la conclusión, de que, la ejecución del juego trabajo a través de la aplicación del sector de ciencias durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, lo que significa que no solo el brindar conocimientos científicos acorde a su edad permite conocer su realidad, sino que también generan capacidades.

El cuarto antecedente internacional es de Eguizabal, Y. (2017). E*l método juego trabajo para desarrollar la noción de clasificación en infantes de 5 años de la institución educativa Divino Niño Jesús, los olivos* [Tesis Para Obtener El Título Profesional De: Licenciada en Educación Inicial, Universidad de Lima, Perú].

En esta investigación la autora propone demostrar la eficacia que tiene el método juego trabajo en el desarrollo de la noción de clasificación en infantes de 5 años. Así mismo se consideró la validez de contenido mediante el criterio de juicio de expertos y para la confiabilidad, la Prueba Test – Retest. En cuanto a su objetivo fue verificar cómo influye el método juego trabajo en el desarrollo de la noción de clasificación en infantes de 5 años.

Por otro lado, la investigación fue de tipo aplicada y adopta un diseño experimental con subtipo cuasi experimental de corte longitudinal de nivel explicativo. Todo esto permitió llegar a la conclusión de que el Método Juego Trabajo resultó efectivo, ya que incrementó significativamente el desarrollo de la Noción de Clasificación en los infantes permitiéndoles así expresar con sus propias palabras e ideas todo el trabajo realizado.

Finalmente, como quinto antecedente internacional, Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar* [trabajo de grado, Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia].

La autora de esta investigación, propone el juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar, para ello determinó las acciones pertinentes, los roles específicos de participación de los diferentes agentes educativos conformado por los docentes, padres de familia, y niños del grado preescolar de la institución. Como objetivo de su proyecto quiso demostrar que el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar.

En cuanto a la metodología, se utilizó el proceso de investigación formativa, un diseño que apropia el método cualitativo, soportado en la etnografía y la Investigación-Acción. Finalmente, como conclusión, se reconoció y demostró que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende, los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar para innovar de esta manera su quehacer académico y profesional.

Las investigaciones seleccionadas, si bien cada uno tiene un diferente enfoque o propósito, todas mencionan la importancia del juego trabajo en el nivel inicial, debido a que es una estrategia pedagógica que facilita el aprendizaje de conceptos básicos, por ende, los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula. También, algunos autores consideran que adentrarse en este tema de investigación, no es novedoso, sin embargo, es muy interesante e importante, puesto que el juego trabajo, constituye una de las metodologías activas que llevan al niño a la búsqueda de sus preferencias.

Además, estas investigaciones fueron de gran utilidad, para la construcción del proyecto de investigación, puesto que, orientaron a saber por dónde empezar la indagación de la misma, con la finalidad de conocer la importancia de la metodología juego trabajo en la Educación Inicial, para así tener una proyección de los alcances a los que se quiere llegar.

En cuanto a las TIC, los hallazgos que se obtuvieron fueron de gran importancia, para reconocer y saber lo beneficios y desventajas que conlleva al momento de emplear esta estrategia dentro de las aulas de Educación Inicial, por lo que estos aportes ayudaron a la construcción de la propuesta de intervención, como es el caso del presente proyecto sobre la metodología juego trabajo mediante el uso de las TIC.

4.2. Metodología juego trabajo en Educación Inicial

4.2.1. Definición de la metodología juego trabajo

La metodología es de suma importancia en el mundo de la ciencia y de los conocimientos, además, para el docente es una herramienta que permite alcanzar mayores objetivos en el ámbito laboral y más aún para mejorar la práctica educativa, porque brinda un experiencia única y placentera para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Según Aguilera (2013) la metodología:

> Se avoca a estudiar los elementos de cada método relacionados con su génesis, fundamentación, articulación ética, razonabilidad; su capacidad explicativa, su utilidad

> aplicada, los procedimientos de control que utiliza, por ejemplo, en el trabajo empírico y el modo en que se estructura. (p.89)

Esto se refiere a que, la metodología en el ámbito educativo, parte desde una perspectiva teórica, que implica una selección de las técnicas o métodos que se utilizarán por parte del docente en el salón de clases. También, implica una serie de indagación por parte del educador, ya que la educación está en constante actualización y por ende los métodos y técnicas deben ser renovados, esto con el fin de favorecer al aprendizaje de los infantes.

Por otra parte, a lo largo de la historia, el juego ha estado presente en la vida de cada persona, tanto como, jóvenes, adultos y más aún en los niños, porque ha sido y es considerado como una actividad innata en el ser humano, por esta razón han surgido algunos referentes pedagógicos, como los que ya se han mencionado anteriormente: Piaget, Montessori, Decroly entre otros, los cuales han sustentado la importancia del juego en la primera infancia y para el desarrollo de los individuos.

Entonces, el juego siempre ha estado presente y es apoyado por grandes referentes pedagógicos que dan valor a esta metodología, porque en la Educación Inicial sin juego no hay aprendizaje, debido a que los niños son seres que necesitan de esta actividad a diario, por el hecho de que genera satisfacción, bienestar y aprenden mientras juegan con o sin sus compañeros del salón de clases. De acuerdo con, Sarlé (2011):

> Jugar es un modo de construir sentidos sobre lo real (…) En el transcurrir del juego más que en alcanzar un objetivo final (que marca el cierre del juego) se comprende el modo en que el niño se aproxima al mundo y expresa –de forma única y personal– su manera de comprenderlo y apropiarse de él. (p.85)

El aporte de la autora es de suma importancia, pues se relaciona con el proyecto de investigación acerca de la metodología juego trabajo, debido a que la aplicación de la misma, dentro del salón de clases, es transcendental, ya que brinda oportunidades de desarrollo y aprendizaje en 4 campos: social, emocional, intelectual y físico. De acuerdo con el Ministerio de Educación (2019):

> El juego no se contrapone al aprendizaje, al contrario, es un medio que permite lograr aprendizajes significativos. Los últimos avances en neurociencias señalan la importancia de las emociones en el aprendizaje, es decir, los verdaderos aprendizajes se dan cuando existen emociones. (p.6)

Por tanto, la metodología juego trabajo al ser una experiencia placentera, debe fomentar el aprendizaje significativo en el salón de clases. Además, las actividades deben ser diseñadas de tal manera que se propicie un ambiente de confianza, relajación y libertad, para generar emociones positivas en los niños y niñas. Jimcast (2018) argumenta que:

> El juego como metodología puede definirse como el conjunto de normas y decisiones que organizan de manera global la acción educativa (…) ocupa un lugar privilegiado en la vida diaria de los niños porque es una actividad intrínseca a ellos. (p.18)

Esto quiere decir, que optar por la metodología juego trabajo en las aulas de Educación Inicial, permitirá experiencias únicas para la estimulación del aprendizaje, debido a que tiene una orientación pedagógica y los niños son los protagonistas. También, a través del juego los infantes pueden investigar, experimentar, resolver problemas y construir su propio pensamiento, siendo así opuesto a la escuela tradicional, donde la lúdica es considerada como un descanso.

Ahora bien, la metodología juego trabajo en el contexto de Educación Inicial, consiste en organizar diferentes ambientes de aprendizaje, más conocidos como rincones. También, es un método flexible que ayuda a responder a la diversidad del aula, esto con el fin de brindar una educación de calidad, para potenciar las capacidades e intereses de cada niño y que aprendan de forma espontánea según sus necesidades. De acuerdo con el MINEDUC (2014):

> La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. (p.42)

Para que se dé cumplimiento a lo mencionado anteriormente, la mediación del docente es importante, pues debe proporcionar material motivador que estimule el interés en los niños y ofertar rincones de aprendizaje que estén organizados, tanto dentro como fuera del aula, esto con la finalidad de responder a las características del contexto. Ahora en la modalidad virtual, se ha evidenciado que no se oferta actividades que potencien el bienestar emocional, social, físico y cognitivo, porque los niños solo pasan sentados frente al computador, lo cual afecta en su aprendizaje

4.2.2. Características de la metodología juego trabajo

El juego siempre ha sido considerado como una actividad universal, lúdica, placentera, divertida y alegre. También, para el aprendizaje de los niños es de suma importancia puesto que

tiene una función potenciadora en el desarrollo y aprendizaje (Ruiz, 2017). A continuación, se detalla a mayor profundidad las peculiaridades más conocidas de la metodología juego trabajo, con el propósito de conocer y entender lo que implica este método en contexto de Educación Inicial.

Tabla 1. Características de la metodología juego trabajo

• Desarrollar la fantasía, imaginación y la creatividad.	• En el juego se puede utilizar el cuerpo, la palabra, gestos y varios objetos.
• Implican actividad física, mental, emocional.	• Favorecer el proceso de socialización.
• El juego integra y cumple una función rehabilitadora.	• Causar placer y gratificación.

Fuente: Elaboración propia a partir del MINEDUC (2017).

Como se puede apreciar en el contenido de la matriz diseñada, el juego debe ser entendido como una actividad divertida y alegre. Por su parte, el trabajo no debe considerar aburrimiento, sino más bien causar placer y gratificación, es decir cumplir la función rehabilitadora para lograr desarrollar la fantasía, imaginación y creatividad de los niños, también, se puede favorecer en el proceso de socialización, debido a que el juego permite una mejor interacción entre ellos y fortalece los lazos de amistad del grupo de la clase o salón.

4.2.3. Importancia y beneficios de la metodología juego trabajo

El juego siempre ha sido y es muy importante para la educación, pedagogos como Dewey, Pestalozzi y Freinet han hecho contribuciones, dentro del movimiento de escuela activa, donde la metodología juego trabajo, es esencial en la primera infancia, porque pretende que los niños aprendan de manera participativa en los centros de Educación Inicial, esto con el fin de respetar las diferencias, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje, desde una perspectiva funcional y lúdica. De acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF 2018) argumenta que:

> Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego. (p. 7)

Esto se refiere a que la metodología juego trabajo, permite que los niños mejoren su proceso en la toma de decisiones que surgen durante el juego, es decir que la misma potencia la

capacidad de acción. Por lo tanto, queda claro que es una necesidad vital para los infantes, porque es un derecho que les corresponde y los docentes deben respetar los momentos y tiempos, para que ellos desarrollen su pensamiento, lenguaje, imaginación, creatividad, mediante la exploración y experimentación del mundo que les rodea.

Beneficios de la metodología juego trabajo

La metodología juego trabajo en el ámbito educativo permite a los niños entrar en contacto con el mundo que los rodea, mejorando sus habilidades y destrezas que a largo plazo los convierte en constructores de su propio aprendizaje. También ofrece la oportunidad de aprender mientras se juega, fomenta el trabajo en equipo, genera vivencias gratificantes y placenteras. Seguidamente, en la matriz diseñada se aprecian los beneficios de este método de enseñanza, con la finalidad de esclarecer su importancia para la primera etapa de los educandos.

Tabla 2. Beneficios de la metodología juego trabajo

• Permite al niño afirmar su autoestima y personalidad.	• Desarrollo del autoconcepto
• Favorece la socialización.	• Desarrollar habilidades sociales y motoras
• Potencia el desarrollo integral.	• Permite expresar deseos inconscientes y satisfacen las necesidades de los niños.
• Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño.	• Contribuye al desarrollo del aprendizaje
• Potencian la creatividad, la atención y la concentración.	• Favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social

Fuente: Elaboración propia a partir de Jimcast (2018).

4.2.4. Fases de la metodología juego trabajo

Para que el juego trabajo cumpla con su intencionalidad pedagógica, es importante que se implemente sus fases metodológicas, donde el docente desempeña 3 funciones, con la finalidad de ofrecer y crear ambientes, para que los niños interactúen entre sí. Por lo tanto, el docente al estar encargado de un grupo de educandos debe ser un observador, escenógrafo y un jugador más (MINEDUC, 2014). Entonces queda claro que el profesor juega un papel importante, pues es la persona que deberá crear y ofrecer un ambiente oportuno para el aprendizaje.

Entonces, estas fases dentro del contexto educativo juegan un papel importante, pues ayudan a desarrollar habilidades y destrezas en los niños, a través del juego, con el propósito de lograr que ellos aprendan. Por lo tanto, se puede decir que la metodología juego trabajo es una herramienta útil para los docentes, debido a que, la misma puede ser utilizada para favorecer al desarrollo integral de los infantes.

4.2.5. Momentos del juego trabajo

Si se desea un tiempo rico en experiencias y aprendizajes, se debe tener en cuenta los cuatro momentos que comprende la metodología juego trabajo, para que los niños aprendan de manera significativa. Estos momentos son: planificación comprende al diálogo que debe tener el docente con los infantes para anticipar las acciones que se van a realizar respondiendo a las preguntas: ¿qué quiero hacer? ¿cómo lo puedo hacer? ¿con qué lo hago? ¿con quién? ¿dónde? y ¿para qué?; desarrollo es la puesta en acción de lo planificado a través del juego; orden se refiere al tiempo que necesitan para ordenar el material que han utilizado; socialización aquí el profesional vuelve a reunirse con el grupo para realizar una evaluación de lo que cada uno realizó en la jornada de clase (MINEDUC, 2014).

Entonces para dar cumplimiento a los momentos del juego trabajo el docente debe interactuar con los niños según sus necesidades o su intencionalidad. Además, a través de esta metodología se fomenta hábitos de orden y para que la actividad sea más atractiva el profesor puede valerse de canciones para motivar la participación de los infantes. Por lo tanto, se debe tener un diálogo grato participativo y activo para que todos muestren las producciones de lo que realizaron durante la clase y expresar su gusto o disgusto, así como las dificultades que tuvieron.

A partir de lo argumentado, ahora en la virtualidad para lograr un mejor aprovechamiento de la aplicación de la metodología juego trabajo. En primera instancia, se debe tener en cuenta la necesidad de los niños y luego planificar actividades, donde estos promuevan el diálogo, la participación, la lúdica y que a su vez fomente hábitos de orden, con la finalidad de dar cumplimiento a los 4 momentos de esta estrategia de enseñanza aprendizaje y de esta manera atender adecuadamente, al contexto actual de clases debido a la pandemia.

4.2.6. El rol del docente en la metodología juego trabajo

El rol que el docente tendrá para la aplicación de la metodología juego trabajo, es un aspecto primordial, pues cumple la función de intermediario del desarrollo y aprendizaje de cada uno de los niños. También, es el mediador principal en el salón de clases, siendo un elemento

importante en la formación académica y social de los infantes. El MINEDUC (2014) argumenta que:

> En este nivel educativo, coherente con las teorías sustentadas en la fundamentación, el docente, para poder permitir que el niño explore, juegue, experimente y cree, debe asumir un rol de mediador del desarrollo y aprendizaje que le permita potenciar las capacidades. (p.47)

Dicho de otra manera, el docente es la persona que guiará al grupo de niños para contribuir a la formación integral de cada uno de ellos, esto con el propósito de que aprendan cosas nuevas, mediante el juego. Además, el profesor debe motivar, alentar y desarrollar un pensamiento crítico, que a futuro será de gran ayuda, para que los infantes se desenvuelvan en la sociedad.

4.3. Teorías del juego

4.3.1. Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

En la teoría psicoevolutiva, Piaget realizó numerosos estudios del desarrollo cognitivo, para ello abordó investigaciones exhaustivas sobre la naturaleza y cómo está influye en el desarrollo de la inteligencia humana, ya que es aquí donde los procesos mentales aumentan de manera progresiva gracias a los efectos de la maduración biológica y la experiencia ambiental de las personas. También, planteó el juego simbólico como una actividad esencial para la vida de los niños, con la finalidad de que ellos sean capaces de combinar hechos reales e imaginarios. Según Piaget (1969) el juego:

> Es indispensable para su equilibrio afectivo e intelectual que pueda disponer de un sector de actividad en donde la motivación no sea la adaptación de lo real, sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo sin limitaciones ni sanciones. (p.61)

Lo mencionado por el autor es importante en el presente proyecto de investigación, por el hecho de que, la metodología juego trabajo en la Educación Inicial, es una actividad necesaria para el aprendizaje de los niños. También, se está de acuerdo con lo argumentado sobre el juego, porque Piaget deja en claro que en el mismo no debe existir limitaciones ni sanciones. Cabe mencionar que, esto se relaciona con el contexto de prácticas, debido a que se evidenció que no siempre se da libertad a los infantes al momento de realizar las actividades y no se les permitía que ellos se adapten a lo real, ni mucho menos a la percepción y asimilación de su entorno.

4.3.2. Teoría sociocultural del juego de Lev Vigotsky

En 1933, Vygotsky definió un modelo pedagógico dentro de la escuela soviética, estableció la relación que existe entre el juego y el contexto sociocultural del niño. Además, en su teoría afirmó que, durante el juego los niños se involucran en las actividades propias de su cultura y que él mismo les permite a reconocer su papel dentro de la sociedad. De la misma manera, el autor da importancia a esta metodología, porque la misma ayuda a satisfacer el deseo, mediante las emociones que surgen en la lúdica. Vigotsky (como se citó en gallardo, 2008) en su opinión:

> El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo. (p.45)

Esto quiere decir que el juego va por delante del desarrollo, porque permite que los niños desde edades tempranas, adquieran la motivación y capacidad para mejorar sus actitudes, que a futuro serán necesarias en su participación e integración en la sociedad. Ahora bien, en el contexto de las prácticas laborales se apreció que no se brindaba a los infantes actividades que favorezcan a su zona de desarrollo próximo, debido a la ausencia y escasez de experiencias de aprendizaje que respondan a la modalidad virtual.

4.4. Métodos del juego

4.4.1. Método Montessori

María Montessori en el año 1907 creó su primera escuela en Roma, donde desarrolló un método pedagógico basado en la organización, el trabajo y la libertad. Un aporte importante en la educación fue sobre el descubrimiento del niño, porque la pedagoga considera importante disponer de ambientes de aprendizaje adecuados para educar. Sanchidrián (2017) expresa que:

> Montessori está convencida de que la educación solo se logra mediante la actividad del sujeto que se educa, actividad que debe disciplinarse para el trabajo a través de un ambiente adecuado que propicie una actividad libre coordinada con los intereses naturales. (p.34)

Esto quiere decir, que si se realiza actividades con los niños se tiene que brindar libertad, pero esto no quiere decir que los docentes no participen en ella, sino más bien, cumplir el rol de mediadores, para favorecer al aprendizaje de los niños, con la finalidad de responder a las

inquietudes o necesidades, que surgen en el momento del juego por parte de ellos y de esta manera potenciar sus capacidades.

Por otra parte, María Montessori planteó 4 fundamentos pedagógicos, esto con el fin de tomar en cuenta las necesidades de los niños y satisfacerlas. Además, la pedagoga menciona que, la educación es importante para el desarrollo de los infantes, por lo cual, dentro del contexto de Educación Inicial, los centros educativos que opten por este modelo, deben instalar un conjunto de principios desde la concepción educativa. Estos son:

Tabla 3. Principios de la concepción educativa

Principio de libertad
Para que nazca la pedagogía científica es preciso que la escuela permita las libres manifestaciones naturales del niño.
Principio de actividad
Nuestro objetivo es disciplinar para la actividad, para el trabajo, para el bien: no para la inmovilidad, la pasividad y la obediencia.
Principio de individualidad
Dar a cada niño lo que debe hacer a su tiempo, en su propio presente, es el problema intrínseco de la nueva pedagogía.
Principio de independencia
Para que una acción pedagógica sobre los niños pequeños sea eficaz, debe consistir en ayudarlos a avanzar por el camino que conduce a la independencia así entendida: en incitarlos en las primeras formas de actividad para que se basten a ellos mismos.

Fuente: Peralta (2008, pp. 90-91).

4.4.2. Método Decroly

El método que ideó Ovide Decroly, se basó en un modelo de enseñanza experimental, porque el autor considera que esto permite conocer los intereses y necesidades de los niños. Además, menciona que lo importante a la hora de educar es cautivar y mantener su atención, para que sean ellos mismos quienes busquen su propio conocimiento. Ahora bien, el juego y el trabajo son dos actividades completamente diferentes, el juego es considerado como una actividad que se realiza de manera natural y el trabajo implica una serie de órdenes que se deben cumplir para que los infantes aprendan. Decroly (1986) menciona que:

> El juego no implica un fin consciente o, en todo caso, no se práctica por este fin exclusivamente; el trabajo implica un fin consciente y se efectúa para alcanzar este fin; la actividad en sí no es una fuente de alegría, a menudo es más bien penosa y exige un esfuerzo. (p.25)

Esto quiere decir que, para la metodología juego trabajo se deben diseñar una serie de actividades con fines determinados, además, reflexionar que mediante la lúdica los niños construyen sus conocimientos y para ello él trabajó no debe exigir esfuerzo, sino más bien gozo para un mejor desenvolvimiento de los infantes, tanto dentro como fuera del aula.

Por lo tanto, Decroly propuso los centros de interés, como una forma de integrar el trabajo manual, mediante el juego para el aprendizaje de los niños. Además, para llevar a cabo esta metodología, se considera fundamental tomar en cuenta las necesidades. Asimismo, el docente debe enseñar lo que significa el trabajo, con la finalidad de que adquieran habilidades intelectuales y que sean capaces de colaborar con sus compañeros. Los centros de interés de acuerdo con Londoño (2001):

> Aplican una metodología que se denomina “ideas asociadas” que comprende tres aspectos: observación activa, reflexión y expresión. El punto de partida de los centros de interés debe ser intuitivo, es decir que presente el contacto con los objetos que se va a trabajar o estudiar. (p.143)

A lo que se refiere el autor, es que al momento de educar se debe brindar a los niños el contacto directo con los objetos que les rodean o que se van a utilizar. También, cabe mencionar que, al trabajar mediante los centros de interés, se permite que los educandos tengan relaciones y conexiones con su espacio y tiempo. Por ende, en la virtualidad se debe planificar actividades para que los infantes utilicen todo su entorno de trabajo.

CAPÍTULO II

5. Marco Metodológico

En este capítulo se detalla el enfoque, el paradigma, el tipo y diseño de investigación, la metodología y sus fases, la unidad de análisis, la categorización correspondiente al diagnóstico y finalmente las técnicas e instrumentos para la recolección de información.

5.1. Enfoque cualitativo

La metodología empleada se da desde un enfoque cualitativo, debido a que "la investigación cualitativa es utilizada para explorar la realidad de fenómenos sociales, teniendo como base las experiencias subjetivas de los objetos que se encuentran inmersos en un determinado contexto" (Portilla et al, 2014, p.92).

