



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACION INICIAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS PARA NIÑOS DE 5 AÑOS
CON RITMOS DE APRENDIZAJE LENTOS”**

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

AUTORA:

Caiza Ortiz Aida Estefanía

Gaona Paucar Erika Paulina

TUTOR:

Mg. C. Garzón González Johana Anabel

Pujilí – Ecuador

Agosto 2022

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras, **Srta. Caiza Ortiz Aida Estefania y Erika Paulina Guona Paucar** declaramos ser autoras del presente proyecto de investigación: **"Estrategias didácticas lúdicas para niños de 5 años con ritmos de aprendizaje lentos"**, siendo **Msc. Johana Anabel Garzón Gonzáles**, tutora 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 vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.



Aida Estefania Caiza Ortiz

C.I: 1724869175



Erika Paulina Gaona Paucar

C.I: 0503034225

AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“ESTRATEGIAS DIDACTICAS LUDICAS PARA NIÑOS DE 5 AÑOS CON RITMOS DE APRENDIZAJE LENTOS”, de **Caiza Ortiz Aida Estefania y Gaona Paucar Erika Paulina**, 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, 2022

La Tutora



.....

Firma

Mg. C. Johana Anabel Garzón González

Cédula: 1718827304

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

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 la Extensión Pujilí; por cuanto, los postulantes, **Caiza Ortiz Aida Estefania** y **Gaona Paucar Erika Paulina** con el título de Proyecto de Investigación: **“Estrategias didácticas lúdicas para niños de 5 años con ritmos de aprendizaje lentos”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Pujilí, agosto 2022

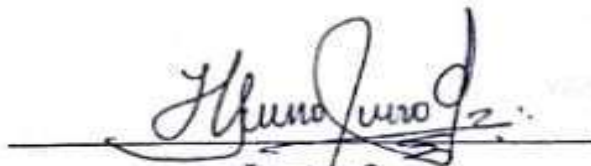
Para constancia firman:



Lector 1 (Presidente)
PhD. Anita Azucena Chancusi Herrera
CC: 0501793277



Lector 2
Msc. Lorena Aracely Cañizares Vasconez
CC: 0502762263



Lector 3
MSc. Hugo Ramiro Razo Ocaña
CC: 0501422166

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a la Universidad Técnica de Cotopaxi por habernos permitido ser parte de ella y abrírnos las puertas de su seno científico para poder estudiar la carrera de Educación Inicial, así como también a los diferentes docentes que nos brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día.

Un especial reconocimiento a la Msc. Johana Anabel Garzón González tutora del presente proyecto, por habernos brindado la oportunidad de recurrir a sus capacidades y conocimientos científicos, quien con toda la paciencia del mundo nos guío de forma apropiada durante todo el desarrollo del proyecto para culminar con éxito nuestro trabajo.

Para finalizar también agradecemos a todas nuestras compañeras de clase que estuvieron presentes durante todos los niveles de la carrera ya que gracias al compañerismo, amistad y apoyo moral han aportado de forma significativa a nuestro desempeño en nuestra meta profesional.

Aida - Erika

DEDICATORIA

Agradezco a Dios por haberme otorgado una familia maravillosa, papá, mamá, hermanos, sobrinos, quienes creyeron en mí en todo momento, brindándome el ejemplo de superación, sacrificio, humildad y esfuerzo; enseñándome a valorar todo aquello que poseo. A todos ellos dedico el presente proyecto, porque han incentivado en mi vida, el anhelo de superación y triunfo. Contribuyendo así a la consecución de este logro alcanzado.

A Mauricio Cruz quien en su momento estuvo junto a mi brindándome su amor, su apoyo incondicional, quien me impulso cada día a tener las fuerzas necesarias para nunca darme por vencida, llegando a mi vida para enseñarme a ser la mujer que hoy en día soy y por haberme impulsado a seguir con mi sueño de ser una profesional.

Aida Caiza

Dedico con todo mi amor a toda mi familia, a mi madre por su comprensión y ayuda en los buenos y malos momentos, quien con todo su cariño me ha enseñado a enfrentar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni decaer en el intento, forjando así todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi perseverancia y mi firmeza, todo ello a sido gracias a su gran dosis de amor, sin pedir nunca nada a cambio. A mi hermano por su apoyo incondicional quien me motivo para siempre seguir adelante forjando mis sueños. A la Universidad Técnica de Cotopaxi por formar mi carácter y sobre todo por brindarme la oportunidad de obtener conocimientos para mi vida profesional.

A mi novio Andrés le dedico este proyecto, por su paciencia, su comprensión, y su gran amor, por siempre ser tal y como es, por ser mi pilar e inspiración para no desistir, logrando así compartir y conseguir nuestras metas y sueños juntos.

Erika Gaona

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

TITULO: Guía de Estrategias Didácticas y metodológicas “La Magia de aprender”

Autoras: Aida Caiza y Erika Gaona

RESUMEN

La presente propuesta tiene como finalidad diseñar actividades que mejoren el proceso de aprendizaje lento en los niños de 4 a 5 años que corresponde a educación inicial, partiendo de la investigación previamente realizada como proyecto para la obtención del título de licenciadas de educación inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi del periodo Académico Octubre-Marzo del 2021-2022, el método de investigación fue cualitativo ya que se basó en la observación dentro del establecimiento, el modelo en el que se centró la creación de la guía es la del Modelo Constructivista, lo que busca es que el niño sea específicamente el creador de su propio conocimiento brindando así la posibilidad de potencializar sus áreas de desarrollo, especialmente la cognitiva en donde se dan aquellos procesos de atención, concentración y memoria, la metodología en la que se basa la estructura de la guía “La Magia de Aprender” es la del aprendizaje lúdico creativo, estrategias didácticas y metodológicas, brindando así actividades enfocadas en el aprendizaje lento beneficiando de forma significativa el desempeño de los niños, para ello se indagó y creó materiales adecuados para cada actividad lúdica que necesite emplear ya sea un docente o padre de familia, estas destrezas constan de un nombre, descripción, objetivos, materiales o recursos, desarrollo, tiempo, edad, gráficos, video y ficha de evaluación. Es importante recalcar que esta propuesta se la realizó con el debido análisis que se merece la educación de cada infante que presente dificultades en el proceso enseñanza-aprendizaje, por otra parte, para garantizar y verificar la eficacia de la guía, queremos señalar que esta fue estrictamente validada por profesionales con un título educativo, los cuales elogiaron de forma positiva su contenido.

Palabras clave: aprendizaje lento, guía metodológica, educación inicial, lúdica creati

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

TITULO: “Didactic and Methodological Strategies Guide “The Magic of Learning”

Autoras: Aida Caiza and Erika Gaona

ABSTRACT

The present proposal aims to design activities that improve the slow learning process in children aged 4 to 5 years old who belong to initial education level, based on the research previously carried out as a project to obtain the degree of initial education teachers in the Technical University of Cotopaxi during the academic period October 2021-March 2022. The research method was qualitative since it was based on observation within the education establishment. The model on which the design of this guide focused is the constructivist model, what is sought is that the child will be specifically the creator of his own knowledge, thus giving the possibility of potentiating his development areas specially the cognitive one where the processes of attention, concentration and memory occur. The methodology used in the structure of the guide “The Magic of Learning” is the creative playful learning, didactic and methodological strategies providing activities centered on slow learning process, thus significantly benefiting the performance of children. For this, strictly qualified and adequate materials were investigated and created for each recreational activity that is going to be used by either a teacher or a parent. All the skills are correctly structured and consist of a name, description, objectives, materials or resources, development, time, age, graphics, video and evaluation sheet. It is important to emphasize that this proposal was made with a due analysis of education that merits the education of each infant that shows difficulties in the teaching-learning process.

Key word: slow learning, methodological guide, initial education, playful, creative.



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI



CENTRO
DE IDIOMAS

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 trabajo de titulación cuyo título versa: **"GUÍA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS "LA MAGIA DE APRENDER"**, presentado por: **Aida Estefania Caiza Ortiz y Erika Paulina Gaona Paucar**, estudiantes 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 y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, agosto del 2022

Atentamente,

Mg. Marco Beltrán



CENTRO
DE IDIOMAS

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC

CI: 0502666514



INDICE DE CONTENIDOS

DERECHOS DE AUTOR	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
Información General	1
Información General	2
Titulo de la Propuesta.....	3
Introducción	3
Antecedentes	4
Antecedentes	5
Antecedentes	6
Problemática.....	6
Objetivo General	7
Objetivos Específicos	7
Justificación.....	7
Justificación.....	8
Justificación.....	9
Beneficiarios del Proyecto	10
Enfoque Pedagógico	11
Modelo constructivista social.....	11

Características del modelo:.....	11
Modelo Lúdico Creativo	12
Gimnasia cerebral (<i>Brain Gym</i>)	12
Aprendizaje	13
Ritmos de aprendizaje	14
Tipos de ritmos de aprendizaje	14
Ritmo de aprendizaje rapido.....	14
Ritmo de aprendizaje normal o moderado.....	15
Ritmo de aprendizaje lento	15
Factores fisiológicos	15
Factor psicológico.....	16
La motivación	16
La atención	17
Empatía.....	17
Paidología.....	17
Memoria y conocimiento.....	18
Juego.....	18
Explicación De La Propuesta	19
Guía de estrategias didácticas y metodológicas “La magia de aprender	20
Índice.....	21
Índice.....	22
Introducción.....	23
Presentación.....	24
Actividad N° 1 Twister left-right	25

Contenido del Twister left-right.....	26
Gráficos y Video.....	27
Ficha de Evaluación.....	28
Actividad N° 2 La vara bailarina	29
Contenido de La vara bailarina.....	30
Gráficos y Video.....	31
Ficha de Evaluación.....	32
Actividad N° 3 Manitos de colores.....	33
Contenido de las Manitos de colores.....	34
Gráficos y Video.....	35
Ficha de Evaluación.....	36
Actividad N° 4 Dulce sorpresa.....	37
Contenido de la Dulce sorpresa.....	38
Gráficos y Video.....	39
Ficha de Evaluación.....	40
Actividad N° 5 El laberinto encantado.....	41
Contenido de El laberinto encantado.....	42
Gráficos y Video.....	43
Ficha de Evaluación.....	44
Actividad N° 6 La alfombra arcoíris.....	45
Contenido de La alfombra arcoíris	46
Gráficos y Video.....	47

Ficha de Evaluación.....	48
Actividad N° 7 Mis lanitas creativas.....	49
Contenido de Mis lanitas creativas.....	50
Gráficos y Video.....	51
Ficha de Evaluación.....	52
Actividad N° 8 Bolsitas sensoriales.....	53
Contenido de las Bolsitas sensoriales.....	54
Gráficos y Video.....	55
Ficha de Evaluación.....	56
Actividad N° 9 Mi granja de animales.....	57
Contenido Mi granja de animales.....	58
Gráficos y Video.....	59
Ficha de Evaluación.....	60
Actividad N° 10 Espejito espejito.....	61
Contenido del Espejito espejito.....	62
Gráficos y Video.....	63
Ficha de Evaluación.....	64
Actividad N° 11 El marinero valiente	65
Contenido del Marinero valiente.....	66
Gráficos y Video.....	67
Ficha de Evaluación.....	68
Actividad N° 12 Pizarra mágica.....	69

