



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**

TEMA:

JUEGOS EXPERIMENTALES Y EL DESARROLLO DE EXPERIENCIAS DE
APRENDIZAJE EN EL NIVEL INICIAL

AUTORA: Alejandra Betzabe Lara Pico

TUTORA: Lcda. Silvia Acosta Bones Mg.

Ambato – Ecuador

Abril – Septiembre 2022

APROBACIÓN DE LA TUTORA

Yo, Lcda. Silvia Beatriz Acosta Bones Mg., con cédula de ciudadanía: 180218899-3 en calidad de tutora del trabajo de titulación, sobre el tema: “JUEGOS EXPERIMENTALES Y EL DESARROLLO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL INICIAL” desarrollado por la estudiante ALEJANDRA BETZABE LARA PICO, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

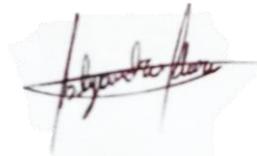
Lcda. Silvia Beatriz Acosta Bones Mg.

C.C. 180218899-3

TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Alejandra Betzabe Lara Pico, con cedula de ciudadanía 185005277-8, dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: “JUEGOS EXPERIMENTALES Y EL DESARROLLO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL INICIAL”, quien basada en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



Alejandra Betzabe Lara Pico

C.C. 1850052778

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: “JUEGOS EXPERIMENTALES Y EL DESARROLLO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL INICIAL”, presentado por la señorita ALEJANDRA BETZABE LARA PICO, estudiante de la carrera de Educación inicial. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Dra. Daniela Benalcázar Chicaiza, PhD

C.C. 050212512-3

Miembro de comisión calificadora

Lcda. Barrera Gutiérrez Mayra Isabel. Mg

C. C. 180374335-8

Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico a mi padre Milton Lara y mis hermanas Paulette y Leonor por ser ese apoyo incondicional a lo largo de mi vida, a mi angelito en el cielo mi mamita Leonor Pico que ha sido esa guía espiritual, gracias a ellos por ser mi ejemplo y formarme dentro de sus valores y principios.

A mi sobrina Paulita por ser mi mayor motivación, porque cada día me despierta el deseo de amar y seguir adelante demostrándome lo valiosa que es la vida.

A mis amigos y familiares más cercanos por animarme a lo largo de esta trayectoria, en especial a Thalía Verdezoto por apoyarme en todo y ser esa persona que siempre emociona de mis logros y me apoya en mis momentos difíciles.

A mis amigas y compañeras Isabel Sotomayor, Silvia Vargas, Karina Coronel y Andreina Santana, por el apoyo que me han dado a lo largo de esta carrera, por siempre estar ahí ayudándome y apoyándome en todo momento, por sus consejos y motivaciones, las quiero mucho.

Alejandra Betzabe Lara Pico

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser mi guía y mantenerme con salud y vida, a mis padres y hermanas por ser mi apoyo incondicional y han estado para mí en todo momento.

A quienes fueron parte del desarrollo de este proyecto y formación durante mi carrera, a mis maestras, en especial a mi tutora Lcda. Silvia Acosta Bones Mg., por ser mi guía y brindarme su tiempo y paciencia para poder culminar mi trabajo de titulación.

Finalmente, a mis amigas por su apoyo y motivación, gracias por todas las experiencias vividas que quedaran grabadas en mi corazón.

Alejandra Betzabe Lara Pico

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DE LA TUTORA.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT	xii
CAPÍTULO I.....	13
MARCO TEÓRICO.....	13
1.1. Antecedentes investigativos	13
1.2. Objetivo General:	14
1.3. Objetivos específicos	15
1.3.1 Primer objetivo específico	15
1.3.2 Segundo objetivo específico.....	16
1.3.3 Tercer objetivo específico	18
CAPÍTULO II.....	21
METODOLOGÍA.....	21
2.1. Materiales.....	21
2.2. Métodos.....	21
CAPÍTULO III	23
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	23
3.1. Análisis y discusión de los resultados	23
3.2. Análisis de datos de la guía de campo	24
3.3. Análisis de datos del guion de entrevista.....	31
CAPÍTULO IV	41

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	41
4.1. Conclusiones	41
4.2. Recomendaciones	42
MATERIALES DE REFERENCIA	43
Anexos.....	45

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1: Juegos experimentales establecidos.	19
Tabla 2: Interpretación de los datos obtenidos en la guía de campo: variable independiente.....	24
Tabla 3: Interpretación de los datos obtenidos en la guía de campo: variable dependiente.....	27
Tabla 4: Interpretación de los datos obtenidos en el guion de entrevista: variable independiente.....	31
Tabla 5: Interpretación de los datos obtenidos en el guion de entrevista: variable dependiente.....	36
Tabla 6: Operacionalización de variable independiente	49
Tabla 7: Operacionalización de variable dependiente	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1: Árbol de Problemas	45
Ilustración 2: Red de Inclusión	46
Ilustración 3: Constelación de ideas de la variable dependiente	47
Ilustración 4: Constelación de ideas de la variable independiente	48

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA: “JUEGOS EXPERIMENTALES Y EL DESARROLLO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL INICIAL”

Autora: Alejandra Betzabe Lara Pico

Tutora: Lic. Silvia Acosta Bones Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación elaborado con el tema “Juegos experimentales y el desarrollo de experiencias de aprendizaje en el Nivel Inicial”. Se desarrolló con un enfoque cualitativo, logrando analizar como los juegos experimentales ayudan al desarrollo de las experiencias de aprendizaje en el nivel inicial, para lo cual se utilizó la técnica de la entrevista con su instrumento guion de entrevista realizada a los docentes de la Escuela de Educación Básica “La Merced” destacando que los juegos experimentales en la educación se han convertido en una herramienta innovadora dentro del proceso de enseñanza –aprendizaje, motivando a que el niño aprenda explorando su entorno y relacionándose con la naturaleza, eliminando tabús que existía para el desarrollo de estas actividades dentro del nivel inicial, llevando al niño a desarrollar diferentes experiencias de aprendizaje llevándolo a despertar su pensamiento y espíritu investigativo y cree un conocimiento científico.

Además, al momento de ejecutar los juegos experimentales dentro del aula, mediante la técnica de la observación utilizando la guía de campo como instrumento, se puede decir que, los juegos experimentales ayuda a que los niños desarrollen experiencias de aprendizaje estimulando su autonomía y aprendan a ser más colaborativos compartiendo sus materiales con los niños que no los llevaron, además, prestan atención a las indicaciones permitiéndoles ejecutar los experimentos sin ningún problema, respondiendo a sus interrogantes y descubriendo su entorno.

Palabras claves: juegos experimentales, experiencias de aprendizaje, proceso enseñanza – aprendizaje, metodología juego trabajo.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

Theme: “EXPERIMENTAL GAMES AND THE DEVELOPMENT OF LEARNING EXPERIENCES AT THE INITIAL LEVEL”

Author: Alejandra Betzabe Lara Pico

Tutor: Lic. Silvia Acosta Bones Mg.

ABSTRACT

The present research work elaborated with the topic "Experimental games and the development of learning experiences in the initial level". It was developed with a qualitative approach, managing to analyse how experimental games help the development of learning experiences at the initial level, for which the interview technique was used with its interview script instrument carried out with the teachers of the "La Merced" Basic Education School, highlighting that experimental games in education have become an innovative tool within the teaching-learning process, motivating children to learn by exploring their environment and interacting with nature, eliminating taboos that existed for the development of these activities at the initial level, leading children to develop different learning experiences and awakening their thinking and investigative spirit to create scientific knowledge.

Furthermore, when the experimental games are carried out in the classroom, using the observation technique and the field guide as an instrument, it can be said that the experimental games help the children to develop learning experiences, stimulating their autonomy and learning to be more collaborative, sharing their materials with the children who did not bring them, as well as paying attention to the instructions, allowing them to carry out the experiments without any problems, answering their questions and discovering their environment.

Keywords: experimental games, learning experiences, teaching-learning process, game-work methodology.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes investigativos

A través de los años el juego ha tomado mayor importancia dentro de la educación de los niños. Su relevancia ha sido tal que se ha convertido en motivo continuo de investigación, debido a la diversidad de aplicaciones didácticas que se le puede dar.

Hay una importante producción científica destinada al estudio del juego para el desarrollo de diferentes destrezas y competencias en niños, jóvenes y adultos. La mayoría de estas investigaciones son, al menos, cuasi experimentales. Por tal razón, se puede considerar que todo juego, alcanza el carácter experimental cuando se los aplica en una investigación pre, cuasi o experimental pura.

Para López (2017): El uso innovador de los juegos experimentales de aula es una herramienta didáctica adecuada para el desarrollo de experiencias de aprendizaje, que lleven al estudiante a adquirir la capacidad para enfrentar situaciones de la vida real.

Los juegos experimentales en el nivel inicial se basan en la aplicación de actividades para que los niños, mediante la experimentación, descubran el mundo que los rodea a través de una serie de estímulos para potenciar su desarrollo. Según Canta (2015): el entorno familiar, es la base para este desarrollo desde los primeros días de vida.

La importancia del juego en la primera infancia también radica en el uso de espacios formalizados de educación. Al respecto, Palacios (2021) afirma que: jugar puede ser una forma de “ablandar” una actividad o una propuesta de resolución de problemas, para reforzar los saberes previos.

En la investigación realizada por Melo (2014), se concluye que: la construcción individual del conocimiento, por parte del niño, es la característica principal del juego. Por esta razón, al implementar el juego para la enseñanza de las ciencias este se vuelve más experimental para el niño y desarrolla su pensamiento lógico – científico.

A través de los juegos, los niños pueden observar su entorno externo (cómo jugar los otros) e interno (cómo juego yo, o cómo vivo yo la situación planteada). Estas

vivencias hacen que los niños consoliden sus creencias, así como el reconocimiento de miedos y emociones propias (Alonso, 2018). En la publicación de Gómez (2016) se ratifica esta afirmación. El autor menciona que los niños, tras su experiencia, desarrollan su creatividad, autonomía, capacidad para el trabajo en grupo y atención, pero también hacen referencias a cuestiones relacionadas con la ciencia. Además, se ha comprobado que los alumnos con más vivencias son capaces de hacer hipótesis más cercanas a las científicas, utilizándolas en sus juegos.

Como complemento a lo citado hasta este punto, se debe decir que, los esquemas conceptuales – científicos se deben producir en el seno de proyectos globalizadores, y no como actividades separadas.

