JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL CEIS ANDRES BELLO

Autora: Mary De Rodríguez

RESUMEN

La presente investigación se realizó con el fin de ejecutar juegos recreativos como estrategia pedagógica para un aprendizaje significativo en niños y niñas de 3 años del CEIS Andrés Bello con la participación de docentes, padres y representantes de los niños y niñas, fundamentada en las teorías de Ausubel y Froebel sobre el juego como estrategia, tomando como contexto de exploración los niños y niñas de la sala de 3 años. Para este estudio, La metodología utilizada con el fin de transformar la situación, esta investigación se basó en un enfoque cualitativo bajo un enfoque socio critico se apoya en la invectiva social bajo el diseño de la Investigación Acción participante (IAP), ya que busca cuestiones de mejora y cambio social, y tiene como propósito de implementar estrategias que mejoren la calidad del desarrollo de habilidades usando el juego como estrategia pedagógica para Alcanzar un aprendizaje significativo como resultado .Para ello se realizó un plan de acción en el cual los actores escolares colaboraron en la elaboración de un proceso de sensibilización y la ejecución de actividades basado en juegos recreativos que pudieron ser utilizados. Las técnicas de recolección de la información son la observación directa, la entrevista no estructurada y la toma de evidencias fotografías. Luego de registrar el proceso investigativo donde se sistematiza, categoriza y se triangula para documentar la veracidad de dicha investigación. Entre el resultado de la investigación se destacan un mayor interés en los niños y niñas en la realización de las actividades como el juego, el compromiso del docente para el uso de la herramienta y la participación de los padres representantes.

Palabras clave: juego, juegos recreativos, aprendizaje significativo.

INTRODUCCION

La educación como un proceso cultural de gran complejidad y complicación, posiciona al ser humano como eje central, por cuanto le permite establecer diferentes relaciones entre y con las personas, con la biósfera y con su entorno de todo lo que lo rodea. Todos los facilitadores están a cargo de este proceso, deberán tener claro y muy presente, que la educación introduce unas características singulares que se deben trabajan en conjunto y que afectan dos fachadas primordiales: uno que corresponde a los espacios de aprendizaje, tiempos y agentes que la desarrollan, y otro que representa la educación como una necesidad y obligación social para el crecimiento personal y colectivo, que permite a los individuos reconocer y apropiar las normas necesarias para vivir y acoplarse a la sociedad. Lo que significa, que educar para la vida, es, aprender a vivir y a comprenderse y esto implica fundamentar la educación en los cuatro pilares básicos según lo plantea Delors (1996) para que el individuo logre aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a vivir juntos.

Sin duda alguna cada uno de los cuales llevan a la reflexión sobre los elementos mínimos que la educación ha de ofrecer a los individuos para transformar la tradicional formación y entrega de conocimientos por nuevas opciones para desarrollar y activar el develamiento, y la experiencia de los individuos en su interrelación con el mundo. Es en esta metamorfosis, en la cual el ser humano da muestra de su capacidad creativa, para lograr de manera atinada y activa, cambiar su entorno en relación con el mundo que le rodea, a partir de su capacidad para el aprendizaje, la exploración, el descubrimiento, el asombro, la creatividad y curiosidad que le son propias, y que han de promoverse desde los ámbitos en los cuales es educado.

El juego visto como una estrategia pedagógica permite favorecer el aprendizaje y lo hace significativo en todos los niveles, especialmente en preescolar que se ha convertido en una herramienta importante en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje de niños y niñas y a su vez es un elemento estratégico para el docente innovador, creativo y retador para los niños ya que hace un aprendizaje más didáctico, agradable, menos monótono y muy significativo que se convierte en un factor clave de gran importancia para el alcance y logros de los objetivos planteado educativos. Ciertamente en algunas ocasione los

docentes apegados a los métodos tradicionales no están en la búsqueda de establecer la creatividad para la implementación de nuevas formas de aplicar la enseñanza en los espacios educativos.

El juego en sus múltiples expresiones, por su carácter ambivalente, espontáneo, libre, flexible, gratuito y tolerante permite ser construido, destruido y reconstruido, siempre y cuando se sitúe en el marco de una experiencia pedagógica creativa e innovadora. Los profesores de Educación Física pueden prestar atención a los niños cuando éstos juegan, y se percatan así de la inagotable fuente de creatividad que emerge de cualquier situación lúdica. No deben los profesores preocuparse por lograr poseer un sofisticado catálogo de juegos, basta con que observe a los niños jugar y que prenda en la alegre magia del juego, la revitalización de la infancia más jovial y positiva, pues el momento de la clase o la actividad recreativa se configura como un mágico laboratorio en donde se manifiestan espontáneamente las conductas lúdicas.

