



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“LA LÚDICA Y ANIMACIÓN EN EL PROYECTO POSADA DE JUGUETES
DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial.

AUTORAS:

Tania Elizabeth Bautista Ronquillo

Paola Estefanía Tercero Pilapaxi

TUTOR:

MSc. Erika Maribel Sigcha Ante

Pujilí – Ecuador

Agosto 2023

DECLARACIÓN DE AUDITORÍA

Nosotras Srta. Bautista Ronquillo Tania Elizabeth y Srta. Tercero Pilapaxi Paola Estefania declaramos ser autoras del presente proyecto de investigación: “**LA LÚDICA Y ANIMACIÓN EN EL PROYECTO POSADA DE JUGUETES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**”, siendo la M.Sc. Erika Maribel Sigcha Ante directora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados verificados en el presente trabajo investigativo, son de exclusiva responsabilidad.



.....
Bautista Ronquillo Tania Elizabeth
Número de C.I. 0504154428



.....
Tercero Pilapaxi Paola Estefania
Número de C.I. 0503955809

AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título: **“La lúdica y animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial”**, de Bautista Ronquillo Tania Elizabeth y Tercero Pilapaxi Paola Estefanía, de la carrera de Educación Inicial, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Extensión Pujilí, de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Pujilí, agosto 2023

La Tutora



Firma

Mgtr. Erika Maribel Sigcha Ante

Cédula: 0503570129


APROBACIÓN DE TRIBUNAL DE TESIS

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, los postulantes: **Bautista Ronquillo Tania Elizabeth** y **Tercero Pilapaxi Paola Estefania** con el título de Proyecto de Investigación: “**LA LÚDICA Y ANIMACIÓN EN EL PROYECTO POSADA DE JUGUETES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**”, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Pujilí, agosto, 2023

Para constancia firman:



Lector1 (Presidente)

Mgtr. José María Bravo
C.I.0501940100



Lector 2

Dra. María Fernanda Constante
C.I.0503570129



Lector 3

Phd. Tania Libertad Vizcaíno Cárdenas
C.I. 0501876668

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecirme la vida por guiarme en cada paso que doy, por ser el apoyo y fortaleza incondicional en aquellos momentos de dificultad y debilidad. Gracias a mis padres por ser los principales promotores de este sueño, por confiar y creer en mí, por los consejos, valores y principios que me han inculcado. Agradezco a los docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la Extensión Pujilí, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación profesional. De manera especial, a la MSc. Erika Sigcha y MSc. José Bravo, tutores de nuestra tesis quienes han guiado con su paciencia y rectitud como docentes para que esto sea posible.

TANIA

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a gradecemos a Dios por la fuerza, sabiduría y valor en el proceso del proyecto. En segundo lugar, agradezco a mi tutor, la Msc. Erika Sigcha por los conocimientos impartido hacia mí, también por su profesionalismo y paciencia mostrada durante este tiempo, ya que sin su ayuda no hubiera alcanzado este objetivo tan anhelado. Finalmente agradezco a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a la directora y docentes de la Carrera de Educación Inicial, por darme la oportunidad de cumplir mi sueño.

PAOLA

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada principalmente a Dios por haber estado conmigo en todo momento, de igual manera a mis padres Antonio Bautista y María Ronquillo por haberme guiado por el camino correcto, por brindarme su confianza y amor. A mi hijo Mathias por ser parte de este trayecto, por ser mi fortaleza, orgullo, admiración y por haber llenado mi corazón con su sonrisa. Y a toda mi familia que de una u otra manera siempre estuvieron ahí en cada uno de los logros que planteaba cumplir.

TANIA

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios por darme fuerzas y bendiciones durante este proceso. También se la dedico a mi madre Rosa Pilapaxi y a mí querido padre Lorenzo Tercero que, con amor, mucho esfuerzo y sacrificio me brindaron todo el apoyo en mis estudios, además de la confianza depositada en mí. A mi hermana Nicol y a mi hermano Robinson por ser la parte importante de mi vida, ya que siempre han estado ayudándome en lo que puedan. A mi hija Estefany que es mi inspiración y fortaleza, con su preciosa sonrisa me da la fuerza para no renunciar a este sueño tan anhelado, para quien quiero ser un ejemplo de superación.

PAOLA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

TÍTULO: “LA LÚDICA Y ANIMACIÓN EN EL PROYECTO POSADA DE JUGUETES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL”

Autor/es: Tania Elizabeth Bautista Ronquillo

Paola Estefanía Tercero Pilapaxi

RESUMEN

La presente investigación se centra en el tema, “La lúdica y animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial” con la intención de satisfacer las necesidades socio-culturales, para lograr la participación entre estudiantes, docentes, padres de familia y niños, ante la problemática evidenciada en la escasez de técnicas de animación aplicadas por parte de los partícipes de Posada de Juguetes, para lo que se plantea el siguiente objetivo “Diagnosticar la incidencia de la lúdica y la animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial”, por otra parte la investigación es de enfoque mixto, de modalidad bibliográfica y de campo, siguiendo el método inductivo, las técnicas aplicadas son la observación y entrevista con sus respectivos instrumentos. La entrevista fue dirigida a los estudiantes del proyecto “Posada de Juguetes” y la encuesta se aplicó a los estudiantes del Quinto periodo académico de la Carrera de Educación Inicial. Los resultados obtenidos determinaron que, si incide la lúdica y la animación en el proyecto Posada de Juguetes, porque al conocer y aplicar las técnicas de animación, les permitirá cumplir de mejor manera las actividades planificadas, optimizando la integración e intervención de los estudiantes partícipes del proyecto con cada uno de los beneficiarios.

Palabras clave: Lúdica, animación, Posada de Juguetes, técnicas de animación.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

PUJILÍ EXTENSION

**TÍTULO: "THE ANIMATION AND LUDIC AT THE -POSADA DE JUGUETES-
PROJECT FROM THE NURSERING MAJOR"**

Authors:

Tania Elizabeth Bautista Ronquillo

Paola Estefania Tercero Pilapaxi

ABSTRACT

This research focuses on, "Playful and animation at the Posada de Juguetes project from the nursery major" for satisfying socio-cultural needs, achieving participation among students, teachers, parents and children, given the problem evidenced in the scarcity of animation techniques applied by the participants from Posada de Juguetes, where this objective is proposed: "Diagnose the incidence of playfulness and animation at the Posada de Juguetes project from the nursery major", on the other hand, this research is a mixed approach, bibliographic and field modality, following the inductive method; the techniques applied are observation and interview with their respective instruments. The interview was addressed to the "Posada de Juguetes" project students and the survey was applied to the Fifth level from nursery major students. The results obtained determined, if play and animation have an impact on the Posada de Juguetes project, because by knowing and applying animation techniques, will allow them to better fulfill the planned activities, optimizing the students' integration, intervention and participating in the Project among them.

Keywords: Playful, animation, Posada de Juguetes, animation techniques.

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del proyecto de investigación cuyo título versa: **"La lúdica y animación en el Proyecto Posada de Juguetes de la Carrera de Educación Inicial"** presentado por **Tania Elizabeth Bautista Ronquillo** y **Paola Estefania Tercero Pilapaxi**, egresadas de la carrera de **Educación Inicial**, perteneciente a la **Extensión Pujilí**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad por lo que autorizo a las peticionarias hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, agosto del 2023

Atentamente,



Mg. Lidia Rebeca Yugla Lema.
DOCENTE DEL CENTRO DE IDIOMAS-UTC
C.I. 0502652340



ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
DECLARACIÓN DE AUDITORÍA	ii
AGRADECIMIENTO	v
AGRADECIMIENTO	vi
DEDICATORIA	vii
DEDICATORIA	viii
RESUMEN	ix
AVAL DE TRADUCCIÓN	x
ÍNDICE GENERAL	i
ÍNDICE DE TABLA	iv
ÍNDICE DE FIGURAS	iv
INFORMACIÓN GENERAL	1
JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	2
BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	3
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	4
FORMULACIÓN del problema	7
OBJETIVOS	8
<i>Objetivo general</i>	8
<i>Objetivos específicos</i>	8
ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS PLANTEADOS	9
FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	10
Antecedentes investigativos	10
MARCO TEÓRICO	11
La lúdica	11
<i>La lúdica en la evolución del infante</i>	13
<i>Método lúdico</i>	14
<i>Método lúdico según Piaget</i>	15
<i>Características de los juegos</i>	17
<i>El juego según Piaget</i>	17

<i>Tipos de juegos</i>	18
<i>Importancia de la lúdica</i>	19
La animación	20
<i>Eventos de animación</i>	20
<i>Tipos de eventos</i>	22
Tipos de eventos infantiles. Según Garcia (2022), manifiesta que existen varios tipos de eventos como:	24
Organización de eventos	26
Pasos generales para organizar un evento infantil	26
<i>Técnicas de animación infantil</i>	28
<i>Animación infantil</i>	31
<i>Importancia de la animación infantil</i>	31
Proyecto Posada de Juguetes	32
<i>Actividades de Posada de Juguetes</i>	32
PREGUNTAS CIENTÍFICAS	33
METODOLOGÍA.....	34
Enfoque de la investigación.....	34
<i>Investigación mixta</i>	34
Diseño de investigación.....	34
Tipo de investigación	35
Método.....	35
<i>Método inductivo</i>	35
Técnicas e instrumentos	36
Población	37
Muestra	37
Análisis e interpretación de resultados	43
IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, SOCIO-CULTURAL O ECONÓMICOS).....	57
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	58
Conclusiones.....	58
RECOMENDACIONES	59
BIBLIOGRAFÍA	60
1. APENDIXIS N. ° 1 - HOJAS DE VIDA	65
DATOS PERSONALES:	66

DATOS PERSONALES:	67
APENDIXIS N. ° 2 – CUESTIONARIO DE ENCUESTA	68
APENDIXES N. ° 3 – FORMULARIO DE ENTREVISTA.....	71
APENDIXES N. ° 4– EVIDENCIA DE LA aplicación DE LA ENCUESTA.....	73

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1: <i>Beneficiarios directos</i>	4
Tabla 2: <i>Beneficiarios indirectos</i>	4
Tabla 3: <i>Objetivos, actividades, resultados, medio de verificación</i>	9
Tabla 4: <i>Tipo de juego</i>	18
Tabla 5: <i>Tipos de eventos</i>	23
Tabla 6: <i>Técnicas de animación infantil</i>	29
Tabla 7: <i>Población y muestra</i>	37
Tabla 8: <i>Entrevista a los estudiantes</i>	38
Tabla 9: <i>Animación infantil</i>	43
Tabla 10: <i>Técnicas de animación</i>	45
Tabla 11: <i>Desarrollo del niño</i>	47
Tabla 12: <i>Importancia de la recreación infantil</i>	48
Tabla 13: <i>Técnicas de recreación infantil</i>	49
Tabla 14: <i>Artes escénicas</i>	50
Tabla 15: <i>Estrategias lúdicas</i>	51
Tabla 16: <i>Proyecto “Posada de Juguetes”</i>	52
Tabla 17: <i>“Posada de Juguetes”</i>	54
Tabla 18: <i>Calificación proyecto “Posada de Juguetes”</i>	55

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Animación infantil</i>	44
Figura 2: <i>Técnicas de animación</i>	46
Figura 3: <i>Desarrollo del niño</i>	47
Figura 4: <i>Importancia de la recreación infantil</i>	48
Figura 5: <i>Técnicas de recreación infantil</i>	49
Figura 6: <i>Artes escénicas</i>	50
Figura 7: <i>Estrategias lúdicas</i>	51
Figura 8: <i>Proyecto “Posada de Juguetes”</i>	53
Figura 9: <i>“Posada de Juguetes”</i>	54
Figura 10: <i>Calificación proyecto “Posada de Juguetes”</i>	55
Figura 11: <i>Aplicación de la encuesta a los estudiantes de 5to de Educación inicial</i>	73
Figura 12: <i>Aplicación de la encuesta a los estudiantes de 5to de Educación inicial</i>	73
Figura 13: <i>Aplicación de la entrevista al grupo de Posada de Juguetes</i>	73
Figura 14: <i>Aplicación de la entrevista al grupo de Posada de juguetes</i>	74

INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

La lúdica y animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial.

Fecha de inicio: 10 de abril del 2023

Fecha de finalización: 30 de agosto del 2023

Lugar de ejecución:

Cantón Pujilí, Provincia Cotopaxi, Universidad Técnica de Cotopaxi-Extensión Pujilí

Extensión que auspicia:

Extensión Pujilí

Carrera que auspicia:

Educación Inicial

Proyecto de investigación vinculado:

Proyecto carrera: Proyecto Posada de Juguetes de la carrera Educación Inicial

Equipo de Trabajo:

Msc. Erika Maribel Sigcha Ante

Tania Elizabeth Bautista Ronquillo

Paola Estefania Tercero Pilapaxi

Área de Conocimiento:

Educación Inicial

Línea de investigación:

Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Formación y desarrollo profesional docente.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

En el nivel inicial la lúdica y la animación van de la mano, al utilizar metodologías que integran el juego y el trabajo a la par para el aprendizaje de los educandos. Es así como, cada docente tiene conocimiento de la gran importancia de la animación en las distintas actividades recreativas que se realiza con los niños, así como también que para la realización de estas actividades es necesario llamar la atención del niño, despertar su interés y motivarlo, siendo esencial el juego.

Por ello, el **propósito** de la investigación es conocer la incidencia de la lúdica y animación en el proyecto “Posada de Juguetes” de la carrera de Educación Inicial con el designio de satisfacer las necesidades y lograr la participación activa entre estudiantes y docentes. Además, de contribuir a la formación profesional del estudiante de Educación Inicial. Como futuros docentes deben desarrollar la capacidad de organizar, planificar y ejecutar diferentes tipos de eventos de animación infantil mediante la aplicación de técnicas de animación en diferentes espacios que posibiliten el aprendizaje.

Es importante indagar nuevos fundamentos teóricos que brinden un aporte significativo para mejorar los procesos de enseñanza docente a través de la aplicación de actividades lúdicas y recreativas que generen aprendizajes reveladores en los estudiantes. Siendo también fundamental el desarrollar en los estudiantes de la carrera actitudes y aptitudes de vital importancia para su perfil profesional.

Por este motivo el **interés** del presente trabajo de investigación parte del diagnóstico de la incidencia de la lúdica y la animación en el proyecto “Posada de Juguetes”, puesto que se ha evidenciado la escasez de técnicas de Animación Infantil en los eventos socioculturales que se han desarrollado por parte de las estudiantes de la Carrera de Educación Inicial.