López (2018), en su artículo “El Juego como Estrategia Metodológica en los Niños y Niñas de Educación Inicial”, manifiesta lo siguiente: los juegos experimentales se han convertido en una herramienta innovadora, que permite que el niño cree nuevas experiencias de aprendizaje significativo, de manera divertida sino como una forma de explorar su entorno y dar respuesta a sus interrogantes dando así una oportunidad de poner a prueba sus conocimientos adquiridos y aumentando su interés investigativo.

Finalmente, el Ministerio de Educación del Ecuador (2014), afirma en el currículo de educación inicial, que las experiencias de aprendizaje desarrolladas mediante el juego tienden a ser más significativas y motivan a los niños a indagar, explorar, experimentar y hacer hipótesis. Esto potencia su pensamiento lógico y les permite desarrollar la capacidad intuitiva y creativa. Para lograr estos objetivos, los docentes deben proporcionar a los niños un ambiente organizado, que genere experiencias de aprendizaje complementadas con algún elemento integrador (como un experimento) diseñado para que los niños pregunten, observen, propongan, exploren, experimenten, indaguen, razonen, concluyan, entre otras habilidades intelectuales, estimulando así sus aptitudes científicas.

1.2 Objetivo General:

- Analizar los juegos experimentales en el desarrollo de experiencias de aprendizaje en el Nivel Inicial II.

1.3 Objetivos específicos

Primer objetivo específico

- **Identificar los juegos experimentales aplicados en el Nivel Inicial II.**

Para dar cumplimiento a este primer objetivo se recolectó información mediante los principales buscadores de información científica donde se encontró libros, artículos, revistas, documentos relacionados con las variables y objetivos de la investigación, los cuales contribuyeron en la profundización de conceptos previos.

De esta búsqueda exhaustiva se pudo identificar los juegos experimentales que se aplican en el nivel inicial y que según varios autores contribuyen a desarrollar experiencias de aprendizaje y al desarrollo del proceso educativo.

Por lo que se puede recalcar que los juegos experimentales han demostrado ser una herramienta importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Es considerado uno de los elementos facilitadores en el desarrollo del ser humano porque genera nuevas experiencias y permite crear un aprendizaje significativo.

Los juegos experimentales consisten en la manipulación de objetos para desarrollar una experimentación, y, se incluyen dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje como una herramienta para la enseñanza de las ciencias en el nivel inicial (Pete, 2015).

Llevar este tipo de juegos al aula de clase, en el nivel inicial, se vuelve complicado entre docentes y padres de familia, debido a la creencia de que los niños hasta los 5 años de edad no pueden realizarlos con un fin educativo. Sin embargo, la evidencia científica ha demostrado que, tanto los profesores como las mamás y los papás pueden canalizar los juegos experimentales con la curiosidad innata de los niños, motivándolos a crear sus propias experiencias de aprendizaje y descubrir su mundo (Melo & Hernández , 2014).

Así, los juegos experimentales se han convertido en un herramienta innovadora que incentiva a los niños a explorar su entorno, y, despertar su pensamiento y espíritu investigativo a través del desarrollo de diversas experiencias de aprendizaje que fomentan el conocimiento científico (López M. L., 2018).

A lo largo de los años, varios investigadores han demostrado que los juegos experimentales tienen una gran importancia dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, debido a que induce a los niños a explorar su entorno y aprender mediante la experiencia; facilitando el aprendizaje y potenciando el desarrollo de habilidades y creando conocimiento (Alcivar, 2018).

Canta (2015) afirma que: los juegos experimentales van más allá de una manipulación de objetos o de materiales. En realidad, son actividades destinadas a generar un aprendizaje basado en la exploración de las características, cualidades, utilidades y funcionamiento de los diferentes objetos y materiales, es decir, con los juegos innovadores se fomenta la construcción del conocimiento científico mediante el desarrollo de nuevas experiencias que llevan a los niños a una mejor comprensión del mundo.

La aplicación de los juegos experimentales dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje implica el uso de la metodología juego – trabajo. Esta es una metodología flexible y adaptable a las necesidades de los niños y los docentes, en la que se organizan diferentes espacios en el aula (rincones de aprendizaje) para crear diversos ambientes de aprendizaje. Esto hace que los niños aprendan de una manera espontánea y auténtica, y cubre todas sus necesidades físicas, emocionales y culturales (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).

Segundo objetivo específico

- **Determinar que juegos experimentales se utilizan para desarrollar experiencias de aprendizaje en el Nivel Inicial II.**

Para el cumplimiento de este objetivo se aplicó una entrevista a las docentes del Nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica “La Merced” de igual manera se tomó en cuenta las bases teóricas de los diferentes buscadores los cuales fueron el sustento para la elaboración de la entrevista la misma que fue sometida a validación por expertos y posteriormente aplicada a las docentes quienes aportaron significativamente con su experiencia y su valiosa información determinando de esta manera los juegos

experimentales se utilizan para desarrollar experiencias de aprendizaje en el Nivel Inicial II.

Recalcando que las experiencias de aprendizaje desarrolladas por los niños mediante el juego tienden a ser más significativas, además, dejando que el niño sea capaz de indagar, explorar, experimentar y hacer hipótesis, potenciando un pensamiento lógico que permita desarrollar la capacidad intuitiva y creativa, para que de esta manera, construyan su conocimiento a partir de sus experiencias y vivencias.

Pero para lograr estas experiencias el docente debe proporcionar al niño un ambiente organizado para estimular su aprendizaje de manera que busque explorar convirtiendo a esta vivencia como una herramienta para fomentar al niño a la resolución de problemas y a que este dé respuesta a sus interrogantes. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014)

Para generar una experiencia de aprendizaje significativa, el docente debe planificar una serie de actividades divididas en etapas sucesivas, que se llevarán a cabo en varias clases. Estas actividades deben tener interdependencia entre sí, y, requieren una secuencia lógica consistente y coherente; estructurada para desarrollar el pensamiento complejo y sistémico (Ministerio de Educación de Perú, 2020).

Destacando que los juegos experimentales van más allá de una manipulación de objetos o de materiales, es el poder realizar diferentes actividades que generen un aprendizaje que permita descubrir las características, cualidades, utilidades y funcionamiento de los diferentes objetos y materiales llevándoles a la construcción de un conocimiento científico y al desarrollo de nuevas experiencias que ayuden a su aprendizaje y comprensión del mundo. (Canta, 2015)

Entre los juegos experimentales podemos recalcar los juegos que tienen contacto con la naturaleza y ayuda que los niños comprendan los fenómenos naturales como son:

- Arcoíris líquido
- Lámpara de lava casera
- Remolino de agua en dos botellas
- Nieve de colores
- Lluvia en un vaso

- Flota se hunde
- Colores naturales
- Cohete con bolsita de te
- ¿Cómo se destruye los gérmenes?
- Explosión de colores
- ¡Que calor!

Tercer objetivo específico

- Establecer que juegos experimentales ayudan a desarrollar las experiencias de aprendizaje en el Nivel Inicial II.

Para el cumplimiento de este objetivo se aplicó una guía de campo que fue previamente validada por expertos y de la cual se pudo establecer los juegos experimentales que ayudaron al desarrollo de experiencias de aprendizaje en los niños observados, de igual manera el aporte científico del marco teórico ayudó a cumplir con éste objetivo.

Es así como se pudo establecer los diferentes juegos experimentales que se pueden aplicar en nivel inicial II y como ayudan a los niños a desarrollar experiencias de aprendizaje mediante estos juegos.

Se puede destacar que la característica principal del juego dentro de la educación es que el niño construya su conocimiento individualmente y a su propio ritmo, al implementar el juego para la enseñanza de las ciencias este se vuelve más experimental para el niño, desarrollando su pensamiento lógico – científico. Al introducir al niño al mundo de las ciencias, permite que esta sea más que un área de conocimiento exclusivo de los más inteligentes y dotados, e invitarlo a pensar que cualquier persona puede acceder y hacer ciencia. (Melo Herrera, 2014).

Al momento que los niños experimentan estimulan sus curiosidad y potencian sus habilidades, desarrollando su pensamiento lógico – científico dando solución a sus problemas y respuestas a sus interrogantes.

Además, al momento de ejecutar los juegos experimentales dentro del aula ayuda a que los niños estimulen su autonomía y aprenden a ser más colaborativos con el grupo

que está ejecutando estos juegos. Demostrando que al momento que los niños aprenden a colaborar en las actividades con los demás niños compartiendo sus materiales con los niños que no los llevaron, además, prestan atención a las indicaciones permitiéndoles ejecutar los experimentos sin ningún problema, respondiendo a sus interrogantes y descubriendo su entorno.

Estableciendo que los juegos experimentales son aplicables dentro del Nivel Inicial II, es decir, que sean aptos para los niños de esta edad y lo puedan realizar sin ningún problema, entre estos juegos se puede destacar los siguientes:

Tabla 1: *Juegos experimentales establecidos.*

Juegos	Beneficio
Lámpara de lava	Diferencia entre la densidad del agua y el aceite, es decir diferenciar la densidad de líquidos.
Flota o se hunde	Descubren el peso de los objetos
Lluvia en un vaso	Ayuda a los niños a comprender como se forman las nubes con el vapor de agua y como cae la lluvia. Dando como explicación de cómo el vapor de agua (nube) a ser golpeada por el aire frío llega a convertirse en gotas de agua (lluvia)
¿Cómo se destruye los gérmenes?	Explica a los niños como el agua y el jabón repele los gérmenes, sobreentendiendo que el agua es la piel, la pimienta los gérmenes y al agregar el jabón se puede ver como se dispersan los gérmenes, demostrando al niño la importancia de lavarse las manos con agua y jabón para tener un correcto aseo de las manos.
Explosión de colores	El niño descubre la importancia del jabón para eliminar gérmenes no solo de la piel si también de los utensilios de cocina (como los Platos) y como este los repele y los elimina de las diferentes superficies.

Colores naturales	Ayuda a que el niño descubra que en la naturaleza existe varios colores y puede crear con las plantas pintura para su uso que no sea tóxica y además natural.
Remolino de agua en dos botellas	Se ve como el agua de la botella superior empieza a girar mientras baja hacia la botella inferior, formando un remolino o tornado demostrando los diferentes fenómenos que se dan en la naturaleza y dando a entender cómo se forman por el movimiento que se da en el aire o en el agua producida por diferentes corrientes.
¡Qué calor!	Al introducir a la planta dentro de la funda y con exposición a la lámpara se puede observar que después de varias horas empieza a sudar la planta debido al calor que produce la lámpara, así también ocurre con nuestro cuerpo cuando está expuesto a diferentes temperaturas, demostrando al niño que el sudor es una reacción a la temperatura externa e interna del cuerpo y esa es la forma en que nuestro cuerpo evacua el exceso de calor.

