

REPÚBLICA DOMINICANA
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CIBAO ORIENTAL (UTECO)

"Universidad Patrimonio de la Comunidad"



Facultad de Ciencias y Humanidades
Escuela de Educación Inicial

**Trabajo de Grado para Optar por el Título de Licenciatura en Ciencias de la
Educación, Mención Inicial**

Título:

Las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel
Inicial Distrito Educativo 16-01.

Sustentando por:

Dorka Crismaily de Jesús Brito
Yamilex Herrera Morales
Luisa María Araujo Marte

Asesora:

Licda. Dinorah Sánchez Bautista.

Cotuí, Provincia Sánchez Ramírez
Año Académico, 2023.

TÍTULO:

LAS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE
DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL, DISTRITO EDUCATIVO 16-01. DE LA
PROVINCIA DE SÁNCHEZ RAMÍREZ.

HOJA DE EVALUACIÓN

Título: Las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-01.

Sustentantes: Dorka Crismaily de Jesús Brito, Yamilex Herrera Morales y Luisa María Araujo Marte

Trabajo de Grado sometido a la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO). Como requisito parcial para obtener el título de Licenciatura en Educación Mención Inicial.

Licda. Dinorah Sánchez Bautista
Asesora

Jurado (Contenido)

Miembro de Comité Evaluador

Miembro de Comité Evaluador

Lic. Carmen Lidia Fabián _____
Decana de la Facultad de Ciencias y Humanidades

Calificación _____



REPÚBLICA DOMINICANA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CIBAO ORIENTAL
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Fecha	Año Académico 2023
Nombres y apellidos de las sustentantes	Dorka Crismaily de Jesús Brito Yamilex Herrera Morales Luisa María Araujo Marte
Programa	Educación Inicial
Título del trabajo de investigación de grado	Las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-01.
Modalidad	Presencial
Declaración de autoría Los conceptos emitidos en el presente trabajo de grado son responsabilidad de las sustentantes de este. Las citas, consultas bibliográficas se han realizado respetando el derecho de autor; por tanto, se libera a la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO) de su responsabilidad, sin embargo, para la reproducción total o parcial se requiere de su autorización.	

ÍNDICE

HOJA DE EVALUACIÓN.....	I
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	II
LISTADOS DE CUADROS.....	V
AGRADECIMIENTOS.....	VI
DEDICATORIAS.....	VII
RESUMEN.....	X

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Planteamiento del problema.....	9
1.3 Justificación e importancia	11
1.4 Objetivos	12
1.4.1 Objetivo General:	12
1.4.2 Objetivos Específicos.....	12
1.5 Operacionalización de las Variables.....	14
1.6 Alcance y límites de la investigación.....	15
1.7 Definición de Términos	15
1.8 Marco Contextual.....	16

CAPÍTULO II REVISIÓN DE LITERATURA	20
2.0 Introducción	20
2.1 Estrategias pedagógicas	20
2.1.1 Juego de exploración activa.	22
2.1.2 Estrategia de recuperación de experiencias previas	22
2.1.3 Estrategia de socialización centrada en actividades grupales.	22
2.1.4 El Juego.....	23
2.1.5 La Inserción en el entorno.	24
2.1.6 Dramatización.	24
2.1.7 Estrategia de Indagación dialógica o cuestionamiento.	25
2.1.8 Estrategia expositiva de conocimientos elaborados.....	26
2.1.9 Juego-trabajo.....	27
2.2. Influencia en los Aprendizaje	27
2.3 Tipos de aprendizaje	29
2.3.1 Aprendizaje de representaciones:	29
2.3.2 Aprendizaje de conceptos:	30
2.3.3 Aprendizaje de proposiciones:	30
2.3.4 Aprendizaje subordinado.....	31
2.3.5 Aprendizaje supraordinado.....	31
2.3.6 Aprendizaje combinatorio	31
2.3.7 Aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje por recepción.	32

2.3.8 Aprendizaje de representaciones	32
2.4 Destrezas y habilidades	32
2.4.1 Motrices:	34
2.4.2 Cognoscitiva:	34
2.4.3 Creatividad.....	34
2.4.4 Las destrezas sociales.....	35
2.4.5 Artística.....	35
2.4.6 Memorística	35
2.4.7 Imaginativo	35
CAPÍTULO III METODOLOGÍA	36
3.0 Introducción	36
3.1 Tipo de diseño y de investigación	36
3.2 Población y muestra	36
3.3- Instrumentos	36
3.4- Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	37
3.5- Procedimientos:	37
3.6- Presentación y Análisis de los datos.....	37
CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	38
4.0 Introducción.	38
4.1 Estrategias pedagógicas	38
4.2. Influencia de los aprendizajes.....	40
4.3 Tipos de Aprendizajes.....	41
4.4 Habilidades y destrezas.....	42
CAPÍTULO V ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	44
5.0 Introducción	44
5.1 Análisis y Discusión.....	44
5.2 Conclusiones	46
5.3 Recomendaciones	47
Fuentes bibliográficas	49
Anexos	i