Contenido de la Pizarra mágica.....	70
Gráficos y Video.....	71
Ficha de Evaluación.....	72
Actividad N° 13 Tetris Kids.....	73
Contenido del Tetris Kids.....	74
Gráficos y Video.....	75
Ficha de Evaluación.....	76
Actividad N° 14 Pelotitas del Vaivén.....	77
Contenido de las Pelotitas del Vaivén.....	78
Gráficos y Video.....	79
Ficha de Evaluación.....	80
Actividad N° 15 La Mariposa Saltarina.....	81
Contenido de la Mariposa Saltarina.....	82
Gráficos y Video.....	83
Ficha de Evaluación.....	84
Despedida.....	85
Validación de la Propuesta.....	86
Evaluación de Expertos	86
Evaluación de Usuarios	86
Links de la guía.....	87
Conclusiones.....	88
Recomendaciones	89
Referencias.....	90

Referencias.....	91
Referencias.....	92
Referencias.....	93
Apéndices.....	94
Apéndices.....	95
Apéndices.....	96

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Beneficiarios directos	10
Tabla 2: Beneficiarios indirectos	11
Tabla 3: Instrumento de evaluaciòn	28
Tabla 4: Instrumento de evaluaciòn.....	32
Tabla 5: Instrumento de evaluaciòn.....	36
Tabla 6: Instrumento de evaluaciòn.....	40
Tabla 7: Instrumento de evaluaciòn.....	44
Tabla 8: Instrumento de evaluaciòn.....	48
Tabla 9: Instrumento de evaluaciòn.....	52
Tabla 10: Instrumento de evaluaciòn.....	56
Tabla 11: Instrumento de evaluaciòn.....	60
Tabla 12: Instrumento de evaluaciòn.....	64
Tabla 13: Instrumento de evaluaciòn.....	68
Tabla 14: Instrumento de evaluaciòn.....	72
Tabla 15: Instrumento de evaluaciòn.....	76
Tabla 16: Instrumento de evaluaciòn.....	80

Tabla 17: Instrumento de evaluaciòn..... 84

Información General

Título del Proyecto: “Estrategias didácticas lúdicas para niños de 5 años con ritmos de aprendizaje lentos”

Fecha de inicio: abril 2022

Fecha de finalización: agosto 2022

Lugar de ejecución:

Parroquia: Saquisilí

Cantón: Saquisilí

Provincia: Cotopaxi

Zona: 3

Institución: Unidad Educativa “Naciones Unidas”

Extensión que auspicia: Extensión Pujilí

Carrera que auspicia: Educación Inicial

Proyecto de investigación vinculado:

Proyecto carrera:

Proyecto de diagnóstico:

Equipo de Trabajo:

Nombres y apellidos: Mgs. Johana Anabel Garzón González

Teléfono: 0983518852 CI 1718827304

Correo electrónico: johana.garzon@utc.edu.ec

Equipo de investigadoras:

Nombre y apellido: Aida Estefania Caiza Ortiz

Cedula de identidad: 172486917-5

Teléfono: 0987044453

Correo electrónico: aida.caiza9175@utc.edu.ec

Nombres y apellidos: Erika Paulina Gaona Paucar

Cedula de identidad: 050303422-5

Teléfono: 0999267599

Correo electrónico: erika.gaona4225@utc.edu.ec

Área de Conocimiento: Educación Inicial

Línea de investigación: Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

Sub líneas de investigación de la Carrera: Prácticas pedagógico-curriculares didácticas e inclusivas.

Título de la Propuesta

Diseño de una guía de estrategias didácticas y metodológicas la magia de aprender

Introducción

La presente investigación se enfoca principalmente en el aprendizaje lento en niños de 5 años en la Unidad Educativa “Naciones Unidas”, el propósito fue identificar los factores que inciden en las dificultades que presentan los estudiantes de Educación Inicial, estos pueden ser provocados dentro de la Institución debido a la metodología del proceso enseñanza aprendizaje, el clima áulico, la motivación de los niños, la baja autoestima por no poder aprender al mismo ritmo que sus demás compañeros, permitiendo así que los docentes identifiquen los diferentes factores que influyen en los diversos ritmos de aprendizaje como son: rápido, normal, lento, el mismo que impide en la adquisición de nuevos conocimientos. La educación inicial busca mejorar la calidad de enseñanza a través de propuestas innovadoras que permitan aportar a los problemas de aprendizaje relacionados al ritmo.

Por lo cual se propone la realización de la Guía de estrategias didácticas y metodológicas la magia de aprender.

Esta guía se ha creado con el objetivo de brindar a los maestros y padres de familia que tienen niños con dificultades de aprendizaje lento un instrumento preciso y fácil de comprender consultar e imprimible, que a la vez brinde estrategias y de fácil acceso y disponibilidad recursos idóneos para ayudar en el aprendizaje de una forma eficaz puliendo su verdadero potencial de aprendizaje; para ello utilizaremos estrategias para el lento aprendizaje como el *Brain Gym* o gimnasia cerebral los cuales son significativos y contribuirán a un adecuado aprendizaje de los estudiantes con dificultades, creando así formas diversas, innovadoras y eficaces para adquirir conocimientos. Es importante recalcar

que la aplicación de este tipo de metodologías de enseñanza-aprendizaje crea beneficios para todo tipo de estudiantes, incluso es esencial para el maestro o padres de familia, ya que favorece la creación de conocimientos más duraderos con la conexión de los hemisferios cerebrales y la utilización de la inteligencia visual, espacial, motriz y el fortalecimiento de la atención sostenida.

A nivel local, se puede observar que el impacto que tendrá la guía propuesta será favorable para todos los habitantes de la parroquia de Saquisilí, ya que será de fácil acceso para los niños, docentes y padres de familia que deseen poner en práctica cualquiera de las actividades expuestas con la finalidad de brindar un desarrollo adecuado para los niños que presenten un lento aprendizaje.

Antecedentes

En la UTC, se realizó el proyecto de investigación con el tema “Estrategias didácticas lúdicas para niños de 5 años con ritmos de aprendizaje lentos” de las autoras Imbacuan Manosalvas Carla Lizbeth y Socasi Amagua Joselyn Dayana, quienes resumen que:

Para la realización del sustento teórico y científico, se observó que existen trabajos investigativos como artículos, tesis y proyectos en los principales repositorios tanto de la Universidad Técnica de Cotopaxi como de diferentes Universidades del país, los cuales se relacionaron con la temática y son de referencia para el desarrollo del proyecto.

En cuanto a las estrategias didácticas y los ritmos de aprendizaje Castro, (2019) menciona que se elaboró un trabajo que lleva como título “Estrategias didácticas de formación de estilos y ritmos de aprendizaje, para la mejora del rendimiento escolar en los estudiantes de cuarto grado del área de comunicación en educación primaria de la I.E. “San

Lorenzo” N.º 11057”. Donde su objetivo fue elaborar una estrategia didáctica de formación de estilos y ritmos de aprendizaje para la mejora del rendimiento escolar en los estudiantes de cuarto grado del área de comunicación.

Por consiguiente, el desarrollo de la investigación permite identificar la forma como se desenvuelva el estudiante, como aprende, con qué velocidad, que estrategia utiliza a la hora de gestionar su aprendizaje. Desde esta perspectiva se señala que los estudiantes construyen su propio aprendizaje y aprender con más efectividad con una estrategia propia para su estilo y ritmo. Se utilizaron métodos científicos del nivel teórico, empírico y estadístico, que corroboran los resultados alcanzados y que se aplican en el aporte práctico, así como el logro de las transformaciones en ese lugar.

En la investigación de ritmos de aprendizaje (Marcillo & Villa , 2021) han señalado que los ritmos de aprendizaje en el bajo rendimiento académico de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica, donde el objetivo es identificar los ritmos de aprendizaje que existen dentro del aula de clases y que provoca el bajo rendimiento académico de los estudiantes, es por ello por lo que se han evidenciado niños y niñas con ritmos de aprendizaje lento el cual les ha resultado una dificultad al momento de aprender un contenido nuevo.

Se utiliza el método científico, con sus fases lógicas y sistemáticas: observación, formulación de hipótesis, recopilación de datos, comprobación y conclusiones, por cuanto es importante para concretar las definiciones relacionadas a los contenidos que hacen referencia a cada una de las variables en virtud de que se tomarán datos de expertos y científicos que realizaron sus investigaciones en su debido momento con enfoques claros y definidos, lo que implica que esta investigación será un verdadero aporte para el contexto educativo.

Una de las conclusiones de la investigación es: Los ritmos de aprendizaje son de gran importancia para los docentes y el contexto educativo pues a través de ellos se puede observar y precisar de qué manera aprenden los estudiantes ya sea de forma rápida o lenta, lo cual permitirá determinar el rendimiento académico.

Así también, López , (2017) ha señalado en su trabajo final de grado titulado: Respetar los ritmos de aprendizaje del alumnado de 1º ciclo de Educación Infantil mediante el trabajo por ambientes, tiene como objetivo diseñar un proyecto educativo de carácter didáctico basado en la aplicación de una metodología flexible como lo es la metodología por ambientes de libre circulación, con la intención de respetar lo máximo posible los ritmos individuales que presentan el alumnado de primer ciclo de Educación Infantil. Esta investigación aporta en el desarrollo de un proyecto educativo de carácter didáctico por ambientes de aprendizaje de libre circulación, así como escuelas pioneras en esta metodología.

Una de sus conclusiones es situar al alumno como protagonista de su aprendizaje y que pone énfasis en la organización del espacio del tiempo y en la importancia del trabajo en equipo.

Problemática

A partir de la investigación se pudo identificar la problemática del lento aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años, los cuales mostraron tener dificultades al momento de captar cierta información impartida por la docente, desatando así una serie de intrigas sobre la causa que provoca que los estudiantes no puedan procesar de igual manera que los demás,

estas pueden ser adquiridas antes o después de nacer, debido a esta situación se propuso la implementación de la Guía metodológica la cual busca solucionar, ciertos problemas para que los niños puedan estimular su memoria y cerebro, logrando así que el infante tenga un ritmo de aprendizaje adecuado a su edad.

Objetivo General

Diseñar una guía didáctica metodológica para garantizar un manejo adecuado del aprendizaje lento, brindando así nuevas estrategias que estimulen el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño.

Objetivos Específicos

- Investigar referencias bibliográficas documentales acerca de los tipos de aprendizaje enfatizando el aprendizaje lento
- Seleccionar las estrategias que promuevan, motiven, fortalezcan el ritmo de aprendizaje lento en los niños
- Desarrollar y validar la guía didáctica metodológica a través de técnicas, estrategias, recursos basados en la gimnasia cerebral y metodología lúdica.