La característica fundamental de los juegos radica en que posibilita la plena incorporación de todas las partes del cuerpo (órganos y sistemas) en el movimiento, evitándose la unilateralidad de la carga, con lo cual se logra influir de forma generalizada en el organismo del niño.

Los juegos permiten una libertad de acción, una naturalidad y un placer que es difícil encontrar en otras actividades del niño; propicia estados emocionales positivos, desarrolla la imaginación, la creatividad y las posibilidades psicomotrices ya que en las acciones que reproducen los niños durante el juego siempre hay participación del pensamiento, debido a las diferentes representaciones mentales expresadas en los movimientos.

Sin duda alguna se debe contar con ciertos elementos que permitan conocer, entender y comprender el valor resaltante del juego en el desarrollo del aprendizaje del niño, realizando acciones innovadoras y motivantes

Dado que todo proceso de aprendizaje es dinámico, es necesario inspeccionar que los individuos requieren desde su más tierna edad para el aprendizaje , escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas. Es por ello que el juego

hace parte inseparable a este proceso de aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo con sí mismo y con los otros y a su vez se recrean. El proceso de investigación formativa llevado a cabo en el CEIS Andrés Bello del municipio Miranda del estado Falcón parte de inquietudes y opiniones para llevar a examinar que el juego forma una táctica fundamental para fortificar los procesos básicos de aprendizaje de los niños en general, y de manera particular de los niños del nivel preescolar, dado que están en proceso de construcción de las principales habilidades que relacionan el conocimiento, el aprendizaje y la inteligencia.

Tal proceso investigativo aplica técnicas como la observación directa de los niños del grado preescolar, la cual permite reconocer la necesidad de favorecer acciones desde el aula de clase para que el niño logre el desarrollo adecuado de su proceso de aprendizaje, como el proceso desde el cual logre aprender significativamente, sin tenerlo que atiborrar de tareas extensas o de limitarlo a tareas como colorear y transcribir; problemática que se vivencia en muchas instituciones educativas, que en aras de la de la jornada del día a día y la improvisación de actividades, logran coartar las habilidades propias de los niños para el acto de aprender.

Es así como, una vez resaltando el juego como parte del aprendizaje significativo del niño que afecta al nivel preescolar, se ayuda a la construcción de estrategias dentro de las actividades colocando el juego como recurso importante para desarrollar el conocimiento para el aprender que permite orientar las acciones formativas de los niños y fortalece el juego como estrategia para endurecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel de inicio educativo formal, adecuando con ello acciones motivadoras en el aula y, planear la integración de la familia como agente socializador y formador del niño.

En esta fase de intervención del proceso investigativo, se escudriña manifestar que el juego se instituye como una de las la mejores estrategia para vigorizar los procesos básicos que requiere el aprendizaje en los niños y niñas de edad temprana, es decir preescolar, a partir de la instalación de escenarios innovadores para el aprendizaje significativo; partiendo del análisis de situaciones del aula y formulando labores conjuntas que motiven y responsabilicen a la institución y a la familia en el compromiso conjunto

de ofrecer ámbitos favorables para el niño.

En estos primero años constituye un periodo de intenso aprendizaje y desarrollo que tiene como base la propia constitución bilógica o genética, pero en el cual desempeña una papel clave, las experiencias sociales, es decir la interacción con otras personas ya sean adultos o niños. En preescolar se da la construcción social, cognitiva y emotiva de la primera infancia de aquí la importancia de la educación inicial. Otro punto que se considera fundamental recalcar es que la escuela a este nivel favorece los procesos de formación, satisface las necesidades de aprendizajes en los niños y su desarrollo, colocando en equilibrio las capacidades personales, las relaciones con iguales y la integración social. Además prepara a los niños y niñas para una trayectoria exitosa en la educación primaria, y ejerce una influencia duradera en la vida personal y social.