LISTADOS DE CUADROS

<i>Numero de cuadros</i>	<i>Descripción</i>
<i>Cuadro No. 1.</i>	Distribución de frecuencia y porcentaje, en relación a las estrategias pedagógicas que utiliza para influenciar en el aprendizaje de sus estudiantes.
<i>Cuadro No. 2.</i>	Distribución de frecuencia y porcentaje, si con la aplicación de las estrategias pedagógicas logra un aprendizaje efectivo en sus estudiantes.
<i>Cuadro No. 3.</i>	Distribución de frecuencia y porcentaje, en relación si se le dificulta desarrollar las estrategias pedagógicas en el aula.
<i>Cuadro No. 4.</i>	Distribución de frecuencia y porcentaje, en relación si a la hora de implementar las estrategias pedagógicas percibe que influyen en los aprendizajes de sus estudiantes.
<i>Cuadro No. 5.</i>	Distribución de frecuencia y porcentaje, en relación si todas las estrategias pedagógicas que contempla en currículo 2020, ¿Cuál considera usted que tiene mayor influencia en los aprendizajes de los estudiantes?
<i>Cuadro No. 6.</i>	Distribución de frecuencia y porcentaje, si en su planificación diaria logra influir en los aprendizajes de los alumnos.
<i>Cuadro No. 7.</i>	Distribución de frecuencia y porcentaje, a si considera que con las siguientes lograría influir en los aprendizajes de los niños del Nivel Inicial.
<i>Cuadro No. 8.</i>	Distribución de frecuencia y porcentaje, si considera que la utilización de diferentes tipos de aprendizajes influye en los niños y niñas del Nivel Inicial.
<i>Cuadro No. 9.</i>	Distribución de frecuencia y porcentaje de los siguientes aprendizajes cuál o cuáles pone en práctica con sus alumnos:
<i>Cuadro No. 10.</i>	Distribución de frecuencia y porcentaje, si el juego proporciona habilidades y destrezas en los niños del Nivel Inicial.
<i>Cuadro No. 11.</i>	Distribución de frecuencia y porcentaje, si con las actividades que planifica con los alumnos propicia el desarrollo de las destrezas.
<i>Cuadro No. 12.</i>	Distribución de frecuencia y porcentaje, en cuanto a las destrezas que desarrolla en sus alumnos en el aula.

AGRADECIMIENTOS

A Dios:

Por ser nuestro Creador, protegenos y guiar cada uno de nuestros pasos en este trayecto. Gracias padre celestial por darnos la fuerza y perseverancia para alcanzar nuestros objetivos y metas que hoy se materializan.

A la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO):

Por ser nuestra alta casa de estudios, nuestro segundo hogar, del cual nos sentimos orgullosas por haber adquirido en ella una educación de calidad y los conocimientos necesarios para ser profesionales exitosos.

A nuestra asesora: Licda. Dinorah Sánchez Bautista.

Por su colaboración en el desarrollo de esta investigación, por habernos comprendido y ayudarnos a lograr nuestra meta.

A todos nuestros profesores:

Por su tiempo, apoyo y todos los conocimientos que nos transmitieron durante nuestra formación académica, no solo para el campo profesional sino también para la vida, compartiendo con nosotros sus propias experiencias en las aulas.

Las sustentantes:

Dorka Crismaily de Jesús Brito
Yamilex Herrera Morales
Luisa María Araujo Marte

DEDICATORIAS

Agradezco a Dios por este logro y por haberme otorgado una familia maravillosa, quienes han creído en mí siempre, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio; enseñándome a valorar todo lo que tengo. A todos ellos dedico el presente trabajo, porque han fomentado en mí, el deseo de superación y de triunfo en la vida. Lo que ha contribuido a la consecución de este logro.

Para mi padre quien fué y será siempre mi debilidad, **Apolinar Santos Morales**, con quien quisiera compartir toda esta felicidad y me duele aceptar que hoy no podemos caminar juntos de las manos como siempre fue mi deseo porque ya hoy no se encuentra con nosotros.

A mi madre: Zunilda Santos y Raúl Paulino, por darme su amor incondicional.

A mi amor bonito: Gregoria Encarnación, quienes han sido el motor de superación para que hoy yo esté donde estoy a quienes amo y agradezco. esperando que en el mañana yo pueda darle la calidad de vida que se merece.

A mi madre: Maribel Brito a quien amo y agradezco con todo mi corazón quien me apoyó en este proceso y ha sido el motor propulsor para que hoy yo sea la Licenciada Dorka C. de Jesús.

A mis hermanas: Crismely y Crisceily, por siempre estar conmigo.

A mi hija: Marielyn, por llegar en el mejor momento.

A mi esposo Luis M. Brito.

Apolinar Santos Morales esto es tuyo. siempre vivirás en mi corazón te amo.

Dorka Crismaily de Jesús Brito

DEDICATORIAS

A Dios: Todos poderosos, en primer lugar, por su fortaleza, durante todo el proceso, por tu protección y cuidado a mi vida.