Es por ello que se utilizó el enfoque cualitativo, debido a sus características y a lo que conlleva abordar un trabajo investigativo dentro del ámbito educativo. Además, es un método que se centra en el conocimiento, reflexión e interpretación de situaciones que surgen en el contexto de prácticas, esto con el propósito de transformar la realidad educativa o social, mediante la participación directa con el objeto de estudio.

Asimismo, se escogió este enfoque porque el mismo emplea la recolección y el análisis de la información, como es el caso de este proyecto investigativo, en el cual se exploró y determinó en primer lugar una problemática en las prácticas laborales, donde se evidenció que no se aplica adecuadamente el procedimiento de la metodología juego trabajo en la modalidad virtual, dentro del CEI "Antonio Borrero" Cuenca – Ecuador en el subnivel Inicial 2 paralelo "B". Seguidamente, se llevó a cabo un proceso de reflexión e interpretación de las situaciones que se observaron en las prácticas, esto con el fin de imaginar una solución para responder al problema.

5.2. Paradigma sociocrítico

El proyecto investigativo responde al paradigma sociocrítico, debido a que la investigación, partió de los estudios realizados dentro del contexto de prácticas, mediante la observación participante, esto quiere decir que "Los partidarios de esta línea de investigación son los que impulsan las líneas de la Investigación Acción, para de esta forma conocer una realidad, que implica al educador en el proceso provocando su autorreflexión" (Schuster et al, 2013, p.122). Asimismo, de acuerdo con Alvarado y García (2008) argumentan que:

> El paradigma socio-crítico se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter autorreflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que

parten de las necesidades de los grupos; pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social. (p. 190)

De lo mencionado por los autores, se refieren a que este paradigma facilita la construcción de conocimientos a partir de la interrelación con los sujetos en el contexto educativo, donde la comprensión de la realidad educativa juega un papel importante. Por lo que, dentro de la investigación se indagó sobre el tema, para una mejor comprensión sobre la importancia de aplicar adecuadamente la metodología juego trabajo, esto con el fin de favorecer en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de Educación Inicial.

5.3. Tipo de investigación

5.3.1. Investigación Aplicada

La investigación es de tipo aplicada, debido a que el propósito de la misma busca la resolución de un problema apreciado desde la práctica, como es el caso del presente proyecto de investigación sobre la aplicación de la metodología juego trabajo, para ello se reflexionó e indagó a partir de la realidad educativa evidenciada, con la finalidad de buscar una solución al problema identificado. Vargas (2009) afirma que este tipo de investigación es "entendida como la utilización de los conocimientos en la práctica, para aplicarlos en provecho de los grupos que participan en esos procesos y en la sociedad en general, además del bagaje de nuevos conocimientos que enriquecen la disciplina" (p.159).

Esto se refiere a la intervención que se realizó dentro del contexto virtual, para responder a la problemática encontrada en las prácticas laborales, sobre el conocimiento y perspectivas que tienen los docentes que trabajan con niños de 4 a 5 años del subnivel Inicial 2 del CEI "Antonio Borrero Vega" acerca de la metodología juego trabajo, por lo que se implementó una guía de estrategias didácticas basados en la metodología ya mencionada y el uso de las TIC. Además, la profesora del Inicial 2B estuvo presente en la implementación de las estrategias, por lo que aprecio como es el correcto proceso de aplicación.

5.3.2. Investigación de campo

La investigación es de campo debido a que los datos que se obtuvieron fueron de manera directa, lo cual permitió estudiar los fenómenos sociales en su ambiente natural. Además, al abordar una investigación de este tipo "Significa sensibilizarse con el ambiente o entorno en el cual se llevará a cabo el estudio, identificar informantes que aporten datos y guíen al investigador

por el lugar, adentrarse y compenetrarse con la situación de investigación" (según Hernández et al, 2014, p.8).

Esto quiere decir que, la investigación de campo permite recolectar datos informativos de manera cualitativa, que, a su vez dentro del presente proyecto investigativo, permitió comprender, observar e interactuar con el objeto de estudio, dentro de su entorno natural. Además, fue útil para determinar datos relevantes sobre la realidad del contexto de la docente y los niños del subnivel Inicial 2B del CEI "Antonio Borrero Vega" (infantes, familia y escuela) para posteriormente ser analizados.

5.4 Diseño de la investigación

5.4.1. Investigación no experimental

En cuanto al diseño de la investigación, es de carácter no experimental porque que se empezó desde la observación de situaciones ya existentes, con el fin de no extraer conclusiones de manera anticipada de los hechos o sucesos que surgen en la práctica o en este caso en el aula del inicial 2B del CEI "Antonio Borrero Vega". Hernández et al. (2018) mencionan que en este tipo de diseño:

> No se manipulan deliberadamente las variables; es decir, se estudian los fenómenos tal como se desarrollan en su contexto natural, describiendo o analizando las variables y la relación que pueden existir entre ellas, pero sin provocar por parte del investigador cambio alguno. (pp.87-88)

De lo mencionado, por los autores, en el proyecto investigativo se observó los fenómenos de interés que se dieron en un ambiente natural, es decir sin ningún tipo de manipulación, para luego describir y analizar los datos que se han recopilado dentro del contexto donde se realizó la práctica laboral.

5.4.2. Investigación descriptiva

El proyecto de investigación se desarrolló de manera descriptiva, debido a que se realizó un análisis de datos obtenidos con respecto a la problemática de estudio, además, lo mencionado se dio mediante la observación cualitativa, dado que las acciones y característica observadas de los sujetos de estudio y el contexto surgieron de manera natural. De acuerdo con, Hernández et al. (2014):

> Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno

que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta. (p.92)

Esto quiere decir que, la investigación descriptiva permitió recoger información sobre las principales características, situaciones, propiedades y actitudes del objeto de estudio en cuanto a la influencia de la metodología juego trabajo, para la enseñanza-aprendizaje de los niños del subnivel Inicial 2B del CEI "Antonio Borrero". Además, ayudó a recolectar datos de forma independiente y conjunta, para responder a la categoría de estudio y atender adecuadamente a la problemática, con el propósito de transformar y brindar una educación acorde a la modalidad virtual.

5.5. Metodología

5.5.1. Investigación - acción (IA)

Seguidamente, se empleó la Investigación-Acción porque dentro del proceso de indagación existió diálogos, reflexiones y construcción de conocimientos a partir de un problema encontrado. Ahora bien, en el presente proyecto se evidenció que no se aplica adecuadamente el proceso de la metodología juego trabajo en el aula 2B del CEI "Antonio Borrero". De la misma manera la IA, busca la transformación social dentro del aula de clases, por lo tanto, los niños fueron los beneficiados. En la misma línea de pensamiento "La investigación-acción se puede considerar como un término genérico que hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social (Latorre, 2005, p.23).

Por lo tanto, la investigación fue de carácter cualitativo y reflexivo, esto gracias a los procesos esenciales que se implementaron a lo largo de todo el proyecto, como el contacto directo con el objeto de estudio y la observación participante que se dio en el aula 2B. Esto permitió desarrollar el conocimiento, para buscar la transformación social, mediante una propuesta que será detallada posteriormente en el capítulo 4.

5.5.2 Fases de la IA

Tabla 4. Fases de la IA

Fases	Definición	Contextualización
Fase I	Experimentar un problema.	En cuanto a la primera fase, se dio cumplimiento mediante la observación participante y el involucramiento en las actividades, lo cual permitió evidenciar cómo se da la educación mediante la virtualidad. Por lo tanto, la metodología juego trabajo fue seleccionada como la

		principal temática investigativa, debido a que esta nueva modalidad tiene limitaciones a la hora de enseñar.
Fase II	Imaginar la solución del problema.	En la segunda fase, se construyó un plan de acción (propuesta), sobre la aplicación de la metodología juego trabajo. Para ello, se realizó un diagnóstico, con los instrumentos de la entrevista y encuesta los mismos que ayudaron a obtener información sobre los conocimientos que tiene los docentes del subnivel Inicial 2 con respecto a esta metodología, esto con el fin de obtener información relevante, para el diseño de las estrategias didácticas que den solución a la problemática encontrada.
Fase III	Poner en práctica la solución imaginada.	Para dar cumplimiento a la tercera fase, se diseño una guía de estrategias didácticas enfocadas en la metodología juego trabajo y el uso de las TIC que contribuyan al proceso de aprendizaje de los niños y niñas del CEI "Antonio Borrero Vega". Además, se tomó en cuenta el análisis e interpretación de los resultados, para la respectiva elaboración de la propuesta de intervención.
Fase IV	Evaluar los resultados de las acciones emprendidas.	En esta fase se realizó una ficha de observación, donde se evaluó el proceso de implementación de las estrategias didácticas que se ejecutaron. Se contó con un total de cinco, las mismas que fueron analizadas para obtener los resultados.

Fuente: Elaboración propia a partir de Whitehead (como se citó en Latorre, 2005).

5.6. Unidad de análisis

El aula 2B del CEI "Antonio Borrero Vega" cuenta con un total de 29 niños, pero la investigación se efectuó únicamente con la participación de 5 niñas y 3 niños con edades de 4 a 5 años y la docente del subnivel 2B de la jornada matutina del año lectivo 2020-2021, es decir que ellos representan la unidad de análisis correspondientes del proyecto educativo. Por lo tanto, en cuanto al criterio de inclusión corresponde a un total de 8 niños con los cuales se tuvo contacto directo mediante la plataforma de Zoom. Por otra parte, en cuanto al criterio de exclusión son un total de 21 niños debido a que no se dio la oportunidad de tener un acercamiento con ellos, porque tenían diversos horarios de clases.

5.7. Categorización

A continuación, se da a conocer la categoría de estudio con sus subcategorías e indicadores de análisis, los mismo que ayudaron a recoger información para dar cumplimiento a la fase 2 correspondiente al diagnóstico:

Tabla 5. Categoría de estudio

Objetivo específico N#2	Categoría de estudio	Definición	Subcategorías	Indicadores de análisis
Diagnosticar los conocimientos de los docentes del subnivel 2 acerca de la metodología juego trabajo en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural en el CEI "Antonio Borrero" Cuenca-Ecuador	La metodología juego trabajo en el ámbito de relaciones del medio natural y cultural	**Concepto de la metodología juego trabajo** MINEDUC (2014) La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. (p.42)	Juego trabajo	Estrategia
				Concepto
				Valor
			Momentos del juego trabajo	Planificación
				Desarrollo
				Orden
				Socialización
		Concepto del ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural Este ámbito considera la interacción del niño con el medio natural en el que se desenvuelve para que, mediante el descubrimiento de sus características, desarrolle actitudes de curiosidad por sus fenómenos, comprensión, cuidado, protección y respeto a la naturaleza, que apoyará al mantenimiento del equilibrio ecológico. (p.31)	El juego trabajo en el ámbito de relaciones con el medio natural y cultural	Disponibilidad de material
				Actividad física
				Potencia la creatividad, la atención, la concentración y la experimentación.
				Causar placer
			Rol docente	Observador
				Escenógrafo

Jugador más

Fuente: Elaboración propia.

5.8. Técnicas para la recolección de información

5.8.1. Observación participante

Se aplicó la observación participante porque la misma permitió analizar de cerca el contexto donde se realizó la investigación, con el propósito de conocer a más profundidad la categoría de estudio planteada, para ello se participó de manera activa en las actividades que se desarrollaron en el aula del Inicial 2 paralelo B. Bisquerra (2009) argumenta que la observación participante:

> Se centra en el papel o rol que debe tomar el investigador en el escenario. Para comprender las relaciones grupales, las organizaciones y estructuras de determinados grupos es necesario conocer un determinado tipo de información mucho más implícita en un clima de confianza y de seguridad. (p. 334)

Esto quiere decir, que la observación participante es una técnica que se utilizó en el proyecto investigativo para recolectar datos de un individuo o grupo de personas de manera implícita con un clima de confianza y seguridad, en el aula 2B del CEI "Antonio Borrero Vega" por lo que los investigadores se involucraron en el escenario o contexto de estudio, con el fin de conocer la realidad educativa y obtener datos con mayor validez acerca de la metodología juego trabajo y el uso de las TIC en la modalidad virtual.

5.8.2. Entrevista semiestructurada

En la investigación se realizó la entrevista semiestructurada, donde los investigadores "parten de un guión que determina de antemano cuál es la información relevante que se necesita obtener. Por lo tanto, existe una acotación en la información y el entrevistado debe remitirse a ella" (Bisquerra 2009, p. 337).

Gracias a este autor, se puede decir que la entrevista es una conversación que mantiene una persona con otra basado en una serie de afirmaciones o preguntas planteadas por el entrevistador, con el fin de obtener información necesaria para el proyecto investigativo. Además, dentro de esta investigación esta técnica de recogida de información ayudó a diagnosticar los conocimientos de los docentes del subnivel 2 acerca de la metodología juego trabajo.

5.8.3. Encuesta

Por otra parte, se realizó una encuesta a las docentes del subnivel 2 del CEI "Antonio Borrero Vega" es decir profesores que trabajan con niños de 4 a 5 años, esto con el fin de reunir datos relevantes para la investigación. Según López y Fachelli (2015):

> La encuesta se considera en primera instancia como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática. (p.8)

Esto quiere decir, que la encuesta es una técnica que permitió llevar a cabo la aplicación de un cuestionario a un grupo determinado de docentes, para recabar información sobre sus opiniones acerca del ámbito de las relaciones con el medio natural y cultural, la metodología juego trabajo y el rol docente.

5.9. Instrumentos para recolección de datos

Asimismo, en este apartado se detalla los instrumentos empleados para la recolección de datos, con su contextualización y los sujetos de estudio:

Tabla 6. Recolección de datos

Técnica	Instrumento	Definición	Contextualización	Sujeto de estudio
Observación participante	Diario de campo	De acuerdo con Hernández et al. (2014) "el diario de campo es una especie de diario personal que incluye las descripciones del ambiente, que abarcan lugares, personas, relaciones y eventos" (pp. 373-374).	Se realizó el registro durante 8 semanas en el aula de inicial 2B del CEI "Antonio Borrero" donde se obtuvo información relevante, sobre los aspectos y situaciones que se vivenciaron en la práctica, además, estos registros fueron susceptibles para encontrar la problemática de estudio. En este sentido, este instrumento permitió sistematizar las experiencias y observaciones, sobre cómo es llevada la metodología juego trabajo en la virtualidad,	Docente y niños del inicial 2B

			para pensar en una solución o intervención y así responder a la problemática.	
Entrevista	Guion de la entrevista	El guion de la entrevista "cuenta con una lista de temas o categorías, con base en los objetivos del estudio y la literatura del tema" (Diaz et al, 2013, p.163).	Se aplicó una entrevista a 3 docentes del subnivel 2, esto con el propósito de contar con diferentes perspectivas sobre la metodología juego trabajo y diagnosticar su nivel de conocimientos.	Docentes del subnivel 2B (grupo de 4 a 5 años de edad)
Encuesta	Cuestionario de encuesta	A través de "un cuestionario se puede buscar información descriptiva común o de carácter explicativo generalmente de carácter cuantitativo, pero también se pueden obtener datos de carácter cualitativo" (Dorado p.59).	Se aplicó una encuesta a un total de 3 docentes del subnivel 2, acerca del ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural, la metodología juego trabajo y el rol docente. Cabe mencionar que la información obtenida fue importante para el diseño de la propuesta de intervención educativa	Docentes del subnivel 2B (grupo de 4 a 5 años de edad)

Fuente: Elaboración propia.

5.10. Revisión de los instrumentos

Una vez diseñados los instrumentos para recoger información con respecto al objetivo específico n#2, antes de aplicar la entrevista y encuesta ambos instrumentos fueron enviados y revisados por el criterio de 3 expertos. Por lo tanto, se siguió la idea de Latorre (2005):

> Construir un cuestionario es un asunto bastante técnico y si desea utilizarlo debería leer algunos textos al respecto. Pida a algún colega que le haga de juez para ver si las preguntas tienen sentido. Haga una prueba piloto para ver si funciona. Haga que su tutor (si es que lo tiene) u otra persona lo examinen. (p.67)

Como se mencionó anteriormente, este proceso se realizó una vez elaborado los instrumentos y se enviaron a 3 expertos. Además, los mismos fueron revisados por la tutora del proyecto y seguidamente se realizó los cambios oportunos para aplicar la entrevista y encuesta a los docentes seleccionados.

5.11. Técnicas de análisis

A continuación, se especifica los tipos y técnicas que se utilizaron en cada uno de los apartados del proyecto de investigación:

Tabla 7. Tipos y técnicas de análisis

Tipo de análisis	Técnicas de análisis
Análisis de contenido (literatura científica)	Adopción de teorías y desarrollo de perspectivas (semántico)
Análisis cualitativo	Triangulación metodológica (entrevista, encuesta y diarios de campo)
Análisis de contenido (literatura científica)	Adopción de teorías y desarrollo de perspectivas (semántico)
Análisis reflexivo	Descriptivo
Análisis cualitativo	Análisis de resultados (Ficha de observación, entrevista y matriz de análisis)

Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a las técnicas de análisis en el proyecto de investigación en el apartado del marco teórico se realizó el análisis de contenido de la literatura científica con respecto a la adopción de teorías y perspectivas a nivel semántico. En el apartado del análisis e interpretación de los resultados en la fase del diagnóstico, se dio mediante un análisis cualitativo por lo que se abordó como técnica la triangulación metodológica de 3 instrumentos: entrevista, encuesta y diarios de campo.

Asimismo, para el diseño de la propuesta de intervención educativa, nuevamente se realizó el análisis de contenido de la literatura científica, mediante la técnica de adopción de teorías y perspectivas a nivel semántico. En la implementación de la propuesta se dio un análisis reflexivo de cada una de las estrategias didácticas ejecutadas, a través de la técnica de análisis a nivel

descriptivo. Finalmente, para la obtención de los resultados de la propuesta se realizó un análisis cualitativo, por lo tanto, se tuvo como técnica la ficha de observación, entrevista y una matriz de análisis.

CAPÍTULO III

6. Análisis e interpretación de los resultados

6.1. Diagnóstico del nivel de conocimientos de los docentes acerca de la aplicación de la metodología juego trabajo en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural)

En este capítulo, se realizó un análisis por instrumento (entrevista, encuesta y diario de campo). Luego se procedió a recolectar información, para los resultados de cada uno de los instrumentos y seguidamente se interpretó los datos obtenidos por separado. Finalmente, se realizó una triangulación metodológica, con el fin de contrastar y dar a conocer la relación de información que existe entre los instrumentos empleados para el diagnóstico.

A continuación, se puntualiza los pasos que se siguieron en el análisis de los datos, los mismos que sirvieron para obtener resultados más confiables. Para ello, se planteó las siguientes fases del análisis cualitativo:

Tabla 8. Fases del análisis cualitativo

Fases del análisis cualitativo	
Fase 1	Reducción de los datos
Fase 2	Comprensión más profunda de los fenómenos
Fase 3	Interpretar y elaborar las conclusiones del estudio

Fuente: Bisquerra (2009, pp. 153-154).

6.2. Entrevista a docentes del subnivel 2

Seguidamente, se aprecian las categorías, códigos e indicadores de la entrevista que fue aplicada a 3 docentes del CEI “Antonio Borrero Vega” profesoras que trabajan con niños de 4 a 5 años correspondiente al subnivel 2.

Tabla 9. Categorías, códigos e indicadores de la entrevista

Categoría	Código	Indicadores	Preguntas

Juego – Trabajo	**JT**	Estrategia	1
		Concepto	2
		Valor	3
Momentos del juego trabajo	**MJT**	Planificación	4,5,6
		Desarrollo	4,7,8,9
		Orden	4,10
		Consolidación	4,11

Fuente: Elaboración propia.

6.2.1. Resultados de la entrevista

Luego de haber realizado el análisis de los datos de la entrevista, para el diagnóstico, se pudo obtener los siguientes resultados:

Por parte de la entrevista se obtuvo que las docentes confunden los momentos del juego trabajo con los momentos de las experiencias de aprendizajes, puesto que la mayoría de las profesoras entrevistadas mencionaron que son los siguientes: anticipación, desarrolló y consolidación. Además, para lograr obtener información y diagnosticar sus conocimientos acerca de estos momentos, se reformuló la pregunta mencionando cuáles son los momentos del juego trabajo de acuerdo con el Currículo de Educación Inicial 2014 (planificación, desarrollo, orden y socialización) pero el resultado fue el mismo, ya que la última educadora entrevistada dispuso de su teléfono para dar una respuesta e incluso mencionó que no recuerda de qué trata el momento del orden. (*ver anexo 6)*

6.3. Encuesta realizada a los docentes del subnivel 2

Tabla 10. Categorías, códigos e indicadores de la encuesta

Categoría	Código	Indicadores	Pregunta

El juego trabajo en el ámbito de relaciones con el medio natural y cultural	JTAMNC	Disponibilidad de material	1
		Actividad física	7
		Potencia la creatividad, la atención, la concentración, a experimentación y que genere placer	10
Rol docente	RD	Observador	11
		Escenógrafo	12
		Jugador más	13, 14

Fuente: Elaboración propia.

6.3.1. Resultados de la encuesta

Mediante la encuesta, se obtuvo que los docentes consideran necesario que para la aplicación de la metodología juego trabajo en el ámbito de relaciones con el medio natural y cultural las actividades deben potenciar la creatividad, ayudar a mejorar la atención, a potenciar la concentración y que genere placer. Además, los educadores están de acuerdo que la disponibilidad del material es más accesible en este ámbito, puesto que se trabaja más con elementos u objetos que dispongan los niños en su hogar.

Otro resultado importante que se obtuvo, es que la mayoría de docentes le dan un buen valor a este ámbito, mencionado que él mismo les permite trabajar con más destrezas y se puede aprovechar para que el niño pueda adquirir más aprendizajes.

Por otra parte, en cuanto al rol docente se obtuvo un resultado inesperado, porque la mayoría de las docentes consideran, que no es necesario que el profesor sea un jugador más, para invitar a los niños a que se involucren en las actividades o redirigir comportamientos inapropiados. *(ver anexo 7)*

6.4. Matriz de análisis de los diarios de campo

La siguiente matriz se diseño en base a los diarios de campo lo cual permitió especificar sus respectivas categorías, códigos y los datos recabados con su fecha de registro.