Por tal motivo, el **impacto** que genera esta propuesta dentro de los estudiantes y la comunidad educativa será eficaz, permitirá a los integrantes de Posada de Juguetes conocer nuevas estrategias y técnicas de animación, así como implementar actividades lúdicas creativas e innovadoras que permitan llegar de manera positiva hacia los niños. De igual manera, tras la

aplicación de actividades recreativas los estudiantes poseerán facilidad de comunicación, habilidades en pinta-caritas en la organización y participación de diferentes tipos de eventos, en liderar grupos sociales y/o culturales que respondan a las necesidades de la colectividad.

Por otra parte, este proyecto de investigación tiene una gran **utilidad práctica**, ya que permite definir al juego como una estrategia metodológica en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así también como en los medios de difusión cultural. De tal manera que, permitirá facilitar futuras investigaciones, puesto que se cuenta con la decidida colaboración de los estudiantes participes en el proyecto Posada de Juguetes, docentes y comunidad en general.

El **aporte** de la investigación es el diagnóstico de la incidencia de la lúdica y la animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi – Extensión Pujilí, pues a través de la información obtenida nos permitirá orientar a los estudiantes participes del proyecto en la aplicación de nuevas técnicas y estrategias de animación y recreación infantil necesarias en la planificación de las actividades.

Por tanto, los **beneficiarios** directos son los estudiantes del proyecto Posadas de Juguetes, directores y docentes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi, quienes serán intervenidos para conocer resultados del presente estudio y como beneficiarios indirectos los estudiantes de la carrera de Educación Inicial, niños y padres de familia del Centro de Educación Inicial Semillitas “Cesar Francisco Naranjo Rumazo” son participes en dicha actividad del cantón Pujilí.

BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Los beneficiarios del presente trabajo de investigación serán, como beneficiarios directos, los estudiantes de la Posada de Juguetes, directores y docentes de la carrera Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi, quienes serán intervenidos para conocer resultados del presente estudio y como beneficiarios indirectos los estudiantes de la carrera de

Educación Inicial, niños y padres de familia del Centro de Educación Inicial Semillitas “Cesar Francisco Naranjo Rumazo” son participes en dicha actividad del cantón Pujilí.

Tabla 1:

Beneficiarios directos

Denominación	Frecuencia
Estudiantes de Posada de Juguetes	131
Director	1
Docentes	14
Total	146

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Tabla 2:

Beneficiarios indirectos

Denominación	Frecuencia
Estudiantes de la carrera de educación inicial	480
Niños	150
Padres de familia	150
Total	780

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Para conocer el problema en el que se centra la investigación es necesario determinar el contexto escolar, es decir las circunstancias que acompañan al proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que suponen relaciones diversas ya sea de semejanzas o de diferencias en las que se visualiza las características institucionales, educativas, modelos de enseñanza, docentes, relaciones que se generan en lo cotidiano y aportan u obstruyen el desarrollo social vinculado con las actividades curriculares que permite incorporar varios saberes que son puestos en la práctica.

Por su parte la investigación realizada en Ecuador, por Vélez (2021), valora el uso de animaciones y estrategias creativas de aprendizaje para los niños, que promueve el desarrollo

de habilidades y destrezas de los infantes en la educación inicial; utiliza un enfoque integrado, garantizando el desarrollo del lenguaje, sensorial e intelectual, ampliando las oportunidades para estimular el interés de los estudiantes por aprender; por lo tanto, es importante observar el ritmo de aprendizaje, la atención y la capacidad de concentración en función de la edad.

Por consiguiente, la animación y estrategias creativas en los infantes en tanto sean flexibles y capaces de transformar, para así adaptar al desarrollo del infante mejorando su atención, capacidad y mejor aún si realiza de una manera nueva e innovadora.

La animación en los niños con actividades lúdicas es un proceso esencial en el nivel inicial, por su parte, el Ministerio de Educación (2014), muestra que: “Los educadores dedican unos minutos todos los días a la motivación el gusto y el amor por implementar juegos actividades adecuados por cada edad” (p. 9). Ante lo expuesto, se debe señalar que el gobierno del Ecuador siempre ha estado pendiente de nuevas implementaciones para el desarrollo de actividades lúdicas, con proyectos que permiten fortalecer el desarrollo de las habilidades y destreza. Poseen una variedad de actividades y estrategias de juego, una de las cuales es el programa “Aprende de mí, aprende de mi país”, también un programa orientado al desarrollo de habilidad para niños de hasta 5 años, las cuales son la escucha, empatía, creatividad, entre otras. A través de la aplicación de actividades lúdicas, los niños pueden ampliar su vocabulario y mejorar sus habilidades de comunicación, motrices y de lenguaje.

Actualmente En el Ecuador por su parte, Briones y Vélez (2022), en su investigación realizada en Portoviejo plantean que “El desarrollo de los métodos lúdicos creativos en el proceso de animación, promueve la adquisición de destrezas y habilidades de los niños en la educación inicial”. Dentro del desarrollo en Ecuador hacen relevancia los métodos lúdicos en el proceso de animación, para así mejorar la adquisición de conocimientos en las destrezas y habilidades de los docentes y ejecutar actividades motrices, que se lograra un objetivo de actividades lúdicas para los niños.

Es importante que el gobierno ecuatoriano haya considerado la implementación de esta medida plan, porque es importante el juego en la educación infantil también es un pilar esencial para el desarrollo emocional de los niños. Gracias a las actividades lúdicas los

niños aprenden a expresar y gestionar estados como la frustración, la ansiedad o la ira. El juego les permite descargar tensiones y recrear sus preocupaciones y miedos, de manera que es un medio para buscar soluciones a sus problemas. Una herramienta de aprendizaje que contiene actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, la relación es y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje.

Por otro lado, en un estudio realizado en la Provincia de Chimborazo entre los resultados obtenidos, Andrade y Parra (2016), concluyeron que el 78% de los docentes implementa actividades lúdicas para promover el desarrollo dinámico. Después de aplicar estrategias específicas a niños y niñas, se evidencia resultados positivos en donde la mayoría puede realizar actividades diarias sin dificultad.

El estudio presente, da entender el aprendizaje lúdico como una oportuna estrategia, para crear un ambiente muy agradable en el aula que posibilite a los niños aprender jugando y que sin duda establece que el docente considere al juego como una técnica para el aprendizaje pues le permite exportar sus conocimientos a los niños para que desarrollen sus habilidades cognitivas.

En la Provincia Cotopaxi, cantón Latacunga existen aproximadamente 54 centros de educación infantil que acoge a varios niños del cantón, por tanto, velará el bienestar de los infantes, basándose en el Plan Nacional del Buen Vivir. El modelo de gestión del MIES tiene como objetivo crear una institución organizada y fuerte que permita fortalecer con las actividades y trabajos que nos ayuda en la lúdica y la animación. Estos centros realizan técnicas y estrategias de animación infantil que disponen para cada actividad, ayudando a que el niño tenga su desarrollo motriz, la lúdica y la animación ayudará a que el niño sea más activo y tenga fortaleza para su desarrollo motriz y cognitivo.

Es muy conocido que, la lúdica como metodología provoca interacciones que enseñan al niño o niña a aprender a convivir a partir de valores individuales y colectivos, pero que también les ayudan a establecer una comunidad escolar sensible, solidaria y crítica, esto equivale a considerar a la educación como un medio para la libertad y la realización personal y social.

La Extensión Pujilí siendo parte de la Universidad Técnica de Cotopaxi se constituye en un centro educativo que aspira crear iniciativas que democratizen la educación, el establecimiento del laicismo y mejorar las condiciones materiales de la educación superior; en esta extensión actualmente, la carrera de Educación Inicial oferta proyectos investigativos que se dan desde el diagnóstico hasta su aplicación. Por consiguiente, los docentes de la carrera de Educación Inicial han ideado un Proyecto previo a las ferias de Emprendimiento desde el año 2022, con la finalidad de dotar Grupos de Animación denominados “Posada de Juguetes” para la vinculación de la Universidad con el pueblo. No obstante, durante la participación de los estudiantes en las ferias de emprendimiento, se pudo evidenciar que no todos los participantes han adquirido habilidades y destrezas, así como también existe un desconocimiento y escasez de actividades lúdicas y de animación aplicados en los eventos socioculturales.

Si bien la organización del proyecto se realiza desde las asignaturas que complementan la formación del docente de educación inicial, de acuerdo con el nuevo rediseño micro curricular, la psicomotricidad y lúdica, las manifestaciones artísticas plásticas, la animación y recreación infantil, las técnicas lúdicas y de animación son asignaturas esenciales que aportan al proyecto. Sin embargo, el desinterés de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial por conocer la importancia de la lúdica y la animación en su formación profesional han limitado la adquisición de estos conocimientos, siendo una problemática existente lo cual resulta lamentable, puesto que es fundamental conocer las técnicas pertinentes para el desarrollo de dicho proyecto, siendo necesario determinar la incidencia de la lúdica y animación en el contexto a investigar.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide la lúdica y la animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial en la Universidad Técnica de Cotopaxi?

OBJETIVOS

Objetivo general

- Diagnosticar la incidencia de la lúdica y la animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial.

Objetivos específicos

- Analizar los fundamentos teóricos y conceptuales en los que se enmarca la lúdica y la animación en Educación Inicial.
- Seleccionar las técnicas e instrumentos para la recolección de la información
- Aplicar las técnicas e instrumentos de recolección de información con los participantes del Proyecto “Posada de Juguetes”
- Establecer las conclusiones y recomendaciones obtenidas en el diagnóstico.

ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS PLANTEADOS

Tabla 3:

Objetivos, actividades, resultados, medio de verificación

Objetivo	Actividad	Resultado de la Actividad	Medio de verificación
Analizar los fundamentos teóricos y conceptuales en los que se enmarca la lúdica y la animación en Educación Inicial.	Revisión de fuentes bibliográficas los referentes teóricos relacionados con la lúdica y la animación en el proyecto posada de juguete de la carrera de educación inicial.	Interpretación y análisis de los referentes teóricos. De acuerdo con sus variables.	Fuentes bibliográficas Revistas científicas Tesis Análisis de información recolectada
Seleccionar las técnicas e instrumentos de recolección de información.	Elaborar los instrumentos a valorar para recopilar la información. Preparar los instrumentos de recolección de información. Socializar los instrumentos diseñados.	Elaboración del formulario de banco de preguntas de la encuesta y la entrevista en base a la operacionalización de variables Validación	Banco de preguntas de la encuesta. Firma de aprobación por parte del docente validador
Aplicar las técnicas e instrumentos de recolección de información con los participantes del Proyecto “Posada de Juguetes”.	Aplicar los instrumentos de investigación a los estudiantes acerca de la lúdica y animación en el proyecto Posada de Juguetes en la carrera de Educación Inicial.	Aprobación de los instrumentos. Análisis de los datos obtenidos	Entrevistas y encuestas aplicadas. Fotografías.
Establecer conclusiones y recomendación obtenidos en el diagnóstico.	Procesar la información recolectada en las entrevistas y encuestas	Establecimiento de Conclusiones y recomendaciones.	Conclusiones y Recomendaciones.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

La lúdica y la animación en proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial, dentro del apartado de la presente investigación se ha recopilado distintas aportaciones científicas acerca de las actividades lúdicas y el aporte que representa para el proceso de la animación en los estudiantes de educación inicial.

Antecedentes investigativos

La lúdica y la animación en proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial, dentro del apartado de la presente investigación se ha recopilado distintas aportaciones científicas acerca de las actividades lúdicas y el aporte que representa para el proceso de la animación en los estudiantes de educación inicial.

Loyo y Toaquiza (2016), en su proyecto investigativo “Técnicas de animación infantil”, cuyo objetivo fue desarrollar técnicas de animación infantil mediante actividades lúdicas para el desarrollo integral de los niños. El enfoque que se aplicó fue cualitativo y los instrumentos utilizados son la lista de cotejo, cuestionario y guía de preguntas. En los resultados obtenidos llevaron a cabo un estudio en donde utilizaron técnicas y estrategias de animación infantil como son bailes, juegos tradicionales, pinta-caritas, cuenta cuentos, globoflexia, títeres entre otros. Concluyendo que, las técnicas de animación para niños son muy importantes para el desarrollo integral de los niños, crear un hábito emocional y placentero como resultado de una vida plena.

Además, Aucatoma (2021), en el proyecto investigativo “La animación infantil como estrategia didáctica durante las clases virtuales en educación inicial”, tuvo como objetivo analizar la animación infantil como estrategia didáctica durante las clases virtuales en Educación Inicial. Siguiendo un enfoque cualitativo, la técnica utilizada fue la entrevista con la guía de preguntas como instrumento de recolección de datos. En los resultados obtenidos se presentan las ventajas de la animación infantil como estrategia didáctica durante las clases virtuales. Se afirma que la animación infantil mejora el proceso de aprendizaje de los infantes, desarrolla la autonomía y favorece la motivación; a las docentes permite el empleo

de diversidad de materiales, recursos y herramientas tecnológicas, posibilita la selección de estrategias didácticas innovadoras para la modalidad virtual, promueve la innovación y capacitación en la aplicación de animación infantil como estrategia didáctica.

Por tanto, el juego permite disfrutar y apreciar la vida cotidiana, percibiéndola como un acto de gratificación física, mental o espiritual que promueve el desarrollo de habilidades sociales, fortalece las relaciones humanas y el sentido del humor. Desde una perspectiva psicológica existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

En la actualidad se admite que la lúdica y la animación son importantes para el desarrollo de las estudiantes del proyecto Posada de Juguetes. Para la comprensión del juego con el fin de realizar actividades, a través de estrategias innovadoras como la música, la danza, la pintura, la animación, como medio para resolver problemas socioculturales.

Existen muchas técnicas de animación para niños que ayudan en el proceso de aprendizaje y por ende en su desarrollo, a continuación, se detallan los siguientes en el marco teórico.

MARCO TEÓRICO

La lúdica

Desde la antigüedad, los juegos han formado parte de la vida cotidiana de diversas especies que habitan nuestro planeta. Esto ha sido demostrado a través de varios estudios. Los animales juegan, y los humanos también. Como tal, esta actividad asume diferentes aspectos de la vida social y muchas veces conduce a diferentes conceptos y realizaciones, aplicando reglas o definiendo estrategias de participación. Por eso, se reconoce la importancia de crear espacios donde las actividades de ocio sean parte del proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta es otra forma de introducir conocimientos, adquirir experiencia previa o reforzar la ya adquirida (Huizinga, 1943).

