

PROCESO DE TITULACIÓN 2020-2021

AVAL DE TRABAJO DE TITULACIÓN

GRADO

Nombre del Tesista:	Martha Naranjo
Docente Tutor:	Joselyn Bayas Cristian Gaibor
Título del trabajo:	Uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje para mejorar el acompañamiento de padres y tutores de niños en nivel inicial durante la modalidad virtual

	Sí	No
Ha seguido las pautas básicas para la elaboración del documento	X	
El alumno o alumna me dio a conocer oportunamente los contenidos de la versión definitiva del documento antes de entregarlo a la universidad	X	
Respaldo la entrega de este avance en la Facultad de Ecología Humana, Educación y Desarrollo humano.	X	

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR



FECHA: 8 Diciembre 2020

UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE ECOLOGÍA HUMANA, EDUCACIÓN Y DESARROLLO

**Uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje para mejorar el acompañamiento
de padres y tutores de niños en nivel inicial durante la modalidad virtual**

Elaborado por:

Martha Jazmín Naranjo Posligua

GRADO

Trabajo de Investigación Formativa previo a la obtención del Título de:
Licenciada en Educación Inicial

Docentes Tutores:

Mgs. Joselyn Bayas

Mgs. Christian Gaibor

Guayaquil, Ecuador

Diciembre – 2020

Agradecimiento

Quiero aprovechar estas líneas para agradecer sinceramente a todas las personas que me ayudaron con este proyecto y me brindaron las herramientas necesarias para culminar mi carrera profesional:

A Dios en primer lugar, porque a Él le debo todo, pero principalmente el poder contar con mi familia, padres y hermanos, quienes me han brindado el ahínco y soporte necesarios para no renunciar a mis sueños. A José Manuel, que además de ser mi hermano, jefe, consejero y mentor es el mejor amigo que puedo tener y mi apoyo incondicional. A mi esposo Luis Alberto y mis hijas Jazmín y Leslie porque sin su comprensión y ayuda en casa, nada de esto me habría resultado posible. A mi colega y amiga Nathaly por toda la ayuda extra que me brindó en el trabajo.

A mis tutores Joselyn y Christian por su guía e infinita paciencia. A la Universidad Casa Grande y a cada uno de los profesores que tuve la oportunidad de conocer ahí; porque todos ellos me brindaron el conocimiento necesario para llegar hasta aquí. A mis amigas Ileana y Jahel porque han sido unas excelentes compañeras en estos años de estudio; y, por último, a las participantes de este pequeño proyecto, por toda su colaboración durante el mismo.

Martha

Abstract

El presente informe muestra el trabajo realizado con un grupo focal de padres y tutores de niños en nivel inicial, durante la modalidad educativa virtual. El propósito de esta innovación pedagógica fue resaltar la importancia del juego en el proceso de enseñanza y mejorar la calidad del acompañamiento que están realizando dichos padres, como un apoyo para adaptarse a los cambios educativos. La implementación duró un lapso de ocho semanas, se aplicó la metodología investigación acción mediante un modelo constructivista y un enfoque cualitativo. Con este trabajo se buscó fortalecer el aporte de las familias, mediante el conocimiento y desarrollo de diferentes estrategias lúdicas, como factor importante en el proceso de aprendizaje.

En este estudio se valoraron las habilidades de los participantes mediante historias de vida, listas de cotejo y entrevistas. Durante el proceso se planificaron actividades que contribuyeron a mejorar aspectos importantes del aprendizaje como la memoria, socialización, valores y autonomía, entre otros. Estas actividades permitieron obtener como resultado una considerable mejoría en el desarrollo de estrategias lúdicas y a su vez un trabajo de acompañamiento más dinámico. Sin embargo, se resalta la necesidad de mantener el apoyo y cooperación de la familia durante el proceso de enseñanza, tomando en cuenta que el tiempo compartido en familia es una inversión en el desarrollo de los niños.

Palabras claves: *nivel inicial, estrategias lúdicas, aprendizaje significativo, acompañamiento pedagógico, desarrollo integral, tiempos de COVID.*

Índice

Índice	1
Glosario de abreviaturas y símbolos	3
Introducción	4
Marco Conceptual	7
Estrategias Lúdicas	7
Metodología juego - trabajo	8
El juego durante la virtualidad	9
Aprendizaje Significativo	10
Teoría Constructivista	11
Aporte de los padres y tutores en la construcción de aprendizajes	12
Descripción de la Innovación	14
Descripción del problema	14
Contexto Educativo	15
Descripción de la Innovación	15
Metodología de la Innovación	17
Diseño Metodológico	19
Pregunta de la Investigación	19
Tipo de Investigación	19
Población	20
Grupo de Estudio (muestra)	20
Diseño de la sistematización	21
Categorías de Análisis	21
Tabla 1. Categorías de la Investigación	21
Instrumentos y/o Técnicas de Recolección y Análisis de Datos	23
Tabla 2. Recolección y Análisis de Datos	23
Consideraciones Éticas	24
Resultados y análisis de datos	25
Estrategias Lúdicas	25
Aprendizaje Significativo	26
Análisis de resultados	30
Discusión, conclusiones y recomendaciones	32

Discusión	32
Conclusiones	33
Limitaciones	34
Recomendaciones	35
Rediseño de la Innovación	36
Planificación	36
Referencias	38
Anexos	44

Glosario de abreviaturas y símbolos

CEI: Centro de Educación Inicial

EVA: Entorno Virtual de Aprendizaje

IA: Investigación Acción

IE: Institución Educativa

IT: Isla Trinitaria

LOEI: Ley Orgánica de Educación Intercultural

MinEduc: Ministerio de Educación

TIC: Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

UNICEF: United Nations International Children's Emergency Fund (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia)

Introducción

En la actualidad el modelo educativo tradicional se reestructuró para poder adaptarse a la situación emergente que se vive en estos días y la modalidad virtual se convirtió en un desafío para toda la comunidad educativa a nivel mundial. Paralelamente, abordando el concepto que en el nivel inicial las estrategias lúdicas son el recurso principal para tornar las actividades más recreativas y de esta manera crear experiencias de aprendizaje mucho más enriquecedoras. Resulta necesario fomentar en los adultos la importancia del juego con los niños en edades de tres a cinco años, de forma que el aprendizaje a nivel inicial pueda propiciar momentos de esparcimiento familiar donde los niños logren aprender jugando. La presente innovación constituye una serie de talleres sincrónicos, dirigidos a padres de familia u otros tutores que se encuentran realizando el acompañamiento pedagógico con niños de estas edades durante la nueva modalidad, para mejorar el aspecto lúdico en sus actividades y lograr aprendizajes significativos.

Organizaciones como UNICEF remarcan los múltiples beneficios de la lúdica en el proceso de enseñanza y por ello se encuentran desarrollando programas que refuercen el aprendizaje a través del juego durante la primera infancia tomando en cuenta que “actualmente la educación preescolar se considera una herramienta esencial para lograr una enseñanza primaria universal” (UNICEF, 2018). Además de esto, en internet se encuentran diferentes *webinars*, encuentros, congresos y jornadas cuyo contenido procura aportar al trabajo de los padres dentro del proceso educativo de sus hijos; mismas actividades que también están destinadas a directivos y docentes, pero en su mayoría no son de forma gratuita. En estos tiempos de pandemia, a nivel mundial muchas familias se encuentran inmersas en situaciones de vulnerabilidad; sin embargo “el objetivo es que la educación no se detenga, debido a la emergencia sanitaria” (UNICEF,

2020), por ello el trabajo de toda la comunidad educativa es indispensable para asegurar que los niños no dejen de aprender.

Diversos estudios resaltan la importancia de mantener involucradas a las familias en el proceso educativo. En el ámbito internacional, en México se llevó a cabo un proyecto titulado “Taller de padres e hijos: estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo de valores en niños de preescolar” (Pastor, 2005). Este estudio resaltó la importancia del trabajo con los padres para el desarrollo de valores en los niños, utilizando el juego como herramienta principal. En Colombia se desarrolló otro estudio llamado “Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje” (Gutiérrez et al, 2018). El mismo planteó fortalecer los niveles de atención de los niños mediante estrategias lúdicas y concluyó destacando el impacto positivo de dichas estrategias en el 100% del grupo.

A nivel local, algunas instituciones educativas particulares desarrollan talleres o escuelas para padres de manera interna y respecto a esto el Ministerio de Educación (MinEduc) ofrece recursos digitales con temas socioeducativos de interés familiar. No obstante, en una unidad educativa de la Prov. de Santa Elena se realizó un estudio llamado “Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en el nivel inicial de los niños y niñas...” (Salinas, 2015), el cual concluyó resaltando el efecto pedagógico de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo, conductual y afectivo de los niños participantes. Institucionalmente, el centro educativo sólo realiza una actividad anual conocida como “la semana de la familia”, con el fin de fomentar la interacción de padres e hijos mediante la lúdica; actividad que este año aún no ha sido realizada. Por ende, cabe recalcar que los estudios antes mencionados han sido tomados como referencia con respecto al desarrollo general de esta innovación.

Luego de culminar esta innovación se espera que los padres logren fomentar el reconocimiento de las actividades lúdicas como herramienta principal en el proceso de desarrollo integral de los niños; evidenciar el rol que desempeña el juego en la construcción de aprendizajes significativos y resaltar la importancia de mantener a la familia involucrada en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la primera infancia. Además, se espera lograr la elaboración de materiales lúdicos para reforzar aspectos básicos del conocimiento; a esto se espera llegar mediante el análisis-reflexión de dichos conceptos y la construcción de materiales de manera autónoma. Considerando que en el sector de la Isla Trinitaria (IT) algunas familias han atravesado por diferentes escenarios negativos en el aspecto social y económico, resulta necesario aportar en la formación de este grupo de padres. La finalidad de esta innovación es lograr un cambio de actitud con respecto al acompañamiento pedagógico y que la misma pueda ser permanente; asumiendo que jugar con los niños no es una pérdida de tiempo, sino una inversión en su desarrollo.

Marco Conceptual

Estrategias Lúdicas

Con respecto a la lúdica se puede decir que refiere a un conjunto de actividades de carácter recreativo como ejercicios, rondas, bailes, y diferentes tipos de juegos. Según Posada (2014) la lúdica puede considerarse una sensación arraigada en lo íntimo de cada persona y el juego como una manifestación directa de la misma. Además, Posada aclara que “todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego” (2014, p. 27), puesto que lo lúdico nace de compartir con otros y así crear actitudes sociales positivas. Con base a esto se puede añadir que las estrategias lúdicas influyen positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la primera infancia, cuyo periodo es importante y significativo para el desarrollo integral de los niños.

Luego de analizar los conceptos sobre la lúdica se resalta el hecho que jugar genera un ambiente de aprendizaje innato para comunicar, compartir y reforzar conocimientos; potenciando el desarrollo integral de los niños y el trabajo en equipo mediante la curiosidad, experimentación e investigación. Según la UNICEF (2018) el juego representa una estrategia esencial en el contexto educativo, puesto que además de ser provechoso, divertido y socialmente interactivo permite a los niños obtener conocimientos y desarrollar competencias. El juego es considerado una actividad universal que se realiza sin ningún tipo de distinción, la importancia de este radica en poder determinar las estrategias adecuadas según la edad e intereses particulares. Finalmente, el objetivo de este recurso socioeducativo es aprovechar sus múltiples utilidades y poder disfrutarlo al mismo tiempo.

Metodología juego - trabajo

Esta metodología consiste en la organización de ambientes que brinden a los niños la posibilidad de aprender jugando (MinEduc, 2014). Este método es flexible y permite atender la diversidad del grupo, respeta el ritmo de aprendizaje de cada individuo, potencia sus capacidades e intereses y propicia un aprendizaje espontáneo. Con relación a esto, María Montessori (1870 – 1952) indica que por medio del juego y los materiales adecuados los niños son capaces de realizar de manera autónoma ejercicios que los prepararán para la vida diaria. Según Obregón (2006), en este mundo globalizado el método Montessori representa un modelo internacional y multicultural que ha sido probado en diferentes comunidades de distintos estratos. Para Montessori:

El niño, con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros. Este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación desde el comienzo de la vida podría cambiar verdaderamente el presente y futuro de la sociedad. Tenemos que tener claro, eso sí, que el desarrollo del potencial humano no está determinado por nosotros. Solo podemos servir al desarrollo del niño, pues este se realiza en un espacio en el que hay leyes que rigen el funcionamiento de cada ser humano y cada desarrollo tiene que estar en armonía con todo el mundo que nos rodea y con todo el universo (Montessori, 1912, como se citó en Esteves et al, 2018).

Las ideas de Montessori tienen vigencia hasta la actualidad, debido a que su programa se acopla a las necesidades del niño y sus características individuales. Por consiguiente, resulta oportuno resaltar en toda la comunidad educativa la importancia del juego, para que padres y

tutores puedan ser capaces de propiciar momentos de juego-trabajo que favorezcan el aprendizaje y contribuyan al desarrollo integral de los niños.