Tabla 11. Categorías y códigos de los diarios de campo

Categorías	Código	Diarios de campo

Juego trabajo	**JT**	1. Actividades que implican el juego, pero muy estructuradas. **(JT) (26-29 de abril de 2021) (Semana 1).** 2. Las hojas de trabajo no fomentan la creatividad. **(JT) (26-29 de abril de 2021) (Semana 1).** 3. El tiempo condiciona a la aplicación de la metodología juego trabajo en la virtualidad. **(JT) (3-6 de abril de 2021) (Semana 2).** 4. Falta de actividades físicas. **(JT) (3-6 de abril de 2021) (Semana 2).** 5. La docente en ciertas actividades es un jugar más y en otras ocasiones solo observa lo que el niño hace. **JT) (3-6 de abril de 2021) (Semana 2).**
Momentos del juego – trabajo	**MJT**	1. Solo se aplica 3 momentos y se deja de lado al momento del orden. **(MJT) (26-29 de abril de 2021) (Semana 1)** 2. La docente confunde los momentos del juego trabajo con los momentos de la experiencia de aprendizaje. **MJT) (26-29 de abril de 2021) (Semana 1)** 3. No hay actividades que fomenten hábitos de orden. **(MJT) (3-6 de mayo de 2021) (Semana 2)**

Fuente: Elaboración propia.

6.4.1. Resultados de los diarios de campo

Gracias a los diarios de campo y de acuerdo con el juego trabajo, se ha podido evidenciar que las actividades que realiza la docente involucra el juego y en ocasiones estas son muy estructuradas. En cuanto al trabajo se realiza mediante hojas, pero estas no fomentan la creatividad del niño, puesto que están restringidos a las órdenes de la docente. Además, dado el contexto de la pandemia esta metodología de enseñanza está condicionada por el tiempo.

Por otra parte, de acuerdo a los momentos del juego trabajo se ha observado que no se aplica el momento del orden, es decir que no se fomenta en los niños hábitos limpieza, esto debido a que al final de cada actividad la docente no indica al niño que proceda a guardar el material en su respectivo lugar. Finalmente, en el registro de diario de la semana 1 se pudo confirmar la información que se obtuvo en la entrevista realizada en la semana 2, donde se evidenció que la docente confunde los momentos del juego trabajo con los momentos de la experiencia de aprendizaje. (ver *anexo 8)*

6.5. Interpretación de los resultados

Gracias a los instrumentos aplicados como la entrevista, encuesta y diarios de campo, se logró diagnosticar el nivel de conocimientos de los docentes acerca de la aplicación de la metodología juego trabajo en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural.

Por parte de la entrevista, se reconoce al juego como una estrategia fundamental para el aprendizaje de los niños, esto debido a que los profesores entrevistados le dan gran valor a esta metodología, sin embargo, en cuanto a los momentos del juego trabajo, es evidente que los docentes confunden estos tiempos con los momentos de las experiencias de aprendizaje (anticipación, construcción y consolidación). De acuerdo, con el MINEDUC (2014) "para que las experiencias de aprendizaje sean trabajadas de la mejor manera es esencial tomar en cuenta los cuatro momentos que lo comprenden: el momento de planificación, desarrollo, orden y socialización" (p.43-44).

Asimismo, esto se interpreta que sucede debido a que las docentes conocen el currículo de Educación Inicial, pero centrándose más en las destrezas, en los ámbitos y experiencias de aprendizaje, además, en la entrevista al preguntarles acerca de la metodología juego trabajo, las respuestas eran más direccionadas al juego y no al trabajo.

Por otra parte, en cuanto a la encuesta los docentes consideran que la aplicación de la metodología del juego trabajo en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural es factible, porque en este ámbito se considera la interacción del niño con su entorno. Además, se piensa que los profesores eligieron esta respuesta por el hecho de que el material es accesible y ellos pueden trabajar con elementos u objetos propios de su hogar.

Otro aspecto relevante que se obtuvo en la encuesta, es que los docentes desde su punto de vista consideran que no es necesario ser un jugador más para invitar a los niños que se involucren en las actividades o redirigir comportamientos inapropiados. Esto puede ser debido al contexto actual de la pandemia, porque los docentes ahora solo se centran en dar su clase y observar, es decir que por esta nueva modalidad de clases los profesores ahora no creen que sea necesario su participación.

Finalmente, en los diarios de campo en cuanto al juego, las actividades se realizan de manera estructurada y el trabajo es representado por las hojas, pero estas al mismo tiempo no fomentan la creatividad del niño. Esto se piensa que es debido a que se cuenta solo con 40 minutos para dar un contenido y por ende la docente sigue un orden para acabar la actividad a tiempo. Por ello se ha evidenciado que sus clases son monótonas y que los infantes solo están sentados frente

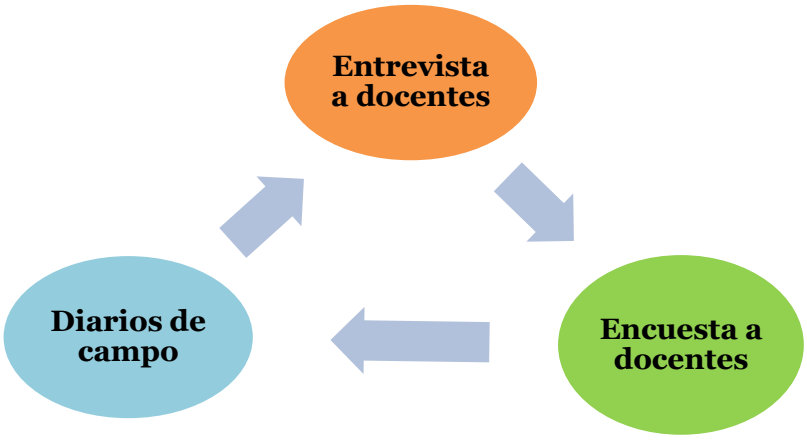
al computador, por lo tanto, ellos no tienen clases que sean más interactivas y con mayor movimiento físico.

6.6. Triangulación metodológica

De acuerdo con Okuda y Gómez (2005) "Al utilizar en la triangulación diferentes métodos se busca analizar un mismo fenómeno a través de diversos acercamientos. Aunque generalmente se utilizan distintas técnicas cualitativas, se pueden utilizar tanto cuantitativos como cualitativas en conjunto" (p. 120).

Es por ello que en esta investigación se utilizó la triangulación metodológica entre entrevista, encuesta y diarios de campo (ver Figura 1) los mismos permitieron sistematizar las categorías obtenidas del análisis. Como criterio de análisis en esta triangulación metodológica se determinaron las siguientes categorías: metodología juego trabajo, momentos del juego trabajo, metodología juego trabajo en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural, rol docente. Las cuales se detallan a continuación:

***Figura 1**. Instrumentos utilizados para la triangulación metodológica*



a) **Metodología juego trabajo:** existe una relación con respecto a los datos obtenidos de la entrevista, la encuesta y los diarios de campo. En el caso de la entrevista se obtuvo que el juego trabajo es una estrategia que las docentes le dan mucho valor para la enseñanza de los niños, además, mediante la encuesta aplicada, los profesores mencionan que para la aplicación de esta metodología en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural es importante diseñar actividades que potencien la creatividad, que ayude a mejorar la atención, que potencie la concentración y que genere placer. Finalmente, por parte de los diarios de campo, se evidencia que el juego es una actividad muy usada por la profesora,

pero esta se realiza de manera estructurada, y en cuanto al trabajo es llevado a cabo mediante hojas las mismas que no ayudan a potenciar la creatividad de los niños.

b) **Momentos del juego trabajo:** para establecer la relación pertinente de la información obtenida, se tomó el instrumento de la entrevista y los diarios de campo. Por parte de la entrevista a manera general, se pudo evidenciar que las docentes confunden los momentos del juego trabajo con los momentos de las experiencias de aprendizaje, además, algunas profesoras involucran el término del momento del orden, con las acciones que el niño realiza en clases, es decir si está tranquilo o no y como ella interviene. Ahora bien, de manera más específica en los diarios de campo se obtuvo que la educadora no aplica el momento del orden, esto debido a que en la entrevista mencionó que no conoce su significado.

c) **El juego trabajo en el ámbito de relaciones con el medio natural y cultural:** con relación a esta categoría tanto en la encuesta aplicada a las docentes, como en los diarios de campo existe una relación. En el caso de la encuesta la mayoría considero que el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural es más flexible en cuanto a la disposición de materiales para las actividades. En los diarios de campo por su parte se observó que en la mayoría de las clases se utilizan las hojas de trabajo, si bien son muy accesibles estas están diseñadas de tal manera que no se potencia la creatividad de los niños.

   Asimismo, se obtuvo que las profesoras consideran que las actividades físicas son necesarias para aplicar la metodología juego trabajo en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural. Sin embargo, en los diarios de campo se registró la falta de juegos o estrategias que involucren más movimientos por parte de los niños, porque en la mayoría de las clases solo están sentados frente al computador, lo cual no es muy favorable para el su aprendizaje, porque ellos tienden a desconcentrarse y aburrirse.

d) **Rol docente:** existe una concordancia entre los datos recabados de la encuesta realizada a las docentes con los diarios de campo. En la encuesta, la mayoría de docentes en cuanto a su rol, consideran que para la aplicación de las actividades en la virtualidad, ellos deben tomar la iniciativa, empezar a jugar e invitar a los niños a que se involucren en las clases, pero existe una contradicción al mismo tiempo, porque la mayoría dentro de este mismo cuestionario, consideró que no es necesario que el profesor sea un jugador más, para invitar a los infantes a que participen en el aula o redirigir comportamientos inapropiados.

En cuanto a los diarios de campo, se obtuvo que la educadora en ocasiones se involucra y en otras solamente observa lo que los niños hacen, es por ello que se da relación con la información obtenida de la encuesta, donde la mayoría de las personas encuestadas consideraron que no es necesario participar activamente.

6.7. Resultados de la triangulación metodológica

- El juego trabajo es una actividad que las docentes le dan mucho valor para la enseñanza de los niños, pero estas se realizan de manera estructurada.
- Las docentes confunden los momentos del juego trabajo, con los momentos de las experiencias de aprendizaje.
- Las docentes consideran que no es necesario ser un jugador más dentro de las actividades planificadas.
- El ámbito de relaciones con el medio natural y cultural es más flexible en cuanto a la disposición de materiales para las actividades.
- En la mayoría de actividades se utilizan las hojas de trabajo, pero estas no potencian la creatividad de los niños.
- Las docentes consideran que las actividades físicas son necesarias para aplicar la metodología juego trabajo en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural, sin embargo, en el contexto de las prácticas laborales esto no se apreció.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

CAPÍTULO IV

7. Propuesta de intervención



7.1. Diseño de la propuesta de intervención educativa

Para el diseño de la propuesta de intervención educativa, se cuenta con el siguiente esquema: el nombre, el origen, los datos informativos, el objetivo, las fases, la justificación, la metodología de aplicación, la fundamentación teórica, el alcance, entre otros. Por lo tanto, se considera que la misma está direccionada por la idea del autor Arturo Barraza tomado de la página 67.

7.2. Origen del problema

Esta propuesta surge a través de las observaciones y experiencias de las prácticas laborales realizadas en la virtualidad, tomando en cuenta el contexto actual de la pandemia, donde se evidenció que no se aplica correctamente el proceso de la metodología juego trabajo, por lo que se pretende rescatar la misma dentro de esta nueva modalidad de clases. Además, para su diseño, se tomó en cuenta el diagnóstico que fue realizado a 3 docentes del CEI "Antonio Borrero Vega" esto con el propósito de tener información sobre los conocimientos de ellos acerca de la metodología ya mencionada.

7.3. Datos informativos de la propuesta

Título de la propuesta: Guía de estrategias didácticas basadas en el juego trabajo y el uso de las TIC.
Institución ejecutora: CEI "Antonio Borrero"
Beneficiarios: niños de 4 a 5 años del subnivel Inicial 2 "B" del CEI "Antonio Borrero

7.4. Objetivo de la propuesta

Aplicar la metodología juego trabajo con ayuda de las TIC en la virtualidad mediante una guía de estrategias didácticas en el ámbito del medio natural y cultural en el subnivel 2B el CEI "Antonio Borrero Vega" Cuenca-Ecuador.

7.5. Fases de la propuesta

Se planteó 3 fases las cuales son: planeación, implementación y evaluación las mismas que permitieron seguir el correcto orden y desarrollo para el diseño de la guía de estrategias didácticas de la propuesta de intervención educativa.

Tabla 12. Fases de la propuesta

#	Fase
1.	**Planeación:** en cuanto a esta fase dentro de la investigación, comprende los momentos de elección de la preocupación temática, donde se tomó en cuenta el diagnóstico previo para el diseño de las estrategias didácticas.
2.	**Implementación:** para la implementación se contó con 10 estrategias, pero por la falta de tiempo se aplicó únicamente 5, las mismas que constituyen la propuesta de Intervención Educativa. Además, antes de dar inicio a esta fase, se reformuló algunas actividades para la aplicación de la guía, puesto que internamente se reflexionó y se apreció que en un principio estaban para más de 40 minutos, lo cual excede el tiempo de conexión que tienen los niños en las clases virtuales.
3.	**Evaluación:** para responder a esta fase se evaluó las estrategias didácticas implementadas mediante una ficha de observación y al terminar con las 5 sesiones, se realizó una entrevista a la docente del Inicial 2B del CEI "Antonio Borrero" ambos instrumentos fueron de utilidad para la obtención de los resultados.

Fuente: Elaboración propia a partir de Barraza (2010).

7.6. Justificación

La presente propuesta de intervención educativa surgió a raíz de la problemática identificada en el contexto de prácticas y seguidamente con el diagnóstico realizado, donde se evidenció la perspectiva de algunos docentes los mismos que trabajan con niños de 4 a 5 años, lo cual permitió identificar que dado la virtualidad no se aplica correctamente el proceso adecuado de la metodología juego trabajo. Por lo tanto, se creó una guía de estrategias didácticas que responda a la nueva modalidad de las clases virtuales con el propósito de potenciar y favorecer al aprendizaje de los niños mediante el uso de las TIC en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural en el aula del Inicial 2B del CEI "Antonio Borrero Vega".

Asimismo, de acuerdo con el MINEDUC (2014) argumenta que la metodología juego trabajo "permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño" (p.41). Basándose en esta aseveración, hay que recalcar que la misma no es trabajada al 100%, porque en la virtualidad la organización de los espacios o ambientes de aprendizaje tendría que ser por parte de los padres de familia, pero esto no es motivo alguno para que no se ejecute en esta nueva modalidad. Por lo tanto, a través de esta propuesta se pretende brindar este documento orientador, para que los docentes den cumplimiento a este método de enseñanza, con la finalidad de dinamizar las clases y permitir que los niños descubran nuevas formas de aprender mediante las TIC.

Finalmente, para el diseño de la guía de estrategias didácticas, cabe mencionar que se tomó en cuenta las necesidades de los niños, porque en las prácticas laborales también se evidenció que no tenían actividades que impliquen movimiento y la mayoría de clases la recibían sentados frente al computador o dispositivo electrónico. Por lo tanto, la guía atendió adecuadamente a esta necesidad y logró brindar clases divertidas y activas dentro de su propio entorno.

7.7. Metodología de aplicación

La guía de estrategias didácticas puede ser ejecutada en el contexto virtual y presencial, de tal manera que se pueda reforzar o estimular el aprendizaje de los niños. La metodología empleada es el juego trabajo porque la misma permite dar respuesta a la diversidad que se presenta en el aula, además, esta busca potenciar el aprendizaje y desarrollo pleno de los niños, por ende, en cuanto a su metodología de aplicación se tiene 4 momentos. (ver Figura 2)

Figura 2. *Momentos del juego trabajo*



Por lo tanto, las estrategias desarrolladas están basadas principalmente en la metodología juego trabajo, porque permite tener auténticas experiencias de aprendizaje para que los niños se expresen libremente y logren adquirir un conocimiento más genuino, voluntario y espontáneo, es decir estas deben estar enfocadas en los intereses y necesidades de los niños, a partir de su propia experimentación con situaciones motivadoras y divertidas.

7.8. Fundamentación teórica

7.8.1. Estrategias didácticas en Educación Inicial

En cuanto a las estrategias didácticas, en la Educación Inicial es considerada como una herramienta que sirve para responder a los diferentes estilos de aprendizaje, que tienen los niños. Además, ayuda a "favorecer el desarrollo de habilidades y actitudes tales como: pensamiento crítico y creativo, responsabilidad ante el aprendizaje, búsqueda, organización, creación y aplicación de información, promoción del aprendizaje colaborativo y autorreflexión sobre el propio aprendizaje" (Campusano y Díaz, 2017, p.1). A lo que se refieren las autoras, es que, las estrategias didácticas, conllevan procedimientos organizados con el propósito de alcanzar los

aprendizajes esperados, donde los docentes, a su vez, deben orientar pedagógicamente a los infantes para que puedan construir su aprendizaje.

Asimismo, Jiménez y Robles (2016) expresan que "una estrategia didáctica consiste en elegir la más adecuada combinación de métodos, medios y técnicas que ayuden al estudiante a alcanzar la meta deseada del modo más sencillo y eficaz" (p.7). Por lo tanto, el diseño de la guía de está basada en la metodología juego trabajo y el uso de las TIC, las cuales fueron utilizadas en su mayoría para dar solución a la problemática encontrada.

Gracias a lo mencionado por los autores con respecto a este apartado, se llegó al entendimiento de que las estrategias didácticas favorecen al desarrollo de habilidades y actitudes. Por lo tanto, el maestro debe ser un observador, un escenógrafo y un jugador más, además, tienen que ser capaces de combinar métodos, medios y técnicas que ayuden a los niños a alcanzar la meta deseada del modo más sencillo y eficaz.

7.8.2. Aprendizaje basado en juego (ABJ)

El ABJ, es una metodología que consiste en la implementación directa de los juegos en el salón de clases, debido a que mediante ella se logra complementar las estrategias de enseñanza, porque el juego es considerado una de las actividades más privilegiadas para el aprendizaje y experiencias de las personas. Cornellà et al. (2020) argumenta que:

> Esta metodología tiene como finalidad última utilizar juegos con el fin de aprender a través de ellos. El juego se convierte en el vehículo para realizar un aprendizaje o para trabajar un concepto determinado. Mientras dura el juego, o al final de la partida, el docente puede reflexionar en torno a lo que está sucediendo en el juego. (p.9)

Por tanto, se está de acuerdo con lo argumentado por los autores, pues mediante esta metodología se puede desarrollar diferentes habilidades y competencias sociales y el aprendizaje de los niños se ven beneficiadas por el juego libre, debido a que favorece a su desarrollo integral, a la construcción y adquisición de conocimientos. Además, este método permite al docente a reflexionar sobre los contenidos que desean aprender los infantes, esto con el propósito de planificar o contar con actividades o estrategias que sean de su interés y necesidad.

7.8.3. Las TIC

Las TIC dentro de la Educación Inicial en la actualidad dado la pandemia son de suma importancia, pues estas herramientas ayudan a desarrollar habilidades y destrezas, de manera más divertida y estas a su vez son un apoyo fundamental para el aprendizaje de los niños.

También, es trascendental que los docentes tengan un conocimiento sobre las mismas, esto con el propósito de que sean capaces de promover una educación significativa y flexible al contexto virtual. La Unicef (2017) define que:

> La tecnología digital y la innovación pueden abrir una puerta hacia un futuro mejor, ofreciéndoles un mayor acceso al aprendizaje, a las comunidades de interés, a los mercados y servicios, y a otros beneficios que pueden ayudarles a alcanzar su potencial, rompiendo a su vez los ciclos de desventaja (p.6)

Esto hace referencia a que, las tecnologías de la información y comunicación facilitan que las personas compartan sus experiencias unos con otros. Además, para que los niños alcancen su potencial y se obtenga un pleno beneficio de las herramientas digitales, se debe diseñar clases donde ellos comuniquen libremente sus ideas y saberes. Por lo tanto, queda claro que su utilización ayuda a impartir los contenidos de manera dinámica, de tal forma que se logra captar su atención. Asimismo, para los docentes el manejo de las TIC es importante, pues las mismas permiten mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de manera más divertida y correspondiente al contexto virtual.

De igual manera Moreno (2006) argumenta que "las TIC no pueden desvincularse del desarrollo de los aprendizajes en la educación inicial pues es indudable la atracción experimentada por los niños y niñas ante la tecnología" (p.8). Entonces, esto quiere decir que las herramientas digitales presentan una luz para el mejor desempeño y coordinación cuerpo-mente, porque buscan beneficiar a los infantes con recursos nuevos y accesibles, de tal manera que se demuestre que se puede llegar a una educación de calidad y calidez por medio de su uso. Por lo que, las mismas dentro de la propuesta de intervención educativa fueron importantes, porque son recursos innovadores para enseñar a los niños.

7.8.4. Gamificación

Dentro de la implementación de las estrategias, se usó la gamificación la cual se entiende como el método de enseñanza aprendizaje a través de los juegos educativos, esto con el fin de lograr que los niños adquieran habilidades a partir de sus conocimientos para alcanzar mejores resultados en su educación. Rodríguez y Foncubierta (2014) define a la gamificación como:

> Los rasgos de la naturaleza del juego, como experiencia de aprendizaje, que pueden contribuir a captar la atención, facilitar la capacidad de memorización y retentiva en la adquisición de habilidades y conocimientos de nuestros alumnos, haciendo de la acción de aprender una actividad más experiencial. (p.2)

En la misma línea de pensamiento Contreras y Eguia (2017) mencionan que "Utilizar gamificación en las aulas es eficaz siempre y cuando se utilice para animar a los estudiantes a progresar a través de los contenidos de aprendizaje, para influir en su comportamiento o acciones y para generar motivación" (p.16). Esto quiere decir que, en la educación la gamificación es utilizada por el maestro para el diseño de las actividades, por lo tanto, las mismas deben introducir el juego con el fin de facilitar la experiencia de aprendizaje y lograr una mejora en la atención y comportamientos de los niños en las clases.

Gracias a los aportes de los autores y a las experiencias obtenidas en la implementación, se puede decir que la gamificación permitió realizar la guía de estrategias didácticas de manera divertida y en beneficio del aprendizaje de los niños. Además, todas fueron realizadas mediante el juego trabajo y se logró dinamizar las clases en el contexto virtual esto debido a su correcto uso, es decir que se empleó diversos recursos y herramientas que ayudaron responder a las necesidades del aula 2B del CEI "Antonio Borrero Vega".