Elaborado por: Alejandra Betzabe Lara Pico

Fuente: Guion de entrevista

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales

Los materiales utilizados para la recolección de datos fueron un guion de entrevista dirigida a las docentes del Nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica “La Merced” y una guía de campo dirigida a los 25 niños del Nivel Inicial II de esta institución, los cuales dieron las pautas para recolectar información necesario para la investigación.

Además, que también se contó con herramientas tecnológicas como fueron reuniones mediante zoom, grabadoras, plataformas digitales, buscadores especializados, entre otros, ayudando en la recolección de la información para la ejecución de datos para la investigación

2.2. Métodos

Desde el punto de vista investigativo, se pudo hablar de un paradigma constructivista porque dio paso a la construcción de un conocimiento mayor de una problemática despertando el interés investigativo, el cual se presentó en un enfoque cualitativo con el que se recolectó datos mediante preguntas de investigación, porque buscó conocer como los juegos experimentales ayudan al desarrollo de las experiencias de aprendizaje en los niños del Nivel Inicial (Sampieri, 2014).

Se desarrolló una investigación básica porque se produjo conocimientos y teorías que buscaron sustentar y apoyar teóricamente la información recolectada, permitiendo que sea factible responder las preguntas de investigación previamente planteadas mediante la interpretación de los diferentes hechos y fenómenos relacionados a las experiencias de aprendizaje (Sampieri, 2014).

Se trata de un diseño de investigación-acción porque se tuvo como finalidad el comprender y resolver problemáticas realizando cambios que serán incorporados en la investigación aportando información que guíe a tomar decisiones con respecto a esta (Sampieri, 2014), por lo que se buscó proponer diferentes juegos experimentales y conocer la problemática, mediante la observación y propuestas que permitan el desarrollo de las experiencias de aprendizaje mediante estos juegos.

El cual tiene un alcance exploratorio descriptivo con él que se analizó, describió y recolectó información mediante la aplicación de los instrumentos permitiendo que se familiarice relativamente con el tema (Sampieri, 2014).

Para esta investigación se utilizó la técnica de la entrevista con su instrumento guion de entrevista conociendo así el punto de vista de los dos docentes del Nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica “La Merced”, profundizando en sus ideas de manera que brinden mayor relevancia y aporte a la investigación.

Además se aplicó la técnica de la observación con su instrumento guía de campo dirigido a los 25 niños del Nivel Inicial II de la institución con el propósito conocer si se está logrando el desarrollo de experiencias de aprendizaje mediante los juegos experimentales.

La validación de instrumentos se logró con la guía de 3 docentes de educación inicial la cuales cuentan con un nivel de experiencia mayor a 8 años y han laborado en diferentes instituciones.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados

El análisis de esta investigación se realizó en función a las categorías planteadas en la operacionalización de variables, mediante las cuales se pudo organizar las distintas ideas para obtener la información que fue recolectada en el proceso de esta investigación, se realizó una investigación bibliográfica para la construcción de los instrumentos con los cuales se recolectaría dicha información que permitirá dar solución a la pregunta de investigación.

Los instrumentos utilizados fueron el guion de entrevista que consta de 10 preguntas destinadas a las docentes del Nivel Inicial de la Escuela de Educación Básica “La Merced”, una guía de campo donde se encuentran establecidos 8 ítems destinada a los niños del Nivel Inicial de esta institución educativa, la recolección de datos fue procesada e interpretada

A continuación se presentará los cuadros correspondientes a la interpretación de datos y la categorización de la información recolectada con los instrumentos establecidos.

3.2. Análisis de datos de la guía de campo

Tabla 2: Interpretación de los datos obtenidos en la guía de campo: variable independiente

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS EXPERIMENTALES					
CATEGORÍA	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	INTERPRETACIÓN	INTERPRETACIÓN POR VARIABLE
Actividad	Se integra progresivamente en la realización de juegos experimentales con reglas sencillas	<p>Experimento 1: Lámpara de lava Se integraron de una manera ordenada lo cual permitió que escuche las instrucciones dadas, siguiendo cada una de las consignas y realizarán la actividad sin ninguna dificultad.</p> <p>Experimento 2: Flota o se hunde Todos los niños se integraron de una adecuada a la actividad siguiendo todas las consignas a excepción de una niña que presentaba NEE.</p> <p>Experimento 3: Lluvia en un vaso Los niños siguieron todas las instrucciones dadas de manera que el ejecutar la actividad no hubo ninguna dificultad permitiéndoles integrarse con su grupo de una manera adecuada.</p>	Conjunto de operaciones o tareas realizadas por una persona, permitiéndoles realizar una acción (Real Academia Española, 2018).	Los niños demostraron que a través de los juegos experimentales se podían integrar a la actividad siguen las reglas establecidas antes de la ejecución permitiendo que realizar cada una de las actividades. Esto quiere decir que el docente ejecute juegos innovadores donde se dé la manipulación de objetos estos lo verán interesante y seguirán	Los juegos experimentales deben ser interesantes para que los niños exploren y tengan mayor relación con su entorno. Al usar juegos dentro del aula los niños aprenden a seguir instrucciones y reglas sencillas que ayuden a tener un ambiente armónico para poder ejecutar la actividad. Además, con la lámpara de lava y lluvia en un vaso los niños lograron

	Participa en juegos experimentales siguiendo reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico	<p>Experimento 1: Lámpara de lava Si participan de una manera activa siguiendo las reglas de una manera ordenada y asumen su rol como científicos manteniendo la armonía mientras se ejecutaba la actividad.</p> <p>Experimento 2: Flota o se hunde Si participa de una manera activa y siguen las reglas establecidas aunque con este juego no siguieron el rol de ser científicos y fueron diferentes personajes.</p> <p>Experimento 3: Lluvia en un vaso Participaron de una manera ordenada y activa asumiendo el rol de científicos para poder ejecutar de manera armónica la actividad.</p>		<p>las reglas sin ningún problema.</p> <p>Los niños al llevarles juegos que consistan en la manipulación de objetos participan de una manera activa asumiendo su rol, dentro de la actividad demostrando que pueden seguir reglas y mantener un ambiente armónico mientras se realiza la actividad. Por lo cual al introducir los juegos experimentales dentro de la educación ayuda a estimular la curiosidad de los niños y de esta manera participan de una forma activa dentro de cada juego.</p> <p>Al usar los juegos experimentales como una herramienta para que los niños conozcan su entorno a ayudado a que exploren los</p>	<p>relacionarlos con la naturaleza como cuando llueve o erupción un volcán, dando a entender que los niños pueden distinguir, relacionar, caracterizar y clasificar los diferentes elementos de su entorno y como se dan en la naturaleza.</p> <p>Al igual relacionaron sus conocimientos previos con la actividad al momento de saber que elemento se hunde y cual flota y lo relacionaron con su peso y el material que están hecho cada objeto.</p>
Descubrimiento del mundo natural y cultural	Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante juegos experimentales que propicien la indagación	<p>Experimento 1: Lámpara de lava Primero se les hizo preguntas previas y después se imaginaron que eran unos científicos y al ver lo que se iba a realizar empezaron a relacionarlo con los volcanes y empezaron a dar características de los volcanes acuerdo a su conocimiento previo. Lo cual nos ayudó para que ellos lo reaccionen con la actividad a realizar e identifiquen que se iba a lograr, ayudando a que los niños sigan las instrucciones dadas para ejecutar la actividad.</p> <p>Experimento 2: Flota o se hunde</p>	Es un eje de desarrollo establecido dentro del Currículo de Educación Inicial en el cual se contempla el desarrollo de habilidades del niño mediante la interacción de su medio y los elementos de su entorno permitiendo que el		

		Si identifican los elementos de su entorno por medio de la actividad que al ejecutarse los niños reconocieron cada elemento y su característica. Experimento 3: Lluvia en un vaso Identificaron los elementos y fenómenos del entorno por medio de la actividad con el cual entendieron sobre el peso del agua y como se produce la lluvia en la naturaleza.	niño descubra el entorno que lo rodea (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).	diferentes elementos y fenómenos del entorno permitiendo que indaguen más sobre estos y den respuesta a sus interrogantes dando paso a que tengan una mejor comprensión del mundo que los rodea, para lo cual al realizar estos experimentos con los niños de inicial estamos ayudándolos a que identifiquen cada uno de los fenómenos que ocurren en su entorno.
	Establece comparaciones entre los elementos del entorno a través de los juegos experimentales	Experimento 1: Lámpara de lava Si, se estableció primero la comparación entre los volcanes y su lava, posteriormente se pudo comparar la densidad del agua y aceite y porque no se mezclan. También se pudo observar como las burbujas de agua no se unían con el aceite a pesar de colocar la pastilla efervescente. Experimento 2: Flota o se hunde Si comparan los elementos que se hunden y flotan por su peso, además que se pudo comprar las a características de cada uno. Experimento 3: Lluvia en un vaso Se pudo hacer una comparación entre lluvia que se realizó en el vaso con la lluvia de la naturaleza y como la espuma no se mezclaba con el agua.		

Elaborado por: Alejandra Betzabe Lara Pico

Fuente: Guía de campo

Tabla 3: Interpretación de los datos obtenidos en la guía de campo: variable dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE: EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE					
CATEGORÍA	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	INTERPRETACIÓN	INTERPRETACIÓN POR VARIABLE
Destrezas	Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno	<p>Experimento 1: Lámpara de lava Si colaboran en la actividad aunque con un poco de dificultad al momento de dar las indicaciones por su falta de atención o concentración, pero al momento de la ejecución desarrollaron la actividad sin ningún problema.</p> <p>Experimento 2: Flota o se hunde Colaboraron al inicio cuando se dio las indicaciones pero al ejecutar la actividad salimos al patio y los niños ya no querían participar en el experimento y querían jugar, pero aun así después de un momento participaron y se pudo realizar el experimento</p> <p>Experimento 3: Lluvia en un vaso En esta actividad les causo mucha intriga porque no podían relacionar los materiales junto con la actividad pero una vez dada las indicaciones empezaron a ejecutar la actividad y no hubo ningún problema y lo realizaron de una ordenada y de acuerdo a las indicaciones dadas.</p>	Es el conjunto de habilidades, actitudes, conocimientos y valores que el niño desarrolla a lo largo de su proceso pedagógico respondiendo a las interrogantes de ¿Qué son capaces de saber y ser los niños?, además que las destrezas son un proceso continuo y progresivo acorde a la edad de los niños (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).	Al momento de ejecutar los diferentes experimentos los niños aprenden a colaborar en las actividades con los demás niños compartiendo sus materiales con los niños que no los llevaron, además, prestan atención a las indicaciones permitiéndoles ejecutar los experimentos sin ningún problema, respondiendo a sus interrogantes y descubriendo su entorno. Ayudando a los niños a integrarse progresivamente de mejor manera en las actividades, siguiendo reglas y asumiendo roles, pero al usar juegos experimentales los niños exploran su entorno y se	Una vez ejecutado los experimentos, los niños mostraron gran entusiasmo el ejecutarlos de manera que colaboraron sin ningún problema con sus compañeros de tal manera que llegaron a compartir sus materiales, siguiendo las instrucciones dadas e integrándose progresivamente a la actividad de una manera armónica, demostrando que los juegos ayudan a que los niños logren una experiencia armónica y dejándoles un aprendizaje de manera significativa.
	Se integra progresivamente en la realización de	<p>Experimento 1: Lámpara de lava Se integraron de una manera ordenada lo cual permitió que escuche las instrucciones</p>			