A mis padres: Feliz Herrera y Irenes Morales Serrano, por darme la vida motivarme y apoyarme en mi estudio de manera incondicional.

A mi hermano: Willy Herrera Morales Juan Carlos Herrera Morales, por su apoyo incondicional y emocional en mi vida durante todo el proceso.

A mi esposo: Miguel Ángel Cáceres Javier, por su apoyo emocional y económico en todo el proceso y por su dedicación a mi carrera.

A mi hija: Alessia Cáceres Herrera, por llegar a mi vida justo a tiempo y ser el principal motivo a seguir adelante e ir por más.

Yamilex Herrera Morales

DEDICATORIAS

En primer lugar, a Dios: Por permitirme llegar a este nivel grandemente agradecida con él por darme toda la sabiduría, salud y el entendimiento para llegar hasta aquí, luego a mis padres, gracias por inculcar en mí una buena educación, gracias a ustedes soy hoy en día quien soy una joven de valores.

A mi esposo: Gracias, por estar siempre apoyándome en todos los momentos difíciles y estando ahí para apoyarme en todo con un cariño incondicional.

Mis hermanos: Por su cariño y apoyo incondicional.

Finalmente, esta tesis está dedicada a mi señor, quien es que nos permite estar de pies y luchando día tras días por nuestros sueños y acompañándome y cuidándome en cada uno de los pasos que doy te amo DIOS.

Luisa María Araujo Marte

RESUMEN

Título: Las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial Distrito Educativo 16-01.

Sustentado por: Dorka Crismaily de Jesús Brito, Yamilex Herrera Morales y Luisa María Araujo Marte.

Asesora: Lic. Dinorah Sánchez Bautista

El objetivo de esta investigación fue Determinar las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín Distrito Educativo 16-01, durante el Período escolar 2022-2023.

La metodología utilizada fue de un diseño no experimental, el tipo de estudio es de corte transeccional y descriptivo, la población estuvo constituida por el personal docente que labora en el Nivel Inicial de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín, Distrito Educativo 16-01.

Se verificó las estrategias pedagógicas utilizadas para influenciar en el aprendizaje de sus estudiantes como son: El juego de exploración activa, estrategias de recuperación de experiencias previas, de socialización centrada en actividad grupales, el juego, la inserción en el entorno, dramatización, estrategias de indagación dialógica o cuestionamiento, expositivas de conocimientos elaborados y el juego trabajo; también, siempre logran un aprendizaje efectivo con la aplicación de estas estrategias pedagógicas.

Se comprobó que siempre en su planificación diaria logran influir en los aprendizajes de los alumnos, con la interacción entre sus experiencias, el diálogo de sus saberes con los saberes que ofrece la escuela, el otorgar sentido a los objetos, hechos y conceptos que se presentan, utilizando lo aprendido en contexto y situaciones nuevas, es con lo que logran influir en los aprendizajes de los niños del Nivel Inicial.

Se identificó que la utilización de los tipos de aprendizajes siempre influye en los niños y niñas del Nivel Inicial, estos aprendizajes son: los aprendizajes de representaciones, aprendizaje de proposiciones y combinatorio son lo que ponen en práctica con sus alumnos.

Se determinó que el juego siempre proporciona habilidades y destrezas en los niños del Nivel Inicial, que casi siempre con las actividades que planifican con los alumnos propician el desarrollo de las destrezas y que las destrezas que desarrollan en sus alumnos en el aula son: Motrices, cognitiva, liso motora, creativa, social, artística, memorística e imaginativa.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1 Antecedentes

1.1.1 Antecedentes Internacionales

Bustamante y Mejía Henao, (2015), realizaron un trabajo que se tituló: “Estrategias Lúdicas para la Enseñanza de la Matemática en el Quinto Grado de la Institución Educativa Piedad en Medellín”, reportó que el uso de la lúdica en la enseñanza de las matemáticas, aumenta el interés y gustos de los alumnos por la materia, ven su uso y utilidad en la vida cotidiana, despierta la curiosidad, estimula la creatividad y desarrolla el pensamiento lógico. Asimismo, la utilización de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza de las matemáticas en el quinto grado permitió a los estudiantes ver las matemáticas como un área útil y práctica en su vida cotidiana, cambió pensamientos negativos y temores existentes frente a la materia, a la vez que les motivó a enfrentarse a los conceptos de una manera más tranquila y confiada.

Ospina (2015), en su investigación de grado realizada en la Universidad de Tolima Colombia, sobre Analizar El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje preescolar, la metodología utilizada fue la descriptiva, donde concluyó que: los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación y por ende ellos dedicaran un poco de su tiempo para que el aprendizaje de su s hijos sea más divertido y significativo mientras se está jugando.