Por otro lado, se usó la plataforma de Genially el cual "es una herramienta que permite utilizar plantillas para realizar presentaciones, informes, imágenes interactivas, guías, videos, infografías y otros recursos" (Instituto Nacional de Formación Docente, 2020, p.2). Ahora bien, para el diseño de las estrategias en concreto se utilizó el juego de quiz, el cual permitió la interacción del alumno con el docente al abordar los contenidos de la clase, estos fueron interactivos y facilitaron las preguntas colectivas para recoger la información acerca de la actividad realizada. También, trata de un juego o dinámica donde los estudiantes eligen la respuesta correcta entre varias opciones en una lista determinada, cabe mencionar que, los investigadores del presente proyecto diseñaron juegos a través de personajes animados que los niños conocen, esto para facilitar la elección de ellos y motivarlos a una participación activa.

Finalmente, otra plataforma digital que se utilizó para abordar los contenidos de la clase que se impartió en la implantación, fue Kahoot la misma que permitió reforzar el aprendizaje adquirido durante la clase o actividad que duró aproximadamente 40 minutos, donde los participantes fueron los niños y padres de familia, es decir que se logró que los representantes también se involucren en las estrategias y no les dejen solos a los niños sino más bien que exista un acompañamiento por su parte. De acuerdo con la herramienta digital ya mencionada Martínez (2017) expresa que:

> Es un recurso interactivo, dinámico y sencillo, parte de su éxito se debe a que no se requieren grandes infraestructuras para soportarlo. Únicamente se necesita una conexión de wifi y un dispositivo móvil bien sea una tablet, un ordenador o un teléfono móvil. (p.14)

Por lo tanto, la indagación sobre plataformas digitales fundamentadas fue trascendental para el desarrollo pleno de las estrategias didácticas diseñadas, porque en el contexto actual facilitan y dinamizan el aprendizaje. También, se dio una participación activa por parte de los niños y sus padres de familia o representantes y las mismas permitieron la creación de experiencias que responden a la modalidad virtual y que a su vez pueden ser ejecutadas en la presencialidad.

7.8.5. Método científico

En cuanto al método científico, fue fundamentado puesto que se implementaron dos estrategias didácticas mediante experimentos. Además, las mismas estaban basadas en el juego trabajo y conjuntamente con la ciencia, lo cual ayudó a desarrollar correctamente el pensamiento crítico, la observación y el razonamiento de los niños del CEI "Antonio Borrero Vega" del Inicial 2B. La Guía didáctica de estrategias prácticas para el desarrollo de la ciencia en Educación Inicial (MINEDUC, 2015) argumenta que:

> La comprensión de la ciencia resulta crucial en la preparación para la vida de los jóvenes en la sociedad actual. Esto significa, que los estudiantes, aparte de tener la comprensión de los conceptos y teorías científicas fundamentales, deben comprender la naturaleza de la ciencia como actividad humana. (p.6)

De igual manera, cabe mencionar que, para aplicar adecuadamente el método científico, el docente juega un papel importante pues será el mediador durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y deberá tener en cuenta los siguientes criterios para un correcto desarrollo de las experiencias. De acuerdo con El MINEDUC (2015):

> Las experiencias deben responder a la curiosidad innata del niño; todos los experimentos deben ser parte del diario vivir de niños y niñas; deben partir de la estimulación sensorial; durante el desarrollo de los experimentos se estimulará el uso de vocabulario. (p.9)

Esto contextualizando al proyecto investigativo, se puede decir que el método científico permitió obtener nuevos conocimientos desde un aprendizaje más vivencial, esto se lo pudo observar en el experimento "jugando con la ciencia" y "creando mi helado" porque los niños

llevaban sus conocimientos previos a la experimentación, el análisis y la puesta en práctica de cada estrategia, permitiéndoles así desenvolverse de manera libre en el contexto que los rodea.

7.8.6. Eje de igualdad (Ambiente)

Para el desarrollo de la guía de estrategias didácticas el eje en el cual se encuentra enfocada, es en el de ambiente, de acuerdo con Herdoíza (2015) menciona que este "permite repensar la relación humana con el ambiente desde una perspectiva que se enriquece con cosmovisiones diversas, retomando prácticas más acordes con el desarrollo sustentable y la conservación de la biodiversidad como soporte de la vida" (p.135).

Esto quiere decir que este eje da respuesta a la necesidad de convertir a la ciudadanía en personas con conciencia ambiental con valores, por lo cual la propuesta de intervención educativa está diseñada con estrategias didácticas enfocadas en la metodología juego trabajo en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural, que a su vez estará transversalizado con el eje de ambiente, tomado de la educación superior.

7.8.7. Ámbito y destrezas de Relaciones con el medio natural y cultural en el subnivel 2 niños de 4 a 5 años

Para el presente proyecto investigativo, se tomó el ámbito de las relaciones con el medio natural y cultural, el mismo que está expuesto dentro del Currículo de Educación Inicial 2014. Esto con el fin de orientar el uso de la metodología juego trabajo, en el contexto educativo y que a su vez contribuya al proceso de aprendizaje de los niños. De acuerdo con, el MINEDUC (2014) define que:

> Este ámbito considera la interacción del niño con el medio natural en el que se desenvuelve para que, mediante el descubrimiento de sus características, desarrolle actitudes de curiosidad por sus fenómenos, comprensión, cuidado, protección y respeto a la naturaleza, que apoyará al mantenimiento del equilibrio ecológico. (p.31)

Esto quiere decir, que este ámbito busca garantizar una interacción positiva entre los niños y su entorno, para que adquieran valores y respeten la diversidad, de tal manera que ellos amplíen su conocimiento del mundo que le rodea y su relación de pertenencia. Por lo tanto, su propósito es dar a conocer, la importancia que tiene la naturaleza y lo cultural dentro de sus vidas, para que ellos sean capaces de aprender a respetarla y valorarla, desde edades tempranas y que a futuro sean personas que sienten, actúan y aprecien el medio natural y cultural.

7.9. Alcance de la propuesta

Mediante la propuesta se logró brindar a los niños y niñas clases acorde a la modalidad virtual, pues las herramientas digitales permitieron el pleno desarrollo de las mismas, por lo que se puede mencionar que se transformó el modelo educativo en este nuevo contexto dado la pandemia. Además, la misma se considera que es novedosa puesto que fue una nueva manera de impartir las clases y se logró captar la atención de los infantes pues ellos participaron activamente en todo momento.

7.10. Requerimientos para la aplicación de la guía

7.10.1. Organización del espacio

Al estar en una emergencia sanitaria mundial las clases se realizan de forma virtual, los padres están presentes y es pertinente indicar que el espacio en el cual el niño recibe clases debe estar limpio, ordenado y libre de obstáculos para así evitar distracciones a la hora de clases. Asimismo, el papel del docente durante el desarrollo de las estrategias didácticas es importante, porque al no tener contacto directo con su grupo debe proceder a trabajar conjuntamente con la familia para que de esta manera se contribuya al aprendizaje y conocimiento de los infantes.

7.10.2. Recomendaciones para la ejecución de las estrategias

Para el cumplimiento de las estrategias didácticas primero deben estar realizadas acorde a la edad de los niños y adecuadas a la nueva modalidad de clases en el contexto virtual. Por lo tanto, se plantean las siguientes recomendaciones:

- Los materiales deben ser accesibles y pedidos con anticipación a los padres de familia o representantes de los niños.
- El horario deberá ser acordado con los padres de familia y docente para tener una buena predisposición de los niños antes de iniciar la clase.
- El rol del docente es indispensable, pues deberá trabajar de manera colaborativa para facilitar el aprendizaje de los niños.
- Permitir que los niños participen en las actividades por sí solos y sin ayuda de sus padres de familia o representantes, solamente intervenir en ocasiones que requieran de su apoyo.
- El docente y padre de familia serán mediadores durante el desarrollo de la actividad.
- Motivar a los niños a la organización de su espacio una vez que se haya acabado la actividad.

- El docente debe tener conocimiento de las TIC para facilitar la comprensión del contenido que se está enseñando.

7.11 Diseño de estrategias didácticas basada en el juego trabajo y el uso de las TIC

ESTRATEGIA DIDÁCTICA N#1

LOS EXPLORADORES

Nivel: Inicial 2B (grupo de 4 años)	**Ámbito de desarrollo y aprendizaje:** Relaciones con el medio natural y cultural
Fecha: 25/05/2021	**Duración:** 40 minutos
Objetivo: Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos.	

Ámbito	Destreza	Desarrollo de la estrategia	Materiales	Técnica e instrumento para la evaluación de la actividad
Relaciones con el medio natural y cultural	Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural.	**PLANIFICACIÓN:** Dialogar con los niños sobre las acciones que se van a realizar durante la clase y responder a sus inquietudes. **DESARROLLO:** Poner en acción lo planificado e interactuar con los niños según sea su necesidad o intencionalidad. Dentro de este momento se contemplan tres tiempos para el desarrollo de las actividades: **Anticipación:** • Observar el video de “los	• Juguetes de animales • Objetos del hogar. • Videos de YouTube • Juego Online	**Técnica:** Observación **Instrumento:** Ficha de observación

		seres vivos e inertes” • Adivinar mediante un video de YouTube los sonidos de los animales. **Construcción:** • Jugar a los exploradores: -Esconder los juguetes en el entorno con ayuda de los padres de familia. -Buscar los juguetes de acuerdo a las indicaciones del docente. -Describir los objetos encontrados **Consolidación:** • Jugar a través de la plataforma Genially • Conversar con los niños sobre las actividades realizadas **MOMENTO DEL ORDEN:** Ordenar el espacio de trabajo mediante la canción “a ordenar a ordenar”. **SOCIALIZACIÓN:** Conversar con los niños sobre todas las actividades que se realizaron durante la clase.		

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ESTRATEGIA DIDÁCTICA N#2

JUGANDO CON LA CIENCIA

Nivel: Inicial 2B (grupo de 4 años)	**Ámbito de desarrollo y aprendizaje:** Relaciones con el medio natural y cultural
Fecha: 03/06/2021	**Duración:** 40 minutos
Objetivo: reconocer el proceso del ciclo vital de las plantas mediante actividades de experimentación.	

Ámbito Relaciones con el medio natural y cultural	**Destreza**	**Desarrollo de la estrategia**	**Materiales**	**Técnica e instrumento para la evaluación de la actividad observación**
Relaciones con el medio natural y cultural	Observar el proceso del ciclo vital de las plantas mediante actividades de experimentación	**PLANIFICACIÓN:** Dialogar con los niños sobre las acciones que se van a realizar durante la clase y responder a sus inquietudes. **DESARROLLO:** Poner en acción lo planificado e interactuar con los niños según sea su necesidad o intencionalidad. Dentro de este momento se contemplan tres tiempos para el desarrollo de las actividades: **Anticipación:** Observar el video del ciclo de las plantas **Construcción:** Realizar el experimento de la	• 6 semillas de frijol • 2 vasos de plástico • Algodón • Agua • Jarra	Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación

		jardinera tú que riegas. Colocar el primer vaso en un lugar con buena iluminación. Colocar el segundo vaso en un lugar sin iluminación. **Consolidación:** • Juego de Kahoot sobre el ciclo de las plantas. **MOMENTO DEL ORDEN:** Ordenar el espacio de trabajo mediante la canción "a ordenar a ordenar". **SOCIALIZACIÓN:** Conversar con los niños sobre todas las actividades que se realizaron durante la clase con respecto del cuidado y ciclo de las plantas.		

ESTRATEGIA DIDÁCTICA N#3

EL TIEMPO EN MI HOGAR

Nivel: Inicial 2B (grupo de 4 años)	**Ámbito de desarrollo y aprendizaje:** Relaciones con el medio natural y cultural
Fecha: 04/06/2021	**Duración:** 40 minutos
Objetivo: Identificar el entorno natural.	

Ámbito	Destreza	Desarrollo de la estrategia	Materiales	Técnica e instrumento para la evaluación de la actividad

Relaciones con el medio natural y cultural	Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación.	**PLANIFICACIÓN:** Dialogar con los niños sobre las acciones que se van a realizar durante la clase y responder a sus inquietudes. **DESARROLLO:** Poner en acción lo planificado e interactuar con los niños según sea su necesidad o intencionalidad. Dentro de este momento se contemplan tres tiempos para el desarrollo de las actividades: **Anticipación:** • Observar el video de "Fenómenos naturales para niños" **Construcción:** • Jugar al juego de los gestos de acuerdo al clima. • Observar los fenómenos naturales a través de un PowerPoint. • Identificar qué tipo de vestimenta debo usar según el clima. • Jugar a "me visto con el clima" **Consolidación:** Jugar a través de la plataforma de Kahoot	• Ropa para los diferentes tipos de clima	**Técnica:** Observación **Instrumento:** Ficha de observación

		MOMENTO DEL ORDEN: Ordenar el espacio de trabajo mediante la canción "a ordenar a ordenar". **SOCIALIZACIÓN:** Conversar con los niños sobre todas las actividades que se realizaron durante la clase.		

ESTRATEGIA N#4

DESCUBRIENDO MI ENTORNO

Nivel: Inicial 2B (grupo de 4 años)	**Ámbito de desarrollo y aprendizaje:** Relaciones con el medio natural y cultural
Fecha: 04/06/2021	**Duración:** 40 minutos
Objetivo: Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos del entorno.	

Ámbito	**Destreza**	**Desarrollo de la estrategia**	**Materiales**	**Técnica e instrumento para la evaluación de la actividad**
Relaciones con el medio natural y cultural	Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial.	**PLANIFICACIÓN:** Dialogar con los niños sobre las acciones que se van a realizar durante la clase y responder a sus inquietudes. **DESARROLLO:** Poner en acción lo planificado e interactuar con los niños según sea su necesidad o intencionalidad.	• Cartulinas de color amarillo, azul y rojo. • Objetos del hogar.	Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación

		Dentro de este momento se contemplan tres tiempos para el desarrollo de las actividades: **Anticipación:** Observar el video musical “Los colores primarios” **Construcción:** • Observar los objetos del hogar. • Jugar al juego de los colores mediante una cartilla. • Recolectar los objetos según indique el docente. • Describir las características de los objetos. • Ubicar en la cartulina del mismo color. **Consolidación:** Jugar a través de la plataforma de Kahoot **MOMENTO DEL ORDEN:** Ordenar el espacio de trabajo mediante la canción “a ordenar a ordenar”. **SOCIALIZACIÓN:** Conversar con los niños sobre todas las actividades que se realizaron durante la clase.		

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ESTRATEGIA DIDÁCTICA N#5

CREANDO MI HELADO

Nivel: Inicial 2B (grupo de 4 años)	**Ámbito de desarrollo y aprendizaje:** Relaciones con el medio natural y cultural
Fecha: 10/06/2021	**Duración:** 40 minutos
Objetivo: Identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural	

Ámbito	Destreza	Desarrollo de la estrategia	Materiales	Técnica e instrumento para la evaluación de la actividad
Relaciones con el medio natural y cultural	Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación.	**PLANIFICACIÓN:** Dialogar con los niños sobre las acciones que se van a realizar durante la clase y responder a sus inquietudes. **DESARROLLO:** Poner en acción lo planificado e interactuar con los niños según sea su necesidad o intencionalidad. Dentro de este momento se contemplan tres tiempos para el desarrollo de las actividades: **Anticipación:** • Observar el video de "Estados de la materia" • Identificar en qué estado se encuentran los objetos de mi alrededor **Construcción:** • Preparar los helados. • Preguntar en qué estado se	• Agua • Jugo de sobre YA! O alguno de su preferencia • Palo de helado • Vaso	**Técnica:** Observación **Instrumento:** Ficha de observación

		encuentra el helado antes de llevarlo al congelador. • Colocar en el congelador por 30 minutos • Identificar en qué estado saldrá el helado **Consolidación:** Jugar a través de la plataforma de Kahoot sobre los estados de la materia. **MOMENTO DEL ORDEN:** Ordenar el espacio de trabajo mediante la canción "a ordenar a ordenar". **SOCIALIZACIÓN:** Conversar con los niños sobre todas las actividades que se realizaron durante la clase.		

8. Implementación de la propuesta de intervención educativa

8.1. Cronograma de implementación

A continuación, se especifica el cronograma de las 5 estrategias didácticas con sus días y fechas de implementación:

Tabla 13. Cronograma de implementación

Día	Fecha	Actividad
Martes	25/05/2021	Los exploradores
Jueves	03/06/2021	Jugando con la ciencia
Viernes	04/06/2021	El tiempo en mi hogar
Martes	08/06/2021	Descubriendo mi entorno
Jueves	10/06/2021	Creando mi helado

8.2. Red de las estrategias didácticas

En la siguiente ilustración se aprecia las 5 estrategias que se implementaron de acuerdo al orden de la misma:

Figura 3. Red de estrategias



8.3 Implementación de las estrategias didácticas

8.3.1. Elementos organizativos para la implementación de la propuesta

Antes de implementar las estrategias se hizo una revisión con la tutora académica e internamente se llevó a cabo una prueba piloto, para verificar que cada actividad se realice dentro de los 40 minutos que dura una clase virtual. Por lo tanto, se hicieron los ajustes necesarios y se organizó el material para una adecuada implementación de las estrategias didácticas. También, se tuvo una reunión con la tutora profesional donde se establecieron los días y horarios para la implementación de la guía.

Asimismo, se tuvo una socialización de las estrategias didáctica con la tutora profesional de las prácticas laborales del CEI “Antonio Borrero” donde se explicó las estrategias a trabajar y las herramientas digitales a utilizar. Además, se solicitó tener un encuentro con los padres de familia para explicar el funcionamiento de la plataforma Kahoot, es decir se tuvo una pequeña inducción de aproximadamente 20 minutos y previamente se hizo una prueba con ellos para un

mayor entendimiento de la aplicación, por lo que la participación de los representantes fue indispensable para aplicar la metodología juego trabajo mediante las TIC.

Finalmente, para dar inició a la implementación de la propuesta, las estrategias didácticas fueron enviadas con anticipación a los padres de familia, a través de un grupo en WhatsApp, con el fin de que puedan visualizar la actividad a trabajar y el material que necesitaran para la misma. También, se envió el link para los encuentros, aunque si bien este era frecuente se les enviaba nuevamente para recordarles a los representantes de los niños y así contar con más participantes.

8.4. Tabla de implementación de las estrategias didácticas

En este apartado se detalla las estrategias que fueron implementadas, los recursos y el tiempo que se necesitó para la ejecución de las mismas. Cabe mencionar, que todos los encuentros se dieron de manera virtual.

Tabla 14. Implementación de las estrategias

Actividad	Edad	Recursos	Tiempo
Los exploradores	4-5 años	- Juguetes de animales - Objetos del hogar. - Videos de YouTube - Juego Online	40 minutos
Jugando con la ciencia	4-5 años	- 6 semillas de frijol - 2 vasos de plástico - Algodón - Una jarra de agua	40 minutos
El tiempo en mi hogar	4-5 años	- Ropa para los diferentes tipos de clima - Videos de YouTube - Juego Online	40 minutos
Descubriendo mi entorno	4-5 años	- Videos de YouTube - Cartulinas de color amarillo, azul y rojo. - Objetos del hogar. - Juego Online	40 minutos
Creando mi helado	4-5 años	- Agua - Sobre de jugo YA - Videos de YouTube - Palo de helado - Vaso - Juego Online	40 minutos

8.5. Narración Cronológica

A continuación, se presenta el desarrollo de cada una de las estrategias didácticas aplicadas con aspectos relevantes como: tiempo, objetivo, número de participantes, los materiales usados, el ámbito y la destreza trabajada.

Estrategia #1

Los exploradores

Inicial: 2B **Jornada:** Matutina **Duración de la actividad:** 40 minutos

Ámbito: Relaciones con el medio natural y cultural

Destreza: Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos de su entorno explorando su mundo natural.

Participantes: 2 niños y 6 niñas, padres de familia y practicantes de la UNAE.

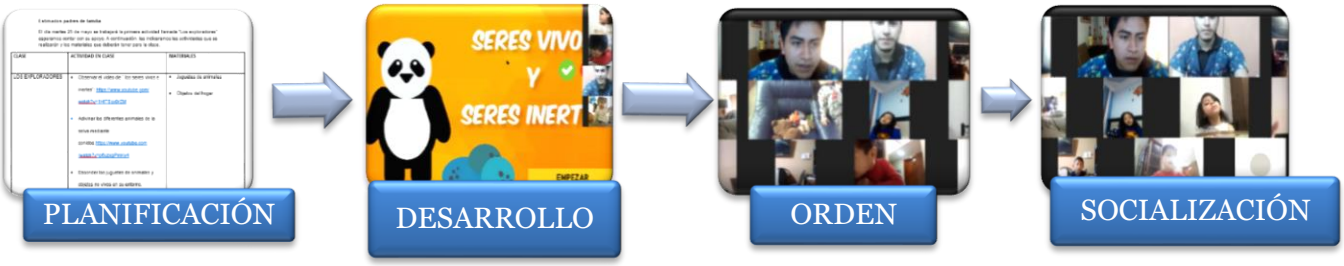
Materiales: Juguetes de animales, objetos del hogar y computador.

Desarrollo de la estrategia

Se comenzó con una canción de calentamiento esto con el propósito de propiciar la actividad física, seguidamente se conversó con ellos sobre las acciones que se van a realizar durante la clase. Por lo tanto, la primera estrategia implementada se dio a través de una adivinanza del sonido de los animales de la selva, todos tenían que escuchar atentamente y lograr identificar a qué animal corresponde. Luego se jugó a "los exploradores", está actividad consistía en diferenciar los elementos vivos y no vivos del propio entorno. La ayuda de los padres fue fundamental, pues eran los encargados de esconder los juguetes de animales y objetos de su hogar. Una vez escondido los objetos mediante la frase "El director del zoológico nos encargó que busquemos en la selva animales salvajes, vamos a ir a África para conseguirlos" los niños inmediatamente procedían a buscar el elemento mencionado.

Los niños estaban muy atentos en el momento del juego, participaban activamente al buscar los objetos y luego los caracterizaban para reconocer si era o no un elemento vivo. Finalmente, con un juego mediante la plataforma digital de Genially se consolidó la actividad, cabe mencionar que se logró llamar la atención de los niños porque se utilizaron personajes animados que son de su conocimiento y se consiguió trabajar adecuadamente la destreza planteada.

Secuencia de implementación



Estrategia #2

Jugando con la ciencia

Inicial: Inicial 2B **Jornada:** Matutina **Duración de la actividad:** 40 minutos

Ámbito: Relaciones con el medio natural y cultural

Destreza: Observar el proceso del ciclo vital de las plantas mediante actividades de experimentación.

Participantes: 3 niños y 5 niñas, padres de familia y practicantes de la UNAE.