El juego durante la virtualidad

En Ecuador, las modalidades de estudio presencial, semipresencial y a distancia han sido las más conocidas y a pesar de que la modalidad virtual no era un tema nuevo para algunos, trajo consigo sentimientos de negación, frustración y miedo al fracaso para otros, puesto que “ya acostumbrados a la modalidad presencial... resulta difícil la adaptación a la virtualidad” (Cáceres, 2020). Por ello, mejorar el acompañamiento pedagógico con los niños debe ser fundamental en estos tiempos, incluso para prevenir escenarios de violencia. Puesto que algunos padres de familia pueden no sentirse preparados para manejar esta modalidad virtual; lo cual puede deberse a sus niveles de estudio, carga laboral, entre otros factores. Este tipo de cambios enfatizó la necesidad de procurar el bienestar físico y emocional de los niños como una prioridad educativa (UNICEF, 2020).

Con respecto al juego, Meneses & Monge (2001) indican que los niños aprenden más mientras juegan; por ende, el juego debe ser siempre el eje principal del aprendizaje y toda la comunidad educativa debe facilitar experiencias de juego que favorezcan el desarrollo holístico de los niños. Por otro lado, según indicó Aymerich-Franch (2012) al asociar el juego con la tecnología, este puede ser considerado como una simple práctica de ocio y entretenimiento. Por esta razón es preciso enfatizar que el juego en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) necesita de una adecuada planificación y selección de contenidos. Esto debido a que muchas veces por limitación de tiempo durante las interacciones pedagógicas, las actividades durante la

virtualidad se reducen a sugerencias o instrucciones directas que podrían no ser realizadas efectivamente en los hogares.

Aprendizaje Significativo

En 1963 David Ausubel propuso la teoría del aprendizaje significativo como un modelo de enseñanza basado en el descubrimiento, lo que implica la modificación de la estructura cognoscitiva del niño y conlleva en una diferenciación progresiva de los conceptos. Ausubel plantea que el aprendizaje surge de las experiencias previas relacionadas a la nueva información obtenida; sus estudios se basaron en conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje. Según Ausubel (1963) el aprendizaje significativo ofrece una explicación sistemática y coherente sobre ¿qué es lo que se quiere aprender?, ¿por qué? y ¿para qué?, esto va ligado a los intereses e inquietudes personales, lo cual favorece una diferenciación, evolución y estabilidad de los conocimientos específicos que posee cada individuo referente a un tema en particular. Desde un enfoque ausubeliano el aprendizaje no es sólo un proceso, sino también un producto, dentro del cual el aprendiz no puede ser un receptor pasivo.

Los aprendizajes significativos ocurren cuando una nueva información se interrelaciona con un concepto predefinido, lo cual en el nivel inicial se puede lograr mediante actividades que los niños experimenten por sí mismos y que le generen satisfacción mientras las realizan; por consiguiente, les dan un significado de importancia. Para promover este tipo de aprendizaje se debe considerar qué conocen los estudiantes sobre algún tema en particular, versus aquello que deban aprender al respecto. No obstante, Rodríguez (2004) menciona que esta interacción de conocimientos debe ser “de manera no arbitraria y sustantiva y que requiere como condiciones:

predisposición para aprender y material potencialmente significativo”. En definitiva, se podría decir que se trata de un proceso mental de construcción progresiva de significados y conceptos, que se realiza mediante la definición de semejanzas y diferencias entre las nuevas ideas y las ideas anteriores. Cabe señalar que según indicó Rodríguez la motivación influye en el proceso, puesto que requiere de una actitud reflexiva hacia el propio proceso.

Teoría Constructivista

Según Ortiz (2015) el constructivismo tiene origen en el siglo XVIII con las posturas de Vico que afirmaban que “las personas sólo pueden conocer aquello que sus estructuras cognitivas les permiten construir” y adicionalmente la ideología de Kant que planteaba que “el ser humano sólo puede conocer los fenómenos o expresiones de las cosas; es decir... no a la esencia de las cosas en sí”. Otros autores como Jean Piaget (1896 - 1980) y Lev Vygotsky (1896 - 1934) definieron teorías sobre la naturaleza y el desarrollo del pensamiento, donde aseguraban que los aprendices son los protagonistas del proceso educativo y los constructores de su propio conocimiento. Según Piaget este proceso se realiza de manera interna, activa e individual, añadiendo además que la construcción del conocimiento se debe a una reestructuración de las ideas existentes y no una acumulación de estas. Por otro lado, las aportaciones de Vygotsky marcan una diferencia sobre este concepto, puesto que él hace mayor énfasis en la influencia del aprendizaje durante el desarrollo.

No obstante, García (2009) plantea que en cuanto al proceso de construcción del conocimiento “los sistemas cognitivos estarían conformados por esquemas, y conocer sería incorporar información a los esquemas, y a la vez modificar y reelaborar tales esquemas a la luz

de las nuevas informaciones”. A este concepto se puede agregar que “un supuesto básico del constructivismo es que los individuos son participantes activos y deben re-descubrir los procesos básicos” (Pedronzo, 2012). Dentro del proceso educativo se mencionan los aspectos principales que contribuyen a una mejor comprensión del aprendizaje constructivista, tales como: “La formulación de los objetivos, los contenidos, la metodología, las técnicas y la evaluación” (Ortiz, 2015) necesarios para lograr el cumplimiento de los objetivos pedagógicos propuestos en la planificación general de las actividades pedagógicas.

Aporte de los padres y tutores en la construcción de aprendizajes

La tarea de reforzar los conocimientos que los niños adquieren en las instituciones educativas siempre ha existido y es una acción que se refleja en el rendimiento académico de los estudiantes. El acompañamiento como tal no solo es una acción de responsabilidad familiar, sino además un medio para consolidar los vínculos afectivos entre sus miembros, permitiendo generar experiencias gratificantes. Asimismo, sobre el acompañamiento en el proceso educativo, Flores et al (2017) sostenían que “se puede entender como un conjunto de actividades pedagógicas y didácticas orientadas desde la familia a la sostenibilidad del estudiante en el sendero educativo y formativo...caracterizado por el trabajo colaborativo entre el acompañante y el acompañado”.

Por lo cual se puede añadir que:

La colaboración con las familias y comunidades en el contexto de los programas de educación preescolar es un elemento clave. Cuando las familias colaboran activamente en el aprendizaje y el desarrollo de los niños puede surgir una visión común del papel del juego en los programas de educación preescolar. Dado que los cuidadores primarios son los primeros maestros de sus hijos, deberían ser parte integral de los programas de

preescolar en la medida en que puedan contribuir y también aprender y aplicar estrategias clave en el hogar; es importante, pues, ayudar a las familias a dotarse de los medios y de la confianza necesarios para poner en práctica el aprendizaje basado en el juego en sus casas. (UNICEF, 2018)

Según Pizarro et al (2013) se han desarrollado algunos modelos de intervención para favorecer la participación de los padres, los cuales están orientados a incentivar su aporte en el proceso educativo por medio del trabajo con las familias, escuela y comunidad para de esa forma satisfacer las necesidades de los niños mediante un compromiso común. Para Pizarro et al (2013) las instituciones educativas donde existe un trabajo colaborativo entre familia y escuela generan un círculo de cooperación mutua que brinda múltiples beneficios en el desarrollo de los niños. Considerando además lo expuesto por Tünnermann (2011) que “el aprendizaje contribuye al desarrollo”; se considera que las escuelas deben diseñar planes de acción que involucren a las familias y favorezcan el proceso enseñanza – aprendizaje y para ello es preciso “retomar la relevancia de la función educadora de la familia” (García, 2010, como se citó en Flores et al, 2017); puesto que según aportó Cano & Casado (2015) las familias necesitan recibir una formación de carácter educativo y orientador que vaya acorde con su responsabilidad.

Descripción de la Innovación

Descripción del Problema

A partir de la emergencia sanitaria que atraviesa el país y el mundo entero debido a la pandemia del COVID-19, la comunidad educativa se tuvo que acoplar al cambio de modalidad de trabajo virtual. Actualmente las familias enfrentan el reto de la educación más tecnológica que antes y con ello la falta de herramientas y conocimientos informáticos no sólo en función de los niños, sino también de los padres quienes reafirmaron su rol de educadores en casa, tal vez con más presión y responsabilidad que antes. De modo que los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) convirtieron a los docentes presenciales en tutores online y con ello marcaron la necesidad de un trabajo más colaborativo entre familia y escuela. Según Ortega (2015) los EVA son un modelo de enseñanza más creativo que debe facilitar la comunicación pedagógica de toda la comunidad educativa para permitir y promover el aprendizaje.

La sociedad se ha visto sometida a este repentino cambio y los padres de niños en edad inicial se enfrentan a diversos problemas y dudas como la no obligatoriedad del nivel, los conceptos errados con respecto a las actividades lúdicas, la falta de conocimiento en el manejo de las TIC, entre otros. Como consecuencia de estos tiempos de COVID, la labor docente se ha convertido en un ejercicio de familia. Cabe recalcar que la LOEI en su Art. 2, literal P menciona que “la educación demanda corresponsabilidad en la formación e instrucción de las niñas, niños y adolescentes y el esfuerzo compartido de estudiantes, familias, docentes, centros educativos, comunidad, instituciones del Estado, medios de comunicación y el conjunto de la sociedad” (MinEduc, 2011). Para dar fiel cumplimiento a esta ley, resulta imprescindible mejorar el trabajo de toda la comunidad educativa y por ende brindar la información y apoyo necesarios para que

padres y tutores logren realizar su acompañamiento pedagógico de la mejor manera posible, tomando como punto de partida el amor hacia sus niños.

Contexto Educativo

El presente proyecto se llevó a cabo en un Centro de Educación Inicial (CEI) ubicado en la Isla Trinitaria, zona urbana localizada al sur oeste de la ciudad de Guayaquil. La Institución Educativa (IE) lleva 11 años de funcionamiento en el sector; se considera de carácter laico, mixto, bajo sostenimiento particular y labora en jornada matutina y durante este período lectivo cuenta únicamente con dos docentes y su oferta académica comprende sólo Educación Inicial. Para esta nueva modalidad se encuentran realizando sus actividades pedagógicas mediante redes sociales; empezando con una transmisión en vivo desde su grupo privado en Facebook, luego la retroalimentación de la actividad se realiza mediante salas de Messenger en grupos de cinco a seis niños y finalmente comparten evidencias diarias (fotos) de las actividades realizadas por medio del grupo de WhatsApp institucional. Asimismo, el aula que se escogió para el desarrollo de este proyecto fue el Inicial 2 “A” que corresponde a niños y niñas de cuatro a cinco años y los actores involucrados, fueron un grupo focal de 10 padres, madres y tutores, cuyas edades oscilan entre los 20 a 35 años.

Descripción de la Innovación

Esta investigación dirigida a padres, madres y tutores planteó el reconocimiento de la importancia del juego en el desarrollo infantil y aportó con conocimientos sobre actividades a realizar para mejorar el acompañamiento con sus niños y conseguir aprendizajes significativos. La realización de actividades lúdicas en familia brindó nuevas experiencias y vivencias

significativas y de esta manera concordó con las ideas de Montessori (1912), en las que se resalta la importancia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje con los niños y de Ausubel (1963) sobre la construcción de aprendizajes significativos, mediante experiencias de satisfacción. Por ende, resultó necesario resaltar los múltiples beneficios que este tipo de actividades brinda en el contexto educativo, como la atención, concentración y autonomía, entre otras. Además, se añadió que dichos aspectos permiten el desarrollo emocional y logran generar aprendizajes más significativos. Considerando que “los juegos ofrecen experiencias de gran valor y versatilidad para el desarrollo integral, por lo que deben ser tomados en cuenta dentro de todo programa de educación formal y no formal” (Meneses & Monge, 2001).

De forma paralela, se procuró recordar que la familia siempre ha sido considerada como la primera escuela; remarcando así la importancia en la construcción de aprendizajes significativos dentro del entorno familiar. Por otro lado, con respecto al proceso de aprendizaje, indiferentemente del entorno, podemos referir que este:

Supone la integración constructiva de pensar, hacer y sentir, lo que constituye un eje fundamental del engrandecimiento humano. Es una relación o interacción trídica entre profesor, aprendiz y materiales educativos del currículum, en la que se delimitan las responsabilidades correspondientes a cada uno de los sujetos protagonistas del evento educativo. (Rodríguez, 2011)

Con la presente intervención pedagógica se esperó generar un cambio de actitud en las madres, padres y tutores que consideraban no estar calificados para realizar el trabajo de acompañamiento en casa, durante la modalidad de educación virtual. Esta innovación se centró

en la atención de dicho problema manifestado por los actores involucrados y se realizó procurando vincular los diferentes conocimientos y experiencias compartidas. El objetivo principal de esta innovación fue promover el trabajo dinámico y participativo, mediante actividades lúdicas para asegurar en los niños la construcción de aprendizajes significativos. De igual manera, resaltar la centralidad del juego dentro del proceso enseñanza – aprendizaje, tal y como mencionó Zapata (1988) al indicar que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”.

Metodología de la Innovación

Esta sistematización de enfoque cualitativo buscó afianzar conocimientos dentro de un grupo focal. Partiendo de la ideología de Montessori (1912), que resalta la importancia del juego en la vida de los niños y adicionalmente las ideas de Ausubel (1963) de lograr aprendizajes mediante actividades que generen satisfacción y un significado de importancia; se justificó la elaboración de un programa lúdico que permitió orientar a los padres y tutores a mejorar el acompañamiento con sus niños, para que estos a su vez puedan construir sus propios aprendizajes de manera autónoma.

El modelo pedagógico constructivista permitió “que los alumnos participen de forma activa en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje” (García, 2012). Para el proceso de este proyecto se emplearon estrategias relacionadas a la metodología juego-trabajo; la cual “reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana... esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños (MinEduc, 2014). No obstante, para

la ejecución del proyecto se coordinó el trabajo con los padres y tutores una vez por semana, en dos sesiones diarias de 40 minutos cada una.