González (2015), en la Universidad Nacional de Colombia Bogotá, presentaron una investigación titulada: “La lúdica como Estrategia Didáctica”. Con los objetivos específicos de: Describir las relaciones entre la lúdica y el aprendizaje significativo en estos trabajos. Determinar los aspectos polisémicos de la palabra lúdica y el uso del concepto y de las categorías relacionadas en los trabajos de grado mencionados. Establecer las tendencias de la lúdica en la pedagogía en los trabajos de grado encontrados según el criterio de búsqueda. Generar un documento que muestre las posibilidades de la lúdica en la docencia. Se llegó a las siguientes conclusiones:

En la investigación del uso del concepto de lúdica se identificó un abordaje instrumental en su manejo teórico y práctico. La lúdica es tomada como un comodín aplicable a diversas situaciones. La lúdica se toma generalmente como juego en su aplicación y con predominio sinonímico en los abordajes teóricos.

Se toma a la lúdica y el juego como actividades infantiles, poco serias, aplicables a nivel pedagógico, en la edad escolar, edades en las cuales se inscriben la mayoría de trabajos. Dudando tácitamente de su efectividad en la educación superior. La lúdica es apreciada como una ambientación, una manera de darle sentido y significado al juego y transformar en juego diferentes realidades de la existencia. Por ello, la lúdica no se circunscribe a espacios limitados de la escuela o del tiempo libre, sino que se proyecta a distintos espacios de la existencia.

Gómez, Molano y Rodríguez (2015), presentaron en la Universidad del Tolima Instituto de Educación a Distancia, en Tolima Bogotá, para optar por el Grado en Licenciatura infantil un trabajo de investigación titulado: “La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Aprendizaje de Los Niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga”, cuyos objetivos específicos fueron:

Mejorar el aprendizaje del niño mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios dinámicos, atractivos, ricos en experiencias, enriquecer los saberes pedagógicos de la docente en relación a la importancia de la lúdica como estrategia pedagógica; concienciar a los padres de familia sobre la importancia de la lúdica en el desarrollo del niño y crear compromiso en la institución educativa en la formación de niñas y niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos.

Los resultados de este estudio demostraron que las actitudes y rendimiento de los niños en la escuela aumentan cuando padres y maestras se entienden y respetan mutuamente, comparten expectativas similares, y se mantienen en comunicación. La combinación más poderosa para aprender es cuando la familia y la escuela trabajan juntos. Padres y maestras deben verse a sí mismos como compañeros en la educación de los hijos.

Casaverde y Ferdinand (2015), realizaron un trabajo de investigación en la institución educativa de la Victoria de Abancay, provincia de Andahuaylas en Perú, titulado: “La Aplicación de Estrategias Lúdicas, para el Desarrollo de Capacidades en el logro de Aprendizajes Significativos en el Área de Matemática, en los Estudiantes del 3ro de Secundaria”, donde se reportó que el propósito es utilizar estrategias lúdicas mediante fichas lúdicas y materiales concretos que desarrolle la creatividad en la solución de problemas cotidianos así como problemas de contexto en el área de matemática, todo aprendizaje duradero se construye observando, analizando, aplicando, demostrando y diversificando por medio de trabajos en equipo como colaborativos que facilite a la socialización y al intercambio de opiniones con la participación activa y dinámica del docente del área de matemática.

Gómez, Molano y Rodríguez (2015), presentaron trabajo en Universidad del Tolima, Instituto de Educación a Distancia Licenciatura en Pedagogía Infantil Ibagué - Tolima que se tituló: “La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Aprendizaje de los Niños de la institución educativa niño Jesús”, en el que se reportó que la lúdica es un elemento importante ya que permite que el aprendizaje sea divertido y natural, está a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños.

Arévalo & Carreazo (2016), realizaron su investigación en la Universidad de Cartagena (Cread) titulada: “El Juego Como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje Significativo en el Aula Jardín A del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos, el objetivo general trató de Analizar la Causas Existentes por las Cuales Los Estudiantes del Aula Jardín A de H.I.C Asociación de Padres de Familia de Pasacaballo Muestran un Desinterés por las actividades académicas, en la cual se concluyó que: el juego bien planificado cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera.

Aravalo & Cabreazo (2016), realizaron una investigación en la Universidad de Cartagena, que se tituló: El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín al del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos, concluyendo que: El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que, además, de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños tienen necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas.

Sulca Gutiérrez, (2016), en la Universidad Cayetano Heredia, en Lima Perú. presentaron un trabajo que llevó como título: “Actividades Lúdicas desarrollar la Creatividad en la Resolución de Problemas para en los niños y niñas de cinco años, en el Nivel Inicial”, en el cual se reportó que la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en la resolución de problemas matemáticos referidos a agregar y quitar, incluye el juego, permite el incremento de la creatividad, también el incremento del nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en los niños y niñas de 5 años, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados. Lo que permite asegurar que la propuesta elaborada es viable y factible de aplicar en la práctica educativa.