La práctica pedagógica en todos los niveles y en particular de los docentes que se desenvuelven en la Primera Etapa de Educación inicial, exige que éste se apoye en distintas estrategias, las cuales puedan servir de base para las tareas principales de la escuela, su trabajo es enseñar atendiendo a la individualidad del niño y la niña durante el proceso escolar; partiendo de que la obtención del conocimiento son las habilidades básicas del hombre y que sin el dominio y el hábito de la lectura no puede realizarse una escritura legible. Por otro lado, es de señalar que el juego constituye la puerta fundamental del saber en todo aprendizaje escolar y todo avance significativo en el mundo de la cultura, se verá sustancialmente limitado si no se tiene el conocimiento fundamental de las mismas.

En la trayectoria del artículo se evidencia y permite que el Educador de los pequeños explore aspectos que oprimen la educación del niño menor de siete años, a partir de la revisión de las diferentes situaciones cotidianas dentro y fuera del aula, para proponer acciones de mejora educativa innovadoras, que aporten al mejoramiento de la calidad de la educación local y regional.

El articulo plantea una exploración de campo con una metodología cualitativa, porque se trabaja por medio de la observación , analizando los comportamientos y conductas de cada uno de los niños y niñas ,los datos observados son sistematizados en un diario de campo para analizar los resultados de las actividades planteadas en el

aula de clase para aplicar el proyecto ,este también está basado en el modelo sociocultural, que permite caracterizar los hechos observados en la población estudio, siendo esta una muestra representativa que permite realizar conclusiones de la problemática identificada.

Para González, E. (2013), la investigación cualitativa tiene como propósito la construcción de conocimiento sobre la realidad social, a partir de las condiciones particulares y la perspectiva de quienes la originan y la viven; por tanto, metodológicamente implica asumir un carácter dialógico en las creencias, mentalidades y sentimientos, que se consideran elementos de análisis en el proceso de producción y desarrollo del conocimiento con respecto a la realidad del hombre en la sociedad de la que forma parte.

Es una investigación con un nivel de profundidad descriptivo, que caracteriza los comportamientos y conductas observados con relación a las habilidades pedagógicas en el grupo de estudio del Centro de Educación Inicial Simoncito Andrés Bello. Tomando como eje central la investigación acción ya que es importante y fundamental en la investigación las estrategias pedagógicas en este caso el juego para, al mejorar y desarrollar el aprendizaje significativo en los niños y niña, aplicando métodos como los periodos que conducen a dar respuesta a lo planteado.

Período de Sensibilización:

Es el periodo de inicio, en el que se exploró el escenario en la sala de 5 años de niños y niñas del CEIS Andrés Bello mediante observaciones participantes para realizar el diagnóstico inicial de las necesidades primordiales que permitan organizar la investigación-acción, logrando una alta participación y receptividad positiva ante la problemática, así como la disposición para la planificación conjunta de futuras acciones.

Período de Elaboración:

Se desarrolla la etapa de planificación. Esta fue promovida a través de reuniones grupales de los actores involucrados docente, niños y niñas, representantes con el fin de elaborar y acordar el plan de acciones que se pretende ejecutar. El plan se analizó con la investigadora en especial se discutieron los objetivos, las necesidades, las estrategias, los recursos, las asignaciones, las actividades y la evaluación.

Período de Ejecución:

En esta fase se logra el desarrollo de los espacios de acción-reflexión-acción propuestos por los actores surgieron posteriormente de la reflexión y evaluación permanente. Así, tenemos que entre las actividades realizadas destacan la realización de talleres y jornadas de reflexión orientados hacia: Investigación-Acción, el docente investigador, Innovación y la creatividad en el juego como recursos para la acción pedagógica y lineamientos del diseño del perfil docente de calidad e innovación la realización de acciones para mejorar las herramientas pedagógicas

Período de Observaciones Parciales:

En esta fase se recogen de manera sistemática toda la información posible durante la realización de las actividades, utilizando para ello diferentes técnicas (registros de observación, notas de campos, entrevistas memorias fotográficas entre otros)

Período de Transformación:

En este periodo se ajusta al plan de acuerdo a los resultados de la evaluación permanente, pudiéndose realizar la Re planificación del investigador o del proceso en general, si fuese necesario producto de la reflexión e iniciativa de los actores; pero en esta investigación todas las actividades planificadas se dieron en función del tiempo pautado por los docentes. No obstante, conviene destacar, que justamente en el proceso de reflexión durante y al final de cada actividad, tanto la investigadora como los diferentes actores develaran procesos de cambios personales y colectivos.