Además, la expresión lúdica es una actividad antigua que no corresponde únicamente a la especie humana (Paredes, 2020). Sin embargo, las actividades lúdicas han ganado espacio

dentro de los procesos educativos. Por lo que Gómez (2016), sostiene que, “la enseñanza por medio de la lúdica surge como una propuesta para contribuir al fortalecimiento de las capacidades”. Debemos reconocer entonces que en los niños en su infancia se inicia el desarrollo de varias capacidades muy importantes como las de aprender, memorizar, razonar y sin duda resolver pequeños problemas, también el de relacionarse con otras personas de su entorno y fuera de ella, desarrollar el habla y también el lenguaje, en este aspecto la lúdica aporta a este logro y hace que el niño se sumerja en la exploración del conocimiento. Por otro lado, Domínguez (2015) indica que, “Resulta imprescindible que la educación actual se apoye en la evolución psicológica del juego infantil” (p. 10). Por consiguiente, la lúdica es una actividad que se realiza por placer y que tiene múltiples beneficios para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños y niñas. Por otro lado, es importante destacar que la lúdica puede ser utilizada como materiales para el aprendizaje y la formación de valores. Finalmente, es necesario tener en cuenta que la lúdica debe ser promovida y fomentada en todos los alrededores de la sociedad, ya que contribuye al bienestar y la calidad de la vida.

El juego implica un proceso de actividad cuyo objetivo principal es el disfrute que puede relacionarse con la parte física y emocional de la persona que realiza la actividad lúdica, además, el juego está presente en la persona a lo largo de la vida en diferentes formas. Cuando eres un niño o un adolescente, los juegos se caracterizan por su atractivo y gran movimiento, pero el objetivo del juego sigue siendo el mismo: superar los obstáculos sin la responsabilidad que ello implica en la vida real, creando alegría y satisfacción que contribuya a la realización personal y social (Gallardo, 2018).

Es así como la lúdica siempre estará en nosotros fomentando recreación, la cual es una actividad importante para el desarrollo de la vida personal; esta actividad es aún más fuerte en los niños, ya que estos se encuentran en una etapa de curiosidad y exploración, por lo cual sería factible e importante involucrar el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, en el ámbito escolar, las actividades lúdicas se pueden describir como una estrategia participativa y versátil, ya que se puede utilizar en cualquier nivel o estilo educativo. Además, combinan la práctica con la teoría, fomentando el trabajo en equipo y la

colaboración para que se puedan desarrollar diferentes habilidades simultáneamente (Márquez , 2018).

Según este autor, el juego puede pasar a ser una estrategia poderosa, con la cual logre una enseñanza aprendizaje significativa, además se puede promover lazos de amistad, diálogo, y trabajo en equipo, etc. Y por supuesto lograr los objetivos de aprendizaje. Cabe mencionar que entre las estrategias pedagógicas activas se encuentra el aprendizaje basado en el juego.

En general, la lúdica se refiere a la necesidad humana de experimentar emociones crudas que se utilizan en actividades de juego, diversión y estrategias de aprendizaje. También tiene un impacto en el desarrollo personal y social de las personas. La lúdica se aplica en la educación como una estrategia de aprendizaje en el aula de clase, que se utiliza para fomentar la creatividad, mejorar la retención de información, desarrollar habilidades sociales y emocionales, así como fomentar la motivación en los estudiantes y el desarrollo a nivel motor.

La lúdica en la evolución del infante

El juego es una actividad divertida, entretenida y agradable para cualquier edad. En los primeros años de vida, los niños juegan por diversión, para encontrar afecto y construir unión, mientras que a través del juego desarrollan la imaginación y la creatividad y aprenden a vivir. Pero su juego no tiene reglas especiales, es espontáneo y natural y no requiere entrenamiento previo. Posteriormente, comenzarán a practicar juegos reglados, a los que se les da un conjunto de reglas que no solo deciden su participación, sino fundamentalmente los lleva a tener orden, respeto y disciplina.

Hay condiciones que deben cumplirse antes de que comience el juego, pero que rigen el desarrollo y finalización del mismo.

La actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las necesidades de orden

afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre (Gallardo, 2010, págs. 23-26).

En cualquier juego o actividad lúdica sana y educativa, los niños empiezan a pensar y actuar en situaciones cambiantes y se producen los primeros intentos de adaptación. El valor del juego en la educación es precisamente que combina los mejores aspectos de organización, participación, equipo, entretenimiento, creatividad, competencia y logro.

En la etapa de educación infantil se encuentra en el ejercicio físico que continúe conectándose con la realidad circundante y de esta manera obtenga su primer conocimiento del mundo de la vida, el crecimiento y el desarrollo. No hay duda de que el uso del cuerpo mismo como sensación corporal y una fuente de investigación requerirán experiencia en el desarrollo de los pensamientos de los niños. Asimismo, las relaciones afectivas que se establecen durante las actividades motrices, especialmente el juego, son fundamentales para el desarrollo emocional (Madrona, 2008, pág. 71).

A lo largo de esta etapa, nos centraremos en el desarrollo de una dimensión importante de las emociones lúdicas de los niños. Una personalidad infantil que aumenta el reconocimiento, la expresión y el control paulatino de las emociones y sentimientos. En educación infantil, el juego es un elemento clave para que los niños adquieran autoconocimiento y desarrollen la autonomía personal, ya que el juego en esta etapa educativa es una actividad que combina la acción con los sentimientos y pensamientos y favorece el desarrollo social

Método lúdico

Las metodologías lúdicas son todas aquellas actividades creativas que favorecen el aprendizaje integral de las personas permitiendo la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades de manera dinámica, siendo esta, una herramienta que aporta y da mejores respuestas para un aprendizaje significativo y permite despertar la motivación e imaginación de las personas. Además, este tipo de metodologías es una actitud, una predisposición del ser frente a la vida y a la cotidianidad.

Gracias a las metodologías lúdicas se logra el desarrollo psicosocial de la personalidad, por las diferentes actividades que se realizan que son: placer, gozo y creatividad, niños y otros participantes.

Un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente armonioso para los estudiantes inmersos en el proceso de aprendizaje. Este enfoque está diseñado para permitir que los estudiantes se adapten a los temas que el maestro enseña a través del juego. El método del juego no consiste en jugar sólo por diversión, sino que desarrolla actividades muy profundas y dignas de comprensión por parte de los alumnos, por muy disfrazado que esté el juego. Los juegos de primer año deben ser juegos sensoriales (tres años). En etapas más avanzadas, deben fomentar la imaginación y luego el juego competitivo (Zaval, 1980).

La educación en su proceso histórico ha ido configurando sus metodologías de enseñanza y éstas se han ido además clasificando para los distintos niveles, de esta forma las destinadas a la educación inicial buscan el desarrollo integral de los niños a través del juego y también de la creatividad pues éstos son los caminos propicios para que los niños alcancen ser personas autónomas, creativas y también felices; las metodologías lúdicas crean ese ambiente de armonía que todo niño busca y además lo necesita porque lo estimula. Las metodologías lúdicas se constituyen por tanto en el motor necesario para el desarrollo infantil.

Método lúdico según Piaget

El juego se puede definir desde diferentes perspectivas es una actividad placentera, natural, innata y afecta a la niñez según la etapa del desarrollo humano, desarrollo natural e innato. De igual manera, se define el juego como una conducta fundamental en el desarrollo de los niños. Además, promueve la adhesión a los valores, el apego a las normas y la voluntad de aprender (Castro y Robles, 2018).

Por otro lado, Caballero (2021), agregó que el juego es algo innato de una persona, es decir, se manifiesta de forma natural, lo que le permite expresarse y comunicarse con los demás. El juego es ideal para el aprendizaje activo porque permite crear movimientos repentinos y agradables para el niño. Además, facilita la exploración y descubrimiento de su entorno,

permite expresar y representar su mundo interior y exterior de acuerdo con sus necesidades e intereses.

En el caso de la presente investigación se considera al juego un elemento importante para que el niño se comporte e interactúe en un espacio con reglas definidas que le produzcan gozo, pues en la actividad no se involucran elementos de competencia que promueva la supremacía.

Queda en evidencia que las metodologías lúdicas son necesarias ya que los niños requieren actividades que aporten a su desarrollo y que además les introduzca o sumerja en la exploración del conocimiento, les permita sentirse felices, y que además éstas actividades aparten de ellos toda situación de infelicidad y preocupación, el juego activo promueve en los niños su participación activa y éste sin duda es un derecho que va asociado a su bienestar y que de ser continuo se convertirá además en una práctica saludable; sin duda la propia Organización Mundial de la Salud lo promueve a nivel mundial porque interviene en el desarrollo intelectual y físico del niño, además promueve las relaciones estables y seguras, les alienta a la competencia mejorando el trayecto de sus habilidades individuales y colectivas.

Asimismo, Sailema y Sailema (2019), conceptualizan el juego como un conjunto dinámico de actividades interactivas en las que hacen fluir su práctica, experiencia y conocimiento, lo que incrementa la creatividad, la lúdica y la imaginación, influyendo así en el proceso integral de las personas.

El juego es una actividad que favorece el desarrollo integral y armónico de los niños. A través del juego, los niños aprenden a comunicarse con los demás, compartir, negociar y resolver conflictos, así como ayudarlos a defender sus derechos. Los juegos son una herramienta de aprendizaje indispensable que fomenta la práctica de habilidades que se pueden transferir a la vida cotidiana, al tiempo que desarrolla la motivación, la capacidad de resolución de problemas y una manera fácil de adquirir conocimientos.

Características de los juegos

Según la autora Parra, (2011), afirma que estas son las características del juego:

- El juego es libre
- El juego produce placer
- El juego puede diferenciarse de los comportamientos
- En el juego predominan las acciones
- El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento

El juego es libre ya que produce placer por sí mismo, independientemente de fines u objetivos externos existentes en cada persona ayuda a organizar las acciones, en él lo importante son los medios, no los fines, es muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños. Estas actividades les generan mayor interés e importancia en esta etapa donde se van estableciendo las bases para desarrollar la competencia y las potencialidades de los niños; a través del juego se va generando una educación que considera las necesidades y características de los niños y que los impulse al crecimiento socio afectivo y cognitivo y además que los conduzca a la expresión y desarrollo de su motricidad. El juego por tanto garantiza las oportunidades de desarrollo de los niños.

El juego según Piaget

Teniendo en cuenta el autor Piaget (2010), nos da a conocer los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia, por lo tanto, ha realizado los estudios evolutivos dando a conocer el desarrollo y las edades a la que pertenece los siguientes estudios.

- **Estadio sensorio motor**, entre 0 y 2 años: predomina al juego funcional o de ejercicio.
- **Estadio pre operacional**, entre los 2 y los 6 años: predomina el juego simbólico.
- **Estadio de las operaciones concretas**, entre los 6 y los 12 años: predomina el juego de reglas.

Desde la perspectiva de Piaget, se puede concluir que el juego es una forma en que los niños asimilan nueva información adaptando los esquemas existentes, es una forma importante para que los niños aprendan y desarrollen, por tanto, el juego es una actividad que debe alentarse y apoyarse. Durante el juego, los niños pueden experimentar con diferentes formas de pensamiento y aprender sobre sus causas, efectos, relaciones espaciales, temporales, y otras habilidades cognitivas.

Tipos de juegos

Constituyen una infinidad de actividades que si se intentaría agruparlas a todas sería una misión indiscutiblemente difícil pero no imposible. Los juegos se encuentran tipificados por diferentes categorías o intencionalidades, ya sea por edades o funciones, por áreas o dimensiones, por lo que se hace extenso su listado, por ende, en el trabajo investigativo se recoge los tipos de juego que para sus autores son considerados relevantes. A continuación, se detallan los siguientes según Piaget:

Tabla 4:

Tipo de juego

TIPO DE JUEGO	DESCRIPCIÓN	BENEFICIOS
Juego funcional (Nacimiento a 2 años)	Es aquel en que los niños usan los juguetes o los objetos de la forma en la que están previstos para su uso; es decir, identifican cuál es la función de dicho objeto o juguete y la aplican durante sus juegos.	Promueve el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina, la permanencia del objeto y la posibilidad de reconocer causa-efecto.
Juego de construcción (Niños de 1 y 2 años)	Es un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras.	Potencian la imaginación y el desarrollo creativo, para el proceso de montaje y creación del propio juego.
Juego simbólico (Niños de 2 a 7 años)	Son actividad espontánea en la que los pequeños utilizan su capacidad mental para recrear un escenario como entretenimiento.	Desarrolla su imaginación, proporciona importantes beneficios educativos para el desarrollo intelectual y social, adquieren multitud de habilidades.
Juego de reglas (Alrededor de los 3 años)	Son aquellos en los que los jugadores deben conocer y respetar una serie de normas, instrucciones y reglas para jugar, teniendo previsto un objetivo o meta a lograr.	Son elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, respetar turnos y normas, así como considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.

El juego visto desde las neurociencias (Desde el primer año de vida)	Es un mecanismo innato que despierta la curiosidad y nos hace sentir placer, además de ser una recompensa cerebral, refuerza las conexiones mejorando el almacenamiento de la información.	Puede construir varios procesos cognitivos, así como activar el sistema de recompensas del cerebro y fortalecer la codificación de estas memorias.
--	--	--

Fuente: Mundo de Colores

Importancia de la lúdica

Es importante tener en cuenta que, al momento de llevar actividades lúdicas al aula se convierten en recursos imprescindibles para los estudiantes y los mismos docentes, es decir, se logra a que los estudiantes trabajen con voluntad propia dejando a un lado el miedo a equivocarse, pasando así a ser partícipes activos y creativos en el transcurso de la clase. Por su parte Castellar et al. (2015), manifiesta que, las escuelas son un entorno ideal para las oportunidades de juego porque jugar no es solo entretenimiento, sino que debe utilizarse plenamente para educar a través de este tipo de actividades. También es beneficioso pensar en los niños como verdaderos expertos en el juego y así cambiar comportamientos y actitudes.

En este sentido, la acción de jugar y aprender debe funcionar en conjunto, en donde el docente deja de ser el único protagonista de la clase y los alumnos expresan sus conocimientos de manera dinámica y libre, es decir, apartar la idea de que el juego en el aula es una pérdida de tiempo, sino más bien, esta dinámica ayuda a que los niños se sientan motivados por la clase.

Por otro lado, está el trabajo de grado titulado “La lúdica como instrumento para la enseñanza”. Estos autores reflexionan acerca de la importancia de abordar las estrategias de aprendizaje a través de la lúdica en la evaluación, las cuales son: dinámicas, chistes, mapas conceptuales, lluvias de ideas. Mediante estas estrategias se introduce nuevos planteamientos para transmitir conocimientos al estudiante dentro del salón de clases. Además, se establece la lúdica como una estrategia para afrontar la problemática de la desmotivación del estudiante a la hora de aprender, de igual forma como una metodología que favorece el aprendizaje significativo y autónomo (Mena, 2016).