Quintanilla (2016), En la universidad De Carabobo, Venezuela, Presentaron un trabajo de investigación titulado: “Estrategias Lúdicas Dirigidas a la Enseñanza de la Matemática a Nivel de Educación Primaria”, en el cual se plantearon como objetivo de investigación: Diagnosticar la necesidad de estrategias dirigidas a la enseñanza de la matemática en los niños y las niñas de primer grado de la Escuela Básica Estatal “Profesora Teresa de Jesús Narza, determinar la factibilidad de crear estrategias lúdicas con el uso del juego en la mejorar de la enseñanza de la matemática y diseñar estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática.

Reyes y Cuadro (2017), en la Universidad de Cartagena, España, presentaron un trabajo de investigación que se titula: “Estrategias Lúdicas para el Proceso de Enseñanza de Lectoescritura en Niños de Preescolar del Colegio Instituto Moderno los Ángeles”, con los objetivos de: Diagnosticar los puntos débiles en los procesos aprendizaje de

lectoescritura en los planear y diseñar estrategias lúdicas pedagógicas para la optimización de proceso de niños de los grados pre-escolar.

Así, como intervenir en la aplicación de las estrategias lúdicas pedagógicas diseñadas para el aprendizaje de lectoescritura en los niños y niñas del grado de preescolar optimización de los procesos de aprendizaje de lectoescritura en los niños y niñas de Evaluar y controlar el proceso de aplicación de estrategias lúdicas pedagógica en grado de preescolar y relación a la optimización de los procesos de enseñanza de la lectoescritura en los niños y niñas del grado de preescolar.

Se concluyó que: La enseñanza y el aprendizaje de lectoescritura continúan siendo objetos de interés e investigación para la educación. Muchas de las dificultades de los niños para comprender las nociones lectoescrituras, y de los maestros para acompañarlos adecuadamente, tienen su origen en el desconocimiento de los procesos cognitivos, afectivos y socioculturales que se movilizan, durante la acción educativa, procesos que dan cuenta de las diferencias individuales.

Se observó que la experiencia en el proceso de enseñanza con los niños asiste a encuentros con profesores de la enseñanza de preescolar, además del trabajo directo con niños, ha permitido conocer de cerca muchos de los problemas que afectan la formación de lectura de nuestros niños.

Carbonell y Escobar, (2017), en una investigación de grado, titulada: “La Lúdica Como Estrategia Pedagógica para Fortalecer la Relación Ambiente Escolar-Sana Convivencia en los Estudiantes de Quinto Grado, en la Universidad De La Costa Barranquilla, que tuvo como objetivo fundamental implementar la lúdica como estrategia para mejorar la relación ambiente escolar - sana convivencia en los estudiantes de quinto grado del IED Isaac Newton, se utilizó una metodología dentro de un paradigma cualitativo con enfoque socio crítico e investigación descriptiva, concluyeron que: la lúdica contribuye de manera efectiva en el fortalecimiento de la relación ambiente escolar- sana convivencia y se vio reflejado en el nuevo comportamiento de los estudiantes, y su interés en lograr una convivencia.

Puchaicela (2018), en una investigación que se llevó a cabo en la Universidad Nacional de Loja, que lleva por título: “El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrio, ciudad de Loja, año escolar 2017-2018, arribando a las siguientes conclusiones: que los juegos y la matemática tienen muchos aspectos en común, puesto dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje dotan a los docentes y discentes de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras cognitivas, los mismos que los posibilitan explorar y actuar de mejor manera en el ámbito educativo y social.

1.1.2 Antecedentes nacionales y local

Vargas y Ortiz, (2015), realizaron una investigación que se tituló: Incidencia del Juego Como Estrategia Pedagógica en el Aprendizaje de los Niños y Niñas del Segundo Ciclo del Nivel Inicial del Colegio San Juan Bautista, Distrito Educativo 08-06. Realizado en la UAPA, Santiago Rep. Dom. Teniendo como objetivo general: Determinar la Incidencia del Juego como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños y niñas del Segundo Ciclo del Nivel Inicial del colegio San Juan Bautista. Donde se concluyó: Que la relación de los juegos educativos o didácticos implementados en el juego, como estrategia pedagógica con los contenidos del currículo del Nivel Inicial, de acuerdo con las respuestas de las docentes, los juegos poseen actividades relacionadas con el Nivel Inicial de desarrollo cognoscitivo del estudiante y las actividades de los, juegos.

Sánchez, et al. (2017), realizaron una investigación en la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental UTECO que se tituló: Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Nivel Inicial de los Centros Educativos Salomé Ureña y Prof. Taira María Rodríguez Zona Urbana, distrito 16-01 Cotuí. Las que concluyeron: que los tipos de juegos como estrategias lúdicas que utilizan las docentes se identificaron con una frecuencia mayor de uso, los juegos exploratorios, los vigorosos, los de habilidad, el juego social, el juego de imaginación, juego de dramatización y el juego cooperativo. Sin embargo, los juegos con menor frecuencia en uso son el juego de ingenio y el de reglas.