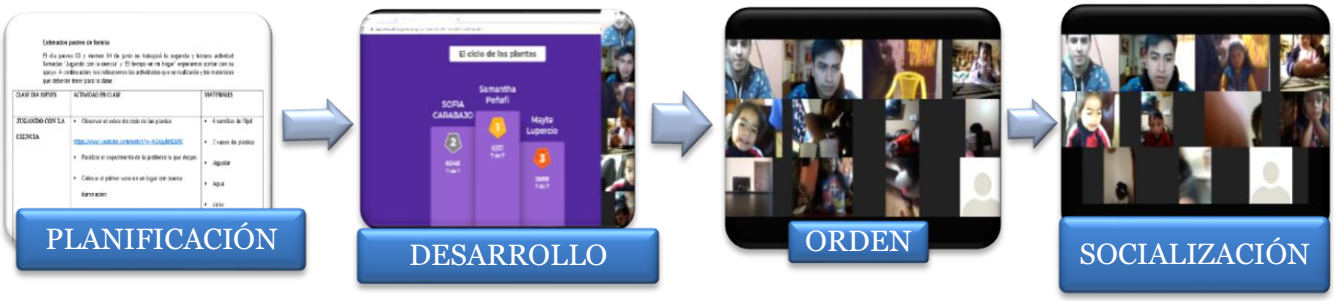
Materiales: 6 semillas de frijol, 2 vasos de plástico, Algodón, Agua y una Jarra

Desarrollo de la estrategia

Al inicio de la clase los niños demostraron pereza por lo que se procedió a realizar ejercicios de calentamiento mediante la canción “cabeza, hombros, rodillas, pies” la misma ayudó a motivarlos para que estén atentos en la clase. Luego se observó un video sobre el ciclo de las plantas, esto con la finalidad de que aprendan sobre la etapa de vida y los cuidados que debe tener una planta. Seguidamente, se realizó un experimento con los infantes donde ellos debían seguir paso a paso lo que se les explicaba y para ello cada uno tenía que tener a disposición unas semillas, vasos, algodón y agua.

Siguiendo con el experimento se procedió a colocar los dos vasos en diferentes lugares de tal manera que uno esté con iluminación y el otro no, para que los niños en los siguientes días registren el proceso o cambios que tuvieron las plantas. Finalmente, se realizó un juego mediante la plataforma digital de Kahoot el cual permitió que los infantes identifiquen el ciclo de las plantas y sus cuidados.

Secuencia de implementación



Estrategia #3

El tiempo en mi hogar

Inicial: Inicial 2B **Jornada:** Matutina **Duración de la actividad:** 40 minutos

Ámbito: Relaciones con el medio natural y cultural

Destreza: Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación.

Participantes: 4 niños y 4 niñas, padres de familia y practicantes de la UNAE.

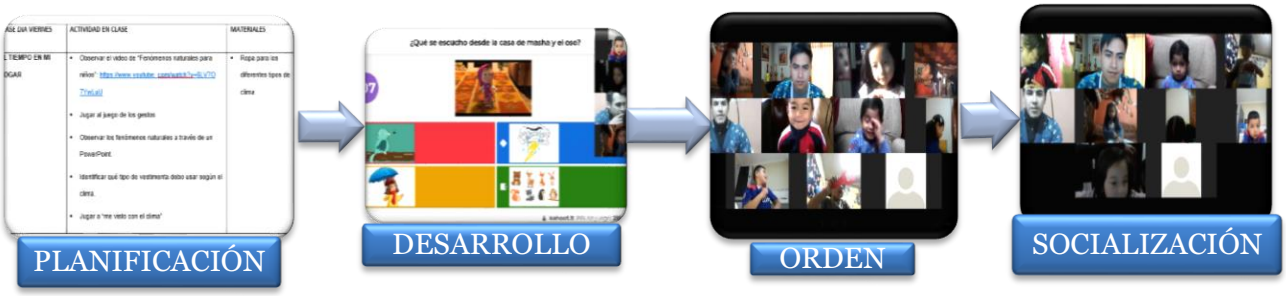
Materiales: Ropa, diapositivas de PowerPoint y computador.

Desarrollo de la estrategia

Para dar inicio a la tercera estrategia didáctica se comenzó con un conversatorio en el cual los niños expresaron sus conocimientos previos sobre los fenómenos naturales, luego se realizó un juego denominado "los gestos" donde cada niño al observar la imagen presentada debía realizar un gesto en relación a esta. Los infantes estaban muy activos, porque la actividad fue de su interés y respondían adecuadamente a las preguntas que se les realizaba.

Para seguir con la actividad los niños debían buscar ropa para vestirse de acuerdo al clima, según la imagen y audio que se proyectó. Luego ellos corrían a encontrar las prendas lo más rápido posible todos se vistieron adecuadamente y también expresaron porque escogieron ese tipo de vestimenta, la bufanda es para climas fríos, un short para un día caluroso y un terno de dormir para la noche. Finalmente se consolidó la clase a través de un juego en la plataforma de Kahoot, donde los infantes con ayuda de sus padres de familia participaron de manera muy atenta para responder a las preguntas y de cierta manera se logró que ellos identifiquen los diferentes elementos y fenómenos del entorno.

Secuencia de implementación



Estrategia #4

Descubriendo mi entorno

Inicial: Inicial 2B **Jornada:** Matutina **Duración de la actividad:** 40 minutos

Ámbito: Relaciones con el medio natural y cultural

Destreza: Establecer comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial.

Participantes: 1 niño y 7 niñas, padres de familia y practicantes de la UNAE.

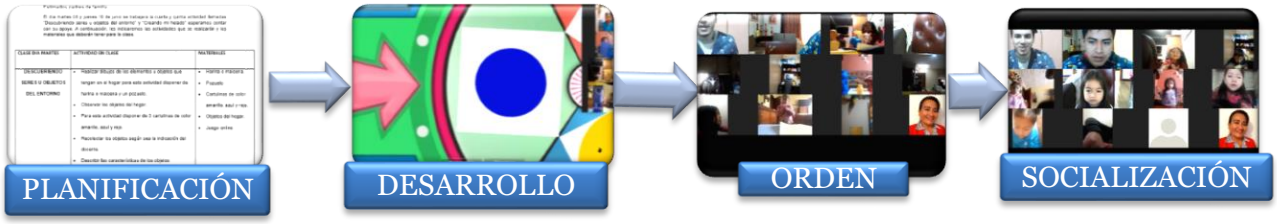
Materiales: cartulinas de color (amarillo, azul y rojo) y objetos del hogar.

Desarrollo de la estrategia

En este encuentro los niños estaban muy atentos y dispuestos a trabajar, sin embargo, no conocían cuáles eran los colores primarios, pues al preguntarles no sabían qué responder. Por lo tanto, se dio inicio a esta estrategia mediante un video el cual explicaba cuáles son los colores primarios y como diferenciarlos. Una vez visto el video se realizó un juego denominado "Descubriendo mi entorno" el mismo que consistía en que cada infante debía observar una ruleta virtual y según el color que señalaba ellos procedían a buscar un objeto y colocarlo en una cartulina de acuerdo a su color.

También, los niños describieron los objetos que encontraron, mediante los siguientes ejemplos: el color amarillo es el sol, el rojo una manzana y el azul el cielo. Finalmente, para consolidar la actividad se realizó un juego en la plataforma digital de Kahoot, el mismo permitió reforzar e identificar que los infantes aprendieron el contenido que se trabajó en esta sesión sobre los colores primarios con el fin de que establezcan comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial.

Secuencia de implementación



Estrategia #5

Creando mi helado

Inicial: Inicial 2B **Jornada:** Matutina

Duración de la actividad: 40 minutos

Ámbito: Relaciones con el medio natural y cultural

Destreza: Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación.

Participantes: 2 niños y 5 niñas, padres de familia y practicantes de la UNAE.

Materiales: agua, sobre de jugo ¡YA! O alguno de su preferencia, palo de helado y un vaso

Desarrollo de la estrategia

Para dar inicio a esta quinta estrategia didáctica se preguntó a los niños si conocían cuáles eran los estados de la materia, su respuesta fue que no conocían y se procedió a mostrarles un video para que ellos comprendan sobre los estados que existen. Luego se realizó preguntas en relación al video observado en donde ellos contestaron que hay tres estados: sólido, líquido y gaseoso. También, para un mayor entendimiento se les pidió que buscaran objetos que correspondan a los estados ya mencionados, ellos trajeron los objetos que encontraron de su entorno, tales como: lápiz, regla, juguete, agua, juego, cola, etc. Entonces se siguió con la actividad y se les pidió a todos que saquen el material y los ingredientes necesarios para que hagan su helado. Ellos estaban emocionados y listos por comenzar, primero se agregó en el vaso con agua un sobre de frescos ¡YA!, cada uno tenía un sabor diferente.

Mientras hacían los helados, se les preguntaba en qué estado se encontraban los mismos, respondiendo que se encuentran en estado líquido. Seguidamente, se procedió a colocarlos en el congelador y nuevamente se les preguntó a los niños sobre que pasara ahora y respondieron que se van a congelar convirtiéndose en hielo y que estarán en estado sólido. Finalmente, se concluyó con un juego en la plataforma digital de Kahoot y se logró que los infantes identifiquen los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural.

Secuencia de implementación



8.6. Aspectos facilitadores y obstaculizadores de la experiencia de implementación

Como aspectos obstaculizadores a la hora de la implementación de las estrategias se tuvo que algunos niños tenían problemas de conexión, esto fue un factor que impidió que ellos entiendan y aprendan el contenido a tratar. En cuanto al material solicitado era accesible, sin embargo, no todos disponían del mismo, por lo cual se modificó la actividad para que no hubiera exclusión. Asimismo, cabe mencionar que muchos padres de familia estaban muy interesados en que sus hijos reciban las clases y siempre pedían el link para acceder a la clase, a comparación de otros que no daban mucha importancia. Como último algunos representantes no sabían cómo usar la herramienta digital de Kahoot, pues estos no asistieron a la inducción realizada por lo que hubo retraso en algunas actividades.

Por otra parte, en cuanto a los aspectos facilitadores fue el desenvolvimiento de los niños, pues se tuvo una participación activa, lo cual facilitó la implementación de las estrategias didácticas, además, se evidenció que tenían interés y curiosidad por aprender a través de las herramientas digitales. También, la ayuda de los padres de familia jugó un papel fundamental, pues ellos permitieron que los niños aprendan mediante el uso de las TIC. Finalmente, el apoyo entre la pareja pedagógica fue de suma importancia porque la ejecución de la guía se realizó mediante un trabajo colaborativo es decir que se tuvo participación por ambas partes.

9. Evaluación de la propuesta

9.1. Tipo de evaluación

En este apartado se realizó la evaluación del proceso de implementación debido a que este modelo de acuerdo con Covarrubias y Marín (2015) “facilita la construcción de los instrumentos, la formulación de categorías y subcategorías, el análisis de los resultados y la emisión de conclusiones” (p.16). Esto quiere decir que en cada una de las estrategias se evaluó la operatividad de las mismas, con la finalidad de responder a la problemática evidenciada en las prácticas

laborales con respecto a la aplicación de la metodología juego trabajo en la modalidad virtual y dar a conocer que si se puede aplicar este método de enseñanza en este nuevo contexto de clases.

9.2. Ruta de evaluación

La ruta metodológica en la fase de evaluación permitió recopilar, analizar y sistematizar, información relevante sobre la aplicación de la metodología juego trabajo en la virtualidad. Según Espinoza (Como se citó en Barraza, 2010):

> Esta ruta metodológica está en consonancia con la conceptualización de la evaluación que la considera un proceso que permite comparar, en un instante determinado, lo que se ha alcanzado mediante la acción con lo que se debería haber alcanzado de acuerdo a una programación previa (p.89).

Por lo tanto, se siguió la siguiente ruta de evaluación, primero se diseñó la categorización de la propuesta para determinar las dimensiones e indicadores a evaluar. Luego se elaboró los instrumentos necesarios como la ficha de observación para la recolección de información de cada una de las estrategias didácticas, también, se creó una entrevista el cual fue dirigida a la docente del Inicial 2B con el propósito de verificar si la guía es aplicable o no en el contexto virtual.

Las fichas de observación fueron aplicadas al término de cada actividad donde se determinó que la metodología juego trabajo si es aplicable en la virtualidad. En cuanto a la entrevista se aplicó una vez terminadas los cinco encuentros tenidos con los niños del Inicial 2B para rescatar el punto de vista de la docente en cuanto al proceso de implementación y a su vez poder realizar los ajustes necesarios en la guía, pero cabe mencionar que no se tuvo que reajustar porque la docente considera que las estrategias estaban bien diseñadas.

Luego se realizó un análisis general de las cinco fichas de observación, también, se analizó la entrevista por separado y finalmente se diseñó una matriz para la obtención de resultados de ambos instrumentos, los mismos que permitieron responder a los criterios de la categorización y dar respuesta al problema identificado.

9.3. Categorización de la propuesta

En la siguiente matriz se puntualiza la categoría de estudio de la propuesta de intervención educativa con sus subcategorías e indicadores de análisis y los instrumentos utilizados para la evaluación de las estrategias:

Tabla 15. Categorización de la propuesta

Categoría de estudio	Definición	Subcategorías	Indicadores de análisis	Instrumentos para la evaluación de las estrategias
Aplicación de la metodología juego trabajo en la virtualidad	Gutiérrez et al. (2016): Surge de la necesidad de identificar de qué manera las estrategias lúdicas facilitadas a partir de los juegos interactivos han influenciado los procesos de aprendizaje. Siendo la lúdica un eje articulador y fundamental, en un mundo donde las nuevas tecnologías están inmersas en los procesos de educación actual. (p.14)	Aplicación de los momentos del juego trabajo	Planificación	- Ficha de observación - Entrevista a docente del Inicial 2" B"
			Desarrollo	
			Orden	
			Socialización	
		Aspectos para aplicar la metodología juego trabajo	Actividad física.	
			Potencia la creatividad, la atención y la concentración.	
			Causar placer y gratificación.	
		Realización de las actividades	Tiempo	
			No extensas	
			Innovadora	
			Participación	
			TIC	

Fuente: Elaboración propia.

9.4. Instrumentos para la recolección de información

Tabla 16. Instrumentos para la recolección de información de la propuesta

Técnica	Instrumento	Definición	Contextualización	Sujeto de estudio
Observación participante	Ficha de observación	Según Campos y Lule (2012) la ficha de observación: es un instrumento que permite al observador	Se aplicó la ficha de observación al final de cada encuentro que se tuvo con los niños del Inicial 2B.	Funcionamiento de las estrategias didácticas aplicada con los niños del Inicial 2B del CEI

		situarse de manera sistemática en aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación; también es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno (p. 56)		"Antonio Borrero"
Entrevista	Guion de la entrevista	Fue fundamentado en el epígrafe (marco metodológico)	Se realizó la entrevista una vez terminada la implementación de las estrategias.	Docente del Inicial 2B

Fuente: Elaboración propia.

9.5. Fichas de observación

Las fichas de observación permitieron dar seguimiento de todo el proceso que implica la aplicación de la metodología juego trabajo, además, la misma ayudó a dar cumplimiento a dicho método de enseñanza que está expuesto en el Currículo de Educación Inicial 2014, esto con el propósito de aplicar sus cuatro momentos en el contexto virtual. En cuanto al momento de planificación debido a la virtualidad se efectuó parcialmente, porque en la presencialidad para implementar este tiempo el o la docente debe contar con un diseño de actividades para todos los rincones o ambientes de aprendizaje y los niños son quienes deben elegir el rincón donde desean trabajar.

Por lo tanto, para cumplir con el momento de planificación en el contexto virtual se tuvo el diseño de cada una de las estrategias que serían trabajadas con los niños y niñas del inicial 2B del CEI "Antonio Borrero" y luego se envió a los padres de familia con previo aviso, para que supieran lo que se trabajaría en las clases y los materiales que necesitaran para la misma. También antes de iniciar la clase se les dijo a los niños que se ubiquen en un lugar donde se sientan a gusto y lograr aplicar la metodología juego trabajo de la mejor manera.

En cuanto al momento del desarrollo el juego fue fundamental para la puesta en acción de lo planificado, esto se logró a través de los 3 momentos del proceso didáctico: anticipación, construcción y consolidación, donde en todas las estrategias didácticas implementadas se realizaron de inicio a fin mediante el juego trabajo y el uso de las TIC. También, para que las clases sean más interactivas se tomó en cuenta la actividad física, lo cual permitió que las actividades se desarrollen adecuadamente y a su vez se atendió a una de las necesidades evidenciadas en las prácticas, donde los niños recibían las clases solo sentados frente a su dispositivo tecnológico.

Ahora bien, en el momento del orden un punto que llamó la atención fue en la primera actividad, pues las expresiones demostradas por los niños era que se notaban confusos sobre él porque tienen que ordenar su espacio de trabajo, ya que esto no se trabaja en clases por el hecho de la virtualidad y para que este tiempo sea atractivo para ellos se entonó la canción a ordenar. Cabe mencionar que, en el transcurso de las cuatro estrategias didácticas restantes los niños empezaron a ordenar su lugar de manera más natural, porque se observó que disfrutaban de la actividad, fomentado así en ellos hábitos de orden.

Para dar cumplimiento al momento de socialización se tuvo un diálogo ameno y participativo con los niños para conversar sobre cada una de las actividades que se realizó en toda la clase, además, mencionaron que si les gusto la actividad y mostraron sus producciones hechas durante la sesión de Zoom.

Por ende, gracias a la evaluación del proceso de implementación y el análisis de las fichas de observación, se pudo determinar que las estrategias didácticas basadas en el juego trabajo y el uso de las TIC, atiende adecuadamente al contexto virtual, porque despertaron el interés y motivación de los niños, es decir que se les brindó la oportunidad de aprender mientras juegan. También, la guía ayudó a dar atención a las necesidades, ya que la misma contiene juegos que involucran la actividad física.

Asimismo, la guía de estrategias didácticas permitió potenciar la creatividad de los niños y niñas mediante expresiones verbales, pues los niños siempre respondían según lo que ellos imaginaban que era lo correcto y no se les impuso nunca una acertada respuesta. También, causó placer, curiosidad y gratificación, porque siempre estaban atentos y esto se apreció debido a que realizaban preguntas sobre lo que deseaban aprender o entender.

Finalmente, en cuanto a la realización de la guía de estrategias didácticas, se pudo consolidar bajo los 40 minutos, además, se considera que, si son innovadoras debido a que se utilizó las herramientas digitales para consolidar la clase, donde incluso se tuvo participación de

los padres de familia en las actividades. En definitiva, la operatividad de la presente guía ayudó a determinar que la metodología juego trabajo en el contexto virtual si es aplicable e incluso permitió dinamizar las clases. *(ver anexo 9)*

9.6. Entrevista aplicada a la docente del CEI

Gracias a la entrevista aplicada se obtuvo que la docente considera importante el uso de las nuevas tecnologías para las actividades escolares, porque actualmente favorece a la educación y atiende al contexto virtual. Por otro lado, la profesora supo manifestar que la guía de estrategias didácticas implementadas con el uso de las TIC y la metodología juego trabajo en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural, apoyo y complemento el proceso de enseñanza y aprendizaje porque estaban diseñadas para que se realizarán desde la propia experiencia en la modalidad virtual. También, expresó que las herramientas digitales ayudaron a potenciar la atención y concentración de los participantes.

Finalmente, la docente mencionó que las estrategias didácticas implementadas fomentaron el pensamiento crítico, ya que en el transcurso de la clase se notaba la criticidad por parte de los niños al momento de realizar preguntas. Además, cada una de las destrezas trabajadas fueron de la mano con la metodología juego trabajo y las TIC, las cuales permitieron el desarrollo oportuno de las actividades. Otro aspecto que se obtuvo es que la profesora considera que un reto para ella será aprender las TIC, pero rescato algunas ideas de la guía que se implementó y expresó que será más fácil su aplicación, porque las mismas tienen un contenido bueno e interesante que no solamente se pueden aplicar en la virtualidad y es una nueva forma para enseñar. *(ver anexo 10)*

9.7. Matriz de resultados

A continuación, se da a conocer los resultados obtenidos del proceso de implementación gracias a las fichas de observación y a la entrevista aplicada a la docente del Inicial 2B del CEI "Antonio Borrero Vega":

Tabla 17. Resultados de la propuesta

Categorías	Fichas de observación	Entrevista aplicada a la docente del Inicial 2B del CEI "Antonio Borrero"	Resultados del proceso de implementación

Aplicación de los momentos del juego trabajo	Las fichas permitieron evidenciar el correcto uso y aplicación de los 4 momentos del juego trabajo en la modalidad virtual, pues las mismas estuvieron planificadas de acorde a las necesidades y al método de enseñanza planteado en el Currículo de Educación Inicial 2014.	Gracias a que se le envió con anticipación lo que se iba a trabajar con las estrategias didácticas diseñadas para los 5 encuentros que se tuvo con los niños, la docente mencionó que pudo evidenciar como es el proceso de la metodología juego trabajo, lo cual facilitó su comprensión.	Se aplicó adecuadamente los momentos del juego trabajo en la virtualidad e incluso la docente en la entrevista aplicada corrobora que pudo apreciar en la implementación de las estrategias como es el proceso de la metodología juego trabajo en esta nueva modalidad.
Aspectos para aplicar la metodología juego trabajo	Se tomó en cuenta la actividad física, ya que fue una de las necesidades evidenciadas en las prácticas. Otro punto fue que la guía de estrategias didácticas ayudó a potenciar la creatividad de los niños y niñas a través de las expresiones verbales, también, causaron placer, curiosidad y gratificación, pues ellos siempre se mostraron atentos y no perdían la concentración.	Para dar respuesta a esta categoría, la docente por su parte mencionó que las estrategias implementadas fomentaron el pensamiento crítico de los niños, pues en ellos se notaba la criticidad al momento de responder las preguntas que se les realizaban y se logró también potenciar la atención de cada uno de los infantes.	Las fichas y la entrevista realizada ayudaron a obtener como resultado que en cuanto a los aspectos para aplicar la metodología juego trabajo en el contexto virtual fueron los adecuados, ya que ayudó a que los infantes desarrollen y potencien su creatividad. De igual manera las estrategias didácticas implementadas a través de actividades físicas ayudaron a brindar a los niños un aprendizaje placentero y gratificante.
Realización de las actividades	Las actividades de la guía de estrategias didácticas, se pudieron consolidar bajo los 40 minutos establecidos por la plataforma Zoom, además, se considera que estas, si	Por su parte la docente, en cuanto a la realización de las estrategias, mencionó que lo que más le llamó la atención de la implementación fue el uso de las nuevas tecnologías, pues expresó que estas	El resultado que se obtuvo para dar respuesta a esta categoría, fue que las estrategias realizadas con las herramientas digitales son de fácil uso y acceso. Además,

	son innovadoras debido a que se utilizó las herramientas digitales e incluso se tuvo participación de los padres de familia en las clases, es decir que las TIC facilitaron la aplicación de la metodología juego trabajo. También, ayudó a dinamizar las clases, es decir que se demostró que esta si es aplicable en la modalidad virtual.	son muy importantes en el contexto actual. Asimismo, expresó que estas no fueron extensas y que se respeta el tiempo que dura cada encuentro con los niños. También, se logró que ellos estuvieran a gusto y motivados por la clase, por lo que la guía le pareció muy buena e interesante porque es una nueva manera de enseñar a los niños.	están pueden ser implementadas dentro del tiempo establecido sin ningún problema. De igual manera, la docente manifestó que si utilizaría y recomendaría la guía de estrategias didácticas ya que al evidenciar su aplicación considera que esta es innovadora y a su vez ayuda mucho al aprendizaje de los niños.