La ejecución de la innovación pedagógica se realizó en un ambiente virtual, de forma sincrónica mediante la plataforma ZOOM, con esto se procuró un fácil manejo para los padres de familia. De la misma forma se consideró que los materiales necesarios debían ser accesibles para todos; como un dispositivo con conexión a internet, únicamente. En cuanto a los recursos, se utilizó una *Guía de Actividades Montessori* que se encontró en la web, de forma gratuita. Puesto que, según Moreno (2003) el modelo establecido por Montessori permite que los niños desarrollen sus facultades mediante el contacto con la familia y entorno. De esta manera se buscó promover el aprendizaje por medio de la creación materiales adaptados y en ambientes que propicien experiencias de aprendizaje.

La innovación pedagógica se implementó, del 18 septiembre a 6 de noviembre del año 2020, por un tiempo de ocho semanas.

Diseño Metodológico

Pregunta de la investigación

¿Cómo la enseñanza de estrategias lúdicas dirigido a padres de familia durante la modalidad virtual favorece la construcción de aprendizajes significativos en sus hijos?

Tipo de investigación

Esta innovación pedagógica se realizó como una Investigación-Acción (IA). Puesto que se trató de un proceso de cambio social, mediante el cual los miembros de un grupo o comunidad promovieron la solución a un problema de carácter común. Según Corral et al (2016) la IA “requiere de la recolección de información de manera sistemática, mediante técnicas cuantitativas y/o cualitativas, de forma participativa, reflexiva, comprensiva y crítica, con el propósito de plantear soluciones y/o reajustes inmediatos a soluciones racionales y adecuadas a problemas detectados”. Además de esto, Corral et al consideran que la IA es de carácter exploratorio y puede ser realizada antes, durante o después de un determinado programa de intervención escolar.

A partir de los conceptos de Kurt Lewin (1890 - 1947) sobre la IA en el contexto educativo, Corral et al (2016, citando a Mckernan, 2001) determinan cuatro fases, que son:

- 1. Observación;** comprende la identificación de la problemática y las necesidades básicas que desean resolver
- 2. Planificación;** desarrollo del plan de acción y las posibles alternativas
- 3. Acción;** ejecución del plan, mediante las actividades diseñadas
- 4. Reflexión;** análisis crítico de los efectos y sugerencias de cambios

Asimismo, para el desarrollo de este proyecto se aplicó un enfoque cualitativo por considerar que “puede contribuir a dialogar con los problemas y necesidades que se presentan en el campo de las educaciones como las relaciones de género, infancias, inclusión, interculturalidad, medio ambiente, cambio climático, entre otros” (Iño, 2018).

Población

Este proyecto estuvo dirigido a padres, madres y tutores de niños en nivel inicial que presentaron inconvenientes al realizar el acompañamiento pedagógico durante las clases virtuales. Se determinó la necesidad de fomentar en este grupo de padres la importancia del uso de actividades lúdicas, por cuanto éstas suelen ser fácilmente consideradas de menor valor dentro del contexto educativo por falta de conocimiento al respecto. Se llegó a esta conclusión partiendo de la necesidad de brindar una educación inicial de calidad que aporte a la construcción de nuevos aprendizajes en la educación básica. Se establece además que los actores directamente beneficiados del mismo fueron los padres, madres y tutores participantes; niños de la institución educativa, hermanos de dichos niños (si tuviesen) y adicionalmente los futuros docentes e instituciones educativas de este grupo de padres.

Grupo de estudio (muestra)

El grupo de estudio estuvo conformado por 10 padres de familia o tutores que se encuentran realizando el acompañamiento pedagógico durante la modalidad de educación virtual. Sus edades oscilan entre 20 y 35 años. Esta muestra fue escogida por conveniencia, a partir de las necesidades que fueron expuestas previamente por los mismos participantes.

Diseño de la Sistematización

El diseño de esta innovación pedagógica se realizó de manera virtual y se desarrolló mediante actividades sincrónicas por medio de la plataforma ZOOM, durante un tiempo de ocho semanas.

Paso 1 – Análisis contextual.

Durante la primera semana se realizó la observación no sistemática de los participantes, mediante la socialización de las historias de vida.

Paso 2 – Implementación de la Innovación Pedagógica.

A partir de la segunda y hasta la séptima semana se implementaron los talleres sincrónicos con los padres de familia, en sesiones de una vez por semana y se utilizaron bitácoras para recabar notas en cada sesión.

Paso 3 – Reflexión sobre la implementación.

Después de la séptima semana se realizó la reflexión del proceso mediante un análisis crítico del mismo.

Paso 4 – Revisión y Rediseño de la Innovación Pedagógica para la siguiente fase de implementación.

En la semana final se realizó una revisión de lo planteado anteriormente y se exploraron las opiniones de los participantes para rediseñar actividades y demás.

Categorías de análisis

Tabla 1. Categorías de la investigación

Categoría	Definición Conceptual	Definición Operacional ¿Cómo medir?	Indicadores ¿Con qué medir?
------------------	----------------------------------	--	--

<p>Categoría: Estrategias Lúdicas</p>	<p>Por medio del juego y los materiales adecuados los niños son capaces de realizar de manera autónoma ejercicios que los prepararán para la vida diaria. La educación desde el comienzo de la vida podría cambiar verdaderamente el presente y futuro de la sociedad. (Montessori, 1912)</p>	<p>Evaluación cualitativa inicial Comparación del trabajo lúdico, con las actividades que realizan los niños.</p> <p>Físicas: Realizan juegos con sus niños.</p> <p>Mentales: Reconocen la importancia del juego en el aprendizaje.</p> <p>Sociales: Existe interacción padre – hijo</p> <p>Producto final Demostración de actividades y materiales lúdicos.</p>	<p>Observación directa no sistemática en habilidades lúdicas</p> <p>Registro en bitácoras</p> <p>Evaluación del material lúdico según uso y funciones</p> <p>Evaluación de la presentación según demuestran dominio de los conceptos lúdicos</p>
<p>Categoría: Aprendizaje Significativo</p>	<p>Modelo de enseñanza basado en el descubrimiento, que implica la modificación de la estructura cognoscitiva del niño</p>	<p>Evaluación cualitativa inicial Reconocen la diferencia entre aprendizaje y aprendizaje significativo</p> <p>Físicas:</p>	<p>Entrevistas no estructuradas.</p> <p>Observación directa no sistemática en</p>

	y conlleva en una diferenciación progresiva de los conceptos. (Ausubel, 1963)	<p>Procuran generar ambientes de aprendizaje.</p> <p>Mentales: Reconocen el concepto y el proceso de creación de aprendizajes significativos</p> <p>Sociales: Existe interacción padre - hijo</p> <p>Producto final: Generan experiencias de aprendizaje significativo.</p>	<p>Registro en bitácoras</p> <p>Evaluación de la adecuación de los ambientes de aprendizaje</p> <p>Evaluación de la creación de una experiencia de aprendizaje</p>
--	---	--	--

Instrumentos y/o Técnicas de Recolección y Análisis de Datos

Tabla 2. Recolección y Análisis de Datos

Pregunta de la investigación	¿Qué categoría mide?	Instrumento y/o Técnica	Recolección de Datos	Análisis de Datos
¿Cómo la enseñanza de estrategias lúdicas dirigido a padres de familia durante la modalidad	Estrategias Lúdicas	Observación directa no sistemática Bitácoras	De manera diaria, durante las actividades. De manera diaria una vez	Se analizarán las percepciones de los participantes.

virtual favorece la construcción de aprendizajes significativos en sus hijos?			concluida cada sesión.	Se realizará un análisis comparativo.
	Aprendizaje significativo	Historias de vida	Semana 1 y Semana 7 con los aprendices.	Se realizará un análisis comparativo.
		Entrevista no estructurada	Grupo focal a 9 padres de familia.	Se analizarán las percepciones de los participantes.

Consideraciones Éticas

Para el desarrollo de esta innovación pedagógica se contó con el consentimiento de la institución educativa, de manera escrita (ver Anexo 4) y se mantuvo la confidencialidad de los actores involucrados, con la omisión de sus nombres.

Resultados y Análisis de Datos

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y con una metodología investigación acción. La implementación se aplicó a un grupo focal conformado por 7 madres y 3 tutoras de niños en nivel inicial. La recolección de datos durante la innovación y al finalizar la misma se realizó a través de la observación directa, socialización de historias de vida y uso de bitácoras. Para evidenciar los resultados se emplearon listas de cotejo donde se lograron medir las habilidades del grupo en cuanto al desarrollo y uso de estrategias lúdicas; y adicionalmente se realizó una autoevaluación del trabajo colaborativo. A continuación, se exponen los resultados obtenidos de acuerdo con las categorías establecidas previamente:

Estrategias Lúdicas

Para evidenciar la importancia de las estrategias lúdicas se iniciaron las sesiones una vez esclarecidos los conceptos de lúdica y desarrollo integral, puesto que se evidenció un desconocimiento casi general de ambos conceptos como tal (Anexo 3.1, Bitácora 1). Durante la ejecución de la implementación se recordaron los juegos favoritos de las participantes durante su infancia y a su vez los juegos favoritos de sus niños en la actualidad y con esto se pudo establecer que, a pesar de las diferencias en cuanto a lo largo del tiempo, el juego no disminuye su importancia en la vida de los niños (Anexo 3.1, Bitácora 1). Las participantes describieron sus experiencias posteriores con respecto a la realización de diferentes actividades lúdicas con sus niños, todas de manera productiva y enriquecedora (Anexo 3.8, Bitácora 8); una de las mismas mencionó que “el juego es todo para los niños, porque los hace felices” (Anexo 3.1, Bitácora 1), mientras otra agregó que “a veces los adultos olvidamos que aún podemos jugar” (Anexo 3.1, Bitácora 1).

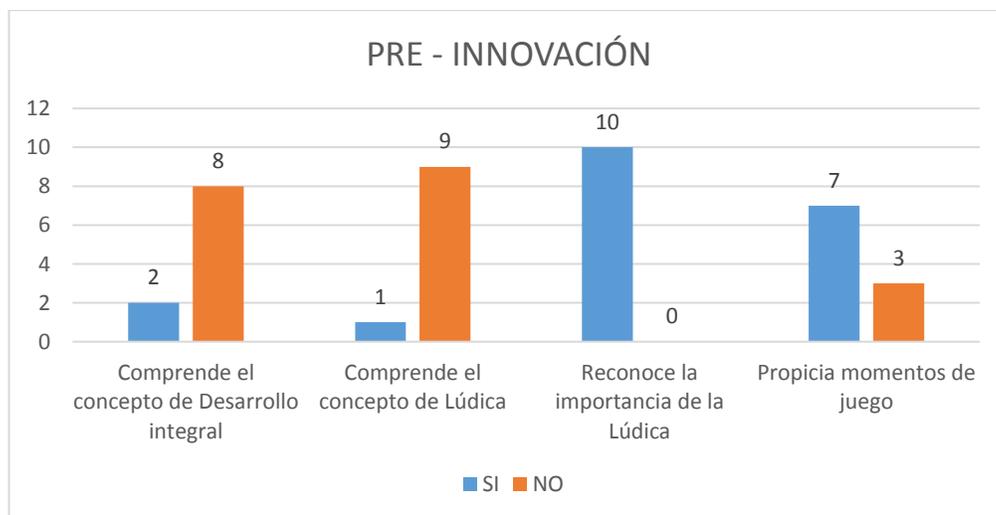
En las observaciones se pudo analizar la frecuencia con la que las participantes propiciaban momentos de juego con sus niños y medir su grado de interacción, lo cual era menor o escaso a inicios de esta innovación (Anexo 3.3, Bitácora 3). El desempeño cotidiano de las actividades lúdicas promovió una mayor interacción entre el grupo y los niños a su vez. A pesar de que algunas participantes mencionaron frases como “los adultos no siempre tenemos tiempo para jugar” (Anexo 3.3, Bitácora 3) y que “no todos servimos para eso” (Anexo 3.3, Bitácora 3). Al término de la implementación la predisposición de las participantes fue muy buena y logró mejorar la interacción lúdica con sus niños al finalizar la misma.

Aprendizaje Significativo

Con respecto a ello, las participantes lograron establecer el concepto de aprendizaje significativo como “aquel conocimiento que los niños adquieren y dan mayor importancia” (Anexo 3.2, Bitácora 2). Durante la ejecución de la implementación se reflexionó sobre el tiempo diario que dedican los padres o tutores en el aprendizaje de los niños, aceptando que muchas veces éste “se limita al horario de trabajo con el centro educativo” (Anexo 3.2, Bitácora 2). Las participantes describieron que “como el aprendizaje en nivel inicial no es considerado obligatorio a diferencia de los otros niveles de educación puede parecer no importante” (Anexo 3.2, Bitácora 2); una de las mismas mencionó varias veces que “con todos los cambios de la virtualidad, ocupaciones y la atención que deben poner en la educación de sus otros hijos, no hay tiempo para dedicarse más” (Anexo 3.2, Bitácora 2).