Justificación

El proyecto que se presenta es el resultado de observaciones y análisis para obtener recomendaciones de una guía metodológica que aborde directamente las falencias del lento aprendizaje de los niños de 4 a 5 años, perjudicando directamente el ritmo con el que cada uno recibe información, proceso de aprendizaje de diferentes factores como la motivación intrínseca, el comportamiento del docente, las estrategias de juego y los recursos didácticos favorables.

La implementación de la guía de estrategias didácticas y metodológicas “La magia de aprender” brinda nuevas formas de aprender y estimular el cerebro de los pequeños. Para ayudar a un aprendiz lento, no solo se necesita una estrategia o recurso específico, sino que se necesita una variedad de estrategias o recursos, todos adaptados a las diferentes necesidades de cada individuo, para lo cual los docentes deben ajustar sus planes para implementar y poner en práctica actividades divertidas que excluir necesario para complementar el proceso de enseñanza.

Es importante tener en cuenta que para crear una autoestima y motivación elevado al momento de poner en práctica las actividades de la guía se debe establecer e incentivar a los niños a aprender a través del juego, desarrollando sus habilidades, en un ambiente seguro, creando confianza al momento de interactuar tanto con la docente y sus compañeros.

Esta propuesta es novedosa ya que no busca caer en la monotonía, por el contrario pretende darle un nuevo rol a los niños, donde ellos sean quienes tomen el protagonismo al crear su propio aprendizaje, consiguiendo así que los individuos se motiven , despierten su curiosidad, estimulen su memoria y busque las respuestas a través del juego lúdico, ya que es la fuente principal de crecimiento educativo al insertarlo dentro de la práctica pedagógica el educador lograra que sus estudiantes asimilen la información de manera rápida y divertida.

Esta guía está enfocada en el modelo constructivista ya que esta plantea que el conocimiento de un niño no es el resultado de una copia ya existente, sino de un proceso dinámico, demostrando así que el alumno es el único responsable de su aprendizaje, esta metodología se centra en la actividad mental constructiva del infante para ello el estudiante

mismo manipula, explora, descubre, inventa, lee o escucha favoreciendo así la adquisición de nuevos conocimientos a largo plazo de formar sencilla y entretenida.

La metodología en la que se centra la guía es la del aprendizaje lúdico creativo creado por Raimundo Dinello, este sostiene que la educación debe ser enfocada en las cinco áreas del conocimiento, las cuales pueden ser desarrolladas a través del movimiento corporal y la música, promoviendo así que los niños despierten un aprendizaje lleno de curiosidad e interés, fomentando la creatividad de los estudiantes con prácticas divertidas y amenas para el proceso de enseñanza de aprendizaje.

La Universidad Técnica de Cotopaxi brinda su aporte de forma significativa ya que gracias a su apoyo se ha logrado utilizar herramientas tecnológicas, las cuales fueron sugeridas por los docentes de la carrera de educación inicial, quienes con su conocimiento han logrado brindar las bases necesarias para la correcta creación de la guía, la cual consta de una serie de actividades previamente evaluadas y aprobadas por los docentes designados para cada grupo, de esta manera se consigue presentar todo a tiempo.

Las estrategias lúdicas propuestas en la guía constan de diferentes materiales, los cuales son elaborados con madera y tela fuerte estas son necesarias para su adecuado funcionamiento, estos recursos deben ser resistentes debido a que serán manipulados por niños de 4 a 5 años, por ello no se utilizara ningún tipo de material reciclado ya que puede dañar o lastimar el cuerpo del infante al momento de ejecutar las actividades empleadas por la docente.

La implementación de las estrategias que brinda la guía serán de suma importancia para crear un autoestima y motivación elevado al momento de establecer e incentivar a los

niños a aprender a través del juego, desarrollando así sus habilidades motoras de acorde a su edad, en la cual los niños y niñas demostraran que cuentan con un aprendizaje significativo y participativo, ya que al momento de la clase los niños interactuaran y mantendrán el entusiasmo por aprender, contestando las preguntas de la docente de forma ordenada.

Beneficiarios del Proyecto

El proyecto que se lleva a cabo tiene como beneficiarios directos a los estudiantes de primer año de Educación Básica paralelo “C” y docentes de la Unidad Educativa “Naciones Unidas”, debido a que ellos son quienes obtendrán resultados positivos e inmediatos ante los problemas de lento aprendizaje, mejorando así su proceso de enseñanza-aprendizaje entre docente-estudiante, como se muestra en la Tabla 1.

Tabla 1:

Beneficiarios directos

Denominación	F	%
Niños	20	50%
Niñas	17	42%
Docentes	3	8%
Total	40	100%

Fuente: (Imbacuan & Socasi , 2022)

Como beneficiarios indirectos se encuentran las autoridades y padres de familia de la Unidad Educativa “Naciones Unidas”, estos recibirán un apoyo o capacitación, sobre los beneficios que se obtendrán, facilitando la comunicación y disminuyendo la preocupación de estos ante los casos de lento aprendizaje que presentan los niños, como se muestra en la Tabla 2.

Tabla 2:

Beneficiarios indirectos

Denominación	F	%
Autoridades	5	50%
Padres de familia	37	50%
Total	42	100%

Fuente: (Imbacuan & Socasi, 2022)

Enfoque Pedagógico

Modelo constructivista social

Es aquel modelo basado en el constructivismo, el niño aprende de acuerdo con sus propios esquemas producto de su realidad, a partir de sus experiencias vividas va generando nuevos conocimientos que le servirán en su futuro. Castro, Pinto & Siachoque, (2017) han señalado que “Es un proceso de desarrollo cultural que cumple con un papel relevante en la sociedad, tomando en cuenta que las funciones psicológicas superiores van adquiriendo por medio de la práctica instrumental, acotando que es necesaria la interacción o cooperación social” (p. 121). Por tanto, en el constructivismo social, cuyos preceptores son conferidos a la teoría de Lev Vygotsky, la cual menciona que dependiendo del estímulo social y cultural serán habilidades y destrezas que los niños deberán desarrollar, tomando en cuenta que la cultura está relacionada principalmente a un sistema de símbolos y signos que median las acciones realizadas.

Características del modelo:

- Su desarrollo está centrado en el aprendizaje.
- En el ambiente constructivista en el aprendizaje provee a las personas del contacto con múltiples representaciones de la realidad.
- Proporciona entornos de aprendizaje como entornos de la vida diaria o casos basados en el aprendizaje en lugar de una secuencia predeterminada de instrucciones.

Modelo Lúdico Creativo

El modelo lúdico creativo es una actividad en la cual tiene como enfoque la diversión y disfrute de los niños.

Este tipo de modelo es primordial para el desarrollo de una persona a través del juego, contribuyendo a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices es importante manifestar que esto forma seres autónomos, felices y creadores, ahora bien, el juego representa una serie incontables de experiencias, relaciones y descubrimientos las cuales son incalculables, ya que su vida se vuelve mucho más placentera (Murrillo, 2016, p.2)

Por lo cual, es importante que los educadores creen actividades interactivas para los infantes se estimulen la curiosidad, la creatividad y el compromiso y que estos palpén la realidad, reconociendo que los son seres divertidos porque son actividades más interesantes emocionalmente aceptables, permitiendo que los estudiantes comiencen a madurar emocional y físicamente, comprenderse a sí mismos y vivir una vida sana y feliz.

Gimnasia cerebral (*Brain Gym*)

El brain gym nos permite crear conocimientos a través de los movimientos del cuerpo estimulando las emociones cerebrales y corporales de los niños mejorando su aprendizaje a largo plazo.

La gimnasia cerebral o *Brain Gym*, es una técnica que se relaciona con el movimiento, a través de la utilización de ejercicios los cuales se van a integrar de forma conjunta con el cerebro y el cuerpo mejorando la atención y permitiendo hacer uso de los dos hemisferios cerebrales, es importante mencionar que el movimiento y la motricidad temprana son de suma importancia para la generación de neuronas que tienen una buena estructura favoreciendo la capacidad de aprendizaje (Riveros, 2013, p.18).

Debido a, la importancia que tiene la gimnasia cerebral en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años varios docentes han optado por implementar varios métodos, así como también dinámicos e innovadores que estimulan el cerebro a través del cuerpo y sus movimientos obteniendo resultados positivos en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Por consiguiente para que haya una mejora en el funcionamiento global del cerebro es necesario hacer uso de ejercicios de gimnasia cerebral mejorando beneficios en las siguientes áreas.

- Memoria, concentración y focalización.
- Coordinación física y equilibrio.
- Habilidades que se relacionan a la comunicación y el desarrollo lingüístico.
- Manejo del estrés a través del desarrollo personal.
- Fortalecer habilidades que mejoren los procesos de aprendizaje.
- Mejora la actitud y el comportamiento.
- Mejora en matemáticas.
- Permite escribir y leer con más facilidad.

Aprendizaje

El aprendizaje es un procedimiento en el cual se adquiere habilidades, conocimientos, destrezas y valores.

El aprendizaje es un proceso en el cual la mente es adiestrada y contribuye a poder desarrollar la imaginación, el pensamiento y la memoria, haciendo énfasis en el desarrollo natural el cual se sostiene en la naturaleza y generalmente tiende a la perfección, este es el resultado de la formación de conexiones, que se producen a través de estímulos y respuestas observables las cuales son el producto de la reorganización de percepciones y de nuevas relaciones. (Federación de Enseñanza. CC.OO, 2009, p.2)

De este modo, el aprendizaje es la adquisición más valiosa para el infante, adquiriendo así una variedad de conocimientos los cuales, se obtienen a través de la experiencia, la observación y la instrucción por parte del maestro.

Así también, para Schunk, (1997) “El aprendizaje es un criterio que se define a través del cambio de conducta o la capacidad de comportarse, ya que se emplea este término cuando alguien se vuelve capaz de hacer algo distinto de lo que hacía antes” (p.2). Puesto que, el ser humano desde el nacimiento hasta el día de su muerte asimila, conoce y realiza nuevas cosas las cuales generan un nuevo conocimiento, al igual que en su diario vivir va mejorando sus habilidades y logrando realizar cosas únicas, porque el paso del tiempo y las experiencias forman una extraordinaria persona.

El aprendizaje es el eslabón más importante en la vida, con un buen aprendizaje se podrá desarrollar ideas, alcanzar un aporte en la sociedad. Existen teorías de aprendizaje

donde varios autores dan a conocer su postura y su hipótesis, donde cada uno tiene su direccionamiento y que a lo largo del tiempo se ha ido tomando como referencia para el progreso de la educación. Es por este motivo que la implementación de las estrategias lúdicas a temprana edad contribuirá en la conducta de cada niño, creando así conocimientos a largo plazo los cuales servirán de ayuda a lo largo de su vida.