	<p>juegos experimentales con reglas sencillas</p>	<p>dadas, siguiendo cada una de las consignas y realizarán la actividad sin ninguna dificultad.</p> <p>Experimento 2: Flota o se hunde Todos los niños se integraron de una adecuada a la actividad siguiendo todas las consignas a excepción de una niña que presentaba NEE.</p> <p>Experimento 3: Lluvia en un vaso Los niños siguieron todas las instrucciones dadas de manera que el ejecutar la actividad no hubo ninguna dificultad permitiéndoles integrarse con su grupo de una manera adecuada.</p>		<p>integran a este de forma más rápida y llegan a tener una mejor comprensión del mundo. Al usar los juegos experimentales dentro del aprendizaje los niños tienden a comprender las instrucciones porque prestan mayor atención a lo que el docente dice, puesto que con el hecho de decirles a los niños que se va a realizar un</p>	
--	---	--	--	--	--

	<p>Sigue instrucciones sencillas que involucren la ejecución de juegos experimentales</p>	<p>Experimento 1: Lámpara de lava Si siguieron todas las consignas dadas aunque con un poco de dificultad porque al momento de realizar la actividad se emocionaban y empezaban a gritar de manera que ya no se les podía entender lo que querían decir y empezaban a levantarse y se desorganizaba todo, pero después volvían a sentarse y seguían trabajando.</p> <p>Experimento 2: Flota o se hunde No siguieron las instrucciones dadas porque al ejecutar salimos al patio y querían jugar, por lo que no siguieron las instrucciones en orden.</p> <p>Experimento 3: Lluvia en un vaso Si siguieron todas las consignas dadas sin ninguna dificultad porque les parecía muy interesante la actividad lo cual prestaron atención y entendieron todas las instrucciones.</p>		<p>juego ellos se emocionan y prestan mayor atención, siguiendo todas las instrucciones dadas sin ningún problema o inconveniente.</p>	
--	---	--	--	--	--

<p>Ámbitos de aprendizaje y desarrollo</p>	<p>Descubre características y elementos del mundo natural explorando a través de los juegos experimentales</p>	<p>Experimento 1: Lámpara de lava Si descubrieron las características de su entorno por medio del juego al momento de terminar el experimento los niños lo relacionaron con los volcanes y su erupción.</p> <p>Experimento 2: Flota o se hunde Si descubrieron las características de su entorno como que los objetos que se hundían eran porque eran más pesados y los que flotaban eran más livianos.</p> <p>Experimento 3: Lluvia en un vaso Si descubrieron las características de su mundo, por ejemplo, que la espuma es más liviana que el agua y por esa razón no se mezclaban, también al colocar el colorante se dieron cuenta que era más denso y por eso atravesaba la espuma y producía el efecto de lluvia.</p>	<p>Son aquellos espacios curriculares que derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje en los cuales se puede identificar, secuenciar y organizar los objetivos de aprendizaje y destrezas por edades (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).</p>	<p>Los niños por medio de los juegos experimentales pueden descubrir su entorno identificando cada uno de sus elementos y sus características por medio de la exploración del mundo y relacionándolos con sus conocimientos previos y creando nuevas experiencias de aprendizaje.</p>	
--	--	--	---	---	--

Elaborado por: Alejandra Betzabe Lara Pico

Fuente: Guía de campo

3.3. Análisis de datos del guion de entrevista

Tabla 4: Interpretación de los datos obtenidos en el guion de entrevista: variable independiente

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS EXPERIEMETALES					
CATEGORÍA	PREGUNTA	DESCRIPCIÓN	DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	INTERPRETACIÓN POR CATEGORÍA	INTERPRETACIÓN POR VARIABLE
Actividad	¿Qué juegos experimentales son apropiados para los niños del nivel inicial?	<p>DOCENTE 1: A ver en los niños del nivel inicial son más los creativos, por ejemplo, cuando los niños se les dan, digamos un bloque de legos o se los lleva a rincones, los niños van experimentando en cada rincón juegos diferentes. Eso lo vuelvo y lo repito con experiencias propias de los niños que de ellos mismos sale el jueguito, que van o que están experimentando.</p> <p>DOCENTE 2: Bueno, hay niveles de acuerdo a la edad del niño, hay unos más sencillo que sería para los más pequeños, se va aumentando el grado de complejidad de acuerdo a la edad del niño, entonces hay experimentos que para niños, por ejemplo, cuando estábamos en esto de la pandemia y se les hacía esto del virus que metan el dedito en el agua con la pimienta, y ya experimentaban, y comprendían que debían lavarse las manitos y eso para los niños más pequeños.</p>	Conjunto de operaciones o tareas realizadas por una persona, permitiéndoles realizar una acción (Real Academia Española, 2018).	Las docentes mencionan que los juegos experimentales son una actividad estamos hablando que es el momento en el que le niño ejecuta la experimentación a través de sus sentidos, conociendo así su entorno y diferenciando y relacionando sus elementos y características. Además, los docentes al realizar diferentes actividades con estos juegos motivan a los niños a indagar, explorar y conocer su mundo.	Las docentes mencionan que los juegos que podemos llamar como experimentales son aquellos que se tiene contacto con la naturaleza y el entono que le rodea. Utilizando materiales de la naturaleza como es la acelga, remolacha, etc., puesto que por medio de las frutas o verduras los niños pueden experimentar los colores o también el como el jabón repele a los gérmenes de las manos cuando se utiliza agua jabón y pimienta demostrando como el jabón elimina los gérmenes. También recalcan que el siempre uso de los rincones ya le permite al niño ya explorar diferentes

		Para los del nivel número dos, el mismo experimento, pero ellos ya se les puede por media, con un poquito de jamón en el dedito que me tan entonces ahí esta niña experimenta en lo mismo. Entonces va aumentando el grado de complejidad a los demás en minutos y a los de cuatro años.			ambientes que le van a permitir experimentar puesto que el niño para experimentar necesita sus sentidos y el contacto con la naturaleza.
	¿Por qué considera que los juegos experimentales son una herramienta para el desarrollo de experiencias de aprendizaje?	<p>DOCENTE 1: Porque se le considera, digamos una herramienta, porque los niños, mientras van desarrollando sus capacidades. Va aumentando su lógica iban formando un criterio van a tener un criterio formado mediante la mediante el proceso de los juegos de experimentales.</p> <p>DOCENTE 2: Porque les ayuda, les ayuda a los niños por medio de los sentidos experimentar nuevas sensaciones. Quiere que nuevas emociones, incluso ellos van descubriendo que con por medio de un experimento. Ellos pueden a veces, cuando no lo logran hacer, a veces se frustra. Es que no me señores, que no puedo entonces, Pero si usted lo vuelve a ser el mismo experimento en tres días no logró primero que superó la frustración. Segundo que ya logró. Hacer el experimento y eso le se les emociona. Se alegra. Entonces va a querer. Va a querer a</p>			

		otra vez a hacer más, seguirle, dice haciendo otros experimentos.			
Descubrimiento del mundo natural y cultural	¿Cómo define los juegos experimentales?	<p>DOCENTE 1: Los defino como un aprendizaje significativo, porque de esta manera el niño experimenta y mientras va el niño experimentando va el niño adquiriendo esa experiencia y va aprendiendo.</p> <p>DOCENTE 2: Son estrategias que nosotros los maestros utilizamos para llegar al niño, entonces los juegos que se basan en experimentos les ayuda a los niños para profundizar en su aprendizaje.</p>	Es un eje de desarrollo establecido dentro del Currículo de Educación Inicial en el cual se contempla el desarrollo de habilidades del niño mediante la interacción de su medio y los elementos de su entorno permitiendo que el niño descubra el entorno que lo rodea (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).	Las docentes concuerdan que el descubrir el mundo es algo natural en los niños porque por medio de su curiosidad los niños exploran y descubren las características que tiene su entorno y por medio de la experimentación los niños logran descubrir por medio de sus sentidos. Los docentes son guías que ayudan a los niños en el proceso de descubrir su mundo y su entorno ayudándoles a entender el porqué de sus interrogantes.	
	¿Qué tipo de juegos experimentales aplica en su clase?	<p>DOCENTE 1: A ver aquí hemos hecho diferentes este año. Bueno, en casa también hemos hecho el trabajo, hemos trabajado con la remolacha, hemos trabajado con la zanahoria, hemos trabajado con. Con el vasito que se pone la sal y le pone el huevito y huevito se alza con la con la sal. Y. Y te quema, decimos con los guaguas trabajamos el color verde, también trabajamos con en casa. Igualmente hicimos de virtualmente ese trabajo con la acelga, les decimos aplastar en casita y para qué beneficio de color verde con los vegetales más que todos hemos trabajado con velas y repito también con la remolacha, de ahí vienen los niños que, por</p>			

		<p>ejemplo, hacerle de ahí el color morado, entonces hay varias cosas en casa y que también se había perdido aquí. Aquí bueno, más se trabaja, digamos, con la pintura con anilina. Pero en casa hemos experimentado más porque ahí están, digamos, los objetos que ellos necesitan.</p> <p>DOCENTE 2:</p> <p>Hay es que hay mucho de ahí. Hay varios a desde de juegos, a ver uno de ellos. Como ya le dije, cuando estamos en esto de la pandemia, utilizamos mucho para que ellos se pueden lavar las manitos. Esto de la pimienta. Hay otros también que hemos utilizado para que la el descubrimiento de colores, con leche, donde se ponía en distintos lugares de gotitas de pintura, litas, de la pintura.</p>			
	<p>¿De qué manera benefician los juegos experimentales a los niños?</p>	<p>DOCENTE 1:</p> <p>Benefician en todo porque ellos aprenden, digamos, en esto, mientras van experimentando, ellos adquieren los conocimientos verbales de. También esto de la motricidad fina motricidad gruesa, porque también digamos, los juegos experimentales también se lo puede hacer en con juegos, abasia, juegos con diferentes objetos.</p> <p>DOCENTE 2:</p>			