Rosario, Ureña y Campos (2017), realizaron una investigación en la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO), titulada: El juego como estrategia lúdica para el desarrollo de los niños de 5 años, del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-02, arribando a las siguientes conclusiones: que el uso de las estrategia lúdicas propicia el desarrollo socio emocional de los niños del Nivel Inicial y que constituyen al desarrollo del área de comunicación expresiva y corporal y al desarrollo del lenguaje oral en los niños. La mayoría de los docentes siempre hace uso de la técnica encuentro de grupo en los momentos del horario de las actividades que realizan con la estrategia del juego.

Vianch, García y Rivas (2017), realizaron una investigación en la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental UTECO, titulada: El juego como estrategia de aprendizaje en el Centro Educativo Modelo de Educación Inicial (CMEI) Juan Sánchez Ramírez, Distrito Educativo 16-01, estas concluyen de la forma siguiente: que el uso del juego como estrategia de aprendizaje, los docentes aseguran que propician en los niños a que aprendan con mayor entusiasmo y se interesan más por aprender, además, propician el desarrollo socio emocional de los niños, también siempre el uso de estrategias lúdicas en el área de comunicación expresiva y corporal.

Vargas, Suarez y García (2018), en su investigación de grado en la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental UTECO, con el título: El juego en el aprendizaje significativo de los Niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-03, con la misma llegaron a las siguientes conclusiones: que según la implementación del juego en el aula de clase, las habilidades socio-cognitivas que se desarrollan en los niños, es: expresar sus sentimientos, comprender a los demás, comprender el afecto hacia los demás, expresar afecto y vencer el miedo. Las habilidades socio-cognitivas se promueven durante el juego en los niños en el aula, es el manejo de sus impulsos y emociones, una expresión adecuada, la automotivación y el autocontrol.

Inoa, Muñoz y González (2018), en su investigación de grado titulada: El juego de exploración activa como estrategia de dinamismo y creatividad en la enseñanza del Nivel Inicial, concluyeron que: las estrategias que favorecen en el proceso de enseñanza aprendizaje, son el juego, dramatización, juego de exploración activa, socialización, inserción en el entorno, indagación dialógica de cuestionamiento y explorativa de

conocimientos elaborados y las actividades realizadas para favorecer estas estrategias de juego de roles, juego trabajo, diálogos, poesías, canciones y cuentos, dramatizaciones de cuentos, historias y situaciones y visitas a diferentes entornos.

De La Cruz Sano, et al (2019), realizaron una investigación titulada: “El Juego en el Desarrollo Intelectual de los niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-01.” En la que se concluyó: se comprobó que el juego que desarrollan las maestras son: el juego dramático, el de simbolización, el pasivo y el de construcción; que casi siempre utilizan el juego dramático para el desarrollo intelectual del niño; siempre trabajan el juego de ejercitación en el niño para su desarrollo intelectual; casi siempre trabajan el juego de simbolización, siempre trabajan con los niños el juego reglado para desarrollar su intelectualidad.

Muñoz, Tejada y Bautista (2021), en su investigación de grado titulada: “Estrategias Pedagógicas para el Desarrollo Lúdico de los Niños Distrito Educativo 16-01”, la cual arrojó en sus conclusiones que: las docentes expresaron que siempre el juego es un estímulo para el niño; siempre dentro del trabajo diario utilizan el juego como estímulo del aprendizaje en los niños; el juego siempre promueve una relación efectiva en los niños con sus compañeros del nivel inicial. Además, siempre, utilizan la enseñanza del juego en actividades para dinamizar el trabajo con sus alumnos y que siempre se estimula con la socialización. En tal sentido, la incidencia del juego influye la independencia del niño para el descubrimiento, porque el juego siempre, influye e incide en el desarrollo de la creatividad e imaginación del niño y en el ambiente áulico.

Sánchez, Medina y Núñez (2022), realizaron su investigación titulada: Estrategias Pedagógicas y su Incidencia en el Proceso de Aprendizaje en el Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-01”, donde se concluyó: que las estrategias pedagógicas que implementan los docentes con más frecuencias en los procesos de enseñanza del nivel inicial son: el juego de exploración activa, estrategia de socialización centrada en actividad grupales, el juego, inserción en el entorno y el juego trabajo, y que el juego de exploración activa, estrategia de socialización centrada en actividades grupales, el juego y el juego trabajo son

las estrategias pedagógicas que les aportan al docente mayores resultados e inciden satisfactoriamente en los procesos de enseñanza de los niños del nivel inicial.

Además, se comprobó que las docentes si realizan actividades lúdicas con sus alumnos del Nivel Inicial, que las actividades que realizan con mayor frecuencia son: desarrollo de drama, dibujo, juego de ronda, el niño pinta, el canto y cuentos.