Ritmos de aprendizaje

El ritmo de aprendizaje se define como un proceso que puede modificar las habilidades. Según Dávalos (2017) menciona “Las ideas, habilidades, conocimientos, destrezas, conductas, valores, dan como resultado una experiencia basada en la instrucción, razonamiento u observación (p.18). Por esta razón el ritmo de aprendizaje es la velocidad a la que los estudiantes aprenden a un ritmo bajo, medio o rápido.

Los docentes deben tener en cuenta que no todos los niños aprenden de la misma manera, algunos niños codifican rápidamente la información proporcionada, algunos codifican de forma normal, pero algunos niños tienen dificultad para captar y retener la información proporcionada. Les da lo que les costará hacer el trabajo o la tarea. Con todo, es importante resaltar que cada niño adquiere los conocimientos de diferentes formas, como lento, normal y rápido, y que los docentes son el pilar fundamental para que todos los niños alcancen su máximo potencial de aprendizaje, presentado en la planificación curricular de los docentes.

Tipos de ritmos de aprendizaje

Ritmo de aprendizaje rápido.

Consiste en la habilidad de captar la información de una forma veloz, al igual que su memoria es capaz de retener y guardar todo tipo de conocimiento nuevo a corto y largo plazo, así también se puede mencionar que los niños con aprendizaje rápido.

Torrego (2011) señala Los niños que tienen un aprendizaje acelerado, tienen altas capacidades al momento de adquirir conocimientos, puesto que su capacidad les permite comprender nuevos contenidos, cuando reciben mayor aprendizaje, generalmente no necesitan mucha atención por parte de su docente, ya que son autónomos en su desenvolvimiento (p.20).

Por ello, sus características más relevantes son: ser observadores, capacidad de memorización, recuerdan y dominan con rapidez información, les atrae mucho los retos que se les imponga, les gusta realizar su tarea con calidad y excelencia.

Ritmo de aprendizaje normal o moderado.

Los ritmos de aprendizaje son las facultades que tiene un individuo al momento de aprender. "El ritmo de aprendizaje de los alumnos es normal, cuando pueden cumplir con las expectativas que el docente espera sin ir más allá de lo esperado, son generalmente alumnos que cuentan con instrumentos, habilidades y herramientas para desenvolverse" (Gallegos & Illescas , 2017, p.47). Por lo tanto, es fundamental que los docentes conozcan las diferentes capacidades que tiene sus alumnos al momento de adquirir nuevos conocimientos y como estos logran asimilar la información recibida durante la clase.

Ritmo de aprendizaje lento.

Cuando el aprendizaje lento se presenta de forma frecuente tiende a volverse una falencia para el niño ya que no logra adquirir y procesar información con la misma capacidad o velocidad que los demás, por ello la maestra al presenciar ciertas dificultades necesita de paciencia, explicación concreta, coherente y precisa, debido a que el niño con ritmo de aprendizaje lento necesita ejercer varias actividades logrando captar la información.

Factores fisiológicos

Hace referencia a la persona, al estado físico del niño y a la estrecha relación con el proceso de aprendizaje. De acuerdo con Ojeda (2000) manifiesta que "Este factor está relacionado con los hábitos, costumbres, niveles socioeconómicos y salud." La salud del niño afecta directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que disminuye la atención al encontrarse en un estado de salud inestable (p. 56). Por ello, es indispensable que el maestro detecte si el niño o niña presenta problemas fisiológicos, para poder actuar de

formas correcta ante dicha situación, mejorando así el proceso de aprendizaje cognitivo del infante.

Factor psicológico

El factor psicológico afecta los comportamientos y actitudes del niño creando conductas negativas que influyen directamente en el proceso de adquisición de conocimientos del infante.

En este factor se encuentran ligado directamente a la inteligencia de los niños, pues este se desarrolla con relación a las actitudes positivas y negativas, tomando en cuenta que éstas influyen al momento de aprender, ya que la motivación, el comportamiento y la atención son factores de suma importancia relacionados a al psicológico (Gallegos & Illescas , 2017, p.47)

Debido a, la influencia significativa que tiene esta sobre la educación del niño es importante que el maestro detecte a tiempo dicho problema evitando así la aparición de trastornos que afectan la atención y aprendizaje del estudiante.

Mientras que Gallegos & Illescas (2017) señalan que “Los niños dentro del aula deben adquirir pensamientos y emociones favorables que incentiven a su ritmo de aprendizaje, logrando una interacción positiva en su entorno. El estudiante se verá beneficiado dentro de su rendimiento escolar y alcanzará los distintos objetivos” (p. 23-24). Por lo que, la psicología del niño incide parcialmente en su atención y motivación puesto que el cerebro es el principal promotor de almacenamiento de información del ser humano, por lo tanto, la docente es la encargada de identificar las falencias que presenta el estudiante dentro del aula al momento de realizar cualquier actividad.

La motivación

El estímulo de la motivación es elemental en el aprendizaje debido a que si un niño carece de motivación tiende a deprimirse y fastidiarse dentro del salón de clases, pero si las clases son dinámicas y alentadoras los infantes desearan con entusiasmo llegar al aula para aprender más.

La atención

Es importante que cada individuo desempeñe los diferentes estímulos que se encuentran dentro de la clase tomando en cuenta que el estudiante necesariamente requiere de un espacio libre y amplio fuera de distracciones, permitiendo que la docente obtenga toda la atención enfocada en el tema de clase tratado obteniendo mejores resultados en el desempeño de los estudiantes.

Empatía

Es la capacidad que tienen las personas de poder comprender y percibir los problemas de otras personas como propios. Desde pequeños se debe enseñar a los niños sobre la empatía y como aplicar al diario vivir para así ser mejor persona. Valencia, (2015) señala que “Un intento de comprender lo que pasa por la mente de los demás o, en otras palabras, como la construcción que uno mismo tiene que llevar a cabo sobre los estados mentales ajenos” (p.8). Por ello, la empatía es la capacidad del ser humano que ayuda a identificar las dificultades ajenas, así como las propias, colocándose en los zapatos de la otra persona solucionando los problemas del otro individuo.

Paidología

La paidología estudia el desarrollo del niño a una edad temprana. “Se denomina paidología a la disciplina científica dedicada al análisis del adecuado desarrollo intelectual y físico de los niños. Suele decirse que la paidología se orienta a todo aquello vinculado a la infancia” (Pérez, 2020, p.22). Por ende, esta ciencia se encarga de identificar los problemas que pueden tener los niños en las primeras etapas de la vida, ya sean físicos o mentales, siendo los padres los primeros en descubrir situaciones anómalas que derivan en problemas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, cuando se detectan a tiempo. Las soluciones adecuadas a la edad para construir valores y conocimientos técnicos se pueden encontrar tanto dentro como fuera de los entornos escolares.

Memoria y conocimiento

En el aprendizaje se toma el conocimiento como objeto de estudio al igual que la memoria, el centro de investigación es el conocimiento y se analiza la forma en que las personas lo adquieren, mientras que, para la memoria, es un medio para almacenar información o por ilustraciones, lecturas, acciones y otros motivadores que se acercan a las personas para almacenar. En cuanto a la memoria y el conocimiento, cabe señalar que existen diferentes habilidades o destrezas intelectuales, cada una de las cuales tiene su propio desarrollo, es por ello, que las actividades propuestas en esta guía estimulan cada área del cerebro, procesando así mejor la información.

Juego

El juego es una actividad que se basa principalmente en la diversión y entretenimiento del niño logrando así ejercitar sus capacidades. Garvey (1985) señala que “El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales”. (p. 15). De esta manera, el juego no se trata solamente de jugar sino de aprender mientras se está jugando, en niños este es un método muy eficaz para el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que mientras el docente imparte su clase jugando los niños están aprendiendo.

El juego incentiva al estudiante a descubrir el sentido del yo y produce una estabilidad interna mostrando así más confianza en sí mismo y hacia los demás, generando un ambiente íntegro y apto en el establecimiento educativo.

Teniendo en cuenta lo anterior, la propuesta didáctica se basa en un modelo de aprendizaje constructivista, en el que el niño será el responsable de gestionar su propio aprendizaje aplicando la metodología lúdica y creativa Dinello de Raymundo, ya que está orientada al desarrollo integral de los niños. A través del juego y la creatividad, los docentes aplican los conocimientos a través de actividades, abriendo así nuevos procesos de pensamiento, creatividad y relaciones afectivas positivas.

Explicación De La Propuesta

La guía de estrategias didácticas y metodológicas “la Magia de Aprender” se encuentra conformada por técnicas lúdicas enfocadas en el brain gym o gimnasia cerebral, creada con una estructura adecuada, organizada y de fácil comprensión para los niños que presentan un ritmo de aprendizaje lento dentro y fuera del entorno educativo.

Esta guía es un suplemento al tema desarrollado sobre el lento aprendizaje, constituye uno de los elementos más importantes de este proyecto, junto con la elaboración de materiales lúdicos para que los niños puedan trabajar de manera adecuada sin tener dificultades al momento de aplicar las actividades propuestas.

Para su fácil acceso hemos implementado un índice en el cual se puede buscar de formar rápida y sencilla la actividad que se desea implementar para estimular el lento aprendizaje en los niños. Cada estrategia lúdica está conformada por su respectivo (Título, Descripción, Objetivo, Materiales o Recursos, Desarrollo, Tiempo, Edad, Gráficos y Videos), aplicados para el mejor entendimiento de la persona que lo desea utilizar.

Cada una de las actividades propuestas está al alcance de padres y docentes, quienes podrán encontrar estrategias creativas y entretenidas para crear un vínculo afectivo y seguro donde el niño toma el control. Un motivo para perder el miedo y el trabajo, desatando todo su potencial jugando. Nuevos conocimientos a través de juegos, retos y el arte de la música. Cada habilidad incluye reglas impuestas por adultos o profesores, las cuales se implementan con el fin de aprovechar el potencial del niño cuando intenta ganar un juego o actividad.