Con base en lo anterior, se puede decir que las actividades divertidas o lúdicas se refieren a juegos y actividades recreativas que tienen fines educativos y de desarrollo personal. En conclusión, el juego es importante porque contribuye al desarrollo integral del niño, actúa como herramienta didáctica, estimula el aprendizaje, promueve las habilidades sociales y fomenta la creatividad. Además, puede ser una herramienta para el desarrollo de habilidades sociales, ya que los juegos y actividades de ocio fomentan la cooperación, la comunicación, la empatía y el respeto por los demás. Se pueden considerar como materiales de herramientas básicos para realizar otros aprendizajes de modo que se conviertan en herramientas básicas de aprendizaje.

Como docente, resulta necesario entender que el juego es parte de la vida cotidiana del niño, de esta forma aprende, comienza a vincularse, lo utiliza como práctica para socializaciones a futuro, así desarrolla su imaginación, controla emociones, es innato en el ser humano y por ende no puede desvincularse de ningún proceso, por tal razón debe considerarse como parte de todas las estrategias en la educación, no solo a nivel inicial, porque también es necesario en los siguientes niveles, siendo una herramienta ideal para el desarrollo.

La animación

Radilla (s.f.), se refiere a la animación proviene del latín “anima”, que significa alma por lo tanto animar es dotar de vida o dar un alma a algo. Dar una iniciativa o un aliento, motivar al estado anímico de las personas fortaleciendo su autoestima.

La animación sin duda no es otra cosa sino el de producir en el niño viveza, es decir que pueda expresarse ese estado anímico en sus acciones, en sus palabras y movimientos, que pueda reflejarse en ellos alegría que los impulsa a participar, por consiguiente, la animación es infundir en ellos mucho vigor en las actividades que realice cotidianamente.

Eventos de animación

Es una forma de entretenimiento mediante juegos o espectáculos que complementan una actividad en particular. Puede ser infantil y también dirigida para adultos. Aunque en este

caso, nos centraremos en lo infantil, siempre depende mucho de la actividad que se elija y también de la forma cómo responda el grupo para su pleno disfrute. Aunque los juegos y actividades siempre se adaptan a todas las edades, a los más pequeñitos/as, es decir a los niños menores de cuatro años de edad, les cuesta mucho disfrutar el evento, no prestar atención, extrañan a sus padres, tienen dificultad al moverse, se asustan con facilidad, ya sea con globos o disfraces y necesitan mucha más atención que los niños mayores. Por tanto, es preferible adaptar un espacio donde puedan participar todos, con música adecuada, cuentos acordes la edad, alfombras que permitan a los más pequeños moverse y demás actividades que integre a todos los participantes.

Animador.

Según García (2022), el término “animador” proviene de la palabra latina “animare”, que significa dar vida. El animador es un educador que atenderá al desarrollo físico, psíquico del niño, a su socialización y a los distintos aspectos relacionados con su desarrollo.

Las animaciones infantiles son un conjunto de actividades y juegos usados para animar una fiesta, evento o celebración. Pueden utilizarse en los siguientes ámbitos:

- **Planificación de eventos:** Las animaciones pueden utilizarse en cualquier evento o celebración para animar el ambiente, como, por ejemplo, reuniones familiares, cumpleaños, comuniones etc.
- **Eventos escolares:** Las animaciones se pueden utilizar en eventos escolares como días de la fundación de la institución escolar, competencias deportivas, cuando son anfitriones de la visita de autoridades o invitados especiales.

Aunque todo dependerá de la actividad que se vaya a realizar, lo más indicado para llevar a cabo la contratación de animaciones infantiles es que cumplan con una formación rigurosa dado la sensibilidad del público a animar.

Es muy importante considerar, que los juegos o actividades a realizarse se puedan adaptar a la edad de los participantes, debe tomar en cuenta que cuando se encuentran en edades muy tempranas los niños se distraen con mucha más facilidad.

Se hace necesario crear y llenar de energía el evento por encima de lo normal para que sea destacable, especial y muy motivante.

Tipos de eventos

Para efectos de esta investigación se parte de la consideración de que se tratan de eventos pedagógicos, pues existen otros que caen en la responsabilidad de la familia o de la sociedad como las fiestas de cumpleaños, día del niño, navidad, eventos sociales, y eventos corporativos en las entidades donde puedan trabajar los padres de los niños. Visto de esta forma el evento pedagógico entonces marca una oportunidad tanto para el niño de divertirse y aprender, como para el docente que puede desarrollar sus estrategias de enseñanza y que además le da la oportunidad personal de indagar, estudiar y aprender sobre el mejoramiento de esas estrategias de enseñanza a emplearse.

Los eventos pedagógicos marcan el trayecto en la mejora educativa de los niños y también requiere que los docentes tomen la iniciativa para avanzar en el mejoramiento de su formación académica y que los niños avancen en su formación humana y social.

Tabla 5:*Tipos de eventos*

Clasificación de eventos			
Por el lugar de desarrollo	Por su tamaño	Por su tipo	Eventos principales
Al aire libre: A estos eventos, aunque son de carácter público, sólo se puede asistir mediante la compra de entradas o presentando una invitación.	Mini eventos: (Entre 35 y 45 participantes)	Eventos de empresa y corporativos: Se refiere a las actividades realizadas para alcanzar los objetivos empresariales, tanto las relacionadas con los empleados (comunicación, formación, motivación...) determinada marca para un individuo, grupo o empresa.	Público: La naturaleza de un evento público, sin importar quién o quiénes lo organicen, se encuentra enfocada en la audiencia general, pues tiene el objetivo de brindarle algo a la sociedad.
Lugar cerrado: También se organizan para el público, pero la gente puede asistir sin restricciones a una edificación en particular.	Pequeños: (Entre 50 y 250 participantes)	Eventos con causa y de recaudación de fondos: Son organizaciones benéficas iniciadas por grupos solidarios para generar ingresos, apoyo y/o concienciación para una causa específica.	Privado: Por otro lado, el evento privado es aquel que se encuentra organizado exclusivamente para una audiencia en específico o un "target".
	Mediano: (entre 250 y 500participantes)	Espectáculos y eventos de ocio: Son tipos de eventos que se diseñan perfectamente como experiencia de disfrute y entretenimiento, con un acento marcado en la difusión artística.	
	Gran evento: (entre 500 y hasta 2.000participantes)	Eventos deportivos: Son eventos en los que se participa o se observa espectáculos deportivos; Eventos deportivos, culturales o artísticos se diferencian claramente los de festival o no concurso y de competencial.	
	Mega evento: (más de 2.000 participantes)	Eventos sociales: Se orientan hacia el ámbito privado o familiar y pretenden celebrar o conmemorar un acontecimiento religioso, de la comunidad o de la sociedad. Reuniones o convenciones: Se consideran así a los eventos cuya actividad principal es el intercambio de información, debate o discusión con un propósito de	

formación y/o mantener las relaciones de equipo.

Fuente: Divulgación dinámica

Existen muchos tipos de animación infantil que ayudarán al proceso enseñanza aprendizaje y por ende al desarrollo del infante explicaremos a continuación algunos de ellos que serán de gran ayuda para el desarrollo de nuestro proyecto.

Según el tipo de evento, así como el espacio disponible o la necesidad de cada uno, tenemos diferentes tipos de animaciones: cuenta cuentos, bailes, talleres para animaciones dirigidos a niños, con ambientes más tranquilos en espacios reducidos, y las temáticas para animaciones más activas con espacios más grandes.

Tipos de eventos infantiles. Según Garcia (2022), manifiesta que existen varios tipos de eventos como:

- **Fiesta de cumpleaños:** Es el aniversario del nacimiento de una persona, o incluso de una institución u organización. En cuanto a las personas, en muchas culturas es costumbre celebrar los cumpleaños con una fiesta con familiares, conocidos y amigos, en donde se dan regalos a la persona homenajeada.
- **Día del niño:** El Día del Niño es una celebración anual que se realiza el 1 de junio en Ecuador. La fecha de su celebración varía de un país a otro, pero las Naciones Unidas nombraron el Día Internacional del Niño el 20 de noviembre de cada año para celebrar la Declaración de los Derechos del Niño de 1959. Es un día en el que se hace visible la necesidad de un desarrollo infantil saludable, y además, el principal objetivo de la jornada es concienciar a los padres y al resto de la sociedad

sobre los derechos y la protección de los niños en Ecuador y el resto de Europa y en el mundo.

- **Desfiles:** Un desfile se llama procesión: avanzar en formación o línea. El término también se usa para referirse a lo que sucede cuando se deja un lugar casi continuamente uno tras otro, aunque no es suficiente para abarcar a todos los colectivos representados por esta celebración anual, que tiene lugar en muchos lugares del mundo el 28 de junio, con el objetivo de promover la igualdad y la tolerancia.
- **Navidad:** La Navidad (del latín *nativitas*, “nacimiento”) es una de las celebraciones más importantes del cristianismo, junto con la Pascua y Pentecostés. Esta festividad, que conmemora el nacimiento de Jesucristo en Belén, se celebra el 25 de diciembre en la Iglesia católica, la Iglesia anglicana, algunas comunidades protestantes y la mayoría de las iglesias ortodoxas. En cambio, se celebra el 6 o 7 de enero en otras iglesias ortodoxas, como la Iglesia Ortodoxa Rusa o la Iglesia Ortodoxa de Jerusalén (6 de enero) o la Iglesia Ortodoxa Ucraniana (7 de enero), es decir, instituciones que no aceptaron la reforma, celebrado por millones de personas en todo el mundo, así como por una gran cantidad de no cristianos.
- **Eventos sociales y corporativos:** El concepto de evento social corporativo engloba desde reuniones, cenas de empresa, congresos, conferencias hasta actividades de formación, autoayuda, planes de incentivos, negocios, red de ventas o entretenimiento para empleados. No hay duda de que las relaciones personales y vivas traen innumerables beneficios a través de los eventos. Objetivos como crear conciencia de marca, aumentar la visibilidad de la empresa, organizar un evento aumentan la conciencia de marca y el compromiso.
- **Eventos institucionales:** Los eventos institucionales o corporativos son eventos sociales y públicos diseñados para promover el contacto entre las organizaciones

y el público o el personal. Se sabe que los eventos son herramientas poderosas para las relaciones públicas, la comunicación y el marketing, por lo que las empresas utilizan cada vez más esta estrategia para generar interés público y lograr sus objetivos.

Organización de eventos

El animador es la persona que presenta y ameniza un espectáculo en diferentes variedades con la finalidad de divertir al público, es decir es la persona encargada de organizar y dirigir actividades como bailes, fiestas, juegos, pasatiempos, etcétera, las actividades que realiza está dirigidas para animar a un grupo de personas promoviendo su participación en las mismas. Los eventos que se realicen con los niños deben servir para que para que estén entretenidos y conseguir que lo pasen con buen humor y alegría en las celebraciones.

Pasos generales para organizar un evento infantil

Antes de ponerse manos a la obra para organizar cualquier tipo de eventos infantiles se tiene en consideración algunos detalles, es recomendable tomar en cuenta los siguientes pasos para no olvidar factores importantes en su organización y ejecución. Por lo que según Mendoza (s.f.) los pasos generales son:

- **Organización:** Tener en mente la fecha en la que se quiere celebrar la fiesta, considerando que todos tendemos a relativizar el tiempo e imaginar que todo nos va a costar menos de lo que en realidad termina costando, por eso es muy importante ser realistas y disponer de una hoja de ruta sobre la que se organiza. Lo más recomendable es tomar en cuenta el tipo de fiesta a emprender, el horario a realizarse, y el número aproximado de asistentes, esto permitirá tener una idea más clara de las cosas y el tiempo que llevará hacerlo.
- **Temática:** Como la gran mayoría de las fiestas, los eventos infantiles deben tener una temática. Por eso, al principio del plazo de organización que te hayas marcado, deberás decidir cuál será esta temática. En este paso también

deberás tener en cuenta cómo representarás el tema: disfraces, decoración del local, música de ambiente, pruebas y juegos.

- **Invitados:** Hay que definir y decidir quiénes van a acudir al evento, seguramente los primeros a quienes se deberá tomarlos en cuenta serán los compañeros de clase del niño o niña, es importante en este punto determinar si los papás que acompañen a los niños tendrán también parte de diversión en tu fiesta. La mayoría de eventos infantiles organizan paralelamente de manera que se destina una pequeña zona en la que los adultos se puedan divertir.
- **El lugar:** Puede parecer obvio, pero una vez pensada la temática, es decir el tipo de fiesta y el número de invitados, el siguiente paso es buscar el lugar idóneo, es importante tener en cuenta también la época del año en la que vas a celebrar este evento, posteriormente y en función de la decisión tomada respecto del lugar, se debe continuar trabajando en los detalles de la fiesta.
- **Invitaciones:** Al momento de confeccionar las invitaciones para a la fiesta, se tienen dos opciones: crear una lista de correo automático o, por otro lado, confeccionarlas y entregarlas personalmente o mediante envío. Si se elige la segunda opción hay que diseñarlas según la temática que se haya elegido para la fiesta, incluso se puede convertir este paso en una actividad infantil en la el niño pinte el dibujo de la portada. Cuando se disponga las invitaciones listas se puede distribuirlas de manera personal o mandar las por correo o servicio de entrega.
- **Listado de juegos y comida:** Uno de los pasos más importantes para organizar eventos infantiles. Ha llegado el punto en el que deberás expresar tu imaginación. Para que la fiesta sea un éxito, idea una serie de juegos y pasatiempos que entretengan a los pequeños. Ten también en cuenta el espacio en el que se vaya a celebrar la fiesta. Si es un espacio abierto y grande, ¿por qué no preparas una carrera de obstáculos? Le pueden seguir la merienda y

después la construcción de, por ejemplo, un cohete espacial (si tu temática es el espacio). No hay que olvidar de que unos días antes de que llegue el gran día se debe a preparar la comida, bien se puede contratar un servicio de catering y para ello hay que asegurarse realizar la reserva de la asegúrate de haber reservado la comida necesaria; pero si no es ésta la opción, hay que planear la comida a servir con los amigos de la escuela del niño como también a sus padres en caso de que los acompañen, es importante para los niños crear una mesa de dulces, se puede añadir sándwiches, etc. Algo importante es colocar el pastel en el centro de la mesa y que en lo posible contenga la forma y colores que más le gustan al niño.

- **En marcha:** El último paso a realizarse es el de la puesta en marcha o sea la ejecución como resultado de todo el proceso de organización anterior, también en el caso de ser necesario hay que tener disponibles los accesorios decorativos, la comida y los otros aspectos de la fiesta dejarán de preocupar porque ya fueron anticipadamente atendidos.