La investigación acción como herramienta epistémica en la co-construcción... registrará y sistematizaran mediante las técnicas utilizadas. En el proceso investigativo que conlleva el desarrollo de las fases anteriores se utilizaron diferentes técnicas cualitativas para la recolección de la información desde el mismo momento que ocupe la entrada al escenario.

Informantes claves

Los informantes clave o personas que tienen acceso a la información más importante sobre las actividades de una comunidad, grupo o institución educativas; con suficiente experiencia y conocimientos sobre el tema abordado en la investigación; con capacidad para comunicar esos conocimientos y, lo que es más importante, con voluntad de cooperación. Un buen informante es un apersona que mientras se

desarrolla la investigación todavía forma parte del contexto estudiado.

Son buenos los informantes aquellos que utilizan el lenguaje propio del grupo o institución al que pertenecen para describir sucesos y actuaciones prácticamente si análisis de su sentido y significado, también lo son aquellos que ofrecen análisis e interpretaciones sagaces de los acontecimientos utilizando la perspectiva propia del contexto en que tienen lugar.

Tal y como lo expresan los autores mencionados de acuerdo con Valles (2000), los informantes claves son considerados como aquellas personas que permiten a los investigadores cualitativos acercarse y comprender en profundidad "la realidad social" a estudiar" (p.43) Son aquellas personas que por sus vivencias, capacidad de relaciones pueden ayudar al investigador, convirtiéndose en una fuente importante de información y a la vez les va abriendo el acceso a otras personas y a nuevos escenarios. Para Robledo (2009), son: aquellas personas que por sus vivencias, capacidad de enfatizar y relaciones que tienen en el campo pueden amparar al investigador convirtiéndose en una fuente importante de información a la vez que le va abriendo el acceso a otras personas y a nuevos escenario (p.2)

Por lo tanto todos los informantes claves de esta investigación pertenece al Centro de Educación Inicial Simoncito Andrés Bello, ubicado en el sector 28 de julio en la ciudad de Coro Falcón atendiendo una matrícula de 221 niños y niñas, tomando como eje de exploración a los niños de la sala de 5años.

Instrumento y técnicas de recolección de información Como técnica de recolección de información se empleó la observación participante se refiere a una práctica que consiste en vivir entre la gente que uno estudia, llegar a conocerlos, a conocer su lenguaje y sus formas de vida a través de una intrusa y continuada interacción con ellos en la vida diaria. Para Goetz y LeCompte (ib.) " es la que sirve para obtener de las personas sus definiciones de la realidad y los contactos con los que organiza un mundo" (p. 126).

Entrevistas semiestructuradas:

Presentan un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos.

Según Martínez. M. (2006) Se puede definir como una "conversación amistosa" entre informante y entrevistador, convirtiéndose este último en un oidor, alguien que escucha con atención, no impone ni interpretaciones ni respuestas, guiando el curso de la entrevista hacia los temas que a él le interesan. Su propósito es realizar un trabajo de campo para comprender la vida social y cultural de diversos grupos, a través de interpretaciones subjetivas para explicar la conducta del grupo.

Abordar la imagen como construcción narrativa y objeto de la investigación social requiere reconocer sus potencialidades técnicas, estéticas y expresivas, en cuanto permite construir relatos que apuntan a profundizar, explicar e incluso cuestionar los hallazgos obtenidos por medio de las imágenes mismas. El uso de la imagen en la investigación permite conseguir evidencias frente a las situaciones o problemáticas estudiadas, obtener distintos puntos de vista frente a un mismo tema, así como observar y comprender comportamientos y hechos a los que de otra manera sería imposible acceder, incluyendo factores ambientales, anímicos y expresivos que pudieran afectar o intervenir en el desarrollo de la investigación. La imagen también permite documentar procedimientos, rituales y formas de desempeño de los individuos o grupos de personas observadas.

Con el fin de evitar que en el proceso prime la subjetividad, ya sea de quien hace el registro visual o de los investigadores, se debe plantear la obtención de la imagen (fotográfica o video) como un proceso dialógico, en el que participan investigadores y actores sociales en autoría conjunta (Buxó, 1999). Esto significa que el investigador, desde su labor como facilitador, es parte de la construcción visual de la realidad cultural, como también lo es el habitante del lugar.