Estas actividades metodológicas proponen una serie de ideas claves para mejorar el desempeño del alumnado con dificultades específicas, contribuyendo al mejoramiento de un aprendizaje más duradero y por lo tanto más eficiente, motivante y creativo.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILI

Guía de estrategias
didácticas y metodológicas
"La Magia de Aprender"

Autoras:
Aida Caiza
Erika Gaona

Tutor:
Msc: Gárzon
González
Johana Anabel



Índice



Portada.....	1
Índice.....	2
Índice.....	3
Introducción.....	4
Presentación.....	5
Actividad N° 1 Twister left-right	6
Contenido del Twister left-right.....	7
Gráficos y Video.....	8
Ficha de Evaluación.....	9
Actividad N° 2 La vara bailarina	10
Contenido de La vara bailarina.....	11
Gráficos y Video.....	12
Ficha de Evaluación.....	13
Actividad N° 3 Manitos de colores.....	14
Contenido de las Manitos de colores.....	15
Gráficos y Video.....	16
Ficha de Evaluación.....	17
Actividad N° 4 Dulce sorpresa.....	18
Contenido de la Dulce sorpresa.....	19
Gráficos y Video.....	20
Ficha de Evaluación.....	21
Actividad N° 5 El laberinto encantado.....	22
Contenido de El laberinto encantado.....	23
Gráficos y Video.....	24
Ficha de Evaluación.....	25
Actividad N° 6 La alfombra arcoíris.....	26
Contenido de La alfombra arcoíris	27
Gráficos y Video.....	28
Ficha de Evaluación.....	29

Actividad N° 7 Mis lanitas creativas.....	30
Contenido de Mis lanitas creativas.....	31
Gráficos y Video.....	32
Ficha de Evaluación.....	33
Actividad N° 8 Bolsitas sensoriales.....	34
Contenido de las Bolsitas sensoriales.....	35
Gráficos y Video.....	36
Ficha de Evaluación.....	37
Actividad N° 9 Mi granja de animales.....	38
Contenido Mi granja de animales.....	39
Gráficos y Video.....	40
Ficha de Evaluación.....	41
Actividad N° 10 Espejito espejito.....	42
Contenido del Espejito espejito.....	43
Gráficos y Video.....	44
Ficha de Evaluación.....	45
Actividad N° 11 El marinero valiente	46
Contenido del Marinero valiente.....	47
Gráficos y Video.....	48
Ficha de Evaluación.....	49
Actividad N° 12 Pizarra mágica.....	50
Contenido de la Pizarra mágica.....	51
Gráficos y Video.....	52
Ficha de Evaluación.....	53
Actividad N° 13 Tetris Kids.....	54
Contenido del Tetris Kids.....	55
Gráficos y Video.....	56
Ficha de Evaluación.....	57
Actividad N° 14 Pelotitas del Vaivén.....	58
Contenido de las Pelotitas del Vaivén.....	59
Gráficos y Video.....	60
Ficha de Evaluación.....	61
Actividad N° 15 La Mariposa Saltarina.....	62
Contenido de la Mariposa Saltarina.....	63
Gráficos y Video.....	64
Ficha de Evaluación.....	65

Introducción

La Guía de estrategia didáctica y metodológica "La magia de aprender" se enfoca en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños utilizando diversas estrategias educativas como: dinámicas de grupo, juegos lúdicos, ejercicios de gimnasia cerebral, entre otros, cada una de estas herramientas son utilizadas por los docentes para reforzar los conocimientos en los niños y niñas con aprendizaje lento, ya sea dentro o fuera del aula, lo valioso de este material es que puede ser adaptado en el nivel inicial y básico.

Dentro de la educación inicial es fundamental crear espacios adecuados para el desarrollo de actividades, la creatividad del docente juega un papel muy considerable en la atención y concentración de los estudiantes para lograr la adquisición de conocimientos a largo plazo y significativos para el estudiante.



Presentación



Esta guía de estrategia reúne medios y recursos que facilitan la adquisición de nuevos conocimientos favoreciendo la formación de habilidades, actitudes y destrezas a través de actividades lúdicas, creadas y adaptadas en las falencias que presentan los niños con problemas de aprendizaje lento.

Actividad N°1

Nombre: Twister left-right

Descripción

Es una actividad lúdica que consiste en colocar el pie (derecho u izquierdo) y la mano (derecha u izquierda) en el lugar indicado sin dejar que el cuerpo toque el suelo o confunda derecha e izquierda.



Objetivos

Estimular la memoria, concentración, coordinación y atención.

Materiales o Recursos

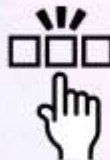
Alfombra tipo hule con figuras Ruleta.



Desarrollo

1

Escoger dos niños
(Jugador y Juez)



2

Escoger dos niños (Jugador y Juez) Explicar las reglas del juego las cuales son: Colocar la mano o pie indicado en el color correcto, si el jugador sitúa de manera errónea el pie u mano, quedara espontáneamente fuera.

3

El juez será el encargado de observar y determinar si el jugador continúa en el juego o perdió al cometer algún error ya expuesto en las reglas.



El juez debe girar la ruleta y ordenar al jugador que coloque su mano o pie (izquierda u derecha).

4

Tiempo
30 min.

Edad
De 4 a 5 años.

Gráfico y video



resultado





Tabla 3: Instrumento de Evaluación 1

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños prestan atención a las indicaciones?			
2. ¿Los niños socializan y se apoyan en la actividad?			
3. ¿Los niños identifican rápidamente la izquierda de la derecha?			
4. ¿Tienen los niños una buena coordinación?			
5. ¿Los niños estimulan su memoria?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°2

Nombre: La vara bailarina

Descripción

Es una estrategia lúdica que radica en el trabajo físico con el intelectual, a través de la práctica artística, acompañada de la música e instrumentos que la suplementan.



Objetivos

Estimular la memoria, concentración, coordinación rítmica y atención.

Materiales o Recursos

Palo de escoba
Pintura
Vara pequeña (30cm)
Música (la raspa)



Desarrollo

1

Ordenar a los niños que se levanten de sus asientos.



2

Repartir los palos de escoba y varas perteneciente a cada niño.

3

Establecer los pasos y movimientos al ritmo de la canción.



4

Observar quién no logra recrear los pasos

Tiempo
15 min.

Edad
De 4 a 5 años.

Gráfico y video



RESULTADO





Tabla 4: Instrumento de Evaluación 2.

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños prestan interés al escuchar la música?			
2. ¿Los niños observan los pasos para realizar la actividad?			
3. ¿Los niños tienen coordinación?			
4. ¿La canción es importante en esta actividad lúdica?			
5. ¿Los niños estimulan su memoria visual?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°3

Nombre: Manitos de colores

Descripción

Es un recurso lúdico que consiste en colocar las figuras de colores, donde pertenecen, respetando las reglas de asociación (Mano izquierda azul y amarillo, Mano derecha rojo y verde)

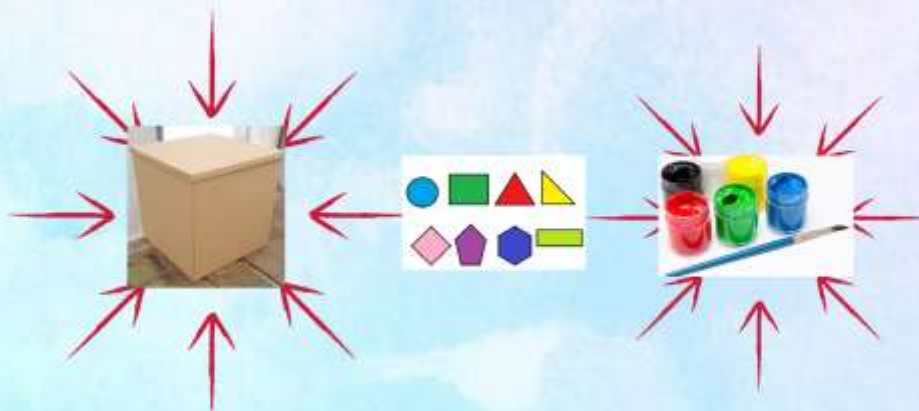


Objetivos

Estimular la memoria, concentración y atención.

Materiales o Recursos

Caja gigante, figuras, pinturas.



Desarrollo

1

Escoger un espacio adecuado y despejarlo



2
Colocar la caja gigante
Formar parejas

2

3

Explicar las reglas del juego: Mano izquierda azul y amarillo, Mano derecha rojo y verde.



Observar que coloquen las figuras de colores en su lugar correspondiente la pareja que menos se equivoque sera la ganadora.

4

Tiempo
30 min.

Edad
De 4 a 5 años.

Gráfico y video



resultado





Tabla 5: Instrumento de Evaluación 3

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños presentan curiosidad al observar la caja gigante?			
2. ¿Los niños escuchan las reglas del juego de forma ordenada?			
3. ¿Los niños identifican las figuras geométricas?			
4. ¿Forman parejas de forma rápida?			
5. ¿Los niños estimulan su memoria y concentración al introducir las figuras de colores?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°4

Nombre: Dulce Sorpresa

Descripción

Es una estrategia lúdica de aprendizaje que nos permite desarrollar la memoria visual de los niños en edad preescolar, consiste en recordar detalladamente cada imagen y seleccionar de manera correcta la respuesta a la pregunta hecha por la docente.



Objetivos

Estimular la memoria, la atención y su percepción del mundo que lo rodea.

Materiales o Recursos

1. tabla triple (2 m x 1 m)
2. imágenes
3. velcro
4. pinturas
5. pegamento
6. tijeras



Desarrollo

1

La docente mostrara cada imagen en su respectivo orden.



2

El niño tendra 5 segundos para obserbar detenidamente la imagen presentada por su maestra

3

La maestra ocultara la imagen presentada, luego realizara una pregunta al niño (De que color eran los zapatos de nuestra mariposa?)



El niño debe escoger la respuesta correcta.

4

Tiempo
20 min.

Edad
De 4 a 5 años.

Gráfico y video



resultado





Tabla 6: Instrumento de Evaluación 4

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños prestan atención al observar el material didáctico?			
2. ¿Los niños escuchan de forma ordenada las indicaciones de la actividad?			
3. ¿Los niños se sorprendieron al observar el contenido?			
4. ¿Fue divertida la actividad para los niños?			
5. ¿Los niños estimularon su memoria visual y concentración?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°5

Nombre: El laberinto Encantado

Descripción

Esta actividad permite que el niño con su mano y con un palillo se enfoque en ayudar a atravesar al animalito por el laberinto y logre llevarlo de vuelta a su hogar, evitando los caminos sin salida.



Objetivos

Permite trabajar el pensamiento lógico, resolución de problemas, coordinación viso-motriz, psicomotricidad fina y su concentración.

Materiales o Recursos

Palos de pincho, cartón, imágenes, fomix, tijeras, goma, marcadores, sorbetes, música.



Desarrollo

1

La docente explicara en que consiste la actividad.



La docente entregara a cada niño/a un animal, el cual se encuentra colocado en el palo de pincho.

2

3

El estudiante deberá observar cuidadosamente el laberinto y escoger el camino correcto, para que el animal llegue a su hogar.



La docente colocará una canción de suspenso y cuando la canción finalice el tiempo del juego a terminado.

4

5

Para finalizar la actividad si el niño o la niña no logró llevar al animal a su hogar, la docente le ayudará a analizar minuciosamente el camino, animando y motivando a que termine la actividad y logre encontrar su hogar.

Tiempo
25 min.

Edad
De 4 a 5 años.



Gráfico y video



RESULTADO





Tabla 7: Instrumento de Evaluación 5

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños prestan atención a las indicaciones y material presentado?			
2. ¿La música de suspenso ayuda a la concentración de los niños?			
3. ¿Los niños se emocionaron al realizar la actividad?			
4. ¿Tienen los niños una buena coordinación al ejecutar la actividad?			
5. ¿Los niños estimulan su memoria visual al observar y analizar el camino del laberinto?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°6

Nombre: La alfombra Arcoiris

Descripción

Es una actividad que consiste en colocar una alfombra de varios colores en el piso, la maestra presentara una serie de tarjetas que contienen una secuencia de colores, las cuales sera repetidas por los niños.