		<p>Todos les beneficia, como le digo en en todo su desarrollo El en el visual, en el auditivo, en el, en el, en el colectivo unido en el hecho de aprender cosas nuevas del, de poderla sentir, de poderlas tocar, de poderlas ver escuchar porque hay experimentos que puede hacer que sean sólo para la audición, el tactos y así los distintos sentidos.</p>			
	<p>¿Qué tipos de juegos experimentales considera adecuados para ser aplicados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar las experiencias de aprendizaje?</p>	<p>DOCENTE 1: Los que le mencioné anteriormente y los básicos que digamos son para estructurar y para con los niños mismos colores de la de objetos que tienen en casita.</p> <p>DOCENTE 2: Depende de la edad del no Hay experimentos que son fáciles para los niños más pequeñitos. Donde ellos puedan captar que sean fáciles para los más pequeños según la edad para los niños más han desde de cuatro cinco años. El experimento tiene que ser llamativo, el llamativo donde ellos puedan manipular, puedan sentir, puedan tocar y de esa manera ellos puedan en puedan llegar al fin del de un del experimento.</p>			

Elaborado por: Alejandra Betzabe Lara Pico

Fuente: Entrevista

Tabla 5: Interpretación de los datos obtenidos en el guion de entrevista: variable dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE: EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE					
CATEGORÍA	PREGUNTA	DESCRIPCIÓN	DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	INTERPRETACIÓN POR CATEGORÍA	INTERPRETACIÓN POR VARIABLE
Ámbitos de aprendizaje y desarrollo	¿Qué estrategias utiliza para que el niño desarrolle nuevas experiencias de aprendizaje?	<p>DOCENTE 1: Las estrategias que nosotros usamos son varias, por ejemplo, experimentar en el medio, en el entorno en que se desenvuelve el niño. Por ejemplo, en las Ciencias, en matemáticas, en sociales y más con actividades lúdicas.</p> <p>DOCENTE 2: Bueno, con los niños en de verdad se utiliza muchas estrategias. Puede ser el visual, auditiva, motora y que por medio de los sentidos es donde los niños interiorizan el aprendizaje. En esas cosas todas las vivencias a ellos les ayuda mucho para, como le digo, para interiorizar los aprendizajes. Entonces hay que estar constantemente buscando nuevas estrategias. Para aquellos des cautive y de esa manera llama su atención y desarrollan Era ellos puedan trabajar emocionados, motivados porque una para usted puede llevar a llegar a un niño.</p>	Son aquellos espacios curriculares que derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje en los cuales se puede identificar, secuenciar y organizar los objetivos de aprendizaje y destrezas por edades (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).	Las docentes mencionan que existen diferentes estrategias que ayudan al desarrollo de experiencias de aprendizaje sobre todo las que están dentro del ámbito de relacione lógico – matemática y relaciones con el medio natural, porque al trabajar dentro de su entorno el niño logra crear sus experiencias propias. Pero para que el niño logre sus experiencias la docente debe buscar actividades que le cautiven al niño y llamen su atención de esta manera crearan sus vivencias	Las docentes concuerdan que al usar juegos dentro de la educación permite que el niño desarrolle experiencias de aprendizaje de una manera significativa ya que son varias las estrategias que ellas pueden usar mediante el juego motivando a los niños a explorar más de su entorno, sobre todo en el medio natural y social. Para motivar al niño a desarrollar sus propias experiencias las docentes les brindaran varios medios como, por ejemplo, una lupa con la cual los niños saldrán al patio y serán detectives que buscaran diferentes objetos de su entorno, aquí lo que le hará interesante a la actividad será la lupa de tal manera que el niño con eso se sentirá motivado a buscar en la naturaleza insectos,
	¿Qué juegos considera importante	<p>DOCENTE 1: Los juegos que más digamos que se usan serían los de la experiencia propia de los niños, brindándoles una lupa, se le sacaría</p>			

	<p>para motivar al niño a explorar más y adquirir nuevas experiencias de aprendizaje?</p>	<p>el niño al parque y el niño fuera observando, digamos, con la lupa, experimentar todo lo que hay, puede encontrar bichitos piedritas, pero lo más interesante que se hace aquí es la lupa para que juegue con el niño.</p> <p>DOCENTE 2:</p> <p>Como le digo, hay en los juegos que le llamen la atención. Para ellos todos los pedos tiempo lucren, como le digo, lo visual lo motor, lo táctil donde ellos puedan vivenciar directamente con el material, les ayude y eso les motiva a seguir, a trabajar.</p> <p>Entonces el en los juegos, todos los fuegos que son vivenciales. Con el medio natural, con, con lo concreto, con lo visual. Eso les ayuda, como le digo, para que ellos por medio del juego, Todo aprendizaje o por medio del juego Es mejor interioriza entonces si usted les dice vamos a jugar, hacer un experimento entonces de ellos eso le del escuchar esas palabras juego ya se motivan y hay quieren hacer la actividad. En el social de realidad, ellos emocionados por completo. Si esto se les dice sólo les te vamos a jugar ellos enseguida. Están atentos. Y dicen haber a que vamos a jugar y entonces te les dice Vamos a investigar, Vamos a experimentar a ellos de una se le ilumina los rostros y si les gusta el juego quieren repetirlo varias veces, y más si pueden palparlo, sentirlo les emociona.</p>			<p>plantas, incluso hasta objetos o animales que no son fácilmente de verlos.</p>
--	---	---	--	--	---

	¿Cómo los juegos experimentales ayudan al desarrollo de experiencias de aprendizaje?	<p>DOCENTE 1: A ver en esto en les ayudan, digamos, al desarrollo a. A cómo le explicaré está papel, digamos, a aquellos experimenten, experimenten y de ellos salgan las inquietudes de ellos salgan las preguntas de ellos, hagan las respuestas.</p> <p>DOCENTE 2: Hoy es increíble. En cuanto al a las estrategias de utilizar los experimentos. Como le digo, por medio de la atención eso se dispone mucha atención. Encuentren estos experimentos. Entonces de ellos están así, emocionados. Entonces, si voy a aprender otra cosa nueva que me vaya, vaya más mi atención, entonces vida, mi profesora, que también siga siendo más experimentos y donde yo pueda, al igual que mis compañeros, seguir aprendiendo.</p>			
Destreza	¿Qué destrezas se puede trabajar para adquirir las experiencias de aprendizaje?	<p>DOCENTE 1: Destrezas una que se pueden aplicar todas porque las destrezas de más, digamos, dirían las de relación con el medio natural y cultural. Porque estas destrezas van acorde a las Ciencias Naturales, Estudios Sociales. Y pienso que en todas, pero más en la de descubrimiento del medio natural y cultural, porque eso confiere, digamos, a las Ciencias Sociales y a lo cultural.</p> <p>DOCENTE 2:</p>	Es el conjunto de habilidades, actitudes, conocimientos y valores que el niño desarrolla a lo largo de su proceso pedagógico respondiendo a las interrogantes de ¿Qué son capaces de saber y ser los niños?, además	Los docentes utilizan el juego como una herramienta para potenciar estas destrezas, para lo cual utilizan varios juegos como como por ejemplo los experimentales que son juegos que le ayudan al niño a explorar su	

		<p>Que destreza, hay muchas ahí de identidad y autonomía donde ellos, como le digo, pueden autónomos pueden día pueden ellos solos demostrando mayor independencia y en el desarrollo en motriz, por ejemplo, en una destreza motriz donde ellos puedan utilizarse la pinza, para coger diversos materiales y pone y hacer son su experimento en el lenguaje. Entonces en los experimentos ellos utilizan distintas destrezas distintas, como le digo, de identidad de autonomía, de motricidad, del lenguaje, de mundo natural y cultural. Entonces que para cada uno de estos experimentos usted puede coger una destreza que vaya acorde con el experimento que puede hacer.</p>	<p>que las destrezas son un proceso continuo y progresivo acorde a la edad de los niños (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).</p>	<p>mundo y potenciar su desarrollo. Para lo cual las docentes mencionan que el uso de juegos ayuda a que el niño tenga mayor autonomía y pueda desarrollar la actividad acorde a su edad siempre y cuando exista una motivación de por medio permitiendo que el niño logre diferentes destrezas acorde a su edad.</p>	
--	--	---	--	---	--

Elaborado por: Alejandra Betzabe Lara Pico

Fuente: Entrevista

Análisis general:

De acuerdo a los resultados obtenidos podemos identificar que los juegos experimentales ayudan al desarrollo de experiencias de aprendizaje por medio de su ejecución, permitiendo que el niño explore su entorno por medio de sus sentidos porque al usar la experimentación como método de aprendizaje los niños usan todos sus sentidos de manera que aprende mejor por medio de sus vivencias creando así sus propias experiencias de aprendizaje y desarrollando su aprendizaje de manera significativa.

Las experiencias de las docentes ayudaron a determinar que los juegos que podemos llamar como experimentales son aquellos que se tiene contacto con la naturaleza y el entorno que le rodea. Utilizando materiales de la naturaleza como es la acelga, remolacha, etc., puesto que por medio de las frutas o verduras los niños pueden experimentar los colores o también el como el agua, jabón y pimienta demostrando como el jabón elimina los gérmenes al dispersar la pimienta. También recalcan que el uso de los rincones le permite al niño explorar diferentes ambientes que le van a permitir experimentar a través de sus sentidos y el contacto con la naturaleza motivándolo a descubrir más allá de lo que tiene a su alrededor.

Por lo se establece que al usar juegos dentro del aula los niños aprenden a seguir instrucciones y reglas sencillas que ayuden a tener un ambiente armónico en el aula, logrando ejecutar la actividad sin ningún inconveniente. Además, se puede recalcar que es importante motivar al niño a desarrollar sus propias experiencias, las docentes por medio de la planificación realizada les brindaran varios medios como, por ejemplo, una lupa con la cual los niños saldrán al patio y serán detectives que busquen diferentes objetos de su entorno, aquí lo que le hará interesante a la actividad será la lupa de tal manera que el niño con eso se sentirá motivado a buscar en la naturaleza insectos, plantas, incluso hasta objetos o animales que no son fácilmente de verlos.