Técnicas para el análisis de la información

En atención a la naturaleza de la investigación las estrategias utilizadas en el análisis de la información en el estudio titulado: Juegos recreativos como estrategia pedagógicapara desarrollar aprendizajes significativos en niños y niñas del CEIS Andrés Bello serán la categorización, codificación y triangulación, que a continuación se detallan:

Categorización:

Según Martínez (2006), consiste en estructurar una imagen

representativa, como patrón lógico, de la configuración del fenómeno en estudio; dándole sentido a todos los componentes, este proceso se llevará a cabo a través de procesos de organización e interpretación de los datos cualitativos. De aquí surgirá el sistema de categorías.

Codificación:

La codificación corresponde a una transformación efectuada según reglas precisas de los datos brutos del texto. Es la transformación que por descomposición, agregación y enumeración permitirá desembocar en una representación del contenido, o de su expresión, susceptible de ilustrar al analista sobre las características del texto que servirán de índices.

Asimismo, en la interpretación de los resultados se utilizará la triangulación, la cual, según Louis citado por Robledo (2009), la triangulación consiste en: la verificación de que una interpretación es acertada porque al ser considerada de manera repetida hay coincidencia y no divergencia en la conclusión que se deriva de ella. Así, debe haber similitud en lo interpretado de los eventos producto de entrevista, observación, análisis de documentos y registros, o entre lo propuesto por más de dos especialistas. El término no tiene relación exacta con el número de expertos ni de técnicas involucradas, sino más bien con el carácter iterativo del proceso (pág. 44).

De ahí que la triangulación, en este estudio, permitirá contrastar reiterativamente la evidencia que será analizada y que se recopilará desde visiones y momentos diferentes, esto es, entrevista preliminar, observación participante y entrevista a profundidad. Ahora bien, la triangulación llevará de modo explícito a validar la evidencia, para lo cual, el procedimiento a ejecutar será: La Fase Descriptiva, consiste en, registrar la evidencia recopilada mediante la triangulación. Ésta tendrá como fin, informar al lector, de la manera más objetiva posible la situación que está siendo objeto de estudio. La Fase de Categorización, emergerá de los registros sobre la evidencia, pues, no es más que su clasificación. Hecho que llevará a situarla, en un conjunto de patrones y tendencias que serán identificados subjetivamente por la investigadora.

Cabe destacar una vez analizado los datos obtenidos mediante las diferentes técnicas e instrumentos empleadas en nuestra investigación de forma independiente, durante el desarrollo de éste apartado ofreceremos los resultados alcanzados mediante la

triangulación metodológica planteada.

Los resultados alcanzados ponen de manifiesto la veracidad de los datos de la recolección de información. Por su parte, también se puede considerar que se debe mejorar la adecuada combinación entre teoría y aplicación práctica, ajuste de los contenidos del curso a las necesidades formativas o disponer de un mayor equipamiento.

La realización de esta investigación permitió retomar elementos teóricos y entrar en contexto de estudio donde se evidencia la importancia del juego como estrategia pedagógica para un aprendizaje significativo en los niños niñas de 3 años de edad del CEIS Andrés Bello ya que le permite desarrollar su identidad personal y acompañado tiene el desarrollo físico, mental, social, afectivo y el conocimiento elemental para su integración social a futuro.

Por otro lado se puede entender el alcance q tiene el juego en la etapa de la niñez, desarrolla diversas competencias sociales y personales donde los conlleva a imaginar, memorizar, elevar su independencia, valorar, es decir un aprendizaje relevante significativo. Sin duda alguna el juego para el docente es una estrategia pedagógica porque le facilita y genera el aprendizaje en niños niñas consolidando sus habilidades y fortaleciendo valores, fomentando el compromiso, la confianza en sí mismo, los hace más creativos.

Con la ejecución de las actividades planteadas en el plan de acción se pudo evidenciar lo valioso del juego como herramienta educativa y revalorizar su implementación en la rutina diaria y los lleva a identificar actividades donde este sea factor elemental en el proceso de aprendizaje de los pequeños. Actualmente en la sociedad y con los avances tecnológicos, científicos, sociales dentro del ámbito educativo se requiere en los educadores cambiar las rutinas tradicionales por actividades pedagógicas que resulten más interesantes e innovadoras para los niños y niñas.

Por lo tanto, se considera poner en práctica nuevas estrategias que de paso a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, desde el punto de vista pedagógico el juego es vital en el desarrollo de los niños y niñas, algunos autores como Decroly y Froebel fundamentan la importancia que tiene el juego dentro de la educación sobre todo en los primeros años, ya que a través de él los niños desarrollan su mentalidad, conocimiento, atención,

retención, comprensión y espontaneidad.