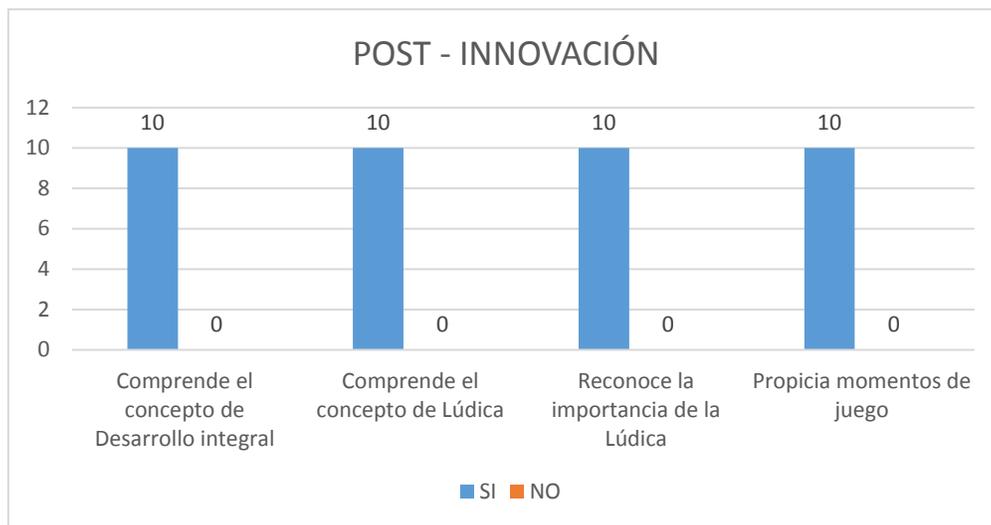
En las observaciones se pudo destacar el importante rol que cumplen los padres y tutores en el proceso de aprendizaje de sus niños. El desempeño cotidiano de las sesiones promovió la necesidad de mantener un buen estado de ánimo al realizar cualquier actividad con los niños para promover interacciones positivas (Anexo 3.5, Bitácora 5). Algunas participantes mencionaron frases como “muchas veces nos gana el estrés” (Anexo 3.3, Bitácora 1), así como que “a veces queremos perfección o rapidez en las actividades y no pensamos si los niños las disfrutaban o no” (Anexo 3.2, Bitácora 2). Al término de la implementación la predisposición de las participantes fue muy buena y al finalizar la misma se logró destacar que “los aprendizajes significativos pueden construirse mediante acciones que generen goce y alegría al realizarlas” (Anexo 3.2, Bitácora 2).

Gráfico 1
Pre – Innovación



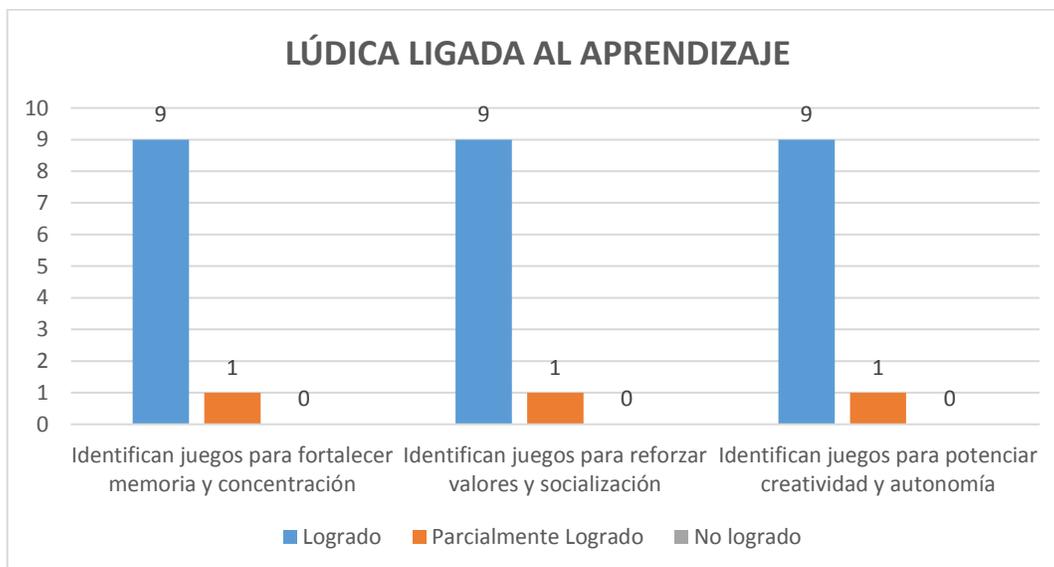
El Gráfico 1 muestra el conocimiento de los participantes, sobre lúdica y desarrollo integral, como la importancia de propiciar momentos de juego con los niños, antes de iniciar la innovación.

Gráfico 2
Post – Innovación



El Gráfico 2 muestra el efecto de esta innovación en cuanto a las conceptualizaciones de lúdica y desarrollo integral, como a la importancia de propiciar momentos de juego con los niños, nociones comprendidas en su totalidad al cabo de la misma.

Gráfico 3
Lúdica ligada al aprendizaje

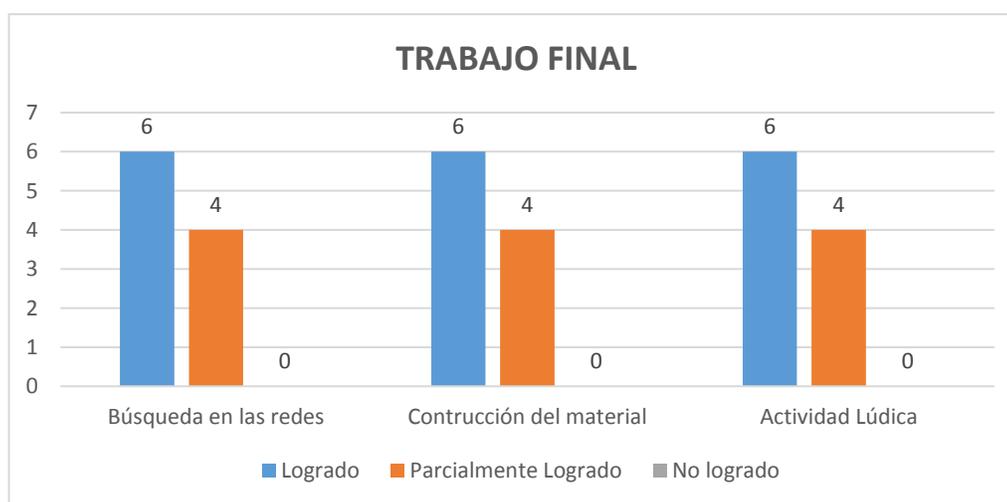


El Gráfico 3 muestra que la mayor parte de los participantes lograron identificar diferentes actividades lúdicas que permiten la construcción de nuevos aprendizajes que

pueden ser significativos para los niños. La única excepción del caso se debió a la ausencia de una de las participantes durante la mayoría de las sesiones, por motivos laborales.

El estudio cualitativo que se aplicó en esta innovación fue una lista de cotejo que valoró las habilidades y conceptos adquiridos de forma previa o durante la misma (Anexo 4). Para concluir la sistematización, se pidió a las participantes realizar la búsqueda, selección, elaboración y demostración de un trabajo lúdico que puedan realizar con la colaboración de sus niños. Este fue denominado como “Trabajo Final” y realizado por todas las participantes, de manera autónoma en su mayoría y en algunos casos con algo de ayuda.

Gráfico 4
Trabajo Final



El Gráfico 4 muestra que la mayor parte de las participantes logró realizar una búsqueda apropiada de contenido en las redes, construir materiales lúdicos con elementos del entorno y ejecutar actividades en familia con el producto obtenido. En el caso de la minoría, esto se debió a la falta de tiempo y conocimientos tecnológicos, motivo por el cual recibieron el apoyo necesario para lograrlo.

Análisis de resultados

Al finalizar la implementación pedagógica del uso de estrategias lúdicas para la construcción de aprendizajes significativos; se evidenció una considerable mejoría en cuanto a ambas categorías trabajadas. La relación entre la lúdica y el aprendizaje se pudo apreciar en el trabajo final con la ejecución de las actividades lúdicas con los niños. De esta manera se pudo evidenciar que mediante el juego se pueden fortalecer aspectos importantes en el proceso de enseñanza, lo que aporta en la construcción de aprendizajes significativos. Como, por ejemplo: la memoria y concentración, mediante juegos de pares o con cartillas; reforzar valores y socialización mediante cuentos, rondas y juegos grupales; así como potenciar la creatividad y autonomía por medio del dibujo libre y el uso de técnicas grafoplásticas, entre otras actividades (Anexo 3.8, Bitácora 8).

El plan de acción propuesto en esta innovación pedagógica concuerda con las teorías de Montessori (1912) y Ausubel (1963), asegurando que la enseñanza de estrategias lúdicas dirigidas a padres de familia puede favorecer la construcción de aprendizajes significativos en sus hijos. Este planteamiento es una sustentación de la importancia de apoyar a los padres de familia y tutores durante la modalidad virtual, para que puedan contribuir positivamente en el desarrollo de sus niños y a su vez integrarlos en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la lúdica. Previo a esta intervención se presentaron leves inconvenientes en cuanto a la organización del tiempo de las participantes en las sesiones y luego de la misma dicho malestar se mantuvo en 1 de 10 participantes, por cuestiones laborales. En la práctica se apreció que luego de cada sesión, hubo una mayor predisposición por parte de las participantes en la ejecución de las actividades.

Desde la docencia, el hecho de poder compartir este espacio con las familias no sólo resultó placentero y enriquecedor para el proceso de aprendizaje, sino también para todos los participantes. Adicionalmente, las actividades realizadas ayudaron a liberar la tensión y estrés provocados por el confinamiento y otros cambios actuales en los estilos de vida debido al covid (Anexo 3.6, Bitácora 6). A pesar de las limitaciones de tiempo, conocimientos y recursos didácticos, la mayor parte del grupo focal se mantuvo dinámico y participativo durante todo el trabajo, salvo pequeñas excepciones (Anexo 3.8, Bitácora 8). Posteriormente, el desarrollo de esta implementación logró evidenciar considerables avances que permitieron a los padres y tutores mostrarse más seguros y esforzarse por mejorar la calidad del acompañamiento que brindan a sus niños.

Discusión, Conclusiones y Recomendaciones

Discusión

La innovación pedagógica realizada tuvo como objetivo general implementar el uso de estrategias lúdicas en padres y tutores para promover la construcción de aprendizajes significativos en sus niños. El trabajo fue realizado con un grupo focal de 10 participantes quienes al inicio de la implementación se mostraron un poco escépticos con respecto al tema (Anexo 3.1, Bitácora 1). Durante el transcurso de la innovación se pudo observar que a medida que avanzaron las sesiones, los participantes demostraron motivación y disposición en las actividades realizadas (Anexo 3.7, Bitácora 7). Por consiguiente, al finalizar este proyecto se evidenciaron notables mejoras en la construcción de aprendizajes mediante la lúdica.

Considerando que Montessori (1912) resaltó la importancia de la lúdica dentro del aprendizaje; algunos padres y maestros logran encontrar en el juego la forma de crear rutinas positivas que permitan a los niños resolver pequeños conflictos y enfrentar situaciones posteriores. Por el contrario, otros pueden considerar al juego como una recompensa que se debe otorgar luego de completar un trabajo de instrucción directa (Anexo 3.3, Bitácora3); de modo que el juego dentro del proceso de aprendizaje a pesar de ser una herramienta educativa puede no ser utilizado de forma adecuada. No obstante, referente al aprendizaje significativo, Ausubel (1963) mencionó que éste puede considerarse como un producto, dentro del cual el aprendiz no puede ser un receptor pasivo. Por ende, es necesario una participación más dinámica y esto no se puede conseguir sin el acompañamiento idóneo.

Con respecto a los estudios tomados como referencia para esta investigación podemos mencionar que aquellos basados en la importancia de las actividades lúdicas, lograron obtener un resultado positivo en su totalidad. En comparación al trabajo realizado con esta innovación los

resultados obtenidos son similares en cuanto a la efectividad de la propuesta. Asimismo, los talleres o escuelas para padres que según Pizarro et al (2013), apuestan por un modelo de fortalecimiento parental (Anexo 6), procuran capacitarlos para de esta manera mejorar la calidad del aprendizaje de los niños. Éstos han demostrado un índice de efectividad de acuerdo con el grado de compromiso de los padres. En comparación con esta implementación los efectos han sido mayormente positivos, lo cual se puede evidenciar en los resultados registrados luego de culminar la misma.

Estos aportes nos llevarán a concluir que, aunque lo lúdico puede no estar siempre ligado a lo significativo, es tarea de toda la comunidad educativa fomentar espacios de aprendizaje tanto en la escuela como en la casa y para ello las familias deben estar preparadas.