Objetivos

Estimular la memoria a corto y largo plazo, su concentración, , atención, memoria visual.

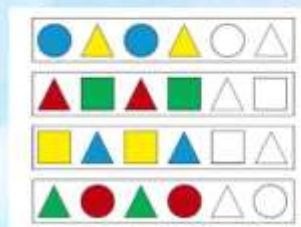


Materiales o Recursos

Alfombra tipo hule



Tarjetas con secuencias de colores.



Desarrollo

1

La maestra expondrá en que consiste la actividad a realizar



2

La docente presentará la primera tarjeta con una secuencia de colores, esta será expuesta durante 5 segundos

3

El niño/a deberá señalar con sus pies la secuencia de colores expuesta por la profesora.



En el caso de que el estudiante no logre representar la secuencia de colores de forma correcta, tendrá que cumplir una penitencia propuesta por sus compañeros

4

Tiempo
30 min.

Edad
De 4 a 5 años.

Gráfico y video



RESULTADO





Tabla 8. Instrumento de Evaluación 6

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños salen de forma ordenada?			
2. ¿Los niños presentan curiosidad por la actividad?			
3. ¿Los niños observan y memorizan la secuencia de las figuras que contienen las tarjetas?			
4. ¿Tienen los niños una buena coordinación y concentración?			
5. ¿El niño se divirtió al realizar la actividad?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°7

Nombre: Mis lanitas Creativas

Descripción

Es una actividad de aprendizaje lúdico que consiste en unir varios clavos con lana, creando así objetos o imágenes presentadas por la docente.



Objetivos

Estimular la memoria visual, concentración, psicomotricidad, coordinación y atención.

Materiales o Recursos

Tabla triples
clavos pequeños
martillo
lana de colores
tarjetas con objetos o imagenes



Desarrollo

1

Escogemos dos niños (Jugador y Ayudante)



2

La maestra manifestara las reglas de la actividad las cuales son: Unir los clavos con la lana.

3

El ayudante de la maestra deberá mostrar la imagen de la tarjeta



4

El niño tendrá que recrear la imagen expuesta por su compañero ayudante.

5

Al finalizar la docente expondrá los trabajos de cada estudiante, escogiendo al que mejor se asemeja a la imagen y brindándole un fuerte aplauso



Tiempo
30 min.

Edad
De 4 a 5 años.

Gráfico y video



RESULTADO





Tabla 9: Instrumento de Evaluación 7

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños escuchan con atención las indicaciones de la actividad?			
2. ¿Los niños observan y memorizan la imagen presentada?			
3. ¿Los niños logran recrear rápidamente lo observado?			
4. ¿Esta actividad estimula de forma positiva el aprendizaje lento del niño?			
5. ¿Los niños estimulan su memoria visual y cognitiva?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°8

Nombre: Bolsitas Sensoriales

Descripción

Es una estrategia lúdica que consiste en colocar los diferentes objetos, dentro de la figura establecida, la cual debe encajar exactamente en un lugar.

SABÍAS QUE

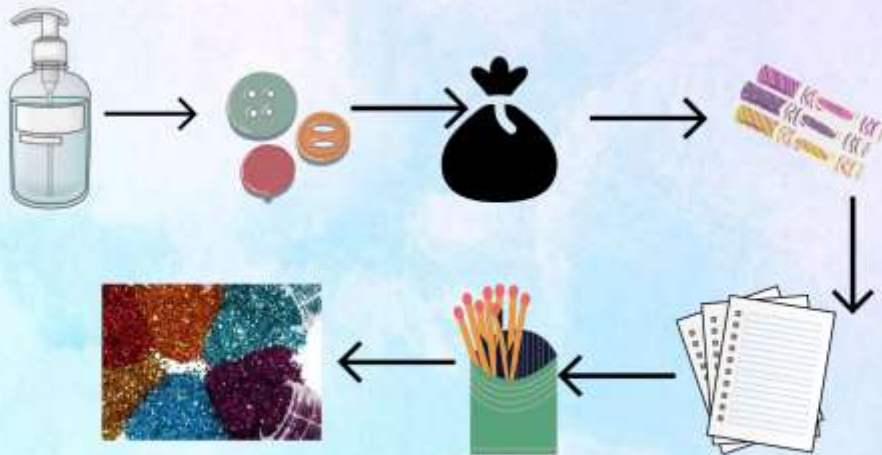


Objetivos

Estimular la concentración, curiosidad, atención y pensamiento lógico.

Materiales o Recursos

Gel, botones, plástico transparente de mesa, marcadores de colores permanentes, fomix de colores, fósforos, escarcha.



Desarrollo

1

La docente explicara las normas de la actividad a cada estudiante.



La maestra colocara en el piso las bolsas sensoriales y cada niño deberá sentarse en parejas para realizar la actividad.

2

3

Los niños deberán observar detalladamente la imagen dibujada en la bolsas.



Al momento que la docente cuente hasta tres los niños deberán colocar las figuras o botones en la imagen correspondiente, logrando encajar de manera adecuada.

4

5

Para finalizar la pareja que termino deberá alzar la mano y la docente se acercara para verificar y si esta correcto, la actividad queda finalizada para los demás.

Tiempo
25 min.

Edad
De 4 a 5 años.



Gráfico y video



RESULTADO





Tabla 10: Instrumento de Evaluación 8

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños escuchan de forma atenta en que consiste la actividad?			
2. ¿Los niños escogen su pareja de forma rápida?			
3. ¿Los niños desarrollan la actividad de forma adecuada?			
4. ¿El niño se concentró al realizar la actividad?			
5. ¿Los niños estimulan su memoria visual y cognitiva al realizar la actividad con las bolsitas sensoriales?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°9

Nombre: Mi granja de animales

Descripción

Es una actividad lúdica que consiste en crear una granja de animales, a través de la agrupación, con la ayuda de un elástico, el niño deberá llenar su granja en un determinado tiempo.



Objetivos

Estimular la memoria, concentración, coordinación y atención.

Materiales o Recursos

Tabla triple
tapas
imagenes de manimales
elástico
silicona



Desarrollo

1

La maestra explicara las reglas de la actividad, las cuales son la agrupación de animales para crear una granja, todo esto será establecido en un tiempo determinado(20segundos) si no reúne los animales necesarios quedaran descalificados.



Se formaran parejas.

2

3

Los niños empezaran a buscar y agrupar los animales con el elástico



La maestra escogera a la pareja ganadora.

4

Tiempo
30 min.

Edad
De 4 a 5 años.

Gráfico y video



resultado





Tabla 11: Instrumento de Evaluación 9

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños prestan curiosidad sobre el contenido de la actividad?			
2. ¿Los niños identifican de forma rápida los animales domésticos?			
3. ¿Los niños trabajan de mejor manera cuando forman parejas?			
4. ¿El niño visualiza todos los animales?			
5. ¿Está usted de acuerdo que exista un tiempo estimado para la actividad?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°10

Nombre: Espejito, espejito

Descripción

Es una actividad lúdica que consiste en imitar de forma exacta lo que hay dentro de espejo sin equivocarse en las posiciones vistas.



Objetivos

Estimular la memoria, memoria visual, concentración, atención y activa la curiosidad.

Materiales o Recursos

Marco de madera, plástico de mesa, tijeras, silicona.



Desarrollo

1 La maestra explicara en que consiste la actividad espejito, espejito(la cual se enfoca en la imitación)



La maestra escogerá dos niños el niño (A) será quien este detrás del espejo creando posturas divertidas, mientras que el niño (B) será quien debe imitar exactamente la posición del otro niño para visualizar y memorizar cada postura tendrá 5 segundos.



2

3 La pareja que mejor logre acertar en la imitación será la ganadora



El maestra deberá observar y determinar la pareja que mejor lo hizo, brindándole una serie de aplausos que le motiven a los ganadores.



4

Tiempo
30 min.

Edad
De 4 a 5 años.

Gráfico y video





Tabla 12: Instrumento de Evaluación 10

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños realizan preguntas sobre la actividad?			
2. ¿Los niños imitan lo observado fácilmente?			
3. ¿Esta actividad favorece el lento aprendizaje en los niños?			
4. ¿Los niños estimulan su memoria visual?			
5. ¿Los niños se divirtieron y socializaron con sus compañeros?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°11

Nombre: El marinero Valiente

Descripción

Es una actividad lúdica que consiste en llegar a la meta, para ello el niño debe utilizar sus dos manos al mismo tiempo, siguiendo el camino con obstáculos de nuestro marinerito.



Objetivos

Estimular la concentración, coordinación y motricidad.

Materiales o Recursos

Alfombra tipo hule con imágenes y líneas, plástico de mesa, transparente, marcadores



Desarrollo

1

La maestra explicara en que consiste la actividad; en la cual los niños deben seguir dos caminos, cada uno de ellos con la mano derecha e izquierda, sin salirse del camino, para llegar donde se encuentra el marinero tendrá un lapso de tiempo de 5 segundos.



2

Escoger un juez y el jugador

3

Empezar la actividad, entregándole al jugador los marcadores para que empiece la actividad



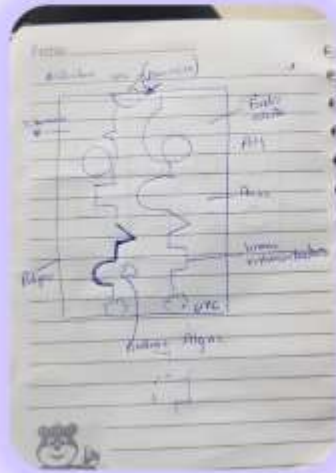
4

El juez será el encargado de observar y determinar si el jugador no tubo ninguna falla al seguir el camino para llegar a la meta

Tiempo
30 min.

Edad
De 4 a 5 años.

Gráfico y video



RESULTADOS





Tabla 13: Instrumento de Evaluación 11

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños observan el material con curiosidad?			
2. ¿Los niños se concentran al realizar la actividad?			
3. ¿Esta actividad es adecuada para la estimulación de la memoria?			
4. ¿Los niños desarrollan su atención y motricidad al ejecutar la actividad?			
5. ¿Los niños presentaron frustración al momento de cometer errores?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°12

Nombre: Pizarra Mágica

Descripción

Es una actividad lúdica que consiste en recrear las imágenes expuestas, para ello deberá buscar y unir figuras, todo esto será logrado siempre y cuando el niño haya estado atento a la imagen presentada y visualizada.