Los eventos pedagógicos esencialmente dependen de los docentes y los niños, es decir dependen de su creatividad, dedicación, entusiasmo, recursos, así como también de las actividades de enseñanza, en suma, estos eventos deben despertar el interés y deseo de aprender, de animar la curiosidad artística y la expresión de la sensibilidad de los niños. El docente siempre deberá enseñar con la esperanza de formar buenas personas, buenos alumnos, buenos ciudadanos del futuro, con la esperanza de forjar un mejor mañana para el país.

Técnicas de animación infantil

Existe muchos tipos de animación infantil que aportarán al proceso enseñanza aprendizaje y por ende al desarrollo del infante explicaremos a continuación algunos de ellos que serán de gran ayuda para el desarrollo de nuestro proyecto.

Según el tipo de evento, así como el espacio disponible o la necesidad de cada uno, tenemos diferentes tipos de animaciones: Cuenta cuentos, bailes, otros talleres para animaciones más tranquilas y espacios reducidos, y las temáticas para animaciones más activas y espacios más grandes (Perez, 1993).

Las técnicas es una adquisición del conocimiento donde los niños desarrolla habilidades y destrezas teniendo en cuenta sus enseñanzas las técnicas fortalece habilidades y destrezas que debe tener el individuo también ayuda a que su desarrollo sea integral y tenga la capacidad de tener una imaginación.

Tabla 6:

Técnicas de animación infantil

Técnica	Descripción	Recomendaciones
Dramatización	Según Tejerina (2004), radica en las explicaciones, historia dramática; utilizado para resolver problemas vivenciales.	Escoger una historia de gran interés de los niños. Se aplica para desarrollar los temas planeados para el orden del día.
Títeres	Según Baird (1965), “el títere como una figura inanimada que se mueve por el esfuerzo humano frente al público” Pueden usar muñecas para resolver sus problemas emocionales. Se utilizan en proyectos y manualidades a lo largo del curso.	La maestra debe dar instrucciones de manera clara y sencilla para la ejecución de la actividad. Una vez explicado paso a paso, los niños deberán aplicar la actividad junto con la maestra. Es fundamental que las maestras estén pendientes de que todos los niños participen.
Payasería	Naranjo (2020), expresa “es un protagonista cómico distinguido por su maquillaje y vestuario diferente; enlaza con acciones diarias y entusiastas del ser humano: la risa, el gesto e imitación vinculada con la etapa más apasionante de la vida, la infancia, que está llena de afecto, pureza, aprendizaje, descubrimiento y juego” (p. 23).	En principio es necesario lo más importante, es decir la empaqué el payaso tenga con el espectador, que sus actitudes sean divertidas, que exprese sentido del humor y algo de torpeza, éstas son características principales de un buen payaso; el disfraz y la indumentaria se convertirán en un agregado para la experiencia.
Marionetas	Según Díaz (2019), es un objeto diseñado con materiales del medio o a su vez confeccionado con el uso de máquinas, su cuerpo está articulado se mueve únicamente con la fuerza que realiza la persona, se caracteriza por el movimiento.	Esta técnica puede hacer uso para presentar historias, el maestro utiliza para narrar cuentos, permite el movimiento de la mano para facilitar el acercamiento hacia los niños, además se puede crear con materiales muy comunes que tienen en casa.

Cuenta cuentos	Según Piaget (2019), el cuento es un recurso poderoso y motivador en Educación Inicial, pues permite desarrollar la imaginación, creatividad y el pensamiento.	La maestra debe narrar el cuento mediante expresiones llamativas. El niño es el protagonista del cuento Utilizan códigos de señas para comunicarse mediante la narración.
Disfraces	Mientras que Luque (2019), manifiesta que al utilizar los disfraces directamente se relaciona con el juego simbólico, porque los infantes juegan a ser, dan rienda suelta a su imaginación al crear posturas que hace relación con su diario vivir y en el contexto que se desarrollan.	La maestra utiliza un cuento llamativo en la que hace énfasis al desarrollo de la autonomía, por ejemplo, el cuento de “Serafin”, así también cuentos que hace relación con la empatía, o acciones que permita al niño una mejor comprensión de la realidad.
Canciones infantiles	Según Carrera (2015), la música, como medio de expresión contribuye al desarrollo de sentimientos atractivo y permite al niño expresarse en forma espontánea y original, en educación inicial.	Vivir la música como algo mágico, actividades con música y movimientos, cualidades del sonido, audición, ritmos. Se los puede aplicar para comprender y aprender canciones
Teatro	Para Peret (2016), dice que el teatro se infantil se fundamenta en la figura de presentar historias o cuentos mediante la actuación frente a un público, se requiere el empleo de la expresión corporal, el habla, los movimientos finos y gruesos, los gestos, la danza, la mímica, la música, etc., adema forma parte de las artes escénicas.	La maestra junto a los niños elige una historia que deseen representar, dialogan y concuerdan en qué recursos y materiales van a utilizar, y destinar para cada estudiante un personaje y el guion de texto que va a mencionar; además con anterioridad debe establecer un espacio físico adecuado.
Magia infantil	Para López (2019), la magia infantil como recurso educativo llevado consigo una metodología activa, participativa, y creativas.	La magia capta la atención de los estudiantes, desarrolla habilidades artísticas y creativas.
Caritas Pintadas	Es una actividad divertida, le abre camino al arte, desarrolla su imaginación a través del dibujo que se manifiesta en sus rostros; También tienen un aprendizaje importante porque pueden distinguir entre formas y colores similares (Vera, Peñafiel , 2016).	Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno. Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios
Globoflexia	La globoflexia, según Córdova y Arias (2015), Es una técnica de modelado y manipulación de globos que se puede utilizar para realizar una serie de actividades que ayuden a desarrollar la creatividad y la imaginación de cada niño, utilizando esta técnica como herramienta didáctica para el docente. Realizar actividades para desarrollar el aprendizaje.	Presentar a los infantes ideas de figuras y pictogramas. Elaborar creativamente diferentes figuras, animales, frutas, utilizando los globos de colores. Luego de haber realizado varios diseños, los infantes deberán decorarlos a su gusto. Finalmente deberán nombrarlos a las formas que ellos han creado.
Mimo	Es el arte de expresar y comunicar emociones, ideas, situaciones reales o ficticias mediante gestos, actitudes y	La maestra realizará preguntas a los niños sobre las rutinas diarias que ellos realizan durante el día.

movimientos, prescindiendo del lenguaje verbal, con el fin de transmitir información deseada a las personas que los observan (Martínez, 2017).

La maestra debe dar instrucciones de cómo van a pintarse el rostro. Entre todos elegirán libremente las actividades que desean ejecutar mediante el mimo.

Fuente: Educa peques

Animación infantil

Un infante en sí, es el ser más inocente del mundo y necesita todo el cuidado, todo el amor y comprensión de quien se encuentra a su cargo pues debe velar siempre por el bienestar del mismo.

Todo ser humano necesita de una animación, de un estímulo positivo en su vida y podemos generarlo a través de actividades que mejoran su estado emocional, ayuden al desarrollo de habilidades y destrezas. Mientras que según Velazquez y García (2020), afirma que: “Es una estrategia motivadora que tiene como objetivo estimular la actividad general de los niños, en especial el juego, así como una adecuada inserción y participación social que posibilite su desarrollo educativo”. La animación infantil es una estrategia fundamental en el proceso de enseñanza –aprendizaje que ayuda al niño al desarrollo integral ya que tiene como objetivo estimular al infante a través del juego y será una herramienta de gran ayuda para el desarrollo psicosocial del niño y por ende para la educadora facilitando su enseñanza.

Importancia de la animación infantil

La animación infantil es una variante de la animación tradicional, es una forma o herramienta de entretenimiento que involucra una o varias actividades artísticas, deportivas y/o de ingenios aplicados de forma lúdica para lograr el objetivo de entretener a las familias, es además un incorpora todo el tiempo actividades nuevas permitiendo su evolución y adaptación constante.

Es por este motivo que consideramos que el animador/a también debe evolucionar incorporando nuevos elementos, sin perder las bases artísticas tradicionales que fueron aplicadas a lo largo de los años. Es fundamental que a la hora de animar el artista se considere un educador más, porque es un oficio que actualmente no solo requiere de pararse arriba de

un escenario por amor al arte sino también de tener un conocimiento constante de los gustos y necesidades de las familias, y para esto también debemos incorporar elementos pedagógicos para que el mensaje que queramos dar llegue de la forma adecuada. El animador/a debe considerarse a sí mismo como un ejemplo a seguir para los niños/as.

La animación infantil nos deja en evidencia que es la forma más sencilla y cercana para transmitir información a los niños, aunque va acompañada de una narración informal, otros elementos como el acompañamiento musical y simulación de sonidos producen en los niños un gran impacto al identificar los personajes y sus actitudes, los hechos, y quedan entonces al descubierto los mensajes que se quieren promover, pero hay que tener cuidado de no reforzar actitudes negativas en los personajes.

Proyecto Posada de Juguetes

La Universidad Técnica de Cotopaxi extensión Pujilí conjuntamente con la Carrera de Educación Inicial, en su afán de enaltecer y difundir su cultura, está promoviendo, la creación del Proyecto Grupo de Animación “Posada de Juguetes” con la finalidad de rescatar los valores culturales de un pueblo colmado de historia, que permite tener un legado que llena de orgullo a sus habitantes, pues esa identidad que se cimenta en el imaginario colectivo pujilense compromete día a día al redescubrimiento de su pasado ancestral. Por esta razón, las manifestaciones culturales son la expresión del sentir de su gente en Pujilí, otorgándose títulos de “Tierra del Danzante y Emporio Musical del Ecuador”; con una arquitectura colonial restaurada y embellecida, fiestas del sentir religioso y emotividad desbordante, artesanías reconocidas mundialmente, costumbres que se van arraigando en las nuevas generaciones, personajes anónimos hacedores de expresiones artísticas; sitios, rutas y destinos turísticos rodeados de vida y que expresan lo majestuoso e imponente del paisaje pujilense.

Actividades de Posada de Juguetes

Tomando en cuenta estos aspectos se hace necesario que los niños y niñas propicien su desarrollo integral desde el reconocimiento de la cultura, el respeto a nuestros valores,

costumbres y tradiciones que han sido afectadas por la intromisión de otras culturas ajenas a la nuestra y esto determina que existan pocos espacios que permitan mantener nuestras tradiciones culturales, ocasionando la pérdida de nuestra identidad. Sin embargo, a través de la implementación de artes escénicas (teatro infantil, títeres, mimos, baile), del arte infantil (técnicas grafo plásticas, dibujo) y demás actividades lúdicas dirigidas por los estudiantes de la carrera dentro del grupo de animación permitirá recrear su cultura de manera lúdica y creativa, dando a conocer a los niños pertenecientes del cantón o no, su entorno cultural por medio de la experimentación y el deleite artístico como parte fundamental de su desarrollo psicocultural.

La educación inicial es el mejor escenario para inculcar la belleza en los niños a través de la magia de las artes escénicas, el juego, la danza, la música y el sonido, y es también una fuente inagotable de imaginación y fantasía.

PREGUNTAS CIENTÍFICAS

1. ¿Cuáles son los contenidos teóricos que enmarquen la importancia de la lúdica y la animación en el proyecto Posada del juguete de la carrera de educación inicial?
2. ¿Cuáles son los instrumentos que se pueden aplicar para el desarrollo del diagnóstico?
3. ¿Cuál es el diagnóstico obtenido como resultado de la investigación?

METODOLOGÍA

El presente trabajo tiene como finalidad describir el tipo de investigación a la que pertenece el estudio planteado. Seguirá un procedimiento ordenado y sistemático para alcanzar los objetivos propuestos en la investigación, se presentará todas las actividades a ejecutarse durante el proceso de investigación. Esto con el propósito de analizar los resultados mediante la recolección de datos, los mismos que serán recopilados con instrumentos de investigación cualitativa para una posterior presentación de los mismos.

Enfoque de la investigación

Investigación mixta

La investigación que se propone Creswell (2008), argumenta que la investigación mixta, ya que contribuye a la percepción de la realidad, que se basa en evidencias y favorece la descripción profunda de un fenómeno para comprenderlo y explicarlo, utilizando métodos y técnicas. A través de esto se podrá recolectar datos verídicos y fiables, lo que permite observar e interpretar la realidad del estudio. Con respecto a nuestra investigación se aplicará el enfoque mixto por que se recolectara datos de manera cualitativa porque se observara habilidades y destrezas de la lúdica y animación y cuantitativa porque existen porcentajes en aplicación de las encuestas a las estudiantes.

Diseño de investigación

Según los autores Hernández & Fernández (2010), los estudios no experimentales incluyen estudios realizados sin manipulación de variables, donde los fenómenos se observan en un entorno natural y luego se analizan.

Por lo cual el presente proyecto se desarrolla con la investigación no experimental ya que no se controla las variables, pues se observa el desarrollo de la estructuración espacial en los niños de inicial a través de la recreación infantil

Tipo de investigación

Para el desarrollo de la investigación se optó por dos modalidades, que son las siguientes: de campo y bibliográfica.

- **De Campo:** Según el investigador Arias, (2012), “la investigación de campo consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna” (p. 31).

Este tipo de investigación facultara verificar las reales condiciones en que se han al querido los datos de la aplicación de la estructura espacial a través de la observación a los involucrados donde se identificara los problemas de las estudiantes de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi – Extensión Pujilí.

- **Bibliográfica:** La investigación bibliográfica está basada en la recopilación y recolección de toda la información que se encuentre relacionada con el tema de investigación y parte de materiales e instrumentos publicados con anterioridad, todo con la finalidad de obtener la información necesaria para desarrollar la investigación.

Método

Método inductivo

El método inductivo según Blácido et al. (2022), explica que mediante este se observan, estudian y comprenden diversas características comunes o generales reflejadas en la totalidad de la realidad con el fin de obtener recomendaciones sobre el tema en estudio; este método se asocia a menudo con métodos cualitativo.

Este método se utilizará con ayuda de la observación la cual nos permitirá identificar el desarrollo de la lúdica y animación que muestran los niños mediante la recreación infantil,

con el propósito de realizar un análisis mediante los resultados obtenidos el cual nos ayude a formular las respectivas conclusiones de la investigación

Técnicas e instrumentos

Con el objetivo de recopilar información precisa y veraz sobre las variables de estudio se utiliza las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos.