Conclusiones

De acuerdo con la ideología de Montessori (1912) que plantea que por medio del juego los niños son capaces de realizar ejercicios que los preparen para la vida futura y de cómo las personas que trabajan con estos deben destacar su potencial humano, dado que la educación desde el comienzo de la vida puede cambiar el presente y futuro de la sociedad. Y en paralelo a la teoría de Ausubel (1963) que aporta que, para lograr un aprendizaje duradero se deben realizar actividades que puedan obtener un significado de importancia para los niños. En base a estas definiciones y a todo lo expuesto anteriormente, se logró reflexionar lo siguiente:

- Las actividades lúdicas deberían realizarse durante toda la vida, debido a que estas logran brindar alegría sin importar la edad
- La lúdica puede ser una muy buena herramienta para la construcción de aprendizajes en el nivel inicial

- La enseñanza de estrategias lúdicas dirigida a padres de familia durante la modalidad virtual puede favorecer la construcción de nuevos aprendizajes
- La realización de actividades lúdicas en familia puede brindar nuevas experiencias y vivencias significativas
- Es necesario que los padres puedan dedicar tiempo en participar de los juegos con sus niños para que ambos puedan enriquecerse de esas interacciones

Partiendo de los resultados obtenidos se pudo concluir que, mediante la apropiación de los conceptos de lúdica, aprendizaje significativo y su relación entre sí, se logró reconocer la importancia de este tipo de actividades en la construcción de dichos aprendizajes. Lo cual demostró una considerable mejoría en el desarrollo de diferentes estrategias lúdicas y a su vez un trabajo de acompañamiento más dinámico por parte de los padres y tutores. Adicionalmente, se consiguió erradicar conceptos negativos como que “jugar es perder el tiempo”, puesto que se demostró que el tiempo compartido en familia es gratificante para padres e hijos. A pesar de ello, en el rediseño se destacó lo primordial que resulta brindar apoyo a los adultos responsables del acompañamiento pedagógico para que estos puedan potenciar sus capacidades y mejorar su rendimiento mediante la interacción con otros.

Limitaciones

Para que esta innovación pedagógica pueda ser aplicada en otros contextos, se deberá tomar en cuenta que los cursos de iniciación y profundización del método Montessori para utilizar como guía tienen un costo aproximado de USD \$30.00. Procurar un tiempo más extenso para la implementación o coordinar más de una sesión por semana. Trabajar en la falta de compromiso de algunos participantes de manera previa, para asegurarse que la falta de

motivación no les impida participar activamente. Organizar horarios flexibles para manejar la falta de tiempo de algunos participantes por diversos factores justificables. Además, contar con una buena calidad del internet y por último reservar un tiempo extra para guiar a los participantes que no logran manejar plataformas digitales u otro tipo de herramientas.

Recomendaciones

Luego de finalizar la implementación pedagógica y para futuras investigaciones, se recomienda considerar que a pesar de las limitaciones de tiempo, es imprescindible dedicar espacios que permitan la interacción de padres e hijos y la potencialización de los conocimientos de ambos. Asumiendo que en el nivel inicial existen diferentes estrategias pedagógicas, se resalta que la forma más divertida de aprender para un niño pequeño siempre será mediante un juego, cuento, baile o canción que lo motive positivamente. Paralelamente se remarca que el trabajo en conjunto de padres y docentes debe ser permanente en el proceso educativo y este requiere de una buena comunicación entre ambos para mejores resultados. Por ello es necesario que los docentes sean más empáticos y puedan incentivar a los padres y tutores a realizar su trabajo de acompañamiento de la mejor manera para que no lo sientan como “una carga más”.

Con respecto a la vinculación de las familias en el proceso de aprendizaje de los niños, se enfatiza la importancia de planificar actividades que propicien momentos educativos de esparcimiento en casa. Esto debe ser un llamado a los responsables del sistema educativo nacional para incluir este tipo de actividades en todos los niveles del currículo educativo. Se sugiere replantear más actividades familiares en torno a lo lúdico como estrategia de aprendizaje que no sólo permitan al niño adquirir y reforzar conocimientos, sino también enriquecerse del tiempo compartido en familia. Por último se recomienda tener presente el concepto que “Ser

padres perfectos es un espejismo. No existe el progenitor ideal, como tampoco existe el hijo ideal” (Tsabary, 2010), pero que todo esfuerzo extra realizado, siempre traerá beneficios para sus niños.

A continuación, se presenta el rediseño de la innovación en la que constan las recomendaciones indicadas anteriormente.

Planificación del Rediseño

Título: Grupo focal dirigido a mejorar el acompañamiento pedagógico por medio de la socialización de pares, para lograr un trabajo más dinámico y participativo entre padres e hijos.	
ETAPA I – RESULTADOS DESEADOS	
COMPRESIONES DURADERAS	
Los padres de familia y tutores comprenderán que: El compartir conocimientos y experiencias con otros padres de familia puede ayudar a manejar los niveles de estrés y mejorar el acompañamiento en casa durante las clases virtuales.	
PREGUNTAS ESENCIALES	CONOCIMIENTOS Y DESTREZAS
¿Qué actividades recreativas comparten usualmente con sus niños? ¿Por qué son importantes las interacciones padre-hijo? ¿Cómo pueden mejorar el acompañamiento en casa?	Los aprendices serán capaces de: 1. Compartir experiencias enriquecedoras. 2. Disminuir su nivel de estrés. 3. Adquirir pautas para abordar un problema de carácter personal. 4. Mejorar las condiciones para potenciar el aprendizaje de sus niños.
ETAPA II – EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	
Desempeño de tareas Se evaluará en los aprendices: La capacidad de atención y reflexión a través de sus respuestas a las preguntas realizadas. La capacidad de socialización y diálogo a través del compartir sus propias experiencias. La capacidad investigativa a través de la búsqueda de contenido en las redes. La participación a través de la asistencia y ejecución de las actividades.	

ETAPA III – PLAN DE APRENDIZAJE
Actividades de aprendizaje: En el transcurso de la semana se coordinarán los temas a tratar en cada próxima sesión y todos los participantes investigan al respecto.
MATERIALES
Se necesitará: Un dispositivo móvil con acceso a internet y la plataforma ZOOM
CONOCIMIENTOS PREVIOS
No se necesita tener conocimientos previos.

Referencias Bibliográficas

Ausubel, D. (1983). *The Psychology of Meaningful verbal learning* (Ed. TRILLAS, trad.). Grune & Stratton (original publicado en 1963).

Aymerich-Franch, L. (2012). *Los juegos en los entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: Estudio de la respuesta emocional de los participantes.*

<https://www.redalyc.org/pdf/297/29729577012.pdf>

Brick Clubs. (2018, noviembre 13). *La importancia del juego en el aprendizaje - ¿Qué te puede aportar el juego?* [video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=YXw10kZm0CA>

Buenaventura, N. (2015, julio 15). *La Actividad Lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga.* Universidad de Tolima.

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

Cabrera, M. (2009, marzo 16). *La importancia de la colaboración familia – escuela en la educación.*

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33418064/MARIA_CABRERA_1.pdf?1396936579=&response-content

Cáceres, K. (2020, mayo 6). *Vista de Educación virtual: Creando espacios afectivos, de convivencia y aprendizaje en tiempos de COVID-19.* CIENCIAMÉRICA.

<http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/284/424>

Cano, R., & Casado, M. (2015, abril 16). *Escuela y familia. Dos pilares fundamentales para unas buenas prácticas de orientación educativa a través de las escuelas de padres.*

- Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado.
<https://revistas.um.es/reifop/article/view/224771>
- Causay Centro de Bienestar. (2016, julio 8). *La importancia del juego libre en adultos* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KKcyXJXl4lY&t=5s>
- Chenche, F., González, M. & Rodríguez, M. (2018, mayo 31). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*.
<http://201.159.222.36/handle/123456789/4139>
- Corral, Y., Corral, I. & Corral, A. (2016). *El proceso de investigación-acción en el aula: Modelo de Mckernan*. <https://docplayer.es/49479211-El-proceso-de-investigacion-accion-en-el-aula-modelo-de-mckernan-resumen.html>
- De la Puente, F. (2007). *Las estrategias básicas de la educación familiar*. DIALNET.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2271466>
- Esteves, Z., Garcés, N., Toala, V. & Poveda, E. (2018, junio). *La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la educación inicial*. INNOVA Research Journal.
<http://201.159.222.115/index.php/innova/article/view/897>
- García, A. (2012). *Metodologías constructivistas en las aulas de Educación Infantil*. UNIR.
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/959/2012_07_23_TFG_ESTUDIO_D_EL_TRABAJO.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- García, E. (2009). *Aprendizaje y construcción del conocimiento*. <https://eprints.ucm.es/9973/>
- Gutiérrez, P., Osorio, N., Rincón, E., Toloza, B. & Vega, M. (2018). *Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención*

sostenida en su proceso de aprendizaje.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6523272>

Flores, G., Villalobos, J. & Londoño, D. (2017). *El acompañamiento familiar en el proceso de formación escolar para la realidad colombiana: de la responsabilidad a la necesidad.*

REVISTA PSICOESPACIOS. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5893097>

Iño, W. (2018). *Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método.* VOCES DE LA EDUCACIÓN.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6521971>

Jiménez, C. (2000). *Lúdica y Recreación.* Cooperativa Editorial del Magisterio. Colección Aula Abierta. Colombia.

León, G., & Peláez, R. (2015). *Memorias TUS 125. Entornos virtuales y el rol de los tutores virtuales en la ciudad de Guayaquil.* 3er Congreso Científico Internacional. Universidad ECOTEC.

<https://ecotec.edu.ec/content/uploads/2017/09/investigacion/congresos/MemoriasTUS2015.pdf>

Margulis, L. (2007, junio). *El Aspecto Lúdico del e-Learning: El juego en entornos virtuales de aprendizaje.* DIALNET. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4775403>

Meneses, M., & Monge, M. (2001, septiembre). *El juego en los niños: enfoque teórico.* Revista Educación. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>

Minerva, C. (2002). *El juego: una estrategia importante.* EDUCERE.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>

Ministerio de Educación. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural.* Ecuador.

<https://educacion.gob.ec/educando-en-familia/>

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Ecuador.

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

Montessori, M. (1912). *The Montessori Method*. (A. Everett, trad.). Frederick A. Stokes Company.

Moreno, O. (2012, agosto 12). *La pedagogía científica en María Montessori*. DIALNET.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6628806>

Obregón, N. (2006, junio). *Quién fue María Montessori*. CONTRIBUCIONES DESDE COATEPEC. <https://www.redalyc.org/pdf/281/28101007.pdf>

Orientación Andújar. (2017, febrero 15). *1001 ACTIVIDADES Montessori para casa y clase*. ORIENTACIÓN ANDÚJAR - Recursos Educativos

<https://www.orientacionandujar.es/2017/02/14/1001-actividades-montessori-casa-clase/>

Ortega, C. (2015). *Memorias TUS 005. La formación de niñas y niños desde edades tempranas. Componentes de un modelo para introducir las TICs en la educación primaria*. 3er Congreso Científico Internacional. Universidad ECOTEC.

<https://ecotec.edu.ec/content/uploads/2017/09/investigacion/congresos/MemoriasTUS2015.pdf>

Ortiz, D. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza*. SOPHIA.

<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

Pastor, A. (2005). *Taller de padres e hijos: estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo de valores en niños de preescolar*.

<http://200.23.113.51/pdf/21650.pdf?fbclid=IwAR0z8je0tgJ6yCDpjRv3OnWnpTiv-Bzf21mFTwDaJzn74u8u0IKjj49hNpw>

Pedronzo, M. (2012, mayo). *Teorías del aprendizaje: Jean Piaget Lev Vigotsky*.

https://www.academia.edu/3863397/TEOR%C3%8DAS_DEL_APRENDIZAJE_Materia_Psicolog%C3%ADa_de_la_Educaci%C3%B3n

Pizarro, P., Santana, A. & Vial, B. (2013). *La participación de la familia y su vinculación en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en contextos escolares*. DIVERSITAS.

<https://www.redalyc.org/pdf/679/67932397003.pdf>

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*.

<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>

Rodríguez, M. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5601585>

Rodríguez, M. (2011). *La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual*. Revista Electrónica de Investigación e Innovación Educativa y Socioeducativa. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3634413>

Ruíz, M. (2011). *Orientación lúdica a padres de familia de niños en edad preescolar*.

http://200.23.113.51/pdf/27845.pdf?fbclid=IwAR3-j7CT8QNvYp9rsu2_yW1GCC2ZSt1IRMOFQjRlt3NBKWYq58EF03iRGDw

Salinas, R. (2015, marzo). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en el nivel inicial de los niños y niñas de la Unidad Educativa Francisco Pizarro Comuna Monteverde, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, Período lectivo 2014 – 2015*. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/2343>

Selener, D. (1997). *Participatory action research and social change*. GLOBAL ACTION PUBLICATIONS. <https://edepot.wur.nl/425683>

Tsabary, S. (2015). *The conscious parent*. Ediciones B, S.A.

Tünnermann, C. (2011). *El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes*.

UNIVERSIDADES. <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>

UNICEF Ecuador (2020). *COVID-19: Cómo asegurar el aprendizajes de los niños sin acceso a*

internet <https://www.unicef.org/ecuador/historias/covid-19-c%C3%B3mo-asegurar-el-aprendizaje-de-los-ni%C3%B1os-sin-acceso-internet>

UNICEF- Lego Foundation (2018). *Aprendizaje a través del juego*.

https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf?fbclid=IwAR2xjB9R8V_AX-jyFMjmjZ0gVVdWTX9in889IcxT60PjsnDDa2Njr0TxO3E

Zapata, O. (1988). *El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y escolar*. ED. PAX.

MÉXICO.