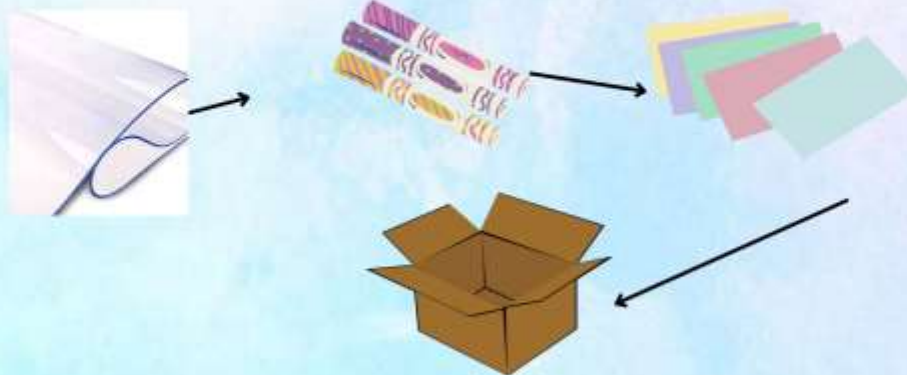


Objetivos

Estimular la memoria, concentración, coordinación y atención.

Materiales o Recursos

Protector de hojas transparente, marcadores, tarjetas con imágenes, caja.



Desarrollo

1

Escogemos dos niños (Jugadores), los cuales deberán competir.



La maestra colocara las dos cajas frente a cada niño, las cuales contienen figuras.

2

3

Presentar la tarjeta con una imagen, para que los niños la recreen, para observar y memorizar la imagen tendrán 5 segundos.



Al final la maestra observara quien logro recrear las imágenes expuestas de forma correcta.

4

Tiempo
30 min.

Edad
De 4 a 5 años.



Gráfico y video



RESULTADO





Tabla 14: Instrumento de Evaluación 12

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños observan y preguntan sobre los recursos expuestos?			
2. ¿Los niños memorizan las imágenes mostradas?			
3. ¿Los niños recrean las imágenes observadas de forma exacta?			
4. ¿Esta actividad es adecuada para niños de 4 a 5 años?			
5. ¿Esta actividad estimula el cerebro y el desempeño del mismo?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°13

Nombre: Tetris kids

Descripción

Es una estrategia lúdica que consiste en colocar distintas piezas, que van apareciendo de forma simultánea, mientras observa cual será la siguiente forma y la memoriza en su cabeza para saber en que lugar encajara correctamente.



Objetivos

Estimular el funcionamiento del cerebro en sus diferentes áreas, encontrar solución a sus problemas, concentración, coordinación y atención.

Materiales o Recursos

Madera, temperas, piezas de madera de distintas formas.



Desarrollo

1

Explicar en que consiste la actividad.



Cada niño deberá pasar a colocar una pieza en el juego, sin dejar algún espacio vacío.

2

3

Cada niño constara con un tiempo determinado(5seg) para colocar las piezas en el lugar que crea conveniente



La maestra será la encargada de observar si algún niño coloco la pieza de forma incorrecta.

4

Tiempo
30 min.

Edad
De 4 a 5 años.



Gráfico y video



Resultados





Tabla 15: Instrumento de Evaluación 13

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños observan y preguntan sobre los recursos expuestos?			
2. ¿Los niños memorizan las imágenes mostradas?			
3. ¿Los niños recrean las imágenes observadas de forma exacta?			
4. ¿Esta actividad es adecuada para niños de 4 a 5 años?			
5. ¿Esta actividad estimula el cerebro y el desempeño del mismo?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°14

Nombre: Pelotitas del vaivén

Descripción

Es una actividad lúdica que consiste encajar de manera correcta las pelotitas de colores, con la ayuda de una tapa e hilos, los cuales suben y bajan con el movimiento de las manos.

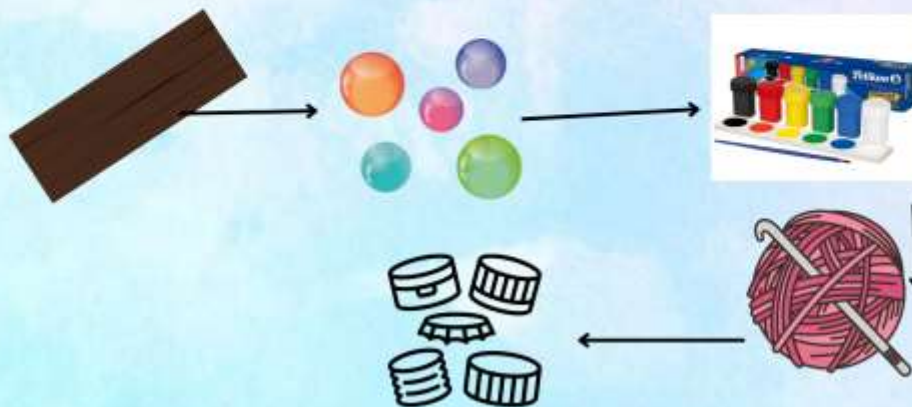


Objetivos

Estimular la memoria, concentración, coordinación ojo-mano y atención.

Materiales o Recursos

Tabla triplex, pelotitas de pimpón de colores, temperas, hilo o lana, 2 argollas, boca de botella o tapa.



Desarrollo

1 Explicar en que consiste el juego.



2 Escoger al primer voluntario en realizar la actividad presentada, para ello tendrá un mínimo de tiempo de 2min.

2

3 El niño debe concentrarse y coordinar sus dos manos para colocar cada pelota en su color correspondiente.



La maestra deberá observar que los niños no se equivoquen al momento de encajar las pelotas.

4

Tiempo
30 min.

Edad
De 4 a 5 años.



Gráfico y video





Tabla 16: Instrumento de Evaluación 14

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños observaron los materiales que se van a utilizar con entusiasmo?			
2. ¿Los niños tienen paciencia al realizar la actividad?			
3. ¿Esta actividad favorece el desarrollo intelectual de los niños?			
4. ¿Los niños tienen una buena coordinación al insertar las pelotas?			
5. ¿Los niños estimulan su memoria visual, concentración y atención?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

Actividad N°15

Nombre: La Mariposa Saltarina

Descripción

Es una estrategia lúdica que consiste en mezclar el trabajo físico con el intelectual, a través de movimientos acompañados de la música.



Objetivos

Estimular la memoria, desarrollo cognitivo, motriz, concentración, coordinación y atención.

Materiales o Recursos

Cuadrícula con material de lona, música, panderetas.



Desarrollo

1

Salir a un espacio amplio, adecuado para la actividad



La maestra plasmara en el suelo una tabla con 4 filas y 4 columnas.

2

3

La maestra será la primera en mostrar los movimientos que deben hacer al ritmo de la canción (mariposita)



Observar que niño falla en los pasos y saltos al ritmo de la canción.

4

Tiempo
30 min.

Edad
De 4 a 5 años.

Gráfico y video



resultado





Tabla 17: Instrumento de Evaluación 15

EVALUACIÓN

Lista de cotejo			
Grupo o curso: Fecha:	SI	NO	Observaciones
INDICADORES			
1. ¿Los niños se emocionan al escuchar la música?			
2. ¿La música favorece el desarrollo cognitivo de los niños?			
3. ¿Los niños lograron completar la actividad sin equivocarse?			
4. ¿Los niños utilizaron las panderetas adecuadamente?			
5. ¿Esta actividad ayuda a mejorar el proceso de aprendizaje de los niños?			
Total			

Elaborado por: Aida Caiza y Erika Gaona

HASTA LA PROXIMA AMIGUITOS



AHORA ES TU TURNO

**Universidad Tecnica de
Cotopaxi
Tutora: Johana Garzón**

**Autoras: Aida Caiza
y Erika Gaona**

Validación de la Propuesta

Evaluación de Expertos

La propuesta de la guía de Estrategias Didácticas Metodológicas “La magia de aprender” se realizó frente un grupo de expertos externos a la institución en la que la propuesta se aplicó, con certificación de cuarto nivel los cuales con sus experiencias académicas fueron capaces de valorar acertadamente, para la validación correspondiente cumpliendo con el protocolo de:

- Solicitud a cada experto
- Instrumento de validación con parámetros determinados
- Indicadores de evaluación para cada criterio

Validamos la propuesta por parte de los expertos, con los siguientes resultados.

La Magister en planeamiento y administración educativa Antonia Patricia Quinaluisa Uvillus con cédula de identidad 172196948 docente de la Unidad educativa 11 de noviembre, evalúa como excelente, pues considera que la estructura es adecuada e innovadora, y ha seguido el enfoque de la investigación, por lo que esta guía se podría aplicar y difundir en las distintas instituciones pues las maestras pueden aprovechar las actividades lúdicas y creativas con la finalidad de desarrollar la infancia del niño.

La Magister en innovación y liderazgo educativo Katherine Belén Chacha Murillo con cédula de identidad 1723259998 docente de la Unidad Educativa Machachi, evalúa como excelente, pues considera que la guía propuesta tiene valor significado en la educación, ya que su perspectiva es de carácter innovadora, generando y aportando, una variedad de actividades creativas, importantes para el desarrollo educativo en el nivel Inicial, cabe recalcar que brinda una diversidad de estrategias útiles y de fácil acceso para los docentes.

Evaluación de Usuarios

La aplicación de la guía propuesta ha sido verificada por las docentes que trabajan dentro de las instituciones educativas, pues ellas son quienes perciben de cerca la realidad educativa y buscan mejorar significativamente el aprendizaje académico por ello la propuesta

es estrictamente evaluada otorgando así su validación ya sea dentro o fuera de la institución, obteniendo los siguientes resultados:

La licenciada en Educación Básica Judith Mercedes Paucar Tibanta con cédula de identidad 0501914089 docente de la Unidad educativa 11 de noviembre, alega que la propuesta de la guía es excelente, debido a que su estructura es muy creativa, llamativa e innovadora ya que sus actividades favorecen el aprendizaje lento en los niños de 4 a 5 años por tal motivo considera que las estrategias planteadas deben ser utilizadas de forma esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La licenciada en Educación Básica Mónica Jacqueline Correa Vallen con número de cédula 171028774 docente de la Unidad educativa 11 de noviembre, considera que la propuesta “La magia de aprender” es muy ingenioso, interesante y factible para el docente y su trabajo con los niños, permitiendo así crear un vínculo entre el maestro y el estudiante, aumentando las capacidades y potencialidades cognitivas del infante por ello menciona que la guía es excelente.

Links de la guía

PDF (Descarga):

<https://drive.google.com/file/d/1OyQHE6RZ603ub3Qg8ggE1OHQsoFq4E6K/view?usp=sharing>

Plataforma (Canva):

https://www.canva.com/design/DAFDBPSF25U/_DYPGtUKA9QPFA7s_sZfdg/watch?utm_content=DAFDBPSF25U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Link de la lista de Cotejo:

<https://drive.google.com/file/d/1LBd0eIHE-ZH-5xBul0OjRcmHT3no6EIJ/view?usp=sharing>

Conclusiones

1. En la Unidad Educativa “Naciones Unidas” los niños demuestran una serie de dificultades referentes al proceso de aprendizaje, lo cual afecta de forma significativa su desempeño académico, durante las clases realizadas por los docentes.
2. Las destrezas lúdicas son esenciales para un buen proceso educativo, es por ello que la propuesta de mejorar el lento aprendizaje en los niños sea la implementación de la guía de estrategias didácticas y metodológicas “La magia de aprender” ya que brinda estrategias que estimulan los procesos cognitivos (atención, concentración y memoria) en los niños de 4 a 5 años.
3. De acuerdo a la validación realizada por profesionales multidisciplinarios en el área psicopedagógica, se comprueba la eficacia que tiene la guía de estrategias didácticas y metodológicas “La Magia de Aprender” dentro de un ambiente educativo, así como también las herramientas innovadoras y llamativas las cuales brindan una nueva perspectiva de trabajo pedagógico.
4. La guía didáctica La Magia de Aprender consta de una metodología lúdica creativa la cual motiva al docente a crear nuevas formas de aprendizaje a través del juego.