1.2 Planteamiento del problema

Las estrategias pedagógicas son el conjunto de actividades y acciones que de manera intencionada realizan las docentes con el propósito o finalidad de facilitar un aprendizaje significativo, las actividades pedagógicas, a su vez, comprenden todas las acciones realizadas en el proceso “enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de dinamizar la educación, y estas son enfocadas a niños y niñas con el acompañamiento del docente. (Currículo del Nivel Inicial, 2020)

Es notable que, en los Centros Educativos del Nivel Inicial dominicano, atraviesan por dificultades que están afectando la creatividad y la motivación de los educandos disminuyendo así la calidad educativa, para favorecer las necesidades acordes con los intereses de los niños y niñas en esta nueva generación, se necesita que los docentes actualicen más sus conocimientos para generar cambios aprovechando cualquier situación que se presente para propiciar los saberes a través del juego.

Con la utilización de estrategias pedagógicas, se logra influir en el aprendizaje de los niños y reflexionar sobre la propia práctica educativa, además rescatar informaciones acerca de la estrategia del juego de un modo organizado, secuenciado y planificado para reconocer las limitaciones que existen y las fortalezas que se pueden adquirir en cada experiencia.

El juego como elemento primordial para el desarrollo de habilidades en los niños y las niñas, se considera como una estrategia pedagógica para colaborar con su aprendizaje, que se concretiza en un conjunto de actividades agradables, que facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. Ya que el juego aumenta el nivel de aprendizaje en todos los sentidos y contextos.

El juego es una actividad innata, que se manifiesta con estímulos o sin estímulos, responde a una serie de acciones espontánea y placentera. De manera que el juego constituye un canal para realizar múltiples actividades. A Los niños les encantan realizar diferentes tipos de juegos. Los juegos grupales les permiten relacionarse socializar, involucrarse, internalizar e intercambiar ideas que van surgiendo gradualmente en diferentes situaciones.

Es por esto, que los docentes recurren a las estrategias pedagógicas para desarrollar las diferentes actividades curriculares, recursos didácticos, instrumentos de evaluación que toman en cuenta, esas herramientas facilitadora en el logro de aprendizaje significativo, generando la adquisición de nuevos conocimientos que nos ayuden a potenciar los sentidos, sensaciones y emociones, ayudando a mejorar las diferentes áreas del desarrollo, entre ellas el lenguaje, la psicomotricidad, lo cognitivo, lo socio-afectivo, enriqueciendo la capacidad de comunicarse, de expresarse y comprender e interpretar el mundo que les rodea.

Se presume que los docentes del Nivel Inicial de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín, se reflejen algunas debilidades a la hora de aplicar las estrategias pedagógicas, esto podría ser por causa del uso de prácticas tradicionales que permiten dejar de lado los nuevos cambios curriculares que se están promoviendo en el nuevo Diseño Curricular del Nivel Inicial.

En este sentido, el sistema educativo dominicano se esfuerza en concienciar a los docentes sobre la importancia de educar a los niños en esta etapa a través de estrategias pedagógicas; sin embargo, aún persisten en la aplicación del nuevo modelo educativo que contempla un conjunto de estrategias que promuevan e influyan en la formación del niño en todas sus manifestaciones. Los docentes del Nivel Inicial de la Escuela Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín, Adames del distrito educativo 16-01 de Cotuí no escapan a esta situación.

Es posible que esto suceda por el desconocimiento, por las pocas informaciones actualizadas que disponen los docentes de esta área, así como y la falta en el manejo de la aplicación de las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, así como el desconocimiento del rol que tiene que desempeñar como

educador, por lo tanto, es importante estudiar cómo utilizan las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial de las mencionadas escuelas urbanas del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí.

Preguntas sistematizadoras

- 1- ¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que utilizan las docentes para influir en el aprendizaje de los niños del Nivel Inicial de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín?
- 2- ¿Cuál es la influencia en los aprendizajes de los niños del Nivel Inicial mediante el uso de las estrategias pedagógicas?
- 3- ¿Cuáles son los tipos de aprendizajes que desarrollan las maestras a la hora de planificar sus clases en los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín?
- 4- ¿Cuáles son las destrezas y habilidades que desarrollan los niños del Nivel Inicial con el uso adecuado de las estrategias pedagógicas?

1.3 Justificación e importancia

Los principales aportes de esta investigación son enfoques teóricos que tratan el problema de estudio, para encontrar nuevas explicaciones que permitan modificar, corregir o implementar nuevos conocimientos. Además, recomendarles a las docentes las estrategias pedagógicas, las técnicas y procedimientos que sirvan de refuerzo y motivación para el desarrollo de las potencialidades y creatividad del niño y la niña a través del juego.

Esta investigación es importante porque, es una oportunidad para que se valore e incremente las estrategias como una dimensión interesante en el desarrollo personal y social de los alumnos. En el ámbito educativo es necesario empoderarse de estrategias que promuevan el currículo como medio de fortalecimiento en la ejecución de los procesos pedagógicos, así sumergirse en una constante innovación para ir acorde con los nuevos tiempos que exige nuestra sociedad, se hace necesario determinar las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial. Esta problemática va en coherencia con los intereses y necesidades que manifiestan los niños y niñas por las actividades lúdicas.