Anexos

1 Planificación inicial	44
2 Planificaciones semanales.....	46
2.1 Planificación semana 1	46
2.2 Planificación semana 2	47
2.3 Planificación semana 3	48
2.4 Planificación semana 4	49
2.5 Planificación semana 5	50
2.6 Planificación semana 6	51
2.7 Planificación semana 7	52
2.8 Planificación semana 8	53
3 Bitácoras del investigador.....	54
3.1 Bitácora 1	54
3.2 Bitácora 2.....	55
3.3 Bitácora 3	56
3.4 Bitácora 4.....	57
3.5 Bitácora 5.....	58
3.6 Bitácora 6.....	59
3.7 Bitácora 7	60
3.8 Bitácora 8.....	61
4 Consentimiento informado de la Institución Educativa.....	62
5 Lista de cotejo del trabajo final.....	63
6 Autoevaluación del trabajo en equipo.....	64
7 Modelos de participación según Pizarro et al	65

1. PLANIFICACIÓN INICIAL

Título: Uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje para mejorar el acompañamiento de padres y tutores de niños en nivel inicial durante la modalidad virtual.	
ETAPA I – RESULTADOS DESEADOS	
COMPRESIONES DURADERAS	
Los padres de familia y tutores comprenderán que: El conocimiento y aplicación de actividades lúdicas es importante para garantizar un mayor aprendizaje en los niños y mejorar el acompañamiento en casa durante las clases virtuales.	
PREGUNTAS ESENCIALES	CONOCIMIENTOS Y DESTREZAS
¿Cuáles eran sus juegos favoritos? ¿Por qué son importantes las actividades lúdicas? ¿Cómo pueden mejorar el acompañamiento en casa?	Los aprendices serán capaces de: 1. Crear espacios de aprendizaje. 2. Desarrollar actividades lúdicas educativas. 3. Buscar y seleccionar contenido lúdico en las redes. 4. Construir materiales lúdicos. 5. Mejorar las condiciones para potenciar el aprendizaje.
ETAPA II – EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	
<p>Desempeño de tareas</p> <p>Se evaluará en los aprendices:</p> <p>La capacidad de atención y reflexión a través de preguntas como: ¿Considera importante aprender a realizar actividades lúdicas? ¿Por qué cree usted que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo infantil? ¿Cuánto tiempo en el día dedica al aprendizaje de su niño/a?</p> <p>La capacidad de socialización y diálogo a través de compartir sus propias experiencias.</p> <p>La capacidad investigativa a través de la búsqueda de contenido lúdico apropiado en las redes.</p> <p>La participación y creatividad a través de la construcción de materiales lúdicos con elementos del entorno.</p>	

Otras pruebas: Para evaluar los logros, los aprendices demostrarán de manera sumativa la integración de los conocimientos adquiridos, esto se realizará mediante la ejecución de actividades lúdicas en familia.

ETAPA III – PLAN DE APRENDIZAJE

Actividades de aprendizaje

Semana 1: Analizan aspectos básicos del desarrollo integral y reconocen la importancia de las actividades lúdicas.

Semana 2: Identifican el concepto de aprendizaje significativo y analizan los aspectos que se deben mejorar en el trabajo de acompañamiento.

Semana 3: Crean espacios de aprendizaje y organizan tiempos de juego-trabajo con los niños.

Semana 4: Identifican actividades lúdicas para fortalecer memoria y concentración.

Semana 5: Identifican actividades lúdicas para reforzar valores y ayudar a la socialización.

Semana 6: Identifican actividades lúdicas para potenciar la creatividad y autonomía.

Semana 7: Realizan búsquedas de herramientas lúdicas en sitios web y planifican la construcción de materiales lúdicos con materiales del entorno.

Semana 8: Realizan actividades lúdicas en familia, demostrando lo aprendido.

MATERIALES

Se necesitará: Dispositivo móvil con acceso a internet, plataforma Zoom, grupo de WhatsApp, guía de actividades y materiales reciclados (cartón, fómix, cartulinas, tijeras, goma, marcadores, etc.)

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Entender conceptos de desarrollo integral y actividades lúdicas.

2. PLANIFICACIONES SEMANALES

2.1 Planificación semana 1

Datos Generales

PROYECTO LÚDICO

Grupo: Madres y Tutoras de niños del Inicial 1 y 2

Fecha: Viernes 18 de Septiembre

Objetivo/Competencia	Actividades	Recursos	Evaluación
<p>Objetivo: Analizar aspectos básicos del desarrollo integral.</p> <p>Reconocer la importancia de las actividades lúdicas.</p>	<p>Iniciales: Empezarán realizando una dinámica de presentación con el grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora - Internet - Plataforma ZOOM - Video “La importancia del juego libre en los adultos” 	<p>Comparte sus opiniones y experiencias con el grupo.</p> <p>Interactúa con su niño.</p>
	<p>De desarrollo: Se esclarecerán los conceptos de lúdica y desarrollo integral, mediante lluvia de ideas. Realizarán una comparación entre los juegos favoritos de su infancia con los juegos favoritos de sus niños, en la actualidad.</p>		
	<p>De síntesis y fijación: Reflexionan en la importancia de la lúdica en el desarrollo integral de los niños.</p>		

2.2 Planificación semana 2

Datos Generales

PROYECTO LÚDICO

Grupo: Madres y Totoras de niños del Inicial 1 y 2

Fecha: Viernes 25 de Septiembre

Objetivo/Competencia	Actividades	Recursos	Evaluación
<p>Objetivo: Identificar el concepto de aprendizaje significativo.</p> <p>Analizar qué aspectos se deben mejorar en el trabajo de acompañamiento.</p>	<p>Iniciales: Empezarán definiendo el concepto de aprendizaje significativo según Ausubel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora - Internet - Plataforma ZOOM - PPT con breve biografía de David Ausubel 	<p>Comparte sus opiniones y experiencias con el grupo.</p> <p>Reconoce aspectos mejorables en su trabajo de acompañamiento.</p>
	<p>De desarrollo: Analizarán la cantidad de tiempo diario dedicado al aprendizaje de los niños. Realizarán un autoanálisis de los inconvenientes que han tenido durante el trabajo de acompañamiento y definirán posibles soluciones.</p>		
	<p>De síntesis y fijación: Comprenden el concepto de aprendizaje significativo.</p>		

2.3 Planificación semana 3

Datos Generales

PROYECTO LÚDICO

Grupo: Madres y Tutoras de niños del Inicial 1 y 2

Fecha: Viernes 2 de Octubre

Objetivo/Competencia	Actividades	Recursos	Evaluación
<p>Objetivo: Crear espacios de aprendizaje.</p> <p>Organizar tiempos de juego – trabajo con los niños.</p>	<p>Iniciales: Describirán los espacios de aprendizajes con los que cuentan sus niños y la forma en que consideran podrían mejorarlos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora - Internet - Plataforma ZOOM - PPT con breve biografía de María Montessori - Video “La importancia del juego en el aprendizaje” 	<p>Comparte sus opiniones y experiencias con el grupo.</p> <p>Reconoce aspectos por los que el juego es considerado importante en el aprendizaje.</p>
	<p>De desarrollo: Analizarán la metodología juego-trabajo. Reflexionarán en el tiempo dedicado al juego con los niños y la calidad de su participación en los mismos.</p>		
	<p>De síntesis y fijación: Comprenden la importancia del juego en el aprendizaje a nivel inicial.</p>		

2.4 Planificación semana 4

Datos Generales

PROYECTO LÚDICO

Grupo: Madres y Tutoras de niños del Inicial 1 y 2

Fecha: Jueves 8 de Octubre

Objetivo/Competencia	Actividades	Recursos	Evaluación
<p>Objetivo: Identificar actividades lúdicas que fortalezcan la memoria y concentración de los niños.</p>	<p>Iniciales: Analizarán cómo la memoria y concentración pueden favorecer el aprendizaje de los niños.</p> <hr/> <p>De desarrollo: Investigarán sobre juegos que favorezcan la memoria y concentración de los niños. Reflexionarán sobre actividades similares realizadas anteriormente.</p> <hr/> <p>De síntesis y fijación: Realizan actividades lúdicas para fortalecer la memoria y concentración.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora - Internet - Plataforma ZOOM - Guía de actividades Montessori - Grupo de WhatsApp 	<p>Comparte sus opiniones y experiencias con el grupo.</p> <p>Identifica y realiza al menos una actividad que fortalezca la memoria y concentración de los niños.</p> <p>Interactúa con su niño.</p>

2.5 Planificación semana 5

Datos Generales

PROYECTO LÚDICO

Grupo: Madres y Tutoras de niños del Inicial 1 y 2

Fecha: Viernes 16 de Octubre

Objetivo/Competencia	Actividades	Recursos	Evaluación
<p>Objetivo: Identificar actividades lúdicas que permitan reforzar valores y propicien la socialización entre los niños.</p>	<p>Iniciales: Analizarán por qué los valores y la socialización son importantes en el aprendizaje de los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora - Internet - Plataforma ZOOM - Guía de actividades Montessori - Grupo de WhatsApp - Videos de la actividad anterior realizada 	<p>Comparte sus opiniones y experiencias con el grupo.</p> <p>Identifica y realiza al menos una actividad que refuerce valores o propicie la socialización entre niños.</p> <p>Interactúa con su niño.</p>
	<p>De desarrollo: Investigarán sobre juegos que promuevan la práctica de valores y propicien la socialización entre los niños. Reflexionarán sobre actividades similares realizadas anteriormente.</p>		
	<p>De síntesis y fijación: Realizan actividades lúdicas para reforzar valores y propiciar la socialización.</p>		

2.6 Planificación semana 6

Datos Generales

PROYECTO LÚDICO

Grupo: Madres y Totoras de niños del Inicial 1 y 2

Fecha: Viernes 23 de Octubre

Objetivo/Competencia	Actividades	Recursos	Evaluación
Objetivo: Identificar actividades lúdicas que permitan potenciar la creatividad y autonomía de los niños.	Iniciales: Analizarán por qué la creatividad y autonomía son importantes para el proceso de aprendizaje de los niños.	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora - Internet - Plataforma ZOOM - Guía de actividades Montessori - Grupo de WhatsApp - Videos de la actividad anterior realizada 	Comparte sus opiniones y experiencias con el grupo. Identifica y realiza al menos una actividad que potencie la creatividad y autonomía de los niños. Interactúa con su niño.
	De desarrollo: Investigarán sobre juegos que permitan potenciar la creatividad y autonomía de los niños. Reflexionarán sobre actividades similares realizadas anteriormente.		
	De síntesis y fijación: Realizan actividades lúdicas para potenciar la creatividad y autonomía.		

2.7 Planificación semana 7

Datos Generales

PROYECTO LÚDICO

Grupo: Madres y Totoras de niños del Inicial 1 y 2

Fecha: Jueves 29 de Octubre

Objetivo/Competencia	Actividades	Recursos	Evaluación
<p>Objetivo: Realizar búsquedas de herramientas lúdicas en sitios web, de forma independiente.</p> <p>Construir materiales lúdicos con elementos de su entorno inmediato.</p>	<p>Iniciales: Analizarán las actividades realizadas anteriormente y definirán cuál de ellas les resulta más necesaria implementar con sus niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora - Internet - Plataforma ZOOM - Guía de actividades Montessori - Grupo de WhatsApp - Videos de la actividad anterior realizada 	<p>Comparte sus opiniones y experiencias con el grupo.</p> <p>Busca y selecciona el material de apoyo a realizar.</p> <p>Reconoce los beneficios de la elaboración del material.</p> <p>Procura involucrar a su niño en la actividad.</p>
	<p>De desarrollo: Investigarán por cuenta propia un material lúdico que puedan realizar de manera independiente con los materiales que poseen en casa. Identificarán los beneficios del material a realizar, en cuanto al aprendizaje.</p>		
	<p>De síntesis y fijación: Elaboran un material lúdico procurando la participación de sus niños.</p>		

2.8 Planificación semana 8

Datos Generales

PROYECTO LÚDICO

Grupo: Madres y Totoras de niños del Inicial 1 y 2

Fecha: Viernes 6 de Noviembre

Objetivo/Competencia	Actividades	Recursos	Evaluación	
Objetivo: Realizar actividades lúdicas en familia.	Iniciales: Compartirán un video de la actividad realizada en casa.	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora - Internet - Plataforma ZOOM - Grupo de WhatsApp - Videos de la actividad realizada por cada participante 	Comparte sus opiniones y experiencias con el grupo. Realiza actividades lúdicas utilizando el material elaborado Involucra a otros miembros de la familia. Reconoce los beneficios de la actividad realizada.	
	De desarrollo: Compartirán sus experiencias al realizar las actividades lúdicas en familia y su percepción sobre la efectividad del material de apoyo realizado. Realizarán una autoevaluación de trabajo en equipo realizado durante toda la innovación.			Se valora mediante lista de cotejo el trabajo final realizado.
	De síntesis y fijación: Ejecutan actividades lúdicas con los materiales realizados.			