Demostrando que los niños desde edades tempranas pueden experimentar de diferentes maneras, pero al realizarle por medio de juegos que requieran la ejecución de experimentos les dará un mayor significado y de esta manera ellos crearan sus propias experiencias llevándolo a un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

Después de realizar el análisis de la información recolectada por medio de investigaciones bibliográficas y de los instrumentos como son la guía de campo y el guion de entrevista, relacionados al tema de investigación, se concluyó que:

- Mediante la recolección bibliográfica se pudo identificar los juegos experimentales que se pueden aplicar en el nivel inicial II, afirmando que al usar juegos experimentales dentro del aula de clase ayuda al niño a estimular su curiosidad y potencie sus habilidades y pensamiento lógico – científico por medio de la observación, exploración y experimentación de su entorno, creando diferentes experiencias de aprendizaje que le permita construir conocimientos a partir de sus vivencias.
- Mediante las entrevistas realizadas a las docentes y la fundamentación teórica se pudo determinar diferentes juegos experimentales que se utilizan en el Nivel Inicial II y que al ser ejecutados despiertan el interés, la curiosidad de los niños y desarrollan nuevas experiencias de aprendizaje. También recalcan que una forma que el niño aprenda de manera significativa es motivándoles a jugar y explorar.
- Finalmente, se establece que los juegos experimentales que ayudan a desarrollar las experiencias de aprendizaje en el Nivel Inicial II. son aquellos que involucran diferentes actividades que les permitan observar, explorar, manipular y experimentar. Contribuyendo a desarrollar en ellos las experiencias de aprendizaje.

4.2. Recomendaciones

- Las docentes del Nivel Inicial deben tener un mayor conocimiento teórico sobre los juegos y como podrían ser aplicados dentro del aula de clase de manera que ayuden al desarrollo de experiencias de aprendizaje en los niños, tomando en cuenta existen diferentes juegos para cada edad del niño.
- Las docentes deben realizar su clase de manera más dinámica determinando juegos dentro de su planificación de esta manera los niños tendrán un mayor motivación para realizar las actividades mediante las consignas dadas por el docente.
- Se debe establecer actividades planificadas que involucren juegos de experimentación para desarrollar experiencias de aprendizajes en base a sus vivencias.

MATERIALES DE REFERENCIA

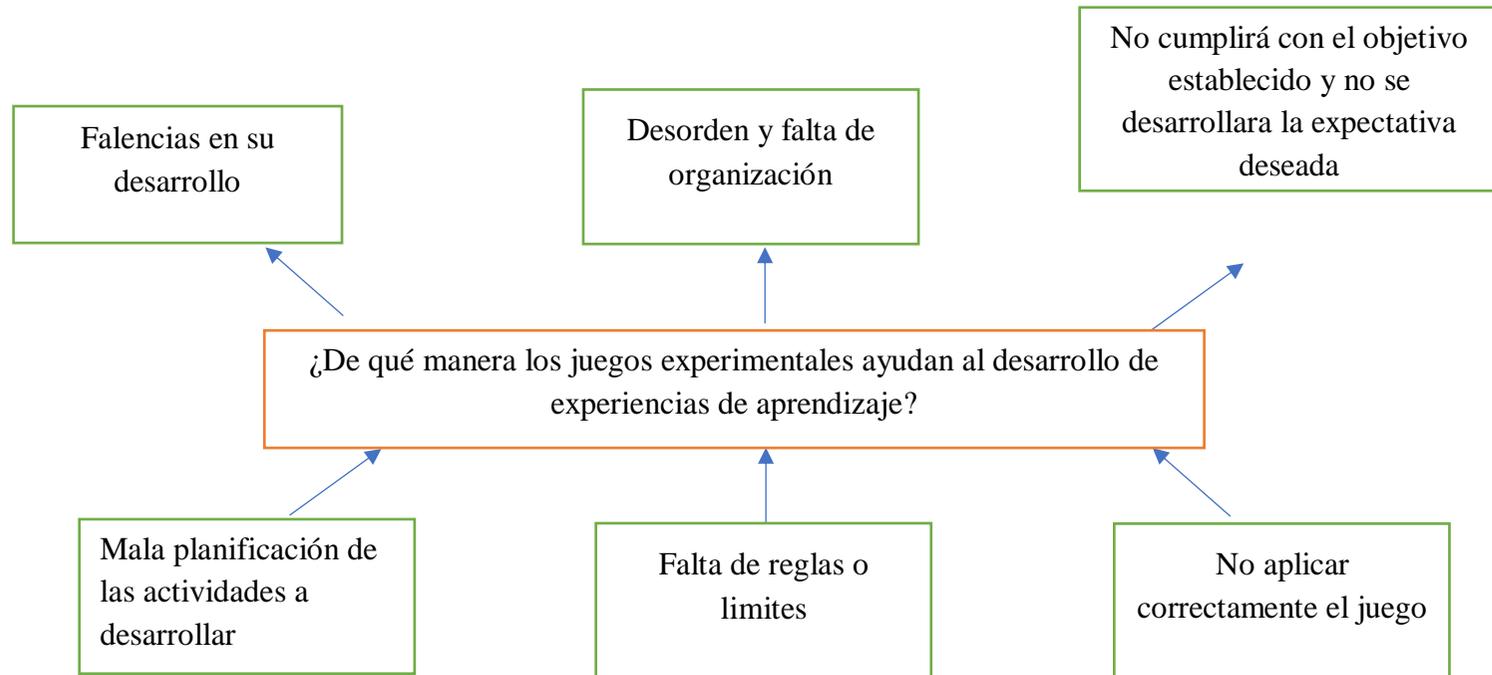
- Alcivar, P. M. (2018). *LOS JUEGOS EXPERIMENTALES EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS*. Guayaquil: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.
- Alonso, A. I. (2018). Los juegos experimentales de aula: una herramienta didáctica en cuidados paliativos. *Revista Da Escola Enfermage USP*, 52.
- Canta, S. A. (2015). *La actividad científica. Investigando a los 3 años: Experimentar para aprender*. Madrid: UNIR.
- Canta, S. A. (2015). *La actividad científica. Investigando a los 3 años: Experimentar para aprender*. España: UNIR.
- Creton, C. (2018). *Cuaderno Montessori de experiencias de ciencia*. Barcelona: LAROUSSE.
- Gómez, C. (2016). El rincón de la ciencia y la actitud hacia las ciencias en educación infantil. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 643–666,.
- Jesús Palacios, E. C. (2021). *La primera infancia (0-6 años) y su futuro*. Madrid: Fundación Santillana.
- Linares, I. D. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.
- López, A., Fernández, M., Liébana, C., Vázquez, A., & Castro, M. (2017). Los juegos experimentales de aula: una herramienta didáctica en cuidados paliativos. *Revista da Escola de Enfermagem*, 1 - 8.
- Melo Herrera, M. P. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa. Innovación educativa*, 14(66), 41-63. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es.

- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa*, 41-63. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es.
- Ministerio de Educación de Perú. (2020). *Ministerio de Educación de Perú*. Obtenido de ¿Qué se entiende por experiencia de aprendizaje?: <https://sites.minedu.gob.pe/orientacionesdocentes/2020/10/07/que-se-entiende-por-experiencia-de-aprendizaje/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Curriculo de Educación Inicial*. Quito: © Ministerio de Educación del Ecuador.
- Pérez, R. (2015). *El recurso didáctico del "juego experimental" desarrollado mediante el trabajo cooperativo en las asignaturas de biología y geología en* . Valencia: Universidad Internacional de la Rioja.
- Pete, A. F.-O. (2015). Juego, Educación Infantil y Ciencias Experimentales en la Literatura Educativa. *REIDOCREA*, 1-12.
- Real Academia Española. (2018). *Real Academia Española*. Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/actividad>
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodologia de la investigacion*. (M.-H. Interamericana, Ed.) Ciudad de Mexico.
- Silvia, M. L. (2018). *El juego como estrategia metodologica en los niños y niñas de educacion inicial*. Milagro: Universidad Estatal de Milagro.

Anexos.