- **Observación:** Es la es la técnica más antigua utilizada por los científicos para describir de recolección de datos sin necesidad de intervenir o cambiar el entorno en el que se desarrolla el sujeto. El propósito de la observación es describir, explicar y comprender, es una herramienta creada por el hombre que utiliza la información recibida por nuestros sentidos y nos permite aprender.
- **Entrevista:** La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Su instrumento es la Guía de preguntas que contiene una lista de temas o preguntas que el entrevistador espera cubrir durante el transcurso de una entrevista. Por lo cual se tomará en cuenta esta herramienta para la obtención de información relevante acerca de lo que se conoce sobre el uso de la recreación infantil para el desarrollo de la estructuración espacial en los niños.
- **Encuesta:** La técnica de la encuesta con su instrumento el cuestionario de preguntas estructuradas, será dirigida a los estudiantes del proyecto Posada de Juguetes. Esto ayudará a obtener información clara y precisa de forma directa; aportará con el propósito de la investigación. Las preguntas están orientadas al diagnóstico sobre la aplicación de la lúdica y animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial.

Población

La población hace referencia a todos los sujetos o elementos con características comunes que son del interés del investigador para evaluar determinada problemática. Específicamente se trata de la totalidad de personas a las cuales se tiene acceso. Dentro de este marco Hernández et al. (2014), se refiere a poblaciones que corresponden a grupos, elementos o casos con características similares que permiten aclarar problemas específicos. En otras palabras, la población de investigación es un conjunto de casos que servirán de referencia para la selección de sujetos de investigación, muestra asegurarse de que cumplan con conjunto de criterios predeterminados.

Muestra

La muestra es una técnica de investigación ampliamente utilizada en investigación como una forma de recopilar información sin medir a toda la población. Tamayo (2012), define la muestra como: el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada. En virtud del número reducido de población de niño/as y estudiantes de la “Posada de Juguetes” de la Universidad Técnica de Cotopaxi – Extensión Pujilí que es nuestro inicial grupo de beneficiarios, se considera la pertinencia de que nuestro objetivo de estudio, se aplicará la encuesta al total de 625 beneficiarios para recopilar la información que posteriormente es analizada.

Tabla 7:

Población y muestra

Descripción	Frecuencia	%
Estudiantes	611	97,76%
Docente	14	2,24 %
Total	625	100%

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista realizada a los estudiantes del Grupo “Posada de juguetes” de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Una vez realizada y aplicada la guía de preguntas a los estudiantes del proyecto Posada de Juguetes y la encuesta a una muestra de los estudiantes de la carrera de educación inicial, se procedió a analizar cada uno de los resultados obtenidos; lo que permitió determinar la incidencia de la lúdica y animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EXTENSIÓN PUJILÍ CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: La lúdica y animación en el proyecto “Posada de Juguetes” de la carrera de Educación Inicial.

Objetivo: Diagnosticar la incidencia de la lúdica y la animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial.

Guía de preguntas para el grupo de estudiantes del proyecto “Posada de Juguetes” de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Tabla 8:

Entrevista a los estudiantes

Variable	Conceptualización	Indicador	Conceptos	Preguntas	Respuesta	Análisis
Animación	Se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones, (Rodríguez, 2015).	Conceptos teóricos de la animación.	La animación sociocultural sería una tarea difícil, porque es una disciplina en la que hay varias intervenciones diferentes, con características y que involucran diferentes categorías (...) (Castro, 1987).	¿Usted como estudiante cómo define la animación infantil?	R1: La animación infantil es una forma de experiencias, que nos ayuda a salir de lo cotidiano ya que esto es una forma de actividades dentro y fuera de una institución la animación es una técnica desde el punto que nos ayuda a	Las estudiantes nos brindan un concepto claro y amplio de lo que es la animación infantil dentro de la educación inicial

			desarrollar varias habilidades en la mejora del niño.	
		¿Por qué es importante la animación infantil en el desarrollo de los niños?	R2: La animación es muy importante ya que nos ayuda a que el niño desarrolle sus diferentes áreas, ya sea social o socio-emocional. Por otra parte, también es importante tener en cuenta que el niño toma atención o capta en un límite de tiempo que es de 15 a 20 minutos.	Se puede notar dentro de este ítem la importancia de la animación infantil y su incidencia en el desarrollo de las diferentes áreas ya sea social o socioemocional.
Técnicas de recreación infantil.	Las actividades recreativas son aquellas que nos permiten entretenernos y liberarnos de responsabilidades y trabajo (Varela, 2019).	¿Cuáles son las técnicas de animación que usted conoce?	R3: Las técnicas más importantes de la animación infantil es el saber modular la voz y saber controlar el público, también se debe tener en cuenta que hay que perder el miedo escénico y sobre todo saber	Se dio a conocer variedad de técnicas que son necesarios para realizar cualquier evento como animador. No obstante, existe un desconocimiento en las técnicas de animación en la educación inicial.

				transmitir con gestos.		
La lúdica	"Juguetón" proviene de los términos diversión y juego y se puede definir como: Una representación interactiva de actividad destinada a generar motivación, anticipación e interés aprender.	Actividades recreativas para niños de educación inicial.		¿Cuál fue su incentivo para participar en el proyecto "Posada de Juguetes"?	R4: Nuestro incentivo fue el aprender nuevas técnicas ya sea la mímica, teatro, dramatizar y pinturitas, por otro lado, también fue por vocación y amor a los niños ya que nos interesó y conmovió ver las sonrisas de los niños, padres de familia y público en general.	En lo manifestado por las estudiantes se da a conocer que fue por aprender cosas nuevas y por otro lado les incentivo la sonrisa de cada niño
Posada de Juguetes		Metodología juego trabajo	Consiste en organizar distintas estancias o ambientes de aprendizaje denominados rincones. Es un método flexible que puede adaptarse mejor a la diversidad del salón de clases y mejorar las habilidades e intereses de cada niño (Guimarães, 1984)	¿Qué habilidades adquirió al participar en el proyecto "Posada de Juguetes"?	R5: Una de las habilidades más importantes que aprendimos es realizar pintacaritas, también perder el miedo escénico, modular la voz y el saber expresarse con más claridad.	Mediante el diálogo propuesto sobre las habilidades que adquirió al participar nos manifestó que se volvieron seguras de sí mismas para poder participar en publico

¿Cuáles serían sus recomendaciones de mejora para los coordinadores del proyecto “Posada de Juguetes”?	R6: La recomendación más importante es tener un transporte seguro ya que hay que ir a presentaciones en diferentes lugares. -También que los coordinadores estén con el grupo posada ya que no hay un buen trato y a veces hay una falta de respeto.	Dentro de este punto se pudo entender que tomen en cuenta a los coordinadores que necesitan un transporte para poder trasladarse a los lugares de presentación, poner en consideración que deben estar pendientes del grupo ya que atendido muchas falencias.
---	--	---

Al desarrollar la entrevista a los estudiantes del Proyecto “Posada de Juguetes”, a través del instrumento, guía de preguntas relacionado al tema de la lúdica y animación en el proyecto antes mencionado, se determina que, las estudiantes poseen un concepto claro y amplio de lo que es la animación infantil dentro de la educación inicial. Además, se constata la importancia de la animación infantil y su incidencia en el desarrollo de las diferentes áreas, de manera especial en el área socioemocional. Sin embargo, durante la presente entrevista, se evidencia un total desconocimiento de las técnicas de animación utilizadas en la educación inicial.

Sin embargo, el mayor estímulo que tuvieron las estudiantes para participar en el proyecto fue el interés por aprender cosas nuevas y por otro lado les incentivó la sonrisa de cada niño. Además, se constata necesidades prioritarias como es la dotación de un transporte para poder trasladarse a los lugares de presentación, así como del acompañamiento de los coordinadores o delegados del grupo a cada uno de los eventos, ya que han tenido muchas falencias en sus presentaciones.

Es así que, se determina un desconocimiento en las técnicas de animación infantil, siendo necesaria una retroalimentación en el tema. Además, es necesario aplicar los conocimientos adquiridos con interés y responsabilidad para fortalecer su discernimiento, por este motivo se sugiere que los docentes y estudiantes empleen técnicas de animación y recreación infantil dentro de “Posada de Juguetes”.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILÍ
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: La lúdica y animación en el proyecto “Posada de Juguetes” de la carrera de Educación Inicial.

Objetivo: Diagnosticar la incidencia de la lúdica y la animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial.

Encuesta dirigida a los estudiantes

Dentro del proceso de investigación sobre el diagnóstico de la lúdica y animación en el proyecto “Posada de Juguetes” de la carrera de educación inicial, se pudo llegar a determinar y adquirir información sobre la problemática a través de la aplicación de la encuesta dirigida a una muestra de los estudiantes de la carrera de educación inicial del 5to ciclo paralelo B, quienes presentaron los siguientes resultados:

Análisis e interpretación de resultados

Una vez realizada y aplicada la encuesta a una muestra de los estudiantes de la carrera de educación inicial, se procedió a analizar cada uno de los resultados obtenidos para determinar la incidencia de la lúdica y animación en el proyecto “Posada de Juguetes” detallados a continuación:

Con respecto a la primera pregunta

¿Conoce qué es la animación infantil?

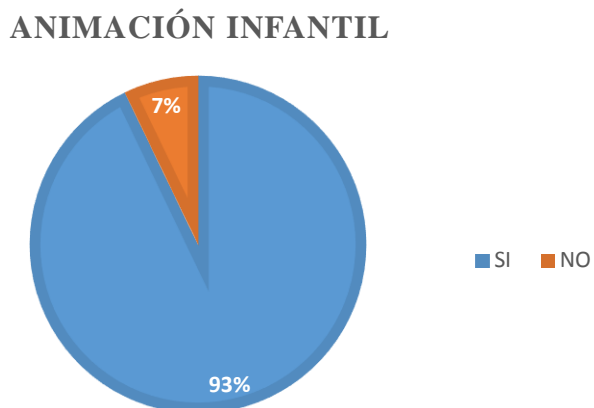
Tabla 9:

Animación infantil

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	26	93%
NO	2	7%
TOTAL	28	100%

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Figura 1.
Animación infantil



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

En las encuestas realizadas a la población de estudiantes del proyecto “Posada de Juguetes”, se pudo determinar que 26 estudiantes que representa el 93 % del total de encuestados respondieron que, si conocen sobre la animación infantil, mientras que 2 estudiantes con el 7% determinaron que no conocen, el autor (Campusano, 2017) la animación infantil esta es una estrategia didáctica que se enfoca en las motivaciones del estado de ánimo que incluye una serie de instrumentos innovadoras, creativos y dinámicas que utiliza para el desarrollo del niño. Según lo señalado el hecho de que no todos los estudiantes conozcan sobre el tema abordado, deja en evidencia la necesidad de que se facilite una capacitación complementaria para aquellos estudiantes que respondieron no conocer sobre la animación infantil.

Con respecto a la segunda pregunta

Señale a continuación desde su criterio como futuro docente, cuáles son las Técnicas de Animación que utilizaría:

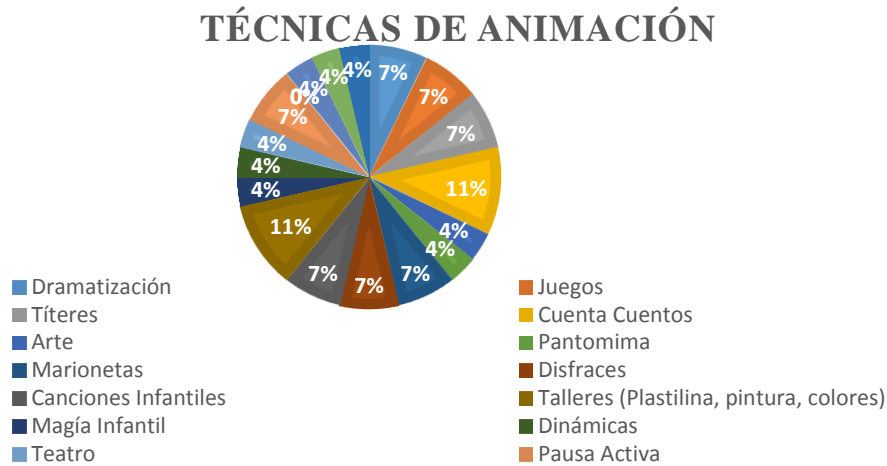
Tabla 10:

Técnicas de animación

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Dramatización	2	7%
Juegos	2	7%
Títeres	2	7%
Cuenta Cuentos	3	11%
Arte	1	4%
Pantomima	1	4%
Marionetas	2	7%
Disfraces	2	7%
Canciones Infantiles	2	7%
Talleres (plastilina, pintura, colores)	3	11%
Magía Infantil	1	4%
Dinámicas	1	4%
Teatro	1	4%
Pausa Activa	2	7%
Pitas	0	0%
Función de payasos	0	0%
Globoflexia	1	4%
Pinta-caritas	1	4%
Musicales	1	4%
TOTAL	28	100%

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Figura 2.
Técnicas de animación



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

En esta pregunta se dio a conocer varias opciones, en donde el encuestado debía elegir la más importante. Obteniendo de esta manera el 50% que representa a 14 encuestados, quienes eligieron las técnicas de arte, pantomima, magia infantil, dinámicas, teatro, globoflexia, pinta-caritas y musicales, mientras que el 29% que representa a 8 estudiantes encuestados eligieron la técnica de dramatización, juegos, títeres, marionetas, disfraces, canciones infantiles y la pausa activa. También se pudo determinar que 6 estudiantes, siendo el 21% eligieron los cuenta cuentos y talleres para animar a los infantes y el 0% que representa a 2 estudiantes se limitaron en responder. (Córdoba, 2017) es el manual que presente para ayudar a los niños, por lo tanto, es el pilar fundamental para el infante, por lo cual cuenta con varias técnicas para tener un mejor desarrollo en el niño que dirigen y orientan a los infantes para promover un desarrollo integral. Según los resultados obtenidos la mayoría de estudiantes dan a conocer que son muy importantes ciertas técnicas de animación infantil, estos resultados expresados en cifras denotan la disparidad de criterios entre los estudiantes al momento de definir las técnicas de animación que se va a utilizar. Por otra parte, se puede decir que no están tomando en cuenta todas las técnicas de animación, por lo cual es importante trabajar en la socialización con los estudiantes de la Carrera de Educación Inicial

sobre las técnicas de animación existentes que nos ayudan en el desarrollo del Proyecto Posada de Juguetes y posteriormente en la práctica docente.

Con respecto a la tercera pregunta

¿Cree usted que la animación infantil influye en el desarrollo del niño?