Esto se pudo constatar en la experiencia vivida como investigadora reflexionando que el juego como estrategia pedagógica representa un papel relevante en el aprendizaje significativo

de niños y niñas, ellos se distraen con mucha facilidad y para lograr atraer su atención el facilitador del aprendizaje se le hace necesario recurrir a diversas estrategias y ciertamente el juego es una de ellas que es trascendental en la vida de los seres humanos que desarrollen destrezas para desenvolverse eficazmente en el contexto familiar, social y cultural.

Se puede evidenciar que cuando la mayoría de los docentes tienen conocimiento suficiente acerca de los aspectos elementales que caracterizan el proceso de un aprendizaje significativo de los niños y niñas en los primeros momentos de formación educativa. Estos conocimientos quedan solo en el manejo teórico, pues en la práctica pedagógica de aula se observa la poca utilización de las herramientas pedagógicas adecuadas para desarrollar el aprendizaje del conocimiento en los niños y niñas. También que las estrategias menos usadas por el docente dentro de los juegos recreativos son: adivinanzas, juegos didácticos: rompecabezas, dominós, elaboración de libros, actividades novedosas y fuera de la rutina para ellos y que le sean llamativas o interesantes.

Cabe destacar, que es relevante la necesidad de una guía de Juegos recreativos para la enseñanza y aprendizaje significativo dirigido a niños y niñas del CEIS Andrés Bello, donde el docente tenga el interés por manejar esta estrategia novedosa que promueva en ellos el desarrollo de conocimientos habilidades y destrezas que le permitan realizar cada día aprendizajes más complejos. En la aplicación del plan de acción de Juegos se evidenció:

mucha receptividad y entusiasmo en los niños y niñas, demostrando que las estrategias aplicadas fueron posibles- Se incentivó su participación e involucramiento en cada una de las actividades planificadas y ejecutadas; permitiendo de esta forma identificar la eficacia de los juegos recreativos diseñados y ejecutados, pues se les ofrecieron actividades novedosas y motivadoras con respecto a las actuaciones planificadas.

Se puede mencionar, la receptividad y carisma que

demostró la docente hacia las diversas estrategias pedagógicas que la investigadora le realizó a los niños y niñas, así como el apoyo recibido al realizar las actividades. Al culminar las actividades la docente pidió a la investigadora le facilitara algunos de los juegos pedagógicos para ella poder seguir la secuencia con los niños y niñas.

Finalmente, se puede acotar; que para una mayor efectividad de todas estas estrategias pedagógicas aplicadas para el aprendizaje significativo en los niños y niñas del CEIS

Andrés Bello, se debe tener en cuenta la secuencia y constancia por parte de la docente en cuanto a todas los actividades; para así obtener un mayor resultado en la enseñanza y el aprendizaje de los niños y las niñas.

Una vez llegado a las reflexiones del presente estudio, se presentan las siguientes recomendaciones:

-Motivar a los docentes para que utilicen e implementen los juegos recreativos como estrategias pedagógicas en el aula.

- Se les recomienda a los docentes en su rol de mediadores del proceso de aprendizaje aplicar en sus actividades diarias, una variada gama de estrategias innovadoras que faciliten en los niños y niñas el proceso de aprendizaje significativo

- Promover talleres para incentivar la aplicación de estrategias adecuadas a las necesidades de los niños y niñas.

- Se le deben promover talleres de actualización para los docentes de la institución, en cuanto a las estrategias pedagógicas y diseño de juegos recreativos, estrategias y recursos.

- Aplicar la guía didáctica a las demás secciones de la primera etapa, ajustando los diversos juegos de acuerdo a su proceso de aprendizaje con el propósito de abordar la enseñanza y aprendizaje constructivo y significativo

Referencias Bibliográficas

Goetz, J. P. y Le Compte, M. D. (1998). Etnografía y Diseño Cualitativo en Investigación Educativa. España: Morata.

Gonzales, E. (2013). Acerca del estado de la cuestión o sobre un pasado reciente en la investigación cualitativa con enfoque hermenéutico. Unipluriversidad.

Martínez, M. (2006). Validez y Confiabilidad de la Metodología Cuantitativa. Volumen 27, N° 2. Revista Paradigma

Robledo, J. (2009). Observación participante: informantes claves y rol del investigador. Centro de Investigaciones Nure. Nº 42. Nicaragua.

Valles, M. (2000). Técnicas cualitativas de investigación social. Madrid: Editorial Síntesis.