3. BITÁCORAS DEL INVESTIGADOR

3.1 Bitácora #1

Fecha: Viernes 18 de Septiembre		Hora: 17:45 PM	
Descripción del ambiente actual: Hoy asistieron 12 participantes, la mayoría de forma puntual. En general la mayoría de las participantes se mostraron algo tímidas al inicio de esta sesión.			
Descripción durante la innovación: Iniciamos con la presentación de cada una con el grupo, compartiendo su nombre, edad, número de hijos y nombre del niño que representa en la institución. Así constatamos que en relación con los niños del centro educativo trabajamos con 9 madres, 2 tías y 1 niñera. Luego de esto indagamos en el significado de lúdica y desarrollo integral y evidenciamos un desconocimiento casi general de ambos conceptos como tal, sólo una participante mostró tener conocimiento previo. Al analizar el concepto lúdico descartamos que el mismo se refiera únicamente al juego, sino además a otras actividades como un baile, cuento, canción o dramatización que resulte divertido. Las participantes recordaron los tipos de juegos que realizaban cuando eran niñas como la rayuela, saltar la cuerda, boliche, el gato y el ratón, la “quemada” y las escondidas, entre otros. Les pedimos investigar sobre los juegos favoritos de sus niños en la actualidad y entre ellos nombraron los juegos con plastilina, con juguetes como carros y muñecas y con dispositivos tecnológicos, así llegamos a la conclusión de que, a pesar de las diferencias en cuanto a lo largo del tiempo el juego no disminuye su importancia en la vida de los niños. Después del break vimos un video sobre la importancia de juego en niños y adultos y luego de escuchar sus opiniones al respecto surgieron entre las participantes afirmaciones como que el juego es todo para los niños, porque los hace felices y también que a veces los adultos olvidamos que aún podemos jugar. En cuanto al concepto de desarrollo integral las mamitas dijeron saber muy poco y por ello se despejaron dudas y se determinaron los aspectos de este como los factores: físico, motor, cognitivo y socioemocional que ayudan en el crecimiento sano de cada niño, a esto las mamitas calificaron como un conocimiento nuevo e importante de conocer, pero esto no se pudo ampliar por cuestiones de tiempo.			
Observación Grupo	Pre-Innovación	Durante Actividad	Post-Actividad
Categoría 1 Estrategias Lúdicas	2		
Categoría 2 Aprendizaje Significativo	1		
Reflexión personal: A pesar de que algunas mamitas se veían un poco cansadas e incluso escépticas con respecto al tema; una de ellas destacó más porque dijo haber tomado un curso de Auxiliar Parvularia y tenía algo de conocimientos previos. Desde el principio de la sesión dos mamitas mostraron desinterés apagando la cámara y participando escasamente. Al finalizar la sesión les pregunté a todas qué tal les había parecido la misma y la calificaron como interesante, buena, productiva, entre otras; lo que me hizo sentir mejor con el inicio de este pequeño proyecto.			

VALORES:

1 Insuficiente

2 Regular

3 Bueno

4 Muy bueno

3.2 Bitácora #2

Fecha: Viernes 25 de Septiembre		Hora: 17:45 PM	
Descripción del ambiente actual: Hoy asistieron 10 participantes, una de ellas ingresó atrasada por cuestiones laborales. Noté un poco más animado al grupo que en la sesión anterior, y curiosas por saber qué se trabajará hoy.			
Descripción durante la innovación: Iniciamos explicando un poco sobre el origen del aprendizaje significativo y observando la biografía de Ausubel, lo que a algunas les pareció un poco aburrido, pero informativo. Luego procuramos definir ese concepto con nuestras propias palabras y concordamos en que se puede llamar así a aquel conocimiento que los niños adquieren y dan mayor importancia. Les pedí que analizaran la cantidad de tiempo que dedican al aprendizaje con sus niños y una de las participantes dijo que a veces se limita al horario de trabajo con el centro educativo porque con todos los cambios de la virtualidad, ocupaciones y la atención que deben poner en la educación de sus otros hijos, no hay tiempo para dedicarse más. Analizando estas opiniones, otras mamitas acotaron que tal vez como el nivel inicial no es considerado obligatorio a diferencia de los otros niveles de educación, puede parecer no importante, pero es una base para los siguientes años escolares. Después del break les pedí reflexionar sobre su trabajo de acompañamiento y los aspectos que considerarían deben mejorar y entre las diferentes respuestas dijeron que hace falta más paciencia y menos presión, una mamita dijo que a veces queremos perfección o rapidez en las actividades y no pensamos si los niños las disfrutaban o no a lo que la mayoría estuvo de acuerdo. Luego de reflexionar lo anterior resumimos que los aprendizajes significativos pueden construirse mediante acciones que generen goce y alegría al realizarlas y que, si como padres ponemos más empeño en esto, podemos ayudar a los niños a construirlos de manera autónoma, mediante la lúdica. Además, me pidieron que al despedirnos cantemos la canción que se utiliza en las actividades pedagógicas cotidianas con los niños, a lo que accedí encantada.			
Observación Grupo	Pre-Innovación	Durante Actividad	Post-Actividad
Categoría 1 Estrategias Lúdicas		4	
Categoría 2 Aprendizaje Significativo		4	
Reflexión personal: Al finalizar la sesión pude percibir que hubo una mayor reflexión e interacción por parte de las mamitas, de la misma manera que noté lo difícil que les está resultando manejar la tensión y estrés provocados por el confinamiento y otros cambios actuales en los estilos de vida, luego del covid. Por ello me parece sumamente necesario trabajar además en la contención emocional de los padres, para así procurar que ellos realicen un mejor aporte en el acompañamiento con sus niños. Me inquieté un poco por las dos ausencias de hoy, pero noté que esas mamitas fueron quienes mostraron falta de interés desde el primer día y asumí que lo más probable sería que no participarían del mismo.			

VALORES:

1 Insuficiente

2 Regular

3 Bueno

4 Muy bueno

3.3 Bitácora #3

Fecha: Viernes 2 de Octubre		Hora: 17:45 PM	
Descripción del ambiente actual: Hoy asistieron 9 participantes, una de ellas no ingresó por cuestiones laborales. Noté al grupo más relajado que en la sesión anterior y muy animado para trabajar.			
Descripción durante la innovación: Iniciamos conversando sobre los espacios que tienen en casa para que los chicos trabajen y el material didáctico con el que cuentan en casa, la mayoría dijo no tener mucho espacio, algunas utilizan el comedor para las clases y otras han decorado un espacio en las habitaciones u otro lugar de la casa. Sobre el material didáctico solo tres tenían juguetes interactivos para repasar números y colores. Luego vimos un video sobre la importancia del juego en el aprendizaje y después de eso les pedí analizar el tiempo aproximado que juegan los niños en casa, el rol que ellas cumplen en dichos juegos, a lo que la mayoría afirmó tener poca o escasa interacción al momento de jugar con los niños y que muchas veces utilizaban el juego como una recompensa posterior al cumplimiento de una tarea; sin embargo, quienes tienen hijos únicos afirmaron participar cotidianamente de los juegos. Después del break vimos la biografía de Montessori y conversamos sobre la metodología juego-trabajo, luego les pedí reflexionar en el hecho que si reconocemos la importancia del juego para los niños y a su vez en el aprendizaje. ¿Por qué no propiciamos más momentos de juego-trabajo? Esta pregunta provocó un momento de silencio, luego de lo cual una mamita dijo que lastimosamente los adultos no siempre tenemos tiempo para jugar y sobre esto la mayoría acotó que muchas veces nos gana el estrés, aunque una de las participantes acotó que no todos servimos para eso las demás dejaron claro que esto es cuestión de querer, no de ser expertos en el tema. De esta forma quedó más clara la importancia del juego en el aprendizaje, sobre todo con los niños más pequeños del nivel inicial. A pesar de que no se pudo ahondar en el tema de los espacios de aprendizaje, nuevamente por cuestión de tiempo, se invitó a las mamitas a tratar de definir un área fija en casa para trabajar las clases y procurar tener ordenado y bonito el mismo.			
Observación Grupo	Pre-Innovación	Durante Actividad	Post-Actividad
Categoría 1 Estrategias Lúdicas		4	
Categoría 2 Aprendizaje Significativo		3	
Reflexión personal: Al finalizar la sesión vi a las mamitas un poco más interesadas en las experiencias que estamos compartiendo, pero algo preocupadas porque se adelantó que haríamos un trabajo final que ellas debían elaborar solas, la mayoría lo tomó bien, pero algunas me pidieron ayuda de antemano lo que me hizo sentir que a pesar de que pueda resultarles trabajoso, no estaban considerando dejar de hacerlo y eso demuestra el grado de interés que están dando al proyecto. Por otro lado, consulté a las mamitas que faltaron a la anterior sesión y obtuve sus justificaciones del por qué el tiempo no les permitía participar y comprendí que a pesar de mi insistencia a veces es difícil luchar contra ese desinterés y quemeimportismo.			

VALORES:

1 Insuficiente

2 Regular

3 Bueno

4 Muy bueno

3.4 Bitácora #4

Fecha: Jueves 8 de Octubre		Hora: 17:45 PM	
Descripción del ambiente actual: Decidimos adelantar la sesión por consideración al feriado siguiente. Hoy asistieron 10 participantes, pero una de ellas ingresó después del break, por cuestiones laborales. El grupo está animado para trabajar, sin embargo, noto caras de cansancio en algunas mamitas.			
Descripción durante la innovación: Iniciamos analizando los aspectos que nos facilitan el aprendizaje como la memoria, concentración, autonomía, entre otros. Luego las participantes compartieron los aspectos que ellas consideran sus niños deben mejorar para aprender más efectivamente, la mayoría nombró la concentración y algunas además la socialización. Por ello acordamos trabajar sobre la memoria y concentración en primer lugar y sobre esto se les pidió investigar en la web qué tipo de actividades pueden ayudar a mejorar dichos aspectos. Algunas mamitas dijeron que no sabían dónde podían buscar algo así, motivo por el que se utilizó una Guía de actividades Montessori y adicional a esto les facilité 3 diferentes enlaces para que puedan visitar, analizar y guiarse en la elección. Después del break jugamos un juego de memoria donde todas debimos nombrar una serie de 6 objetos diferentes según clasificaciones y luego cada una debía escoger una de esas clasificaciones y recordar las 5 opciones dadas por las demás; muchas mamitas demostraron tener una muy buena memoria en este juego. Se analizaron las actividades propuestas como juegos de cartillas, dominó, descripción de imágenes observabas y juego de pares, entre otros; algunas mamitas mencionaron juegos que ya habían realizado anteriormente e incluso nombraron algunos materiales que tenían en casa para realizarlos. De esta forma se invitó a las participantes a escoger un nuevo juego para desarrollar en casa con sus niños y compartir los resultados mediante un pequeño video en el grupo de WhatsApp, antes de la siguiente sesión. A pesar de que el hecho de realizar este trabajo extra generó expresiones de inconformidad en una mamita que manifestó <<Miss y si no tenemos tiempo ¿Cómo hacemos?>> razón por la cual se les trató de animar y motivar a todas para realizarlo lo más sencillo posible, pero sin dejar de hacerlo; recordando que por eso estábamos haciendo el esfuerzo de reunirnos y trabajar para mejorar nuestros conocimientos con referente a este tipo de actividades y todas las demás participantes mostraron estar de acuerdo con esto.			
Observación Grupo	Pre-Innovación	Durante Actividad	Post-Actividad
Categoría 1 Estrategias Lúdicas		4	
Categoría 2 Aprendizaje Significativo		3	
Reflexión personal: Al finalizar la sesión vi a las mamitas animadas a pesar del cansancio notorio en algunas. Cuando recibí el comentario de inconformidad por el juego y video enviados a hacer, me gustó recibir el apoyo de la mayoría de las mamitas, calificando de productiva y enriquecedora la actividad que estamos realizando. Verdaderamente pude palpar que el interés en el crecimiento personal es una virtud que no todos poseemos y que muchas veces a pesar de tenerlo, el cansancio y demás responsabilidades le pueden ganar a la automotivación que podamos darnos.			

VALORES:

1 Insuficiente

2 Regular

3 Bueno

4 Muy bueno

3.5 Bitácora #5

Fecha: Viernes 16 de Octubre		Hora: 17:45 PM	
Descripción del ambiente actual: Hoy asistieron 9 participantes, la misma que ha presentado inconvenientes con el horario no pudo ingresar nuevamente, pero se justificó mediante el grupo de WhatsApp. Noté al grupo muy animado por trabajar y compartir sus experiencias.			
Descripción durante la innovación: Iniciamos compartiendo las experiencias sobre la actividad anterior y los resultados que consideran haber obtenido, la mayoría se mostró contenta con el trabajo realizado con sus niños, pero una de ellas se mostró algo preocupada porque su niño estuvo inquieto durante la actividad y por ello percibió que la misma no tuvo el resultado esperado. Por ello acotamos que antes de realizar las actividades es importante que los niños estén motivados y emocionados para realizarlas. Finalmente, las mamitas concluyeron que los adultos necesitan mantener un buen estado de ánimo al realizar cualquier actividad con los niños para promover interacciones positivas. Luego analizamos lo importante que son los valores y les pregunté qué tipo de valores consideran que requieren fomentar sus niños y entre ellos mencionaron el respeto, prudencia, paciencia, solidaridad y empatía. Nuevamente se les invitó a buscar en la web una actividad que permita reforzar dichos valores y promueva la socialización. Después del break analizamos las actividades encontradas y ayudamos en la selección de estas, les pedí que procuraran realizar algo diferente que llame la atención de los niños y aporté con ideas a dos mamitas que no consiguieron encontrar opciones por cuenta propia. De esta forma se comprometieron nuevamente en realizar actividades como el “círculo mágico”, lectura de cuentos, manualidades, juegos grupales, entre otros. A pesar de la continua ausencia de una de las participantes, todas muestran interés en participar de las actividades.			
Observación Grupo	Pre-Innovación	Durante Actividad	Post-Actividad
Categoría 1 Estrategias Lúdicas		4	
Categoría 2 Aprendizaje Significativo		3	
Reflexión personal: Al finalizar la sesión percibí mayor interés en las participantes y mayor nivel de confianza en el grupo, se apoyaron en la selección de actividades y muchas compartieron ideas diferentes. Me gustó mucho que en esta ocasión no hubiera inconformidad con la realización del trabajo, todas manifestaron que les gustó poder jugar con sus niños e incluso una de ellas afirmó que el tiempo compartido con los niños es gratificante tanto para ellos como para nosotros los padres. De esta manera me demostraron el grado de interés que cada una tiene en el desarrollo de sus niños.			