Fuente: Elaboración propia.

10. CONCLUSIONES

Una vez desarrollado totalmente el Trabajo de Integración Curricular, con el fin de dar respuesta a los objetivos planteados y haber realizado un análisis de los resultados que se han obtenido, a continuación, se detallará algunas de las conclusiones a las cuales se ha llegado:

- De acuerdo al objetivo general, en este proyecto de investigación se implementó una guía de estrategias didácticas basadas en la metodología juego trabajo y el uso de las TIC como propuesta de intervención educativa, las mismas se realizaron con las destrezas del ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural. Esto surgió a raíz de la observación participante, donde se evidenció que en la virtualidad no se aplica adecuadamente su procedimiento y por lo tanto los niños tenían clases con falta de dinamismo.

  En cuanto a las dificultades para la aplicación de la metodología juego trabajo fue la virtualidad, ya que este método de enseñanza es más aplicable en la presencialidad. Por lo tanto, lo que facilitó su ejecución, fue el uso de las herramientas digitales, porque las mismas permitieron brindar a los niños y niñas del Inicial 2B del CEI “Antonio Borrero” clases acorde al nuevo contexto.
- En cuanto al primer objetivo específico, se indagó sobre trabajos que anteceden a este proyecto investigativo, que, si bien no es un tema novedoso pero las/os investigadores

mencionan que es de suma importancia puesto que es una metodología activa que lleva a los niños a la búsqueda de sus preferencias. Asimismo, la revisión de la literatura científica permitió sistematizar los referentes teóricos, los mismo que sustentaron la metodología juego trabajo. Para ello, se partió desde lo que argumenta el Currículo de Educación Inicial (2014) y seguidamente se contó con los aportes de autores que sustentan las teorías y métodos del juego, con el propósito de responder a la problemática evidenciada.

A partir de lo investigado se obtuvieron los siguientes hallazgos, la metodología juego trabajo es un método de enseñanza que permite a los niños aprender mientras juegan, dinamiza las clases, atiende a las necesidades y favorece a la retención de información del contenido a trabajar. Por tanto, la revisión bibliográfica fue importante para el conocimiento de dicha metodología y posteriormente ayudó a tomar en cuenta aspectos relevantes para su aplicación en el contexto de las prácticas laborales.

- De acuerdo con el segundo objetivo específico, se diagnosticó los conocimientos de los docentes del subnivel 2 acerca de la metodología juego trabajo en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural para ello se realizó una entrevista y encuesta. Seguidamente, se llevó a cabo un análisis de estos instrumentos que permitieron obtener los siguientes hallazgos: los docentes al planificar actividades que involucran la lúdica, lo asocian con la metodología juego trabajo, pero no se da su correcta aplicación. Es decir, no se lleva su proceso que contempla 4 momentos: planificación, desarrollo, orden y socialización.

  Asimismo, las dificultades que se presentaron en cuanto al diagnóstico, fue la coordinación con los docentes a entrevistar y encuestar, debido a que el tiempo de ellos era limitado, por algunas funciones que cumplían dentro del centro educativo. Por otro lado, lo que facilitó los encuentros con los profesores fue la plataforma digital de Zoom, porque la misma permitió recabar la información necesaria para el diseño de la propuesta.
- En tanto, al tercer objetivo específico se diseñó una guía de estrategias didácticas a través de la metodología juego trabajo y el uso de las TIC en el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural. Por lo tanto, se planteó cada uno de los apartados, de tal manera que sea un documento que oriente su correcta aplicación. Las dificultades que se tuvo, fue pensar en actividades que se empleen bajo la modalidad virtual, el entendimiento del funcionamiento de las plataformas digitales y la selección de materiales accesibles.

Asimismo, los hallazgos teóricos fueron primordiales para el diseño de la guía puesto que expandieron los conocimientos esenciales que se debe tener a la hora de aplicar la metodología juego trabajo para abordarlo dentro de las prácticas es decir en el contexto educativo.

- En el cuarto objetivo específico, se implementó una guía de estrategias didácticas con los niños del Inicial 2B del CEI "Antonio Borrero". Aquí se tuvo como resultado, que la guía brindó momentos enriquecedores a los niños puesto que fueron experiencias llamativas y se espera que la docente lo lleve a cabo en su práctica educativa ya que pudo observar cómo se aplica la metodología juego trabajo en el contexto virtual y así dinamicé sus clases en esta nueva modalidad. Por lo tanto, se tuvo el interés de un grupo estimado de 8 niños y sus padres de familia por participar en actividades realizadas con las TIC, las mismas que no tuvieron problema alguno porque se dio una inducción sobre cómo es el funcionamiento de las herramientas digitales utilizadas.

  Ahora bien, una de las dificultades fue los problemas de conexión que tenían algunos niños porque condicionó su participación. También, otro inconveniente fue que al inicio se tenía diseñado 10 estrategias didácticas para implementarlas, pero solamente se alcanzó a efectuar 5 por la falta de tiempo.
- Finalmente, en cuanto al quinto objetivo específico se evaluó el proceso de implementación de la guía de estrategias didácticas basadas en la metodología juego trabajo y el uso de las TIC. El resultado que se obtuvo es que las actividades propuestas fueron correctas y se pueden trabajar durante los 40 minutos que dispone la sesión de Zoom. Además, las herramientas digitales que se utilizaron fueron del interés de los niños, porque estas eran muy interactivas. Asimismo, la propuesta atendió a una de las necesidades que tenían los niños en esta nueva modalidad, el cual era la falta de clases dinámicas para una mayor participación, ya que solo pasaba sentados frente al computador, por lo que estas son muy oportunas para la virtualidad.

11. RECOMENDACIONES

A raíz de esta investigación se abren nuevos horizontes con relación a la metodología juego trabajo aplicada en la virtualidad. Por lo tanto, los investigadores del presente proyecto investigativo ceden el paso a futuros trabajos que generen innovación educativa, por lo que se recomienda:

- Hacer una revisión literaria rigurosa en el Currículo de Educación Inicial (2014) para no confundir los momentos del juego trabajo con los momentos de la experiencia de aprendizaje.
- Dar continuidad al proyecto de investigación ya que las TIC no es muy utilizado en la Educación Inicial, pues algunos consideran que las herramientas digitales son distractores.
- Observar en el campo educativo donde realicen las prácticas o intervenciones educativas cómo es llevado el proceso de la metodología juego trabajo por los docentes de Educación Inicial.
- Considerar que la lúdica no es sinónimo de la metodología juego trabajo, este método conlleva un proceso determinado.

REFERENCIAS

Aguilera, R. (2013). Identidad y diferenciación entre Método y Metodología. *Estudios políticos*, *9*(28), 81-103.

https://www.redalyc.org/pdf/4264/426439549004.pdf

Alburquerque, R. (2016). *Metodología Juego Trabajo Para Potenciar El Aprendizaje Significativo En El Desarrollo Integral De Los Niños De Subnivel Inicial 2* [Trabajo De Titulación Previo A La Obtención Del Título Licenciada En Educación Inicial Y Parvularia, Universidad de Machala, Ecuador]. Repositorio digital de la UTMACH.

http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/8880/1/ECUACS%20DE00005.pdf

Alvarado, L., y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *SAPIENS, 9* (2), 187-202

https://www.redalyc.org/pdf/410/41011837011.pdf?fbclid=IwAR1iLdfP1NsNZscu_4MnwdcUt39wiN7IEltIBLMhEaNKrWb6WDStdbq50sw

Barraza, A. (2010). *Elaboración de Propuestas de Intervención Educativa (1ra ed.)*. Editorial Universidad pedagógica de Durango.

https://www.academia.edu/15905427/ELABORACI%C3%93N_DE_PROPUESTAS_DE_INTERVENCI%C3%93N_EDUCATIVA

Bisquerra, F. (2009). *Metodología de la investigación educativa* (2da ed.). Editorial la Muralla.

https://www.academia.edu/38170554/METODOLOG%C3%8DA_DE_LA_INVESTIGACI%C3%93N_EDUCATIVA_RAFAEL_BISQUERRA_pdf

Campos, G., y Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai, 7* (13), 45-60.

https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3979972.pdf

Campusano, k., y Díaz, C. (2017). Manual de estrategias didácticas: orientaciones para su selección. Santiago, Chile: Inacap.

http://www.inacap.cl/web/2018/documentos/Manual-de-Estrategias.pdf

Contreras Espinosa, R., y Eguia, J. L. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona, España: Institut de la Comunicació.

http://www.begv.gva.es/cefiregv/documentos/137938.pdf?fbclid=IwAR3O3boxBzp1_HIq-udVMkODROsqB8VKZ_tagUpypROkFeKmeypWR3OstYo#page=11

Cornellà, P., Estebanell, M., Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 5-19.
https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561

Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Elsevier, 2*(7), 162-167.
https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf

Eguizabal, Y. (2017). E*l método juego trabajo para desarrollar la noción de clasificación en infantes de 5 años de la institución educativa Divino Niño Jesús, los olivos* [Tesis Para Obtener El Título Profesional De: Licenciada en Educación Inicial, Universidad de Lima, Perú]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.
https://hdl.handle.net/20.500.12692/1028

Espinoza, J. (2018). *Experiencias vivenciales como estrategia metodológica y su impacto en el desarrollo de capacidades en biocomercio de estudiantes universitarios de negocios internacionales*. Lima, Perú.
http://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4397/espinoza_cja.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Flores, C. (2016). *Los rincones de juego - trabajo en el proceso de enseñanza – aprendizaje para el desarrollo del buen vivir en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa "maría angélica Idrobo" en el año lectivo 2015-2016* [Proyecto de Investigación previo a la obtención del Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Universidad de Quito, Ecuador]. Repositorio digital DSpace.
http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12321/1/T-UCE-0010-1409.pdf

Fondo de la Naciones Unidas para la Infancia. (2018). Aprendizaje a través del juego. New York, Estados Unidos: UNICEF
https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Fondo de la Naciones Unidas para la Infancia. (2017). *EL ESTADO MUNDIAL DE LA INFANCIA 2017 Niños en un mundo digital* . New York, Estados Unidos: UNICEF.
https://www.unicef.org/media/48611/file?fbclid=IwAR3WC7uqUSKqtqjcxtVmqKZk9B8j1mJZPfdu2RrQ8T9zm4MJpCyTmQMtkGU

Gallardo, J., Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Hekademos, 41-51.

file:///C:/Users/USER/Downloads/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18.pdf

Gutiérrez, J., Constanza, C., y Orjuela, J. *Los juegos interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en el Colegio Venecia* [Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica]. Repositorio Libertadores.

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/Guti%C3%A9rrezHu%C3%A9rfanoJohanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Herdoíza, M. (2015). *CONSTRUYENDO IGUALDAD EN LA EDUCACIÓN SUPERIO*. Quito, Ecuador: SENESCYT.

https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/11/Construyendo-igualdad-en-la-educacion-superior_nov_2018.pdf

Hernández, A., Ramos, M., Placencia, B., Indacochea, B., Quimis, A., y Moreno, L. (2018). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA. Editorial Área de Innovación y Desarrollo, S.L.

https://www.researchgate.net/profile/Marcos_Ramos_Rodriguez/publication/322938332_Metodologia_de_la_investigacion_cientifica/links/5aa14866aca272d448b36198/Metodologia-de-la-investigacion-cientifica.pdf

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación. México: MC Graw Hill Education.

https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf

Instituto Nacional de Formación Docente. (2020). Tutorial: Edición digital con Genially. INFoD

https://red.infd.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Genially.pdf

Játem, M., Senior, A., y Marín, F. (2020). Entre el pragmatismo y la hermenéutica crítica: una interfaz filosófica-metodológica para el estudio de la pedagogía activa. *Utopía y praxis latinoamericana, 25*(90), 232–244.

http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fap&AN=137609820&lang=es&site=ehost-live

Jesús, R. (2018). *Uso del método juego – trabajo en el aprendizaje de niños de educación inicial, Yungay* [Trabajo de investigación para Obtener El Grado Académico De Bachiller En Educación, Universidad de Trujillo, Perú]. Repositorio Institucuonal de la Universidad Católica de Trujillo.

http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/300/1/018100270A_B_2018.pdf

Jimcast. (2018). El juego. Macmillan Education. https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf?fbclid=IwAR1ZVNhoLKAHA_3E9cVVXfWWLLmRgx9OAxTN0QBwaTkDz2yz6fR6FsHYt6I

Jiménez, A., y Robles Zepeda, F. J. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *EDUCATECONCIENCIA*.

http://192.100.162.123:8080/bitstream/123456789/1439/1/Las%20estrategias%20didacticas%20y%20su%20papel%20en%20el%20desarrollo%20del%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje.pdf?fbclid=IwAR0ETsud6IYa4rT_lya-T3NFCM-aCm6tjAsKMtVL30moK8Wx8wK7nyeSv28

Juárez., S. (2016). Programa capacitación en Aprendizaje Vivencial. Synapsis.

file:///C:/Users/USER/Downloads/1.%20Qu%C3%A9%20es%20el%20aprendizaje%20vivencial%20o%20experiencial.pdf

Latorre, A. (2005). La investigación-acción Conocer y cambiar la práctica educativa. Barcelona: Graó.

https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf

Londoño., C. (2001). Los centros de interés. En C. Londoño. (Ed). "*La escuela para la vida y por la vida" El impacto de Ovidio Decroly en la pedagogía y en la universidad colombiana* (pp. 143-145). Bogotá, Colombia.

https://contextoseducativosinteractivos.files.wordpress.com/2012/10/escuela-para-la-vida-y-por-la-vida-o-decroly-2.pdf

López, P., y Fachelli, S. (2015). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL CUANTITATIVA. Barcelona, España: UAB

https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccua_a2016_cap2-3.pdf

Martínez, G. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación:aprender jugando. El caso de Kahoot*. Madrid, España: Serbiluz.

https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6228338.pdf

Mejia, B. (2015). *El uso de las tics, como herramienta pedagógica en los Centros de Educación Inicial de la parroquia 5 de agosto de la ciudad de Esmeraldas* [Tesis previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación, mención Educación Inicial, Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Esmeraldas]. Repositorio digital PUCESE.

https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/575/1/MEJIA%20BAUTISTA%20BEATRIZ%20ESTEFANIA.pdf

Ministerio de Educación. (2019). ¡Vamos a jugar! El juego, un derecho de niños y niñas. Revista Pasa la Voz.

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/07/Junio.pdf

Ministerio de Educación. (2017). El Juego en Educación Inicial: Aprender jugando, una experiencia para toda la vida.

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/06/JUNIO.pdf

Mineduc. (2015). *Guía didáctica de estrategias prácticas para el desarrollo de la ciencia en Educación Inicial*. Quito, Ecuador: Mineduc.

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/04/Guia-didactica-de-estrategias-para-el-desarrollo-de-la-ciencia-en-Educacion-Inicial.pdf

Ministerio de Educación. (2014) Currículo de Educación Inicial 2014. Quito: Ecuador.

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf

Mogollón, O., y Solano, M. (2011). Escuelas activas: Apuestas para mejorar la calidad de la educación. Colombia: Fhi360

https://www.epdc.org/sites/default/files/documents/Active_Schools_Spanish.pdf

Molina, J., y Rubio, J. (2013). *Proyecto de innovación "experimentando aprendemos juntos la importancia de la ciencia" enfocados al descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural para el primer año de educación básica, paralelo "b" de la escuela fiscal Elvira Ortega*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio Digital Universidad Técnica de Cotopaxi.

http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1707/1/T-UTC-1581.pdf

Mosquera, R. (2016). *Inducción al Currículo de Educación Inicial y su metodología juego trabajo en las instituciones educativas del cantón Machala* [Trabajo de titulación, Universidad técnica de Machala, Ecuador]. Repositorio digital de la UTMACH.

http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/9171/1/ECUACS%20DE00039.pdf

Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura* [Tesis de

licenciatura en Educación, Nivel Inicial, Universidad de Piura, Perú]. Repositorio Institucional PIRHUA.
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Okuda, M., y Gómez, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana, 34* (1), 118-124.
http://www.scielo.org.co/pdf/rcp/v34n1/v34n1a08.pdf

Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar* [trabajo de grado, Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia]. Repositorio digital UT.
http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf

Pazmiño, S. y Sánchez, S. (2016). *El uso de las tics y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje en los niños de cuatro años de edad del Centro de Educación Inicial de la primera infancia "4 KIDS"* [Proyecto de investigación previo a la obtención del título de: Licenciada en Educación Parvularia, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Ecuador]. Repositorio digital ULVR.
http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/762

Portilla, M., Rojas, A., y Hernández, I. (2014). Investigación cualitativa: una reflexión desde la educación como hecho social. *Docencia investigación innovación, 3*(2), 86-100.
file:///C:/Users/USER/Downloads/2192-Texto%20del%20art%C3%ADculo-7372-2-10-20150826.pdf

Rodríguez, M., García, F., y García, A. (2017). *Pretest y postest para evaluar la implementación de una metodología activa en la docencia de ingeniería del software*. Salamanca, España.
https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1026/3/GRIAL-TR-2017-0007.pdf

Rodríguez Santos, J. M., y Foncubierta, J. M. (2014). *Didáctica de la gamiicación en la clase de español*. Madrid, España: Edinumen.
https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf

Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. [Tesis de pregrado, Universidad de Cantabria]. Repositorio institucional de la Universidad de Cantabria.

https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=

Sarlé, P. (2011). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Revista infancias imágenes, 10*(2), 83-91.

file:///C:/Users/USER/AppData/Local/Temp/DialnetElJuegoComoEspacioCulturalImaginarioYDidactico-4222607.pdf

Schuster, A., Puente, M., Andrada, O., y Maiza, Melisa. (2013). *La Metodología Cualitativa, Herramienta para Investigar los Fenómenos que Ocurren en el Aula. La Investigación Educativa*. Revista Electrónica Iberoamericana de Educación en Ciencias y Tecnología, 4(2), 109-139.

file:///C:/Users/USER/Downloads/Pradigmas%20de%20Investigaci%C3%B3n%20Educativa.pdf

Vargas, C. (2009). LA INVESTIGACIÓN APLICADA: UNA FORMA DE CONOCER LAS REALIDADES CON EVIDENCIA CIENTÍFICA. *Revista Educación, 33*(1), 155-165. https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf

Vergara, G., y Cuentas, H. (2015). Actual vigencia de los modelos pedagógicos en el contexto educativo. *Opción, 31*(6), 914-934.

https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571052.pdf

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXOS

1. Formatos de los instrumentos empleados en la investigación

Anexo 1: formato diario de campo

Universidad Nacional de Educación

Carrera de Educación Inicial

Registro de Experiencias

Título del trabajo de integración curricular TIC:

Pareja pedagógica:

Institución de prácticas:

Grupo/Nivel/Subnivel/Paralelo:

Tutor profesional:

Fecha	Tiempo utilizado	Participantes docentes niños: varones/ mujeres practicantes	Actividades desarrolladas/ estrategias aplicadas	Recursos y materiales utilizados	Intervención de la familia	Observaciones

Anexo 2: guía de entrevista (instrumento del diagnóstico)

El presente instrumento tiene como finalidad recabar información para diagnosticar los conocimientos de los docentes del subnivel 2 con respecto a la aplicación de la metodología juego trabajo del CEI "Antonio Borrero", Cuenca-Ecuador.

Entrevista semiestructurada

Objetivo: diagnosticar el nivel de conocimientos de los docentes del subnivel 2 acerca de la metodología juego trabajo del CEI "Antonio Borrero" Cuenca-Ecuador.

Dirigido a: docentes del subnivel 2 del CEI "Antonio Borrero"

A continuación, se presentan una serie de once preguntas sobre la metodología juego trabajo:

1. ¿Qué estrategia considera fundamental para potenciar las capacidades e interés de los niños y cómo lo aplica dentro de su aula?
2. ¿Desde su experiencia como docente, nos podría dar un concepto sobre la metodología juego trabajo?
3. ¿Usted como docente qué valor le da a la metodología juego trabajo para el aprendizaje de los niños?
4. ¿De acuerdo con el currículo de Educación Inicial 2014 nos podría enumerar cuáles son los momentos del juego trabajo y que importancia tienen los mismos para la enseñanza de los niños?
5. ¿En cuanto al momento de planificación qué acciones o procedimientos iniciales realiza en la aplicación de la metodología juego trabajo?
6. ¿En el momento de planificación qué estrategias utiliza para que los niños elijan el rincón donde desean trabajar?
7. ¿Desde su experiencia nos podría contar como la metodología juego trabajo ayuda a respetar el interés de los niños en el momento de desarrollo de las actividades?
8. ¿Cómo es su interacción con los niños en el momento de desarrollo de las actividades?
9. ¿Desde su experiencia considera o no necesario que en el momento de desarrollo de las actividades se trabaje por grupos o de manera individual? ¿Por qué?
10. ¿En la virtualidad como implementa el momento del orden y que estrategia utiliza para que esta actividad sea atractiva y fomente a la participación de los niños?
11. ¿Qué estrategia utiliza en el momento de socialización para evaluar lo que cada niño realizó durante el momento de desarrollo?

Anexo 3: cuestionario de encuesta (instrumento del diagnóstico)

Dirigido a: docentes del subnivel 2 del CEI "Antonio Borrero"

A continuación, se presentan una serie de diez preguntas sobre el ámbito de Relaciones con el medio natural y cultural a través de la metodología juego trabajo y finalmente se tomó en cuenta el rol del docente.