Recomendaciones

1. Las Autoridades de la Unidad Educativa “Naciones Unidas” deben promover la indagación e identificación de casos con niños de lento aprendizaje, brindando así seguridad, apoyo y motivación al momento de crear soluciones ante ciertos problemas.
2. Las docentes tienen que identificar los tipos de problemas de aprendizaje que se pueden presentar dentro o fuera del salón de clases, empleando así actividades adecuadas para lograr captar la atención de los estudiantes.
3. Los materiales lúdicos empleados como propuesta deben ser estrictamente terminados a tiempo para ser presentados a los expertos observando con claridad los beneficios que tienen cada uno de ellos.
4. Es importante que los maestros incorporen las actividades de la guía en sus clases ya que beneficiaran de forma significativa el lento aprendizaje en los niños de la Unidad Educativa “Naciones Unidas”

Referencias

Ackerman, T. (2013). The puppet as a metaphor. *J. Puppetry in education and therapy*, 6-11.

Amaguaña, S. V. (2013). “LOS TITERES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DEL HABITO DE CUIDADO PERSONAL EN LOS NIÑOS (AS) DE PRIMER GRADO PARALELO “B” DEL CENTRO EDUCATIVO CRISTÓBAL VELA ORTEGA DE LA PARROQUIA PICAIHUA CANTÓN AMBATO. Ambato: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

Barragán, C. (2015). *Hablar en clase: cómo trabajar la lengua oral en el centro escolar*. España: Grao.

Behar, D. S. (2008). *metodología de la investigación* . shalom 2008.

Bernal. (2016). *El fundamento de titere funcional del lenguaje*. Grecia: teach four.

Bernal, A. (2016). *El fundamento de titere funcional del lenguaje*. Grecia: teach four.

Betancourt, V. (2016). Alfa de Cronbach. *Educación*, 7.

Bofarull, M., Cerezo, M., & Gil, R. (2017). *Comprensión Lectora: El uso de la lengua como procedimiento*. Barcelona: Editorial GRAÓ S.L.

Calderón. (2017). *El titere de Don Juan en el aula de clases*. Guayaquil: s.asociation.

Calero, S. (2013). *Los títeres como recurso motivador para el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del primer año de educación básica de la escuela “Zumbahua” de la comunidad Cochahuma, parroquia Zumbahua, cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi*”. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Caplan, D. (2016). *Aphasic syndromes*. In *Clinical neuropsychology*. Oxford: Oxford University Press.

Castro , M. (2019). *Estrategia Didáctica de formación de estilos y ritmos de aprendizaje, para la mejora del rendimiento escolar en los estudiantes de cuarto*

Grado del área de comunicación en educación primaria de la IE "San Lorenzo" N°11057.

Castro, V., Pinto, J., & Siachoque, O. (2017). Revista Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. *Constructivismo social en la pedagogía*, 121.

Cofre, B. (2013). *Guía metodológica para el manejo adecuado de títeres en el aula taller de la carrera de educación parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la parroquia Eloy Alfaro del cantón Latacunga, en la provincia de Cotopaxi durante el período 2011-2012*. Cotopaxi: Universidad Técnica de Cotopaxi.

Federación de Enseñanza CC.OO. (2009). APRENDIZAJE: DEFINICIÓN, FACTORES Y CLASES. *Temas para la educación*, 1-2.

Galarza, D. E. (2016). *La estimulación temprana y su importancia en el desarrollo oral de los niños de tres años*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.

Gallegos, M., & Illescas, J. (2017). "ROL DEL DOCENTE FRENTE A LOS DIFERENTES RITMOS DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA". *Universidad de Cuenca*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/27440/3/trabajo%20de%20investigacion.pdf>

García, R. (2016). *Lectura Rápida Método Completo de Lectura Veloz y Comprensiva*. Madrid: Editorial EDAF, S.A.

González, C. (2012). Aplicación del Constructivismo Social en el Aula. *Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa en Educación Bilingüe y Multicultural – IDIE- Organización*, 13.

Gonzalez, J. (2016). *Obras para teatro de títeres: temas, educación sanitaria y social*. Buenos Aires: Librería del Colegio.

Guanotuña, M. E. (2011). *El teatro infantil como ayuda pedagógica para el desarrollo del lenguaje oral de los alumnos del primer año de básica de la unidad educativa Dr. Carlos Andrade Marín del recinto La Josefina, parroquia*

Guasaganda, cantón la Maná, provincia de Cotopaxi. Ambato Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

Gutiérrez, M. (2014). El desarrollo del lenguaje. *Educación*, 5.

Hulme, C., & Bowyer, C. (2016). The causal role of phoneme awareness and letter-sound knowledge in learning to read: Combining intervention studies with mediation analyses. *Psychological Science*, 572.

Hulme, C., & Snowling, M. (2015). Learning to Read: What We Know and What We Need to Understand Better. *Child Dev Perspect*, 7(1), 1-5. doi: 10.1111/cdep.12005

Imbacuan , C., & Socasi , J. (2022). *Estrategias Didácticas Lúdicas para niños de 5 años con ritmos de aprendizaje lentos. Cotopaxi .*

Jiménez, A. (2018). Estrategias básicas de aprendizaje. *Educación*, 6.

López , M. (23 de Junio de 2017). *Universidad Internacional de la Rioja*. Obtenido de [reunir.unir.net: https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/5649/LOPEZ%20ARGUDO%20MIREIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/5649/LOPEZ%20ARGUDO%20MIREIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Marcillo , J., & Villa , J. P. (16 de Abril de 2021). *UNACH*. Obtenido de [http://dspace.unach.edu.ec/: http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7543](http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7543)

Muñoz, C. I. (2015). *Metodología de la investigación*. Mexico: Progreso S. A de C. V.

Murrillo, M. (2016). LA METODOLOGÍA LÚDICO CREATIVA UNA ALTERNATIVA DE EDUCACIÓN NO FORMA. *Ponencia presentada en el Congreso de Cartagena de Indias*. Obtenido de <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>

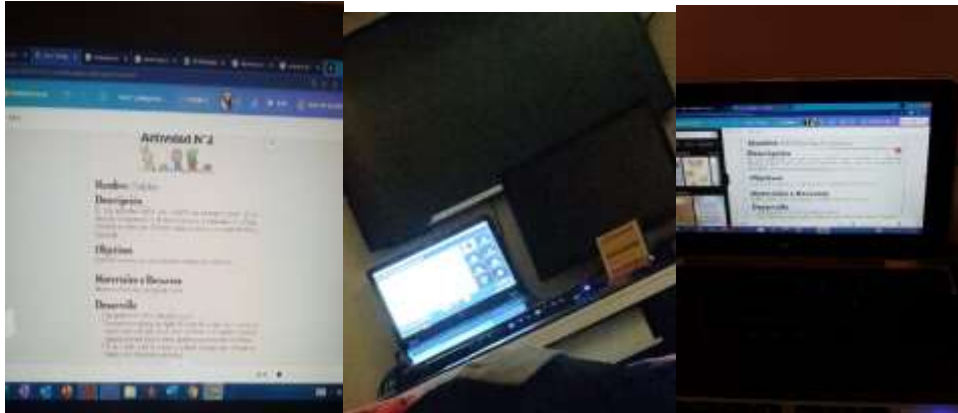
Oliveira, C. (2021). Importancia de la lectura en la educación infantil. *Educación*, 78.

Palomino, N. (2015). Los títeres, recurso de aprendizaje en un contexto lúdico. *Dramatización y títeres*, 10.

- Pennington, B., & Olson, R. (2015). *Genetics of dyslexia*. In: Snowling MJ, Hulme C, editors. *The science of reading: A handbook*. Oxford, England: Blackwell.
- Piantoni, C. (2017). Importancia del trabajo con títeres. *Educación Especial*, 52.
- Quijada, V., & Contreras, V. (2016). *Comprensión Lectora*. México D.F.: UNID.
- Ramón, I. L. (19 de Noviembre de 2015). *Ritmos de aprendizaje y formación académica pedagógica docente en el desarrollo de aprendizajes significativos de los educandos*. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/>: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/3869>
- Rivero, D. S. (2008). *Metodología de la investigación*. shalom .
- Riveros, M. (2013). BRAIN GYM, GIMNASIA CEREBRAL. *EOS PERÚ*, 18.
- Ruíz, E. (2015). *Guía Práctica de Técnicas de Estudio*. Madrid: Anaya.
- Sánchez, C. (2016). *Aplicación de estrategias didácticas en contextos desfavorecidos*. Madrid: Editorial UNED.
- Todolí, D. (2017). Los títeres y el lenguaje. *Educación Infantil*, 17.
- Torrego, J. C. (2011). Alumnos con altas capacidades cooperativo. *Fundación Pryconsa*. Obtenido de <https://convivenciayaprendizajecooperativo.web.uah.es/wp/wp-content/uploads/2016/05/Alumnos-con-altas-capacidades-y-aprendizaje-cooperativo-Libro-Torrego.pdf>
- Ugalde, M. d. (2015). *El lenguaje, caracterización de sus formas fundamentales*. España: Universidad Nacional

Apéndices

Apéndice A1.- Fotos o evidencias de la Creación de la Guia



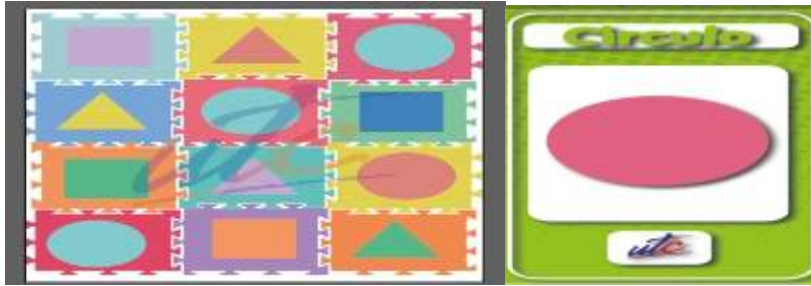
Apéndice A2.- Fotos o evidencias de la creación de materiales de la guía

Actividad 1 : Twitter kits



Actividad 4: Dulce Sorpresa



Actividad 6: La alfombra Arcóiris**Actividad 7: Mis lanitas Creativas****Actividad 10: Espejito, espejitos****Actividad 11: El marinero valiente**

Actividad 14: Pelotitas del Vaivén



Apéndice B1.- Fotos o evidencias de la Validación