Tabla 11:

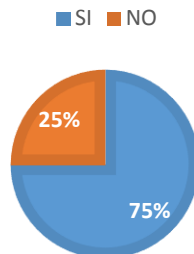
Desarrollo del niño

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	21	75%
NO	7	25%
TOTAL	28	100%

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Figura 3 *Desarrollo del niño*

DESARROLLO DEL NIÑO



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

En la encuesta realizada 21 estudiantes que representan al 75% mencionan que, la animación infantil si influye en el desarrollo del niño, mientras que el 25% corresponde a los 7 estudiantes que manifiestan que no es importante para su desarrollo, por tanto, no incide en él. Estos resultados que corresponden a una cuarta parte de encuestados donde señalan que la animación infantil no es importante para el desarrollo de los niños, llama profundamente la atención porque la teoría y la práctica del empleo de las metodologías, técnicas e instrumentos de enseñanza en educación inicial nos demuestran que el uso de la lúdica y de la animación son procesos creativos que ayudan a entender la construcción de los

movimientos del cuerpo del niño, aportan considerablemente a fomentar su creatividad e imaginación, y por otra parte el docente tiene a su disposición una forma efectiva de comunicar información a través de un sano entretenimiento.

Con respecto a la cuarta pregunta

¿Considera que es importante la recreación infantil?

Tabla 12:

Importancia de la recreación infantil

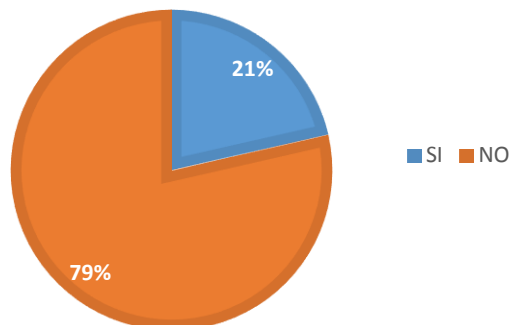
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	6	21%
NO	22	79%
TOTAL	28	100%

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Figura 4.

Importancia de la recreación infantil

IMPORTANCIA DE LA RECREACIÓN INFANTIL



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Sobre la importancia de la recreación infantil parte a las cifras obtenidas se puede determinar que 6 estudiantes que representan el 21% manifiestan la importancia de la recreación infantil, y por otro lado 22 alumnos representando un 79% consideran que no es importante la recreación infantil. Según Piaget considera a la recreación actividades que tienen ciertas experiencias en la vida cotidiana así ayudara a mejorar beneficios en el infante con diversión o descansó durante su tiempo libre. Las respuestas dadas nos llevan a entender que para la mayoría de niños estaría privada su enseñanza con el uso de la recreación. Debemos entonces

preguntarnos qué suple a la ausencia de la recreación para educar y desarrollar a los niños, ¿podría acaso ser que se recurre a la custodia con niños sentados en las bancas trazando con sus lapiceros o pinturas, o acaso escuchando cuentos? Por consiguiente, se debe poner énfasis en resolver los dilemas dados en el empleo de la recreación infantil en el proyecto “Posada de Juguetes”.

Con respecto a la quinta pregunta

¿Conoce técnicas de recreación infantil?

Tabla 13:

Técnicas de recreación infantil

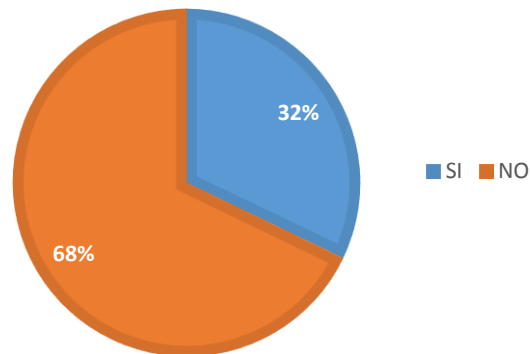
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	9	32%
NO	19	68%
TOTAL	28	100%

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Figura 5.

Técnicas de recreación infantil

TÉCNICAS DE RECREACIÓN INFANTIL



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Del total de encuestados, 9 personas que representan a un 32% manifiestan que, si conocen las técnicas de recreación infantil, y a su vez 19 estudiantes que representa a un 68% mencionan que no conocen las técnicas mencionadas. Según el autor Fernández, (1999) actividades recreativas son las que permiten distraer a los infantes, por lo tanto, son

importantes aquellas actividades en los niños. Los resultados obtenidos son preocupantes esta realidad porque deja en evidencia que estos contenidos no se asimilaron o abordaron en su formación académica, o que los estudiantes asignados al proyecto “Posada de Juguetes” no fueron previamente seleccionados de acuerdo a sus capacidades y destrezas. Constatando la importancia de fortalecer los contenidos teóricos y prácticos dentro y fuera del aula.

Con respecto a la sexta pregunta

¿Conoce usted cuáles son las artes escénicas?

Tabla 14:

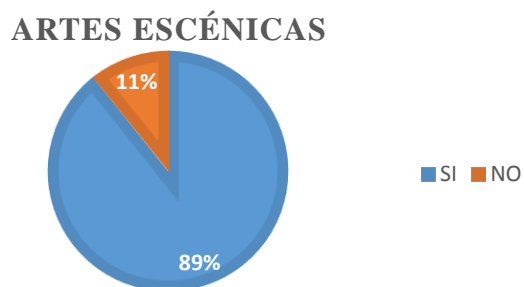
Artes escénicas

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	25	89 %
NO	3	11 %

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Figura 6:

Artes escénicas



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

En cuanto a las artes escénicas se pudo determinar que 25 estudiantes representando un 89% de encuestados manifiestan que si conocen cuales son las artes escénicas, a su vez 3 personas que representa un 11% de alumnos muestran que no conocen sobre las artes escénicas. Las artes escénicas inciden en el desarrollo de los estudiantes ya que el teatro y la danza, que son ante todas formas de expresión sensorial, expresa en las condiciones espaciales y temporales

comunicarse directamente con los estudiantes porque las artes escénicas ayudan el aprendizaje profundiza los conocimientos adquiridos en el Ecuador proviene de las artes escénicas. (Artes, 2014). En la aplicación de la encuesta surgieron diversas dudas en los encuestados, se pudo evidenciar en los estudiantes una confusión evidente, pues no estaban muy claros con las respuestas, ya que se confundían con las técnicas de recreación infantil. Ante este escenario es importante que el aprendizaje que los estudiantes reciben se pueda establecer de manera profunda sobre los contenidos esenciales que deberá emplear en el ejercicio de su carrera como futura profesional. Sin embargo, se sugiere fomentar actividades prácticas para que así puedan distinguir objetivamente las diferencias entre las artes escénicas y las técnicas de recreación infantil

Con respecto a la séptimo pregunta

¿Considera usted para su formación profesional importante conocer sobre las estrategias lúdicas?

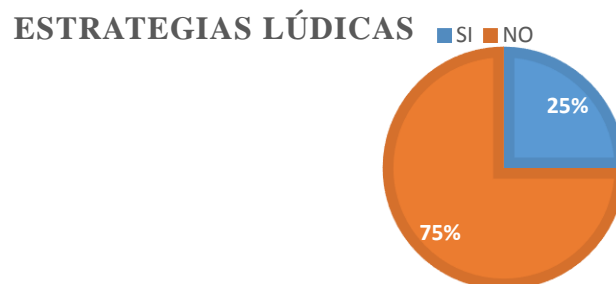
Tabla 15: Estrategias lúdicas

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	7	25 %
NO	21	75 %
TOTAL	28	100 %

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Figura 7:

Estrategias lúdicas



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

En cuanto a la formación profesional es importante las estrategias lúdicas, 7 personas que representa el 25% mencionan que es de suma importancia conocer sobre las estrategias lúdicas para su formación profesional, no obstante, 21 estudiantes que representan al 75% señalaron que no es importante conocer sobre las actividades lúdicas. Según la autora Cañizares (2008) dice que son métodos de enseñanza, por lo tanto, esta estrategia ayuda a la estimulación de los infantes explorando sus capacidades creadoras, motrices y da una oportunidad para que puedan expresar entre sí mismo. Concluyendo que, a través de las respuestas dadas, una vez más se confirma el desconocimiento de la utilidad e importancia que tendría el conocer acerca de las estrategias lúdicas, pero sin duda, los futuros docentes deben comprender la importancia de su formación y conocimientos para poder generar un gran compromiso en la formación y desarrollo de los niños. No obstante, es importante reforzar los contenidos teóricos, metodológicos y prácticos que se requieren para que los estudiantes como futuros profesionales se sientan en capacidad de enfrentar el ejercicio de su profesión y también su proyecto de vida. Por tanto, es necesario sostener un alto grado de motivación para alcanzar también un alto grado de conocimiento en los estudiantes de la carrera de Educación Inicial. El fracaso en la motivación conduce a que los alumnos no conozcan a plenitud sobre sus futuras funciones, roles y competencias para el ejercicio de la educación inicial.

Con respecto a la octavo pregunta

¿Usted ha escuchado del proyecto “Posada de Juguetes”?

Tabla 16:

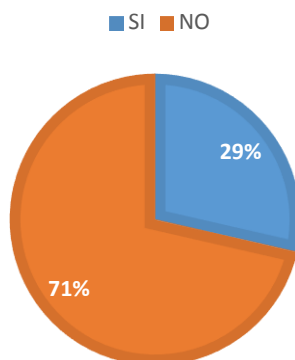
Proyecto “Posada de Juguetes”

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	8	29 %
NO	20	71 %
TOTAL	28	100 %

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Figura 8.

Proyecto "Posada de Juguetes"

PROYECTO "POSADA DE JUGUETES"

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

8 personas que representa un 29% manifiestan que si conocen sobre el proyecto "Posada de Juguetes" mientras que 20 personas que representan el 71% manifiestan que no conocen el programa mencionado. Por lo tanto, se puede evidenciar que no todos los estudiantes han escuchado sobre el proyecto, siendo necesarios una difusión masiva que dé a conocer más sobre el proyecto y cada una de las actividades que se realizan. Además, las respuestas llaman la atención, ya que son dadas por estudiantes de la carrera de Educación Inicial que están asignadas a la práctica en este proyecto, se esperaría que cada estudiante conozca del mismo, identifique sus objetivos, misión y visión, conozca su función o rol y que además tenga su propio plan de intervención práctica dentro del proyecto, la respuesta mayoritaria de no haber escuchado del proyecto Posada de Juguetes es una advertencia para los mismos estudiantes y docentes inmersos en dicho proyecto.

Con respecto a la novena pregunta

¿En qué consiste el proyecto “Posada de Juguetes”?

Tabla 17:

“Posada de Juguetes”

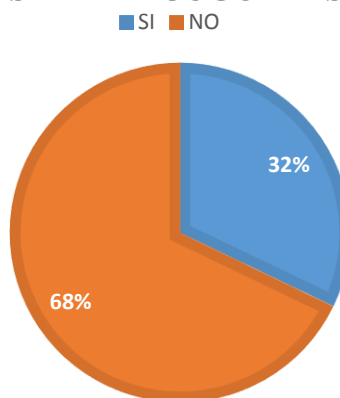
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	9	32 %
NO	19	68 %
TOTAL	28	100 %

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Figura 9:

“Posada de Juguetes”

"POSADA DE JUGUETES"



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

A través de la encuesta realizada 9 estudiantes que representan un 32% manifiestan que si saben en qué consiste el proyecto “Posada de Juguetes”, pese a los resultados obtenidos 19 alumnos que representan al 68% mencionan que no tienen tanto conocimiento de lo que se trata en el proyecto. Las respuestas dadas son vinculantes con las respuestas del cuadro y gráfico anterior relacionado con la pregunta si ha escuchado sobre el proyecto Posada de Juguetes, pues si su mayoría de estudiantes no han escuchado sobre este proyecto y lo desconocen pese a estar asignados a realizar sus prácticas en el mismo, es lógico que también

no puedan determinar de qué trata “Posada de Juguetes”. Al contrario, quienes respondieron que se trata de un grupo de animación están acertando ya que se trata de un proyecto creado por docente de la carrera de Educación Inicial que por múltiples circunstancias no ha tenido auge.

Con respecto a la décima pregunta

¿Cómo calificaría el proyecto Posada de Juguetes?

Tabla 18:

Calificación proyecto “Posada de Juguetes”

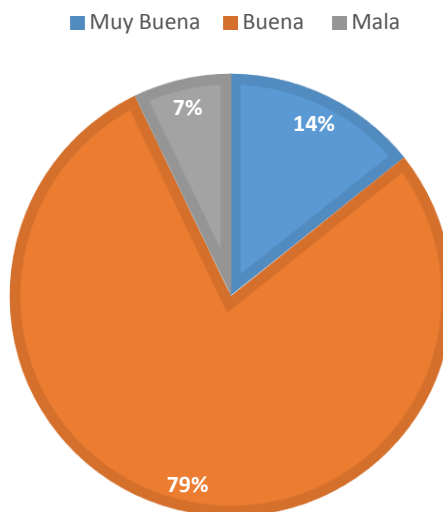
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Muy buena	4	14 %
Buena	22	79 %
Mala	2	7 %
TOTAL	28	100 %

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Figura 10:

Calificación proyecto “Posada de Juguetes”

CALIFICACIÓN PROYECTO "POSADA DE JUGUETES"



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

En cuanto al cómo se calificaría el proyecto posada de juguetes 4 personas que representan el 14% manifiestan que es muy buena mientras que 22 personas que representan al 79% mencionan que es buena y las 2 personas que representan al 7% se limitaron en calificar al proyecto. Ante ello, las respuestas dadas manifiestan un cierto desconocimiento sobre “Posada de Juguetes”, pues la mayoría de estudiantes señalaba no conocer sobre el proyecto Posada de Juguetes y tampoco podían determinar de qué trata el proyecto, es obvio que respecto a sus calificaciones se den de distintas maneras y que corresponde a variadas ópticas que se tenga sobre el quehacer de Posada de Juguetes.

Queda así demostrado que es necesario una oportuna socialización del proyecto con todos los estudiantes de la carrera de Educación Inicial para que al momento de incorporarse a éste proyecto puedan comprender la dimensión de su intervención y la importancia que conlleva aplicar las técnicas de animación infantil por parte de los estudiantes dentro del grupo de animación. De igual forma, es recomendable una oportuna capacitación a los estudiantes que fueron encuestados sobre las técnicas de animación para compensar los conocimientos que carecen.

IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, SOCIO-CULTURAL O ECONÓMICOS)

Se puede mencionar que debido a que la investigación tuvo como finalidad diagnosticar la incidencia de la lúdica y la animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial, el cual tiene un **impacto social** dentro de la carrera de educación inicial, digna a que los estudiantes a través de este proyecto conociendo experiencias, trabajo cooperativo, lo cual permitirá ,mejorar sus habilidades y destrezas para ser aplicados en el proceso de proporcionar actividades recreativas, por tanto es necesario debemos recordar que la educación universitaria continúa realizando esfuerzos para lograr la vinculación de lo educativo con la realidad social de los individuos para que nos permita alcanzar la integridad de las personas con valores hábitos y actitudes positivas para la vida y la convivencia con actitudes creativas.