Anexo 1: Árbol de problemas

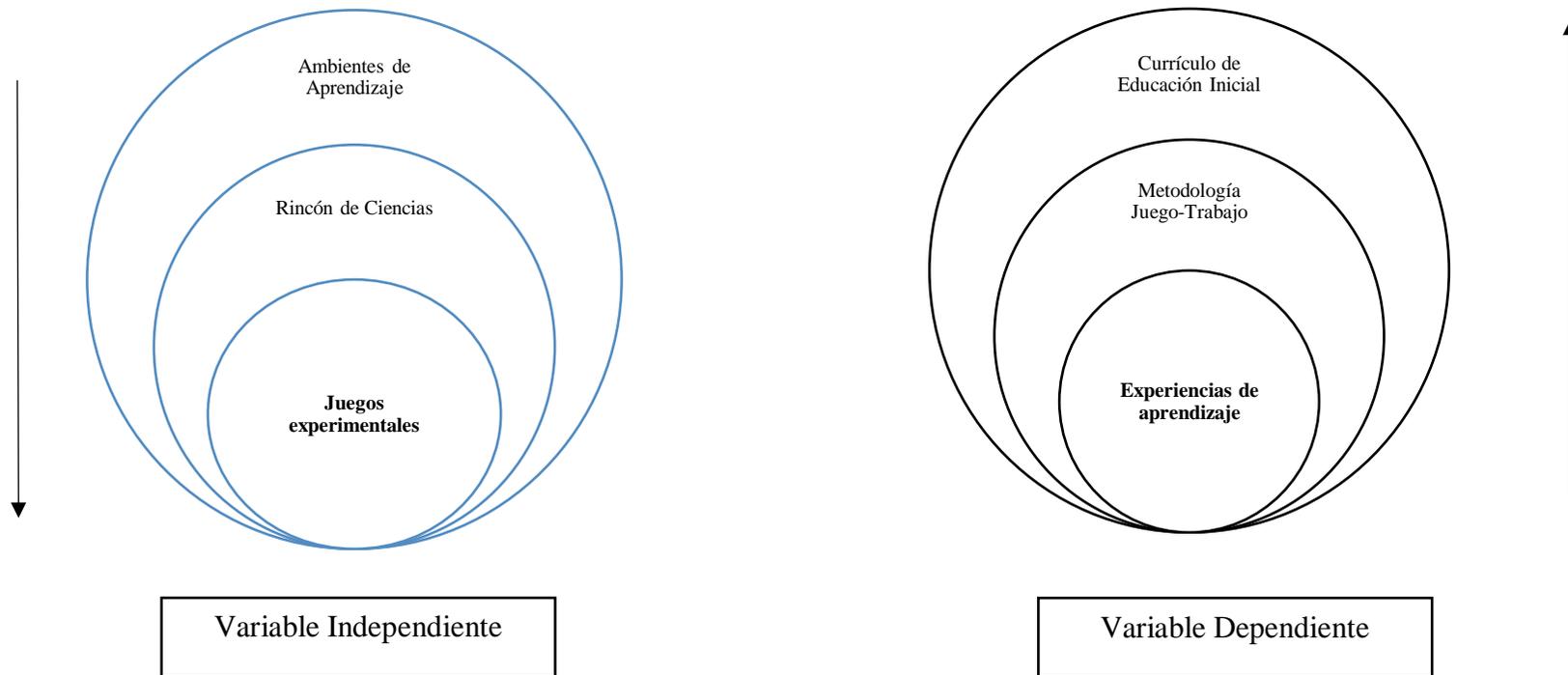
Ilustración 1: Árbol de Problemas



Elaborado por: Alejandra Betzabe Lara Pico

Anexo 2: Red de inclusión

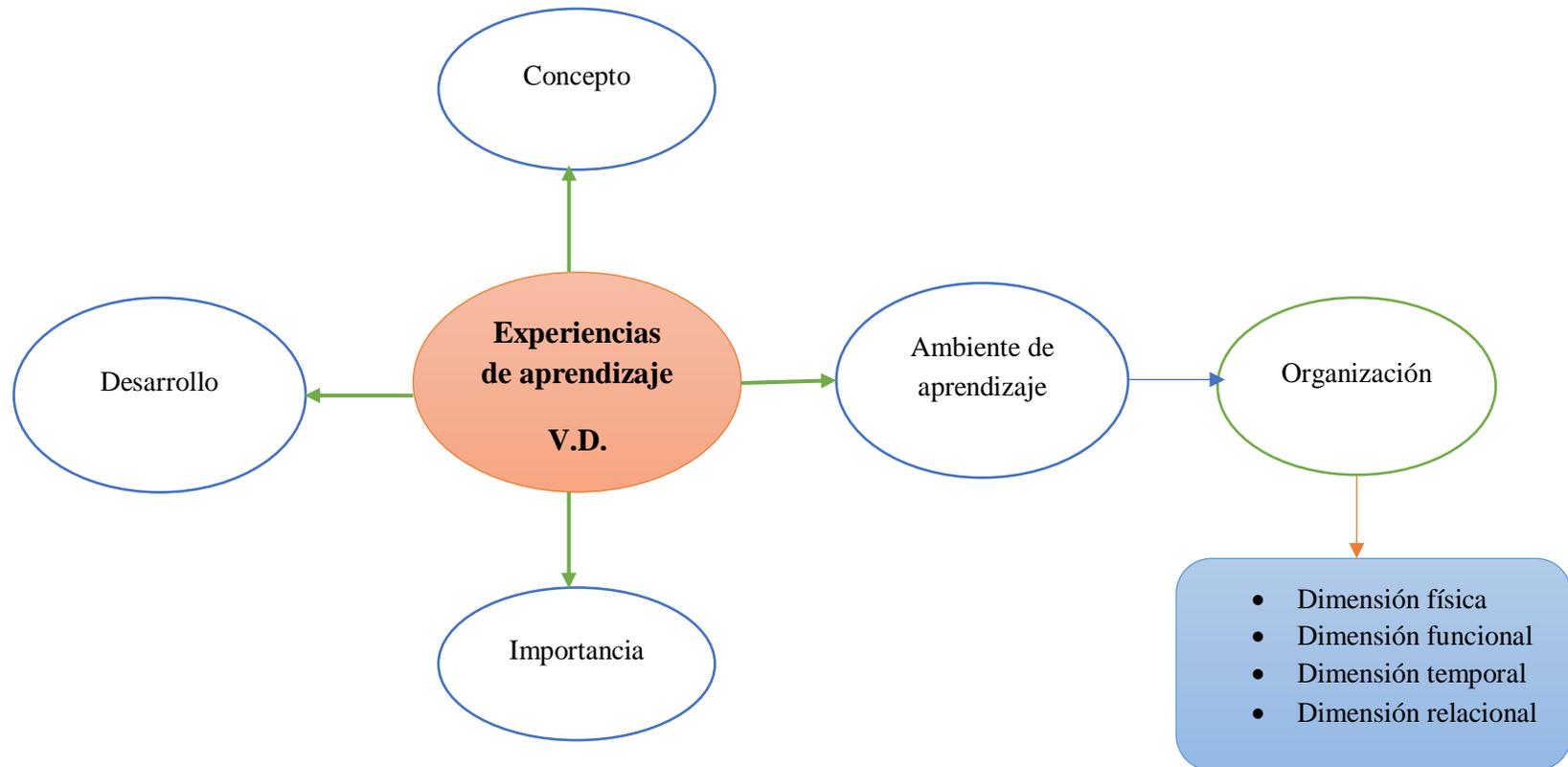
Ilustración 2: Red de Inclusión



Elaborado por: Alejandra Betzabe Lara Pico

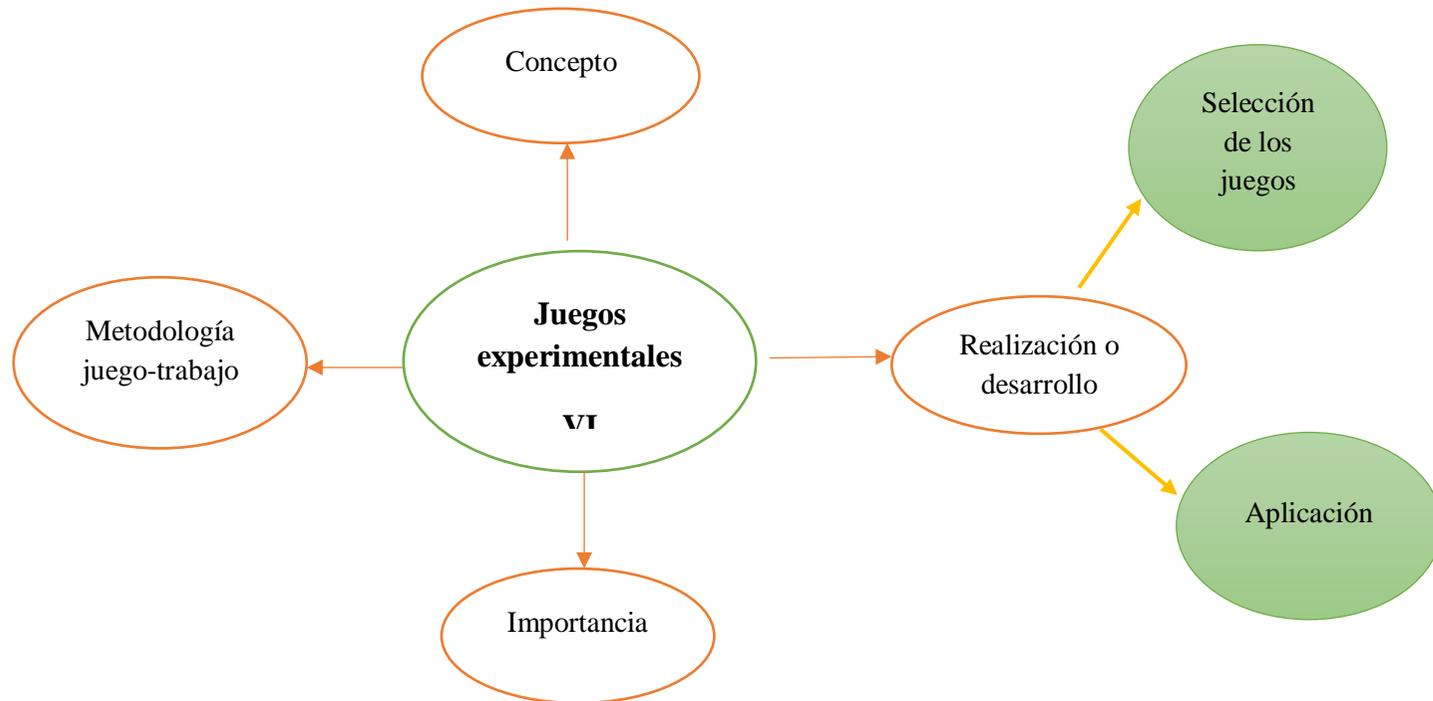
Anexo 3: Constelación de ideas según las variables

Ilustración 3: Constelación de ideas de la variable dependiente



Elaborado por: Alejandra Betzabe Lara Pico

Ilustración 4: Constelación de ideas de la variable dependiente



Elaborado por: Alejandra Betzabe Lara Pico

Anexo 4: Operacionalización de variables

Variable independiente: Juegos Experimentales

Tabla 6: Operacionalización de variable independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es una actividad natural y adaptativa que se practica de manera experimental para la comprensión del mundo y cómo actuar en el entorno y descubrir su mundo natural y cultural (Linares, 2011).	Actividad Descubrimiento del mundo natural y cultural	Concepto Relaciones con el medio natural y cultural Relaciones lógico/matemáticas	<p>Ítem de observación:</p> <p>El niño colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno. El niño explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación. El niño se integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas. El niño establece comparaciones entre los elementos del entorno a través de la discriminación sensorial. El niño se comunica incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa. El niño se comunica a través de dibujos de objetos con detalles que lo vuelven identificables, como representación simbólica de sus ideas.</p> <p>Preguntas de entrevista:</p> <p>¿Qué tipo de juegos experimentales aplica en su clase? ¿Cómo los juegos experimentales ayudan al desarrollo de experiencias de aprendizaje? ¿De qué manera benefician los juegos experimentales a los niños? ¿Qué tipos e juegos experimentales aplicados dentro del proceso de enseñanza –aprendizaje para desarrollar las experiencias de aprendizaje?</p>	<p>Se utilizara la técnica de la Observación con su instrumento la guía de campo que será dirigido a los niños del Nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica “La Merced”</p> <p>Se utilizara la técnica de la Entrevista con su instrumento el guion de entrevista que será dirigido a los docentes del Nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica “La Merced”</p>

Elaborado por: Alejandra Betzabe Lara Pico

Variable dependiente: Experiencias de Aprendizaje

Tabla 7: Operacionalización de variable dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Son un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014).</p>	<p>Destrezas</p> <p>Ámbitos de aprendizaje y desarrollo</p>	<p>Concepto</p> <p>Identidad y autonomía</p> <p>Convivencia</p> <p>Relaciones con el medio natural y cultural</p> <p>Relaciones lógico/matemáticas</p> <p>Comprensión y expresión del lenguaje</p> <p>Expresión corporal y motricidad</p> <p>Expresión artística</p>	<p>Ítems de observación:</p> <p>El niño establece la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.</p> <p>El niño sigue instrucciones sencillas que involucren la ejecución de tres o más actividades.</p> <p>El niño se expresa utilizando oraciones cortas y completas manteniendo el orden de las palabras.</p> <p>El niño descubre las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.</p> <p>Preguntas de entrevista:</p> <p>¿Qué estrategias utiliza para que en niño desarrolle nuevas experiencias de aprendizaje?</p> <p>¿Qué considera importante para motivar al niño a explorar más y adquirir nuevas experiencias de aprendizaje?</p> <p>¿Considera que los juegos experimentales son una herramienta para el desarrollo de experiencias de aprendizaje?</p> <p>¿Qué destrezas se puede trabajar para adquirir las experiencias de aprendizaje?</p>	<p>Se utilizara la técnica de la Observación con su instrumento la guía de campo que será dirigido a los niños del Nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica “La Merced”</p> <p>Se utilizara la técnica de la Entrevista con su instrumento el guion de entrevista que será dirigido a los docentes del Nivel Inicial II de la Escuela de Educación Básica “La Merced”</p>