VALORES:

1 Insuficiente

2 Regular

3 Bueno

4 Muy bueno

3.6 Bitácora #6

Fecha: Viernes 23 de Octubre		Hora: 17:45 PM	
Descripción del ambiente actual: Hoy asistieron 9 participantes nuevamente, la misma que tiene inconvenientes con el horario no ingresó y esta vez no se justificó. Noté al grupo poco relajado y menos animado que en la sesión anterior.			
Descripción durante la innovación: Iniciamos compartiendo las nuevas experiencias sobre la actividad anterior y los resultados que consideran haber obtenido, la mayoría se mostró satisfecha con el trabajo realizado, aunque lastimosamente dos participantes indicaron no haber podido hacer la actividad, por ello procuramos explicar nuevamente el objetivo de las mismas y las invitamos a realizarlas en el momento del break, a lo que estuvieron de acuerdo. Nos desviamos un poco del tema porque algunas mamitas estuvieron compartiendo lo complicado que a veces les resulta darse tiempo para todo, más aún en estos tiempos de covid que nos tiene con una carga mayor de estrés. Se les invitó a analizar qué cantidad de tiempo es necesario para relajarnos y si fuera posible sentirse relajadas después de un juego, a lo que muchas manifestaron que con 30 minutos basta y además que el juego es relajante y un “des estresante natural”, entonces se retomó la idea de lo necesario que resulta no olvidar las cualidades que hacen del juego una actividad indispensable en la vida de todos. Después del break, compartimos las experiencias faltantes de las dos participantes en la actividad anterior, ambas con un resultado positivo. Luego analizamos que factores como la creatividad y autonomía son necesarios en el proceso de desarrollo y muchas veces pueden ser cohibidos en la personalidad de los niños cuando los acostumbramos a seguir instrucciones directas o nos esmeramos en hacer todo por ellos, creyendo que los ayudamos, pero muchas veces impidiendo que puedan ser autosuficientes. Luego de esto pedimos nuevamente indagar en la web sobre diferentes actividades que nos ayuden a potenciar la creatividad o autonomía de los niños, según ellas consideren necesario. Esta actividad quedó como tarea investigativa que debían realizar por cuenta propia. A pesar de expresar la clara comprensión de la actividad encargada, tres mamitas pidieron que se les aporte con ideas al respecto, puesto que dijeron no ser muy hábiles aún en la búsqueda web y por ello se les indicó la posibilidad de que los niños realicen dibujos libres empleando diferentes técnicas grafoplásticas, a lo que estuvieron de acuerdo.			
Observación Grupo	Observación Grupo	Observación Grupo	Observación Grupo
Categoría 1 Estrategias Lúdicas		4	
Categoría 2 Aprendizaje Significativo		3	
Reflexión personal: Al finalizar la sesión noté que el hecho de tomar con responsabilidad este tipo de actividades, puede hacer que las participantes se sientan algo frustradas cuando no pueden realizarlas a tiempo o no salen como ellas esperan. Los tiempos que vivimos nos tienen sometidos bajo más presión de lo normal y además de todo lo bueno que pueda aportar este proyecto, considero que el tiempo que dedicamos en escuchar los problemas de otro, aunque no sepamos darles una solución nos permite ayudarles a liberar un poco de ese peso y esto puede ser de gran ayuda.			

VALORES:

1 Insuficiente

2 Regular

3 Bueno

4 Muy bueno

3.7 Bitácora #7

Fecha: Jueves 29 de Octubre		Hora: 17:30 PM	
Descripción del ambiente actual: Hoy también decidimos adelantar la sesión, por consideración al próximo feriado. Asistieron nuevamente 10 participantes, la mayoría de forma puntual. Noté al grupo muy animado en comparación a la sesión anterior.			
Descripción durante la innovación: Iniciamos compartiendo los resultados de la actividad anterior y las experiencias al respecto; la mayoría se mostró contenta con las obras de arte realizadas; otras añadieron que otorgaron tareas en casa a los niños para que puedan realizarlas con autonomía y los resultados fueron mucho mejor de lo esperado, ya que muchos niños mostraron solidaridad en cuanto a los oficios e interés por aprender a hacer cosas solos como lavar los platos y tender la cama. Luego de esto nos dedicamos a aclarar ideas sobre el trabajo final y se explicó que lo primero era seleccionar en la web un material de trabajo lúdico que ellas pudieran realizar con la colaboración de sus niños, para fortalecer algún conocimiento que consideren necesario. Después del break, recibí diferentes ideas al respecto del trabajo encargado, por lo que les pedí analizar con calma y escoger algo que además de efectivo sea novedoso para sus niños y quedamos de acuerdo en organizarnos vía WhatsApp para no presionarlas con respecto al tiempo; les pedí analizar su selección en base a los beneficios que esa actividad aporte en el aprendizaje de los niños. En esta ocasión cuatro mamitas manifestaron nuevamente que necesitarían ayuda en la búsqueda y selección, por lo que les pedí revisaran otra vez la guía de actividades Montessori y los enlaces entregados anteriormente y me comprometí en aportarles con ideas. De esta forma pudimos coordinar la actividad final con todas las participantes. Alrededor de las 5PM se presentaron reiterados inconvenientes con la señal del internet y tuvimos que finalizar la sesión antes de tiempo.			
Observación Grupo	Observación Grupo	Observación Grupo	Observación Grupo
Categoría 1 Estrategias Lúdicas		4	
Categoría 2 Aprendizaje Significativo		3	
Reflexión personal: Al finalizar la sesión pude percibir que algunas mamitas se han esmerado en participar, habían estado investigando opciones con anterioridad y por cuenta propia, por ello me comprometí en otorgarles certificados de participación al finalizar la innovación. Cuando las mamitas pidieron ayuda al respecto, muchas aportaron con sus ideas escogidas y posibles sugerencias. Este grupo en su mayoría ha demostrado disfrutar de las actividades y el trabajo en equipo, así como el reconocimiento de los beneficios de estas actividades en el aprendizaje y desarrollo de sus niños. A una sesión de culminar esta serie de interacciones, por parte de una mamita nació la invitación de continuar con las sesiones al menos hasta finalizar el año lectivo, para poder brindarnos ayuda mutua en otros diferentes problemas cotidianos, a lo que la mayoría de las participantes dijeron estar de acuerdo.			

VALORES:

1 Insuficiente

2 Regular

3 Bueno

4 Muy bueno

3.8 Bitácora #8

Fecha: Viernes 6 de Noviembre		Hora: 17:45 PM	
Descripción del ambiente actual: Hoy asistieron todas las participantes, la mayoría de manera puntual. Noté al grupo muy animado en presentar los resultados de su trabajo final y para esto la mayoría de las participantes estuvo acompañada de sus niños.			
Descripción durante la innovación: Iniciamos escuchando las explicaciones de las participantes referente a los materiales utilizados en los trabajos realizados y la justificación de la selección de cada uno. Entre ellos se mostraron un cartel interactivo para asociar vocales mayúsculas y minúsculas; cartillas de pares con los colores en español e inglés; fichas de dominó con la asociación de números y cantidades; una ruleta interactiva para el reconocimiento de número-cantidad-color; un cuento de creación propia sobre la prudencia; un rompecabezas de fómix de 20 piezas; tarjetas con vocales hechas con plastilina; cartillas de pares para asociar vocales con imágenes; tarjetas con las figuras geométricas, elaboradas con técnicas grafoplásticas y cartillas para el reconocimiento de las letras de su nombre. Luego escuchamos sus apreciaciones personales con respecto a la ejecución previa de las actividades utilizando el material en el ambiente familiar y por cuestiones de tiempo se les pidió compartir al grupo de WhatsApp un video con la evidencia de este trabajo. Una vez culminadas las interacciones esta actividad final fue valorada mediante una lista de cotejo, tomando en consideración que todas las participantes realizaron la actividad, pero que su efectividad fue mayor en 6 de los 10 trabajos presentados. Antes de concluir se realizó una autoevaluación del trabajo en equipo y de esta forma cada una de las participantes analizó y justificó su grado de interacción durante las sesiones. A pesar de las complicaciones en cuanto a los horarios, tiempo de duración y calidad de la conexión, se mantuvo siempre un buen ambiente de trabajo y colaboración en este grupo de mamitas y tutoras, quienes se mostraron contentas y agradecidas por las experiencias obtenidas y las actividades realizadas.			
Observación Grupo	Observación Grupo	Observación Grupo	Observación Grupo
Categoría 1 Estrategias Lúdicas			4
Categoría 2 Aprendizaje Significativo			3
Reflexión personal: Al finalizar la innovación tuve la oportunidad de expresar mi agradecimiento por la participación y demostrar lo orgullosa que me sentí con el hecho de que todas pudieran presentar su trabajo final a pesar de los diferentes inconvenientes que pudieran surgir. Finalmente, las mamitas calificaron de práctica, muy productiva, enriquecedora y de mejoramiento personal el trabajo realizado con esta innovación y eso me hizo sentir muy bien. Rescatando las palabras antes mencionadas con respecto al objetivo de esta innovación, me quedo con el concepto de que los padres que amamos a nuestros hijos siempre podemos darnos tiempo para jugar con ellos, crear vínculos y ayudarlos a construir sus propios conocimientos para que puedan crecer y desarrollarse sanos y felices.			

VALORES:

1 Insuficiente

2 Regular

3 Bueno

4 Muy bueno

4. CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



Centro de Educación Inicial Particular
"Isla de MADAGASCAR"



CÓDIGO AMIE: 09HO1495

Guayaquil, Septiembre del 2020

Sres. Universidad Casa Grande
Departamento Profesionalizantes

Por medio de la presente; yo MARTHA ELEONOR POSLIGUA GALARZA, con CC# 1201253919 en mi calidad de REPRESENTANTE LEGAL del Centro de Educación Inicial Particular "ISLA DE MADAGASCAR" tengo a bien certificar que la Docente **NARANJO POSLIGUA MARTHA JAZMÍN**, con CC# 0923637276 cuenta con el consentimiento de la institución educativa para la ejecución de la actividad denominada "Proyecto Lúdico" que se lleva a cabo con un grupo de madres de familia y alumnos de las Áreas de Inicial 1 y 2 respectivamente; por un lapso de ocho semanas.

Extiendo el presente certificado por petición de la interesada y autorizo el uso del mismo según sus intereses licitos y personales. Y es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente



Lcda. Martha Posligua Galarza
REPRESENTANTE LEGAL



5. LISTA DE COTEJO DEL TRABAJO FINAL

Categorías	Habilidades	POST INNOVACIÓN		
		Logrado	En proceso	No Logrado
Estrategias Lúdicas	Búsqueda de contenido en redes	6	4	0
	Construcción de material lúdico	6	4	0
	Ejecución de actividades lúdicas	6	4	0
Aprendizaje Significativo	Conceptualizaciones básicas	10	0	0
	Horarios de trabajo con los niños	10	0	0
	Uso de la lúdica en aprendizajes significativos	10	0	0
Promedio de 10 participantes		8	2	0

Fuente: Padres y tutores del Proyecto Lúdico

Elaboración: Personal

6. AUTOEVALUACIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO

Criterios de Evaluación		Participantes									
		#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
1	Colabora y apoya a sus compañeros	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2	Mantiene la armonía y cohesión grupal sin causar conflicto	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3	Proporciona ideas útiles en las discusiones	X	X	X	X		X		X	X	
4	Ofrece soluciones a los problemas que surgen	X	X	X	X	X		X	X	X	X
5	Su participación se centra en el trabajo a realizar	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6	Su participación es activa durante todo el proceso	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7	Cumple con las tareas específicas que son establecidas en el equipo	X	X	X	X		X		X	X	
8	Demuestra interés por la calidad del trabajo y el producto final	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
9	Maneja el tiempo y cumple puntualmente con el proceso	X	X	X	X		X		X	X	
10	Identifica los aspectos que puede mejorar en el trabajo colaborativo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Fuente: <https://www.scribd.com/document/335338670/Lista-de-Cotejos-Para-Evaluar-El-Trabajo-en-Grupo>

7. MODELOS DE PARTICIPACIÓN, SEGÚN PIZARRO ET AL

MODELOS QUE FAVORECEN LA PARTICIPACIÓN DE LOS PADRES O TUTORES EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

Ecosistémico o ecológico

Incluye intervenciones en los ámbitos individual, grupal y comunitario.

Enfocados en la prevención de conflictos de la comunidad local y escolar

De fortalecimiento familiar

Se centra en empoderar a las familias para que puedan responder apropiadamente a las necesidades de sus niños

De involucramiento familiar

Profundiza en motivar a los padres a involucrarse y participar en los procesos educativos, de manera que estos puedan elegir la forma específica de hacerlo

De fortalecimiento parental

Parte del reconocimiento que algunos padres no cuentan con habilidades, tiempo o motivación para participar en el proceso educativo y por ello se enfoca en brindar capacitaciones, vinculaciones e intervenciones de manera promocional, preventiva o asistencial

Fuente: Pizarro et al (2013)