1. ¿Dado la pandemia piensa usted que el ámbito de relaciones con el medio natural y cultural es más flexible en cuanto a la disposición de materiales para las actividades?
   - **a)** Totalmente en desacuerdo
   - **b)** En desacuerdo
   - **c)** Ni de acuerdo ni en desacuerdo
   - **d)** De acuerdo
   - **e)** Totalmente de acuerdo
2. En una escala del 1 al 5 puntúe el valor que usted como docente le da a las siguientes opciones al momento de realizar actividades en el ámbito del medio natural y cultural.

	1	2	3	4	5
Considerar la interacción del niño con el medio natural, para el desarrollo de aptitudes.					
Utilizar videos para que los niños aprendan el valor, el reconocimiento y respeto a la diversidad.					
Elaborar hojas de trabajo para que los niños comprendan el cuidado, protección y respeto a la naturaleza.					

3. ¿Piensa usted que al trabajar con la metodología juego trabajo en el ámbito de las relaciones con el medio natural y cultural se puede potenciar los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje? Y ¿Por qué?

SI	
NO	

4. ¿Cree usted que el ámbito de relaciones con el medio natural y cultura es importante para que los niños aprendan el valor, reconocimiento y respeto a la diversidad?
   - **a)** Totalmente en desacuerdo
   - **b)** En desacuerdo
   - **c)** Ni de acuerdo ni en desacuerdo
   - **d)** De acuerdo
   - **e)** Totalmente de acuerdo
5. Desde su experiencia como docente en una escala del 1 al 5 señale las actividades que considere que son necesarias para aplicar la metodología juego trabajo en el ámbito de las relaciones con el medio natural y cultura.

	1	2	3	4	5
Actividades físicas					
Actividades mentales					
Actividades emocionales					

6. ¿Cómo docente qué cree usted que se deba tomar en cuenta al momento de planificar actividades en el ámbito del medio natural y cultural?

De acuerdo a su experiencia como docente seleccione una o más respuestas:

- **a)** Que la actividad potencie la creatividad
- **b)** Que la actividad ayude a mejorar la atención
- **c)** Que la actividad potencie la concentración
- **d)** Que la actividad genere placer
- **e)** Otros.....

7. De acuerdo al rol docente cómo podemos asegurar que los niños resuelvan las dificultades que surgen en el juego y mantengan su comportamiento dentro de los límites establecidos.

De acuerdo a su experiencia como docente seleccione una o más respuestas:

- **a)** El docente debe ser un observador para asegurar la integridad de los niños
- **b)** El docente debe ser permisivo con los niños
- **c)** El docente debe ser flexible con los niños
- **d)** Otros.....

8. ¿Tomando en cuenta que en la presencialidad la adecuación de los espacios es importante para el aprendizaje, en la virtualidad considera que los docentes deben crear y ofrecer a los niños un ambiente apropiado para aprender?

a) Totalmente en desacuerdo
b) En desacuerdo
c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
d) De acuerdo
e) Totalmente de acuerdo

9. ¿Considera necesario que el docente sea un jugador más para invitar a los niños que se involucren en las actividades o redirigir comportamientos inapropiados?

SI	
NO	

10. ¿Cuál cree usted que debe ser el rol del docente para la aplicación de las actividades tomando en cuenta la virtualidad?

a) El docente debe tomar la iniciativa, empezar a jugar e invitar a los niños a que se involucren en la actividad.
b) Observar las actitudes de los niños para mantener el orden
c) Dialogar con los niños antes de las actividades

Anexo 4: guía de entrevista (evaluación de la propuesta)

Entrevista tutora profesional de prácticas

Estimada docente, agradezco su colaboración para responder a las siguientes preguntas. Sus respuestas serán valiosas para evaluar y obtener información sobre el impacto de las TIC en la aplicación de las actividades.

A continuación, se presentan una serie de nueve preguntas sobre la metodología juego-trabajo y el uso de las TIC:

1. ¿Desde su punto de vista en las actividades se apreció los momentos del juego trabajo?
2. ¿Qué fue lo que más le llamó la atención en la implementación de las actividades?
3. ¿Desde su apreciación como docente considera que las actividades de la guía de estrategias didácticas implementadas con el uso de las TIC y la metodología juego-trabajo en el ámbito

del medio natural y cultural mejoró el proceso de enseñanza aprendizaje en la modalidad virtual?

4. ¿Qué es lo que más rescata de aplicar actividades didácticas mediante el uso de las TIC?
5. ¿Desde su punto de vista piensa usted que la metodología juego-trabajo y las TIC ayudan a potenciar la atención y concentración de los niños? ¿Por qué?
6. ¿Con las actividades que se realizaron mediante la plataforma Kahoot! ayudó a que el aprendizaje sea significativo? ¿Por qué?
7. ¿Desde su observación en las actividades que se implementaron cree usted que fomenta el pensamiento crítico en los niños?
8. ¿Por qué considera usted que se desarrollaría de mejor forma las destrezas del medio natural y cultural al trabajar con la metodología juego-trabajo y las TIC?
9. ¿Cuáles son los retos y desafíos que tiene un docente de Educación Inicial al momento de impartir las clases en la modalidad virtual?
10. ¿Utilizaría usted y recomendaría la guía de actividades con estrategias didácticas enfocadas en la metodología juego-trabajo para trabajar en el ámbito del medio natural y cultural en la modalidad virtual y presencial?
11. Desde su apreciación de la implementación de nuestras estrategias didácticas tiene alguna recomendación

2. Revisión de los instrumentos correspondientes al diagnóstico por criterio de expertos

En este apartado se apreciará las matrices de revisión de la entrevista y encuesta mediante el criterio de tres expertos, los mismos que ayudaron a diseñar oportunamente los instrumentos.

Anexo 5: revisión por criterio de expertos

Matriz #1 (entrevista)

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación delinstrumento	x			
Claridad en la redacción de los ítems	x			

Pertinencia de las categorías con los indicadores	**x**			
Relevancia del contenido	**x**			
Factibilidad de la aplicación	**x**			

Revisado por: Joana Abad Calle

Profesión: Magíster en Educación Inicial **Lugar de Trabajo**: UNAE

Cargo que desempeña: Docente Investigador

FIRMA: **JOANA VALERIA**

Revisado por: Liliana de la Caridad Molerio Rosa

Profesión: PhD. en Ciencias Pedagógicas **Lugar de Trabajo**: UNAE

Cargo que desempeña: Docente Investigador

Firmado electrónicamente por:
LILIANA DE LA CARIDAD MOLERIO ROSA

Revisado por: Mónica Bustamante Salamanca

Profesión: PhD Educación con énfasis en Mediación Pedagógica **Lugar de Trabajo**: UNAE

Cargo que desempeña: Docente Investigador

Firma:



Matriz #2 (encuesta)

CRITERIOS	**APRECIACIÓN CUALITATIVA**			
	EXCELENTE	**BUENO**	**REGULAR**	**DEFICIENTE**
Presentación delinstrumento	**x**			
Claridad en la redacción de los ítems	**x**			
Pertinencia de las categorías con los indicadores	**x**			
Relevancia del contenido	**x**			

Factibilidad de la aplicación	x			

Revisado por: Joana Abad Calle

Profesión: Magíster en Educación Inicial **Lugar de Trabajo**: UNAE

Cargo que desempeña: Docente Investigador

FIRMA: JOANA VALERIA

Revisado por: Liliana de la Caridad Molerio Rosa

Profesión: PhD. en Ciencias Pedagógicas **Lugar de Trabajo**: UNAE

Cargo que desempeña: Docente Investigador

Firmado electrónicamente por:
LILIANA DE LA CARIDAD MOLERIO ROSA

Revisado por: Mónica Bustamante Salamanca

Profesión: PhD Educación con énfasis en Mediación Pedagógica **Lugar de Trabajo**: UNAE

Cargo que desempeña: Docente Investigador

Firma:

3. Instrumentos de análisis

Anexo 6: matriz de relación entre categorías de análisis (entrevista)

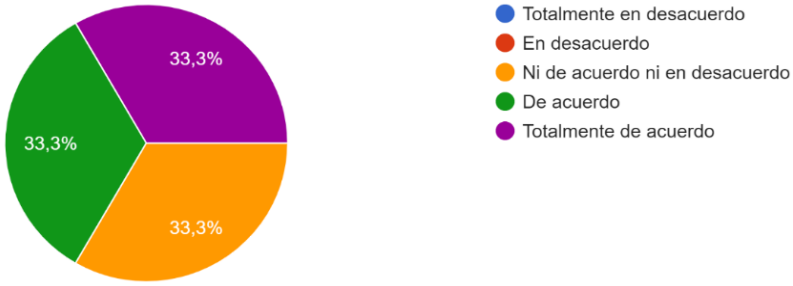
En la presente matriz se evidencia el número de pregunta con sus respuestas las mimas que fueron utilizadas para el análisis y del diagnóstico de los conocimientos de los docentes acerca de la metodología juego trabajo.

Categoría	Subcategorías	Docente 1	Docente 2	Docente 3
La metodología juego trabajo en el ámbito de relaciones del medio natural y cultural	**Juego – Trabajo**	**1.** La estrategia fundamental es el juego en los niños porque los niños a través de diferentes juegos van descubriendo sus capacidades**. (JT)**	**1.** La estrategia que utilizamos nosotros es el juego trabajo, no hay como escolarizarlos ante una mesa sino más bien más actividades más movimiento. **(JT)** **3.** El valor es el principal, como digo siempre en los niños más pequeños, ellos lo que disfrutan es el	**3.** Un valor positivo y primordial, es muy importante el juego en los niños, si no hay juego muy difícil es que los niños aprendan y descubran sus habilidades**. (JT)**

			juego, entonces para mi si es el valor primordial es lo primero que se hace uno con ellos es jugar mientras más juegan más aprenden. **(JT)**	
	Momentos del juego trabajo	**4.** Son 3 momentos (anticipación, desarrollo y consolidación, estos momentos son importantes porque se debe seguir ese orden para lograr que el niño aprenda. **(MJT)**	**4.** En cuanto al momento de planificación lo hacemos mediante la plataforma teams con las compañeras de 4 años a planificar las actividades que vamos a realizar la semana siguiente **(MJT).**	**4.** Anticipación, desarrollo y consolidación. Es lo básico y es muy positivo en los niños y creo que en Educación Inicial es la base **(MJT)** **10.** Dialogó con los padres de familia para que tengan apagados los micrófonos, que no tengan comida, juguetes para que estén prestos para la actividad. **(MJT)**
		Observaciones: La docente para responder algunas preguntas, estaba con su celular buscando la información.	**Observaciones:** Confunde los momentos del juego trabajo, con los momentos de la experiencia de aprendizaje.	**Observaciones:** Al momento de responder sobre los momentos del juego trabajo, mencionó los momentos de la experiencia de aprendizaje.

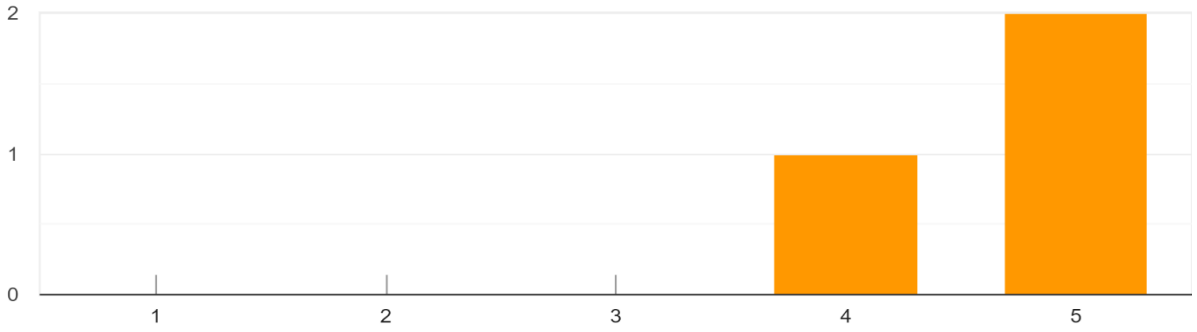
Anexo 7: análisis de la encuesta realizada a 3 docentes del subnivel 2 niños de 4 a 5 años de la jornada matutina y vespertina del CEI Antonio Borrero.

1. ¿Dado la pandemia piensa usted que el ámbito de relaciones con el medio es más flexible en cuanto a la disposición de materiales para las actividades?



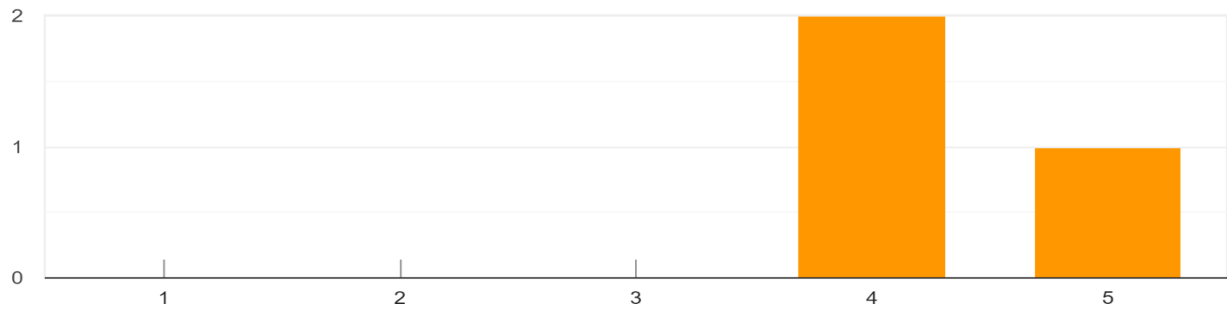
Interpretación: de acuerdo a la pregunta y como se puede apreciar la mayoría de los docentes encuestados, están de acuerdo en que este ámbito es más flexible en cuanto a la disposición del material, puesto que, en este ámbito se necesita más el material del entorno o que esté a disposición de los niños y ahora más en el contexto de la pandemia.

2. En una escala del 1 al 5 considera que la interacción del niño con el medio natural es importante para el desarrollo de aptitudes.



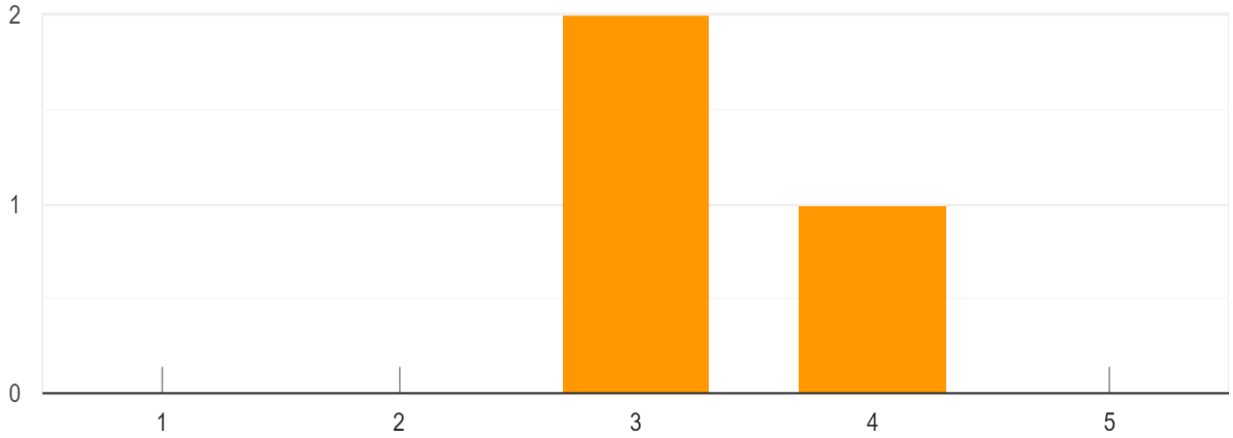
Interpretación: cómo se puede observar los docentes dieron su valor más alto a esta pregunta, por lo tanto, se entiende que la interacción del niño con el medio natural es de suma importancia para el desarrollo de aptitudes.

3. En una escala del 1 al 5 piensa usted que la utilización de videos es necesario para que los niños aprendan el valor, el reconocimiento y respeto a la diversidad, tomando en cuenta que la experimentación es primordial en la primera infancia.



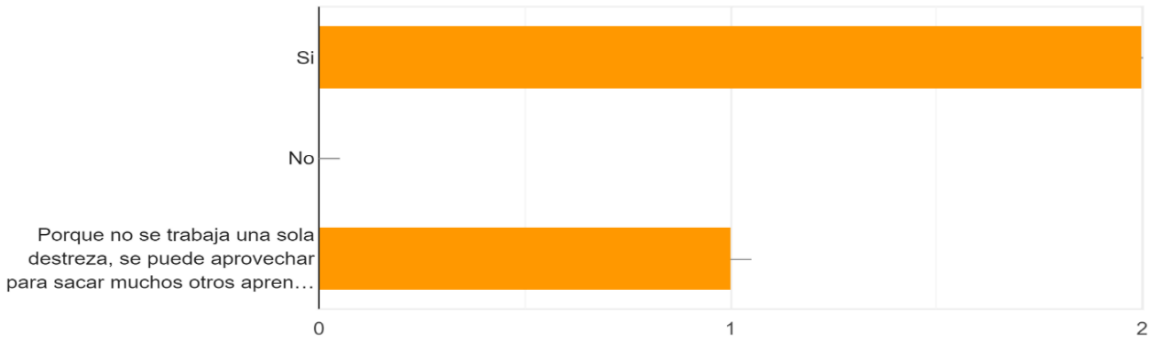
Interpretación: desde el punto de vista de las docentes la utilización de videos es necesaria para que los niños aprendan el valor, el reconocimiento y respeto a la diversidad, sin embargo, en este ámbito la experimentación juega un papel fundamental.

4. En una escala del 1 al 5 considera que es importante como docentes elaborar hojas de trabajo para que los niños comprendan el cuidado, protección y respeto a la naturaleza.



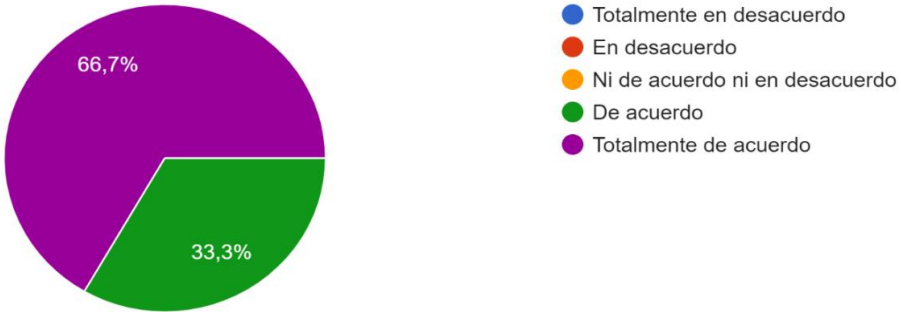
Interpretación: la mayoría de docentes no están en acuerdo ni desacuerdo en que sí es importante utilizar las hojas de trabajo para que los niños comprendan el cuidado, protección y respeto a la naturaleza.

5. ¿Piensa usted que al trabajar con la metodología juego trabajo en el ámbito de relaciones con el medio natural y cultural se puede potenciar los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje? Si su respuesta es positiva o negativa justificar en la opción (otra).



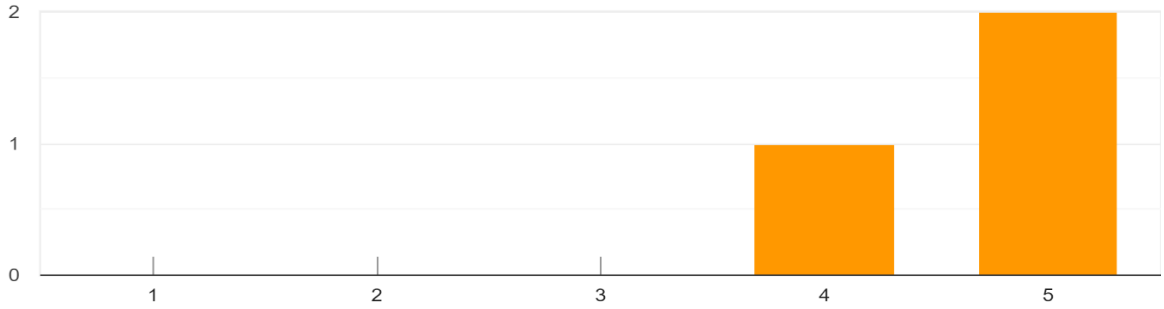
Interpretación: todas las docentes si consideran que la metodología juego trabajo en el ámbito de relaciones con el medio natural y cultural se puede potenciar los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje, argumentando que no se trabaja con una sola destreza y que se puede aprovechar para sacar otros aprendizajes.

6. ¿Cree usted que el ámbito de relaciones con el medio natural y cultura es importante para que los niños aprenderán el valor, reconocimiento y respeto a la diversidad?



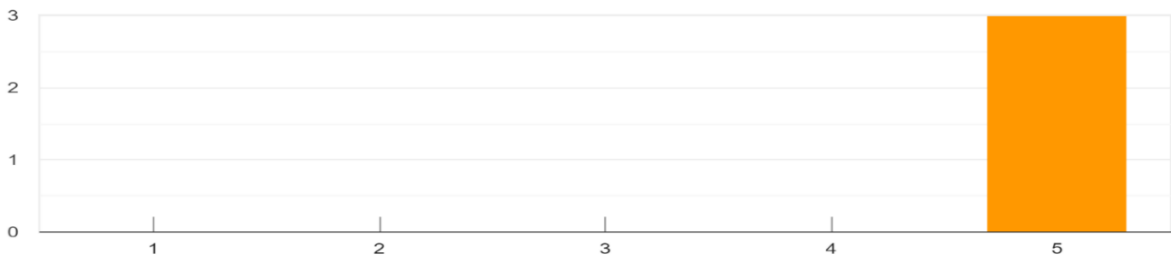
Interpretación: todas las docentes, están de acuerdo que este ámbito es importante para que los niños aprendan el valor, reconocimiento y respeto a la diversidad.

7. Desde su experiencia como docente en una escala del 1 al 5 considera que las actividades físicas son necesarias para aplicar la metodología juego trabajo en el ámbito de las relaciones con el medio natural y cultura.