Elaborado por: Alejandra Betzabe Lara Pico

Anexo 5: Guía de campo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



GUÍA DE CAMPO

Tema: Juegos experimentales y el desarrollo de experiencias de aprendizaje		
Objetivo: Analizar los juegos experimentales en el desarrollo de experiencias de aprendizaje en el Nivel Inicial.		
Nombre de la institución		
Docente observada		
Observadora		
Nivel		
Guía de campo		
Tiempo estimado de la duración		
Jornada		
Indicador	Descripción de lo observado	Comentario o reflexión
Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno		
Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante juegos experimentales que propicien la indagación		
Se integra progresivamente en la realización de juegos experimentales con reglas sencillas		
Establece comparaciones entre los elementos del entorno a través de los juegos experimentales		
Establece relación de correspondencia entre elementos mediante los juegos experimentales		
Sigue instrucciones sencillas que involucren la ejecución de juegos experimentales		
Descubre características y elementos del mundo natural explorando a través de los juegos experimentales		
Participa en juegos experimentales siguiendo reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico		

Elaborado por: Alejandra Betzabe Lara Pico

Anexo 6: Guion de entrevista



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



Tema: Juegos experimentales y el desarrollo de experiencias de aprendizaje

Objetivo: Analizar los juegos experimentales en el desarrollo de experiencias de aprendizaje en el Nivel Inicial.

Preguntas

1. ¿Qué estrategias utiliza para que el niño desarrolle nuevas experiencias de aprendizaje?
2. ¿Qué juegos considera importante para motivar al niño a explorar más y adquirir nuevas experiencias de aprendizaje?
3. ¿Qué juegos experimentales son apropiados para los niños del nivel inicial?
4. ¿Cómo define los juegos experimentales?
5. ¿Por qué considera que los juegos experimentales son una herramienta para el desarrollo de experiencias de aprendizaje?
6. ¿Qué destrezas se puede trabajar para adquirir las experiencias de aprendizaje?
7. ¿Qué tipo de juegos experimentales aplica en su clase?
8. ¿Cómo los juegos experimentales ayudan al desarrollo de experiencias de aprendizaje?
9. ¿De qué manera benefician los juegos experimentales a los niños?
10. ¿Qué tipos de juegos experimentales considera adecuados para ser aplicados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar las experiencias de aprendizaje?

Anexo 7: Validación por expertos del guion de entrevista



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: ENTREVISTA

Guion de entrevista dirigido a docentes

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la entrevista.

Instrucciones:

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: Analizar los juegos grupales como actividades de integración en el periodo de adaptación del retorno progresivo de las clases presenciales del nivel inicial en la Unidad Educativa Yanahurco.
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

1. ¿Qué estrategias utiliza para que el niño desarrollo nuevas experiencias de aprendizaje?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

2. ¿Qué juegos considera importante para motivar al niño a explorar más y adquirir nuevas experiencias de aprendizaje?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....
.....

3. ¿Qué juegos experimentales son apropiados para los niños del nivel inicial?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....
.....

4. ¿Cómo define los juegos experimentales?

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

5. ¿Por qué considera que los juegos experimentales son una herramienta para el desarrollo de experiencias de aprendizaje?

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

6. ¿Qué destrezas se puede trabajar para adquirir las experiencias de aprendizaje?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....
.....

7. ¿Qué tipo de juegos experimentales aplica en su clase?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....
.....

8. ¿Cómo los juegos experimentales ayudan al desarrollo de experiencias de aprendizaje?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	×				
La redacción es clara y exacta.	×				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	×				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	×				

SUGERENCIA.....

9. ¿De qué manera benefician los juegos experimentales a los niños?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	×				
La redacción es clara y exacta.	×				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	×				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	×				

SUGERENCIA.....

10. ¿Qué tipos de juegos experimentales considera adecuados para ser aplicados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar las experiencias de aprendizaje?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....
.....

Nombre del experto: *Mónica Paulina Batillo Guzmán*
 C.C: *1802465417*
 Título: *Magister en Educación Inicial*
 Experiencia en el área de la investigación: *9 años.*



Firma



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: ENTREVISTA

Guion de entrevista dirigido a docentes

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la entrevista.

Instrucciones:

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: Analizar los juegos grupales como actividades de integración en el periodo de adaptación del retorno progresivo de las clases presenciales del nivel inicial en la Unidad Educativa Yanahurco.
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

1. ¿Qué estrategias utiliza para que el niño desarrollo nuevas experiencias de aprendizaje?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

2. ¿Qué juegos considera importante para motivar al niño a explorar más y adquirir nuevas experiencias de aprendizaje?

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

3. ¿Qué juegos experimentales son apropiados para los niños del nivel inicial?

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

4. ¿Cómo define los juegos experimentales?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....
.....

5. ¿Por qué considera que los juegos experimentales son una herramienta para el desarrollo de experiencias de aprendizaje?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

6. ¿Qué destrezas se puede trabajar para adquirir las experiencias de aprendizaje?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

7. ¿Qué tipo de juegos experimentales aplica en su clase?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

8. ¿Cómo los juegos experimentales ayudan al desarrollo de experiencias de aprendizaje?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

9. ¿De qué manera benefician los juegos experimentales a los niños?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

10. ¿Qué tipos de juegos experimentales considera adecuados para ser aplicados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar las experiencias de aprendizaje?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....
.....

Nombre del experto: *Marcia Bonilla Pazmiño*

C.C: 1802357739

Título: *Magister*

Experiencia en el área de la investigación: 16



Firma

Anexo 8: Validación por expertos Guía de campo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: OBSERVACIÓN

Guía de campo dirigida a niños

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de los ítems planteados en el anecdotario.

Instrucciones:

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: Analizar los juegos grupales como actividades de integración en el periodo de adaptación del retorno progresivo de las clases presenciales del nivel inicial en la Unidad Educativa Yanahurco.
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

1. Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

2. Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante juegos experimentales que propicien la indagación

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

3. Se integra progresivamente en la realización de juegos experimentales con reglas sencillas

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

4. Establece comparaciones entre los elementos del entorno a través de los juegos experimentales

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	×				
La redacción es clara y exacta.	×				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	×				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	×				

SUGERENCIA.....
.....

5. Establece relación de correspondencia entre elementos mediante los juegos experimentales

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	×				
La redacción es clara y exacta.	×				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	×				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	×				

SUGERENCIA.....
.....

6. Sigue instrucciones sencillas que involucren la ejecución de juegos experimentales

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....
.....

7. Descubre características y elementos del mundo natural explorando a través de los juegos experimentales

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....
.....

8. Participa en juegos experimentales siguiendo reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

Nombre del experto: *Hónica Paulina Bastillo Guzmán*

C.C: 1802465417

Título: *Magister en Educación Inicial.*

Experiencia en el área de la investigación:


 Firma



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: OBSERVACIÓN

Guía de campo dirigida a niños

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de los items planteados en el anecdotario.

Instrucciones:

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: Analizar los juegos grupales como actividades de integración en el periodo de adaptación del retorno progresivo de las clases presenciales del nivel inicial en la Unidad Educativa Yanahurco.
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

1. Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....
.....

2. Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante juegos experimentales que propicien la indagación

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

SUGERENCIA.....

3. Se integra progresivamente en la realización de juegos experimentales con reglas sencillas

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

SUGERENCIA.....

4. Establece comparaciones entre los elementos del entorno a través de los juegos experimentales

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

SUGERENCIA.....

5. Establece relación de correspondencia entre elementos mediante los juegos experimentales

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✓				

SUGERENCIA.....

6. Sigue instrucciones sencillas que involucren la ejecución de juegos experimentales

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✓				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✓				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✗				

SUGERENCIA.....

7. Descubre características y elementos del mundo natural explorando a través de los juegos experimentales

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	✓				
La redacción es clara y exacta.	✗				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	✗				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	✗				

SUGERENCIA.....

8. Participa en juegos experimentales siguiendo reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico

Valoración	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA.....

Nombre del experto: *Marcia Bonillo*

C.C: 1802357739

Título: *Magister*

Experiencia en el área de la investigación: 16



Firma

Anexo 9: Informe Urkund



Document Information

Analyzed document	LARA ALEJANDRA PROYECTO FINAL.docx (D142014991)
Submitted	7/13/2022 6:05:00 PM
Submitted by	Acosta Bones Silvia Beatriz
Submitter email	silviabacostab@uta.edu.ec
Similarity	2%
Analysis address	silviabacostab.uta@analysis.orkund.com

Sources included in the report

W	URL: https://www.scielo.br/j/freeusp/a/33mY48G4rksGKJwrMjZGhm/?format=pdf&lang=es Fetched: 11/9/2021 4:31:16 AM	 1
SA	UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO / Espin Ortiz Maite Elizabeth.pdf Document Espin Ortiz Maite Elizabeth.pdf (D94162329) Submitted by: mespin9035@uta.edu.ec Receiver: deadv.pved.02.uta@analysis.orkund.com	 2
SA	ACTIVIDAD.pdf Document ACTIVIDAD.pdf (D117804988)	 1
W	URL: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004 Fetched: 10/30/2021 2:59:57 PM	 1
SA	UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO / submission.pdf Document submission.pdf (D76148010) Submitted by: jtipantas18756@uta.edu.ec Receiver: deadv.pved.02.uta@analysis.orkund.com	 1
SA	UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO / APE 5 CIENCIAS.pdf Document APE 5 CIENCIAS.pdf (D111317870) Submitted by: svargas0139@uta.edu.ec Receiver: deadv.pved.02.uta@analysis.orkund.com	 1

Entire Document

CAPÍTULO I

MARCO TEORICO

1.1. Antecedentes Investigativos A través de los años el juego ha tomado mayor importancia dentro de la educación de los niños. Su relevancia ha sido tal que se ha convertido en motivo continuo de investigación, debido a la diversidad de aplicaciones didácticas que se le puede dar.