Por otra parte, también la metodología, el **impacto ambiental** que se obtendrá algo positivo, existirán una relación de respeto mutuo entre la comunidad, pues que realizaran materiales creativos con materiales reutilizados para así existan arrebatos emocionales de los niños cada uno de los estudiantes sabrá cómo ayudar a realizar cualquier actividad con cuyo material esto ayudara a la destrezas que brinden al niño experiencias agradables y que les posibilite la indagación y la construcción de sus propios pensamientos.

Además, tiene un **impacto económico** que ayuda a mejorar la calidad de vida de los estudiantes por otra parte posee una relación estrecha que conducen al niño no sólo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas con diferentes materiales.

Finalmente, va a tener un **impacto socio-cultural**, los futuros investigadores que lleve a cabo este proyecto solucionaran la problemática ya que será la recuperación de las culturas como será los juegos tradicionales, bailes entre otros basándose en cada una de nuestras culturas.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- La presente investigación revela referentes teóricos y conceptuales en los que la lúdica y animación se convierten como un medio para fortalecer el desarrollo de los niños en la educación inicial, esto ratifica el aporte conceptual que brindaron algunos autores señalados en el marco teórico, también se enfatizó en las técnicas de animación, en los juegos, pinta-caritas, cuenta cuentos, globoflexia mismas que orientarán a las estudiantes a proponer actividades creativas dentro del Proyecto Posada de Juguetes.
- Al establecer las técnica e instrumentos de recolección de información para identificar la incidencia de la lúdica y animación en el proyecto Posada de Juguetes, se recurrió a la elaboración de los instrumentos acorde las técnicas seleccionadas bajo una operacionalización de variables, mismas que permitió establecer las preguntas dirigidas para la entrevista y encuesta. Por consiguiente, estos a la vez fueron validados por expertos en el área lo que permitió conseguir mejores resultados.
- A través de la entrevista aplicada, a los estudiantes nos muestra que no tienen mucho conocimiento de la lúdica y animación mencionando que estas dos variables son importantes en las áreas de educación inicial por lo cual es necesario que estas sean reforzadas dentro de la carrera de Educación inicial. Finalmente, a través de la observación se concluye que, los coordinadores deben realizar una oportuna socialización del proyecto con todos los estudiantes de la carrera de Educación Inicial para que al momento de incorporarse a este proyecto puedan comprender la dimensión de su intervención y la importancia que conlleva aplicar las técnicas de animación infantil por parte de los estudiantes dentro del grupo de animación.

RECOMENDACIONES

- Es importante que docentes y estudiantes fortalezcan sobre la lúdica y animación en el desarrollo de los niños, por otra parte, es importante que se dé a conocer más sobre las técnicas de animación infantil ya que los estudiantes desconocen ciertas técnicas de animación.
- Se recomienda a las estudiantes que ejecutarán el proyecto enfatizar en los instrumentos utilizados, así como en los resultados del diagnóstico obtenido para así poder fortalecer los aprendizajes de los estudiantes promoviendo capacitaciones de manera continua sobre la aplicación de actividades recreativas para estimular el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes.
- Por otro, lado es necesario que las autoridades, docentes y comunidad educativa de la Universidad Técnica de Cotopaxi -Extensión Pujilí conozcan sobre el Proyecto “Posada de Juguetes” y sean partícipes en la socialización de las actividades que se cumplen dentro y fuera de la institución, incentivando con una dinámica de trabajo en equipo sobre temáticas de interés social y cultural a través de las artes escénicas.

BIBLIOGRAFÍA

- Andrade, L., & Parra, J. (2016). *La expresión corporal en el desarrollo del equilibrio dinámico en los niños de 5 a 6 años del centro Educativo Vigotsky, de la ciudad de Riobamba Provincia de Chimborazo año lectivo 2015 – 2016*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo] Repositorio Institucional UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1871>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. (E. Episteme, Ed.) <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Aucatoma, M. (2022). *La animación infantil como estrategia didáctica durante las clases virtuales*. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Institucional UTA. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34636/1/AUCATOMA%20SANTILLANA%CC%81N%20MIRIAN%20TATIANA_TESIS%20FINAL-signed%20%281%29%20%281%29-signed-signed.pdf
- Blácido et al. (2022). Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3106>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(4), 861-878. DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615
- Castellar, G., González, S., & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto Madre Teresa de Calcuta*. [Tesis de Pregrado, Universidad de Tolima] Repositorio Institucional Unicartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2106/SANDRA%20>

-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%2024%20de%20marzo%20de%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castro, L., & Robles, K. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre os infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender*. [Tesis de Pregrado, Cooperación Universitaria Minuto de Dios] Repositorio Institucional Uniminuto. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7302/1/UVDTPED_CastroVegaLeyneJudith_2018.pdf

Choque, O. (2018). *Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la*. [Tesis de Pregrado, Universidad San Pedro] Repositorio Institucional usanpedro. http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11263/Tesis_60922.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Domínguez, L. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Retrieved from <https://docplayer.es/17440422-La-ludica-una-estrategia-pedagogica-depreciada.html>

Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Innovagogía. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Huizinga, B., Toub, T., Zosh, J., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning. *Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191-218. Retrieved from doi:10.1080/02103702.2017.1292684

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). Mexico DF: Mc Graw Hill.

Judith. (2021). https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34636/1/AUCATOMA%20SANTILLA%CC%81N%20MIRIAN%20TATIANA_TESIS%20FINAL-signed%20%281%29%20%281%29-signed-signed.pdf

- Loyo, J., & Toaquiza, A. (2016). *Técnicas de animación infantil para niños/as del cibv Ignacio Flores del cantón Latacunga*. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi] Repositorio Institucional UTC. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3813>
- Mármol, R. (2019). Teatro de títeres como estrategia para potenciar la atención de niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Isabel Herrera de Velázquez. *Conrado*, 15(70), 370-375. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500370
- Márquez , J. (2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico. *RIDE*, 9(17), 1-14. DOI: 10.23913/ride.v9i17.388
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial*. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023). *Ministerio de Educación*.
- Mena, S. (2016). *La lúdica como instrumento para la enseñanza –aprendizaje*. [Tesis de Maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores] Repositorio Institucional Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/910/MenaC%C3%B3rdoBaSamuelEgidio.pdf?sequence=2>
- Naranjo, M. (2020). *Guía metodológica expresión dramática II*. (I. S. Japón, Ed.) <http://190.57.147.202:90/xmlui/bitstream/handle/123456789/927/EXPRESION%20DRAMATICA%20II%20MARLENE%20NARANJO%20PAR%202020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar] Repositorio

- Institucional UASB. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Parra, M. (2011). El juego en la etapa infantil. *Temas para la educación*(17), 1-11. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>
- Peña, M., Hechavarría, D., & Bauza, B. (2020). La animación del juego motriz en la edad preescolar, un reto para las educadoras. *Mundo FESC*, 10(1), 68-75. <https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/view/398>
- Piaget, J. (15 de Marzo de 2010). *El juego en el desarrollo infantil*. <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Sailema, Á., & Sailema, A. (2019). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. (C. E. UTA, Ed.) https://rraae.cedia.edu.ec/Record/REVCOMEDIT_93bb29ba1da426cf0a23ca51df31850c
- Sanchez, L. (2021). *La lúdica como estrategia en la implementación de un proyecto de vida*. [Tesis de Maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores] Repositorio Institucional Libertadores. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4226/Sanchez_Luis_2021.pdf?sequence=1
- Solís, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo. *Voces de la educación*, 4(7), 44-51.
- Sosa. (2010).
- Tamayo, M. (2012). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.
- Vélez , C. (2021). *Métodos lúdicos creativos en el proceso de animación en entornos virtuales de los niños y niñas de centros de educación inicial*. [Tesis de Maestría, Universidad Sangregorio de Portoviejo] Repositorio Institucional UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34636/1/AUCATOMA%20SAN>

TILLA%CC%81N%20MIRIAN%20TATIANA_TESIS%20FINAL-
signed%20%281%29%20%281%29-signed-signed.pdf

Zualuaga, C., & Gómez, M. (2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitari. *Entramado*, 12(1), 236-249. <https://www.redalyc.org/journal/2654/265447025015/html/>

1. APENDIXIS N.º 1 - HOJAS DE VIDA

ERIKA MARIBEL SIGCHA ANTE	
	Datos Personales Dirección: BARRIO SANTA ROSA DE PICHUL Calles: Rafael M. Vásquez y los Pinos
	Teléfono (s): 0995637283 - 032253561
	Cédula de Identidad: 050357012-9
	Fecha de Nacimiento: 11/03/1993
	Correo electrónico: erika.sigcha9@utc.edu.ec
	Ciudad / Provincia / País: LATACUNGA / COTOPAXI / ECUADOR
Instrucción Formal	
MAESTRÍA EN EDUCACION INICIAL (2 años) UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	POSGRADO
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION PARVULARIA (5 años) UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	SUPERIOR
Vocación / Subactividades:	
Oficio: POLIFUNCIONALES	
Descripción: <ul style="list-style-type: none"> - MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL - DOCENTE DE PRIMARIA - PROFESORA DEL NIVEL MATERNAL E INICIAL. - ARTESANA EMPRENDEDORA DE ARTE EN FOAMIS. - ANIMADORA DE FIESTAS INFANTILES. 	
Experiencia:	
2021/04/05 DOCENTE UNIVERSITARIA/ UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI * DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL – EXTENSIÓN PUJILÍ	

DATOS PERSONALES:

Apellidos y Nombres: Bautista Ronquillo Tania Elizabeth

Fecha de nacimiento: 10 de Junio del 2001

Lugar de nacimiento: Pujilí

Cédula de ciudadanía: 0504154428

Estado civil: Soltera

Dirección: La Merced – San Gerardo

Teléfono: 0999653542

Correo electrónico: tania.bautista4428@utc.edu.ec

FORMACIÓN ACADÉMICA:

Estudios primarios: Pedro Vicente Maldonado

Estudios secundarios: Unidad Educativa “Provincia de Cotopaxi”

OTROS CURSOS Y FORMACIONES:

DATOS PERSONALES:

Apellidos y Nombres: Tercero Pilapaxi Paola Estefania

Fecha de nacimiento: 14 de septiembre de 2001

Lugar de nacimiento: Mulalillo

Cédula de ciudadanía: 0503955809

Estado civil: Soltera

Dirección: Ovalo Nuevo

Teléfono: 0995080589

Correo electrónico: paola.tercero5809@utc.edu.ec

FORMACIÓN ACADÉMICA:

Estudios primarios: Escuela Luis A. Martínez

Estudios secundarios: Unidad Educativa Luis A. Martínez

OTROS CURSOS Y FORMACIONES:

APENDIXIS N. ° 2 – CUESTIONARIO DE ENCUESTA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: La lúdica y animación en el proyecto “Posada de Juguetes” de la carrera de Educación Inicial.

Objetivo: Diagnosticar la incidencia de la lúdica y la animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial en el año 2023.

Encuesta dirigida a los estudiantes

Instrucciones: Estimados estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, sirva leer cada pregunta y marcar con una X la respuesta que considere.

1. ¿Conoce qué es la animación infantil?

Si

No

2. Señale a continuación desde su criterio como futuro docente, cuáles son las Técnicas de Animación que utilizaría:

Dramatización

Juegos

Títeres

Cuenta Cuentos

Arte

Pantomima

Marionetas

Disfraces

Canciones Infantiles

Talleres (Plastilina, pintura, colores)

Magía Infantil

Dinámicas

Teatro

Pausa Activa

Pitas

Función de payasos

Globoflexia

Pintu-caritas

Musicales

3. ¿Cree usted que la animación infantil influye en el desarrollo del niño?

Si

No

Porqué.....

.....

.....

.....

4. ¿Considera que es importante la recreación infantil?

Si

No

Porqué.....

.....

.....

.....

5. ¿Conoce técnicas de recreación infantil?

Si

No

Enumere las que conoce:

.....

.....

.....

.....

6. ¿Conoce usted cuáles son las artes escénicas?

Si

No

Enumere:

.....

.....

.....

.....
 7. ¿Considera usted para su formación profesional importante conocer sobre las estrategias lúdicas?

Si

No

Porqué.....

.....

.....

.....

8. ¿Usted ha escuchado del proyecto Posada de Juguetes?

Si

No

9. ¿En qué consiste el proyecto Posada de Juguetes?

.....

.....

.....

.....

10. ¿Como calificaría el proyecto Posada de Juguetes?

Muy buena

Buena

Mala

A continuación, detalle la razón de su respuesta:

.....

.....

.....

.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

APENDIXES N. ° 3 – FORMULARIO DE ENTREVISTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: La lúdica y animación en el proyecto “Posada de Juguetes” de la carrera de Educación Inicial.

Objetivo: Diagnosticar la incidencia de la lúdica y la animación en el proyecto Posada de Juguetes de la carrera de Educación Inicial en el año 2023.

**Guía de preguntas para el grupo de estudiantes del proyecto
“Posada de Juguetes” de la Universidad Técnica de Cotopaxi**

1. ¿Usted como estudiante como define la animación infantil?

.....
.....
.....
.....

2. ¿Por qué es importante la animación infantil en el desarrollo de los niños?

.....
.....
.....
.....

3. ¿Cuáles son las técnicas de animación que usted conoce?

.....
.....
.....
.....

4. ¿Cuál fue su incentivo para participar en el proyecto “Posada de Juguetes”?

.....
.....
.....
.....

5. ¿Qué habilidades adquirió al participar en el proyecto “Posada de Juguetes”?

.....
.....
.....
.....

6. ¿Cuáles serían sus recomendaciones de mejora para los coordinadores del proyecto “Posada de Juguetes”?

.....
.....
.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

APENDIXES N. ° 4– EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA

Figura 11: *Aplicación de la encuesta a los estudiantes de 5to de Educación inicial*



Elaborado por: Tania Bautista y Paola Tercero

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Figura 12: *Aplicación de la encuesta a los estudiantes de 5to de Educación inicial*



Elaborado por: Tania Bautista y Paola Tercero

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Figura 13: *Aplicación de la entrevista al grupo de Posada de Juguetes*



Elaborado por: Tania Bautista y Paola Tercero

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Figura 14: *Aplicación de la entrevista al grupo de Posada de juguetes*



Elaborado por: Tania Bautista y Paola Tercero

Fuente: Universidad Técnica de Coto