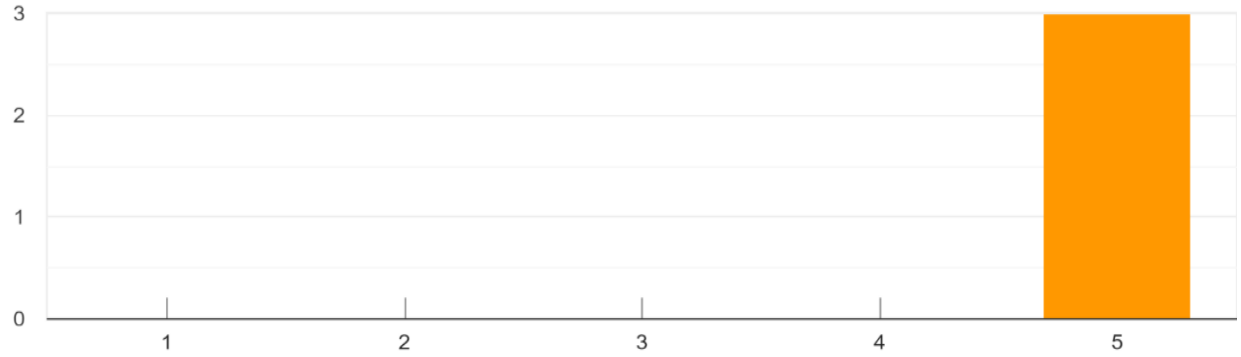
Interpretación: las docentes de acuerdo al valor proporcionado en la escala, confirman que las actividades físicas son necesarias para aplicar la metodología juego trabajo en el ámbito de relaciones con el medio natural y cultural.

8. Desde su experiencia como docente en una escala del 1 al 5 considera que las actividades mentales son importantes para aplicar la metodología juego trabajo en el ámbito de las relaciones con el medio natural y cultura.



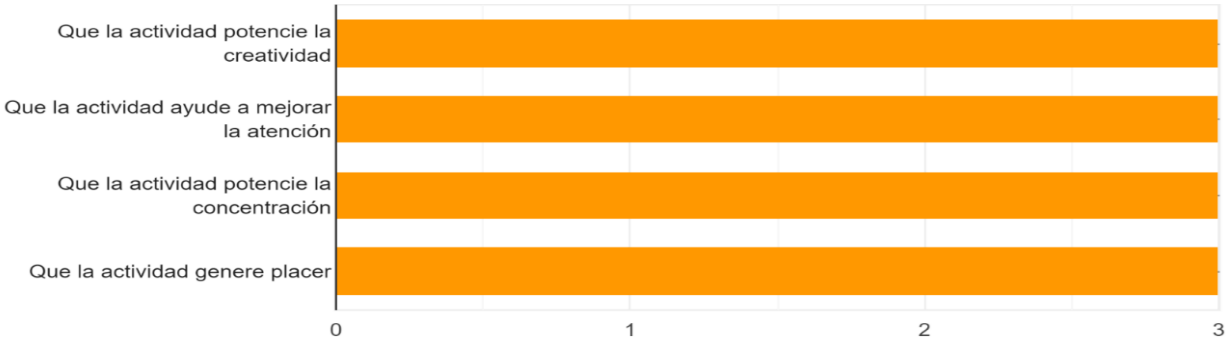
Interpretación: las docentes están totalmente de acuerdo en que las actividades mentales son importantes para aplicar la metodología juego trabajo en el ámbito de las relaciones con el medio natural y cultural.

9. Desde su experiencia como docente en una escala del 1 al 5 considera que las actividades emocionales son importantes para aplicar la metodología juego trabajo en el ámbito de las relaciones con el medio natural y cultura.



Interpretación: todas las docentes consideran que las actividades emocionales son importantes para aplicar la metodología juego trabajo en el ámbito de las relaciones con el medio natural y cultural.

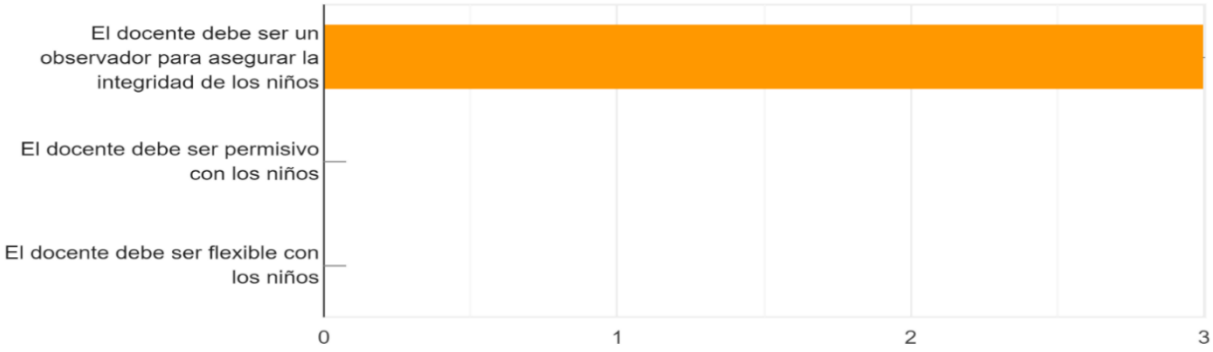
10. ¿Cómo docente qué cree usted que se debe tomar en cuenta al momento de planificar actividades en el ámbito del medio natural y cultural? De acuerdo a su experiencia como docente seleccione una o más respuestas:



Interpretación: de acuerdo a la experiencia de las docentes, consideran que, al momento de planificar actividades en el ámbito del medio natural y cultural se debe tomar en cuenta que la

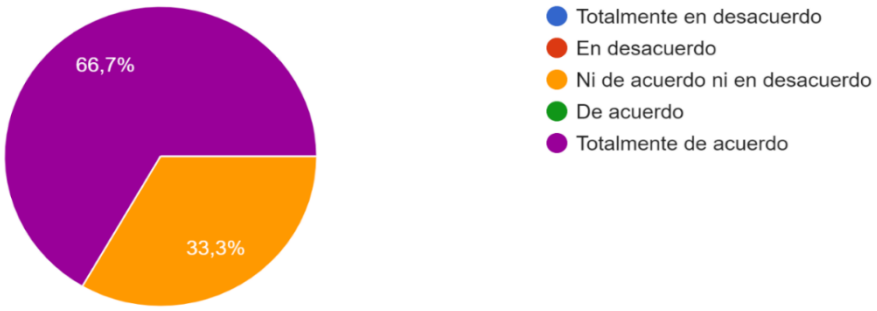
actividad potencie la creatividad, ayude a mejorar la atención, potencie la concentración y genere placer.

11. De acuerdo al rol docente cómo podemos asegurar que los niños resuelvan las dificultades que surgen en el juego y mantengan su comportamiento dentro de los límites establecidos. De acuerdo a su experiencia como docente seleccione una o más respuestas:



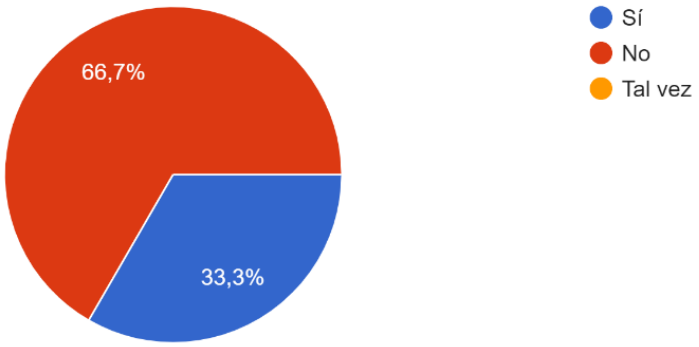
Interpretación: las docentes de acuerdo a su rol y desde su experiencia, consideran que el educador debe ser un observador para asegurar la integridad de los niños, de tal manera que ellos logren resolver las dificultades que surgen en el juego y mantenga su comportamiento en los límites establecidos. Cabe mencionar que la respuesta señalada es la correcta, pues la misma está expuesta en el Currículo de Educación Inicial 2014.

12. Tomando en cuenta que en la presencialidad la adecuación de los espacios es importante para el aprendizaje, en la virtualidad considera que los docentes deben crear y ofrecer a los niños un ambiente apropiado para aprender.



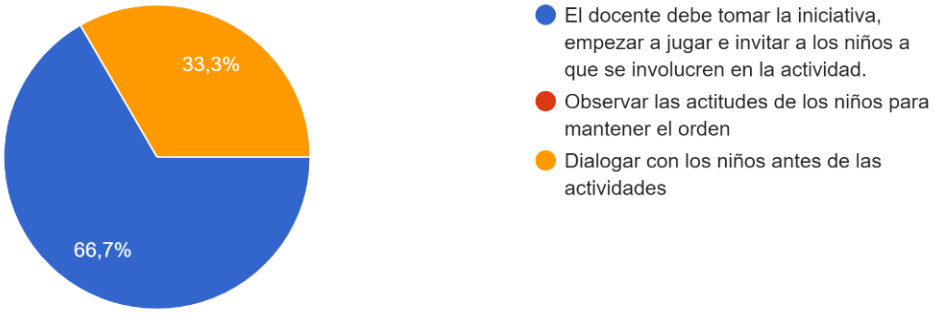
Interpretación: La mayoría de las docentes están de acuerdo que en la virtualidad la adecuación de los espacios es importante para el aprendizaje, sin embargo, una docente no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, esto se debe a que en el contexto de prácticas la adecuación del espacio es complicado, ya que las clases son de corto tiempo y mediante la plataforma Zoom.

13. ¿Considera necesario que el docente sea un jugador más para invitar a los niños que se involucren en las actividades o redirigir comportamientos inapropiados?



Interpretación: cómo se puede apreciar la mayoría de las docentes consideran que no es necesario que ellos sean un jugador más para invitar a los niños que se involucren en las actividades o redirigir comportamientos inapropiados. Sin embargo, solamente uno piensa que sí y yéndose al currículo de Educación Inicial si se considera que el profesor debe ser un jugador más.

14. ¿Cuál cree usted que debe ser el rol del docente para la aplicación de las actividades tomando en cuenta la virtualidad?



Interpretación: las docentes consideran que el maestro debe tomar la iniciativa, empezar a jugar e invitar a los niños/a que se involucren en la actividad. Por otro lado, una docente cree que primero se debe dialogar con los niños antes de las actividades.

Anexo 8: diarios de campo utilizados para el análisis e interpretación de los resultados correspondiente al diagnóstico.

Semana	Ejes de sistematización (Categorías de la investigación)	Objetivos	Participantes	Resultados	Observaciones
1 FECHA **26-29 abril**	Metodología juego trabajo	Observar cómo realiza las actividades la docente con relación al juego trabajo Reconocer cómo es llevado a cabo en la virtualidad los momentos del juego trabajo	Docentes Niños y niñas Padres de familia	Actividades que implican el juego, pero muy estructuradas. **(JT)** Las hojas de trabajo no fomentan la creatividad **(JT)** Para el desarrollo de las actividades se aplican 3 momentos (anticipación, desarrollo y consolidación**) (MJT).**	Las actividades que se realizaron durante esta semana solamente una tuvo la participación activa del niño, puesto que la mayoría de actividades el niño solo está sentado y no se fomenta la actividad física es decir el movimiento del niño por su espacio o entorno. Al final de las clases en su mayoría se trabaja por hojas de trabajo, pero estas no fomentan la creatividad de los niños, puesto que están condicionados a seguir las indicaciones de la docente, por ejemplo, si el sol es amarillo deben pintarlo de ese color. Se aplican 3 momentos, pero no relacionados con la metodología juego trabajo que menciona el currículo de Educación Inicial 2014, se aplican más los momentos de la estrategia (anticipación, desarrollo y consolidación).
2 FECHA **3-6 de abril**	Metodología juego trabajo	Observar cómo realiza las actividades la docente con relación al juego trabajo	Docentes Niños y niñas Padres de familia	Las actividades realizadas tuvieron la participación directa de los niños ya que manipulan los objetos de su entorno fomentando el interés de ellos. **(JT)**	La docente al no tener conocimiento sobre la TIC tiende a realizar o planificar sus actividades de tal modo que los niños solo pasan sentados y no realizan actividades físicas. Esto se debe a que en ocasiones la actividad que plantea la docente es más para la presencialidad y no para la virtualidad. Desde nuestra observación consideramos que no se aplica este momento por algunos

		Reconocer cómo es llevado a cabo en la virtualidad los momentos del juego trabajo		El tiempo condiciona a la aplicación de la metodología juego trabajo en la virtualidad. **(JT)** No hay actividades que fomenten hábitos de orden. **(MJT)** La docente confunde los momentos del juego trabajo con los momentos de la experiencia de aprendizaje. **(MJT)**	factores: el primero la falta de tiempo, el segundo la presencia de los padres que son ellos quienes guardan los materiales y la tercera el poco conocimiento de la docente por este momento, ya que en la entrevista no conocía el término del momento del orden más lo relacionaba a mantener el orden de las actitudes de los niños. Creemos que la docente maneja el currículo de Educación Inicial 2014, pero más en relación a la experiencia de aprendizaje, lo que es para la planificación, las destrezas, etc. Pero en la entrevista realizada, observamos que la docente no conocía o no manejaba muy bien estos términos, ya que nos dio la impresión de que estaba buscando la información en ese momento.

4. Instrumentos
(evaluación del proceso de implementación)

Anexo 9: fichas de observación

A continuación, se aprecia solamente una ficha de observación debido a que en la implementación los datos obtenidos son similares. Además, no se puede colocar el resto debido a la restricción del número de páginas.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Nombre de la institución: CEI "Antonio Borrero"	Jornada: Matutina
Aula: Inicial 2	**Paralelo:** B
Número de estudiantes: 5	**Fecha:** 25 de mayo de 2021
Tema: Los exploradores	**Hora: 09:00 AM**
	Duración del encuentro: 40 minutos
Ámbito: Relaciones con el medio natural y cultural	
Objetivo de la ficha: Diferenciar los seres vivos y elementos no vivos.	

METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO			
CRITERIOS	**SI**	**NO**	**OBSERVACIÓN**
1. La actividad propuesta despertó el interés de los niños.	**X**		Todos los niños estaban atentos e incluso cuando se les realizaba preguntas respondían correctamente y no se desconcentraban de la actividad.
2. Mediante las actividades propuestas se brindó la oportunidad de aprender jugando.	**X**		Todas las actividades de inicio a fin se realizaron mediante el juego.
3. Se aprecia al juego como la actividad más genuina e importante dentro de la clase.	**X**		El juego fue muy importante para desarrollar la estrategia didáctica
4. Las actividades fueron flexibles y ayudaron a dar atención a la necesidad del niño	**X**		Las actividades propuestas en la primera estrategia didáctica, se considera que si fueron flexibles. Tanto en el momento de anticipación como desarrollo se realizó mediante juegos donde los niños estén en constante movimiento respondiendo así a una necesidad evidenciada en las prácticas , porque los niños pasaban solo sentados.
5. Los practicantes cumplieron la función de ser un jugador más.	**X**		En el momento de desarrollo procedimos a realizar la actividad igual con los niños, buscando los objetos de nuestros hogares y mostrándoles cuales son los elementos vivos y no vivos que encontramos.
APLICACIÓN DE LOS 4 MOMENTOS DEL JUEGO-TRABAJO			
CRITERIOS	**SI**	**NO**	**OBSERVACIÓN**
6. En la actividad se aprecian los 4 momentos del juego – trabajo: Planificación, desarrollo, orden y socialización.	X		En cuanto al momento de planificación debido a la virtualidad se pudo aplicar en forma parcial, porque las estrategias didácticas planificadas se enviaron previamente a la docente y padres de familia,

			evidenciando así que se contó un diseño ya elaborado para las sesiones mediante Zoom. Por otra parte, en cuanto al momento del desarrollo, orden y socialización se realizó acorde a lo planificado.
7. Se motiva a los niños para que participen en la actividad.	X		Se motivó a la participación de los niños mediante los juegos empleados en las estrategias.
8. Se interactuó según la necesidad de los niños	X		Cuando los niños realizaban preguntas se les contestaba mediante ejemplos para una mejor comprensión.
9. La actividad se lleva a cabo acorde a la puesta en acción de lo planificado.	X		La actividad se realizó paso a paso según lo planificado.
10. El juego en la modalidad virtual estuvo presente para la realización de las actividades.	X		Si se cumplió.
11. El momento del orden fue una actividad atractiva.	X		Mediante la canción (A guardar a guardar) se hizo que los niños procedan a guardar los objetos utilizados en la clase, sin embargo, algunos niños al ser una actividad que no la venían realizando en las clases, se notaban pensativos como si no supieran el por qué lo están haciendo.
12. La actividad fomenta hábitos de orden	X		Si se cumplió, los juguetes de los animales y los elementos no vivos se guardaron en sus lugares.
13. La socialización se dio mediante un diálogo participativo y activo por parte de los practicantes y niños.	X		Se realizaron preguntas al final de la clase donde todos los niños respondieron que la actividad era interesante y conversaron con los practicantes sobre lo que más les llamó la atención.
14. En la socialización se dio espacios de reflexión y retroalimentación con los niños	X		Se retroalimento los vistos de manera breve.
ASPECTOS A DESARROLLAR EN LA METODOLOGÍA JUEGO-TRABAJO			
CRITERIOS	**SI**	**NO**	**OBSERVACIÓN**
15. Para realizar las estrategias didácticas se tomó en cuenta la actividad física.	**X**		Mediante el baile, ejercicios de calentamiento y el juego activo.
16. La actividad propuesta potencia la creatividad, a través de manifestaciones artísticas, expresiones verbales y corporales.	**X**		Mediante expresiones verbales ya que las respuestas de los niños fueron acordes a lo que ellos consideraban correcto, es decir no imponía por nuestra parte una respuesta correcta.
17. La actividad causó curiosidad, placer y gratificación en los niños.	**X**		Todos los niños estaban atentos e interesados por la actividad, respondían a las preguntas y hubo una participación total.

REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD			
CRITERIOS	**SI**	**NO**	**OBSERVACIÓN**
18. Se pudo consolidar la actividad en el tiempo estimado	X		Se cumplió en los 40 minutos.
19. La actividad es innovadora al captar la atención de los niños con la aplicación de las herramientas digitales	X		Mediante la herramienta digital de Genially en específico el juego de quiz, se logró captar la atención de los niños, porque se utilizó personajes de dibujos animados que ellos conocen.
20. La actividad fomenta la participación de los niños y el apoyo de los padres de familia en la modalidad virtual	X		En el momento de desarrollo los padres de familia procedieron a esconder objetos que se consideraban vivos y no vivos para que los niños procedieran a buscarlo y también en el momento de la aplicación del juego con la herramienta digital ayudaron ingresando a la misma.

Anexo 10: matriz de preguntas y respuestas para la evaluación y resultados de la guía de estrategias didácticas.

Respuestas correspondientes a la evaluación y resultados del proceso de implementación	
Preguntas	Respuestas
1. ¿Desde su punto de vista en las actividades se apreció los momentos del juego trabajo?	Si, si lo pude apreciar, eh incluso lo observé en las fichas de actividades las cuales ustedes me enviaron donde pude ver como es el proceso de la metodología juego trabajo, por lo que dentro de las actividades si lo pude apreciar.
2. ¿Qué fue lo que más le llamó la atención en la implementación de las actividades?	Lo que más me llamó la atención fue la implementación del juego en Kahoot como evaluación y también la presentación de las actividades, las nuevas tecnologías son muy importantes en el contexto actual.
4. ¿Qué es lo que más rescata de aplicar actividades didácticas mediante el uso de las TIC?	Lo que más rescato es que estas herramientas digitales, dentro de lo que estamos viviendo con esta virtualidad hace que los niños tengan las acciones que se pueden realizar de manera más visual los niños se entretienen, divierten y aprenden más, en el área virtual, las TIC favorecen grandemente y atiende a esta situación que estamos viviendo.

7. ¿Desde su observación en las actividades que se implementaron cree usted que fomenta el pensamiento crítico en los niños?	Las actividades implementadas fomentaron el pensamiento crítico de los niños, pues en ellos se notaba la criticidad al responder las preguntas que les realizaban potenciando así su atención
9. ¿Cuáles son los retos y desafíos que tiene un docente de Educación Inicial al momento de impartir las clases en la modalidad virtual?	El reto principal es aprender las TICs la que como docentes tuvimos un cambio brusco, de la presencialidad a la virtualidad
10. ¿Utilizaría usted y recomendaría la guía de actividades con estrategias didácticas enfocadas en la metodología juego-trabajo para trabajar en el ámbito del medio natural y cultural en la modalidad virtual y presencial?	Claro pues es un adicional, además que estas también son de fácil uso y acceso, pudiendo implementarlas dentro del tiempo establecido.
11. ¿Desde su apreciación de la implementación de nuestras estrategias didácticas tiene alguna recomendación?	Sus actividades no fueron extensas y respetaron el tiempo que dura cada encuentro, logrando así los niños estaban a gusto y motivados por la actividad. Estaban buenas las actividades y me pareció interesante porque es una nueva modalidad para enseñar a los niños.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNAE

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Yo, Brayan Daniel Cusco Yungaicela, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN LA VIRTUALIDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ANTONIO BORRERO VEGA CUENCA-ECUADOR", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 08 de septiembre de 2021



Brayan Daniel Cusco Yungaicela

C.I: 0105768543

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Yo, Brayan Daniel Cusco Yungaicela, autor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN LA VIRTUALIDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ANTONIO BORRERO VEGA CUENCA-ECUADOR", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 08 de septiembre de 2021

Brayan Daniel Cusco Yungaicela

C.I: 0105768543

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNAE

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Yo, Cristopher Eduardo Urgilés Meza, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN LA VIRTUALIDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ANTONIO BORRERO VEGA CUENCA-ECUADOR" de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 08 de septiembre de 2021

Cristopher Eduardo Urgilés Meza

C.I: 0302616834

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Inicial

Yo, Cristopher Eduardo Urgilés Meza, autor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN LA VIRTUALIDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ANTONIO BORRERO VEGA CUENCA-ECUADOR", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 08 de septiembre de 2021

Cristopher Eduardo Urgilés Meza

C.I: 0302616834

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNAE

Certificado del Tutor/Cotutor

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado

Carrera de: Educación Inicial

Elija un elemento.

María Gladys Cochancela Patiño, tutora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado "APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO EN LA VIRTUALIDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL ANTONIO BORRERO VEGA CUENCA-ECUADOR" perteneciente a los estudiantes: Brayan Daniel Cusco Yungaicela con C.I. 0105768543, Cristopher Eduardo Urgilés Meza con C.I. 0302616834). Dan fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informamos que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 7 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 8 de septiembre de 2021

Firmado electrónicamente por:
MARIA GLADYS COCHANCELA PATINO

María Gladys Cochancela
C.I: 0102381936