La presente investigación cobra vigencia, ya que muchos de las docentes al no conocer sobre la importancia las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños, causando efectos negativos en ellos al no lograr desarrollar adecuadamente su habilidades y destrezas, respetando su autonomía así los niños lograrán desenvolverse adecuadamente.

Con la presente investigación se pretende dar a conocer informaciones actuales sobre las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, teniendo la plena confianza de que tales informaciones servirán de gran aporte para la educación dominicana. Este estudio es de vital importancia, porque podría servir de motivación a los actores del proceso enseñanza – aprendizaje para implementar medidas encaminadas al mejoramiento de la calidad educativa.

Con este trabajo de investigación las docentes serán las más beneficiadas, ya que esto le puede servir para reflexionar en los resultados y a partir de ellos sus prácticas pedagógicas de igual modo, serán beneficiadas de manera indirecta a los alumnos ya que esto va a ser el resultado de una práctica docente mejorada.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General:

Determinar las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín Distrito Educativo 16-01, durante el Período escolar 2022-2023.

1.4.2 Objetivos Específicos

- a) Verificar las estrategias pedagógicas que utilizan los docentes para influir en el aprendizaje de los niños del Nivel Inicial de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín.
- b) Verificar la influencia en los aprendizajes de los niños del Nivel Inicial mediante el uso de las estrategias pedagógicas.

- c) Identificar los tipos de aprendizajes que desarrollan las maestras a la hora de planificar sus clases en los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín.
- d) Describir las destrezas y habilidades que desarrollan los niños del Nivel Inicial con el uso adecuado de las estrategias pedagógicas.

1.5 Operacionalización de las Variables

Objetivos	Preguntas	Variables	Indicadores
Verificar las estrategias pedagógicas que utilizan las docentes para influir en el aprendizaje de los niños del Nivel Inicial de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín.	¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que utilizan las docentes para influir en el aprendizaje de los niños del Nivel Inicial de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín?	Estrategias pedagógicas	✓ Juego de exploración activa ✓ Estrategias de recuperación de experiencias previas ✓ Estrategias de socialización centrada en actividades grupales ✓ El juego ✓ Inserción en el entorno ✓ Dramatización ✓ Estrategia de indagación dialógica o cuestionamiento ✓ Estrategias expositivas de conocimientos elaborados ✓ Juego-trabajo
Verificar la influencia en los aprendizajes de los niños del Nivel Inicial mediante el uso de las estrategias pedagógicas	¿Cuál es la influencia en los aprendizajes de los niños del Nivel Inicial mediante el uso de las estrategias pedagógicas?	Influencia en los aprendizajes	✓ La interacción entre sus experiencias ✓ Los elementos culturales y la estructuración de nuevos esquemas de conocimientos ✓ El diálogo de sus saberes con los saberes que ofrece la escuela ✓ Otorgan sentido a los objetos, hechos y conceptos que se presentan en la experiencia educativa. ✓ Dan un significado a las cosas ✓ Utilizan lo aprendido en contexto y situaciones nuevas.
Identificar los tipos de aprendizajes significativos que desarrollan las maestras a la hora de planificar sus clases en los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín.	¿Cuáles son los tipos de aprendizajes significativos que desarrollan las maestras a la hora de planificar sus clases en los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín?	Tipos de aprendizajes	✓ Aprendizaje de representaciones ✓ Aprendizaje de conceptos ✓ Aprendizaje de proposiciones ✓ Aprendizaje subordinado ✓ Aprendizaje supraordinado ✓ Aprendizaje combinatorio de cotejo. ✓ Aprendizaje por descubrimiento ✓ Aprendizaje de representación
Describir las destrezas y habilidades que desarrollan los niños del Nivel Inicial con el uso adecuado de las estrategias pedagógicas.	¿Cuáles son las destrezas y habilidades que desarrollan los niños del Nivel Inicial con el uso adecuado de las estrategias pedagógicas?	Destrezas y habilidades	✓ Motrices ✓ Cognoscitiva ✓ Liso motora ✓ Creatividad ✓ Social ✓ Artística ✓ Memorísticas ✓ Imaginativa

1.6 Alcance y límites de la investigación

Campo: Educación

Área: Nivel Inicial

Aspecto: Las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial.

Delimitación espacial: Tomando los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín Distrito Educativo 16-01.

Delimitación temporal: La investigación comprendió el período escolar 2022-2023.

Alcance investigativo: Esta investigación tuvo como objetivo Determinar las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín Distrito Educativo 16-01, durante el Período escolar 2022-2023.

1.7 Definición de Términos

Actividad: Son las acciones que concretizan las estrategias pedagógicas para la formación integral de los niños y niñas.

Creatividad: Es la capacidad de crear algo con un matiz original.

Estrategia pedagógica: Plan general de acción que tiene como fin alcanzar objetivos de aprendizaje; para ello dispone de actividades, medios y recursos en la forma más ventajosa posible de manera de llegar a la meta deseada.

Destreza: Es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad.

Habilidades: Es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad.

Juego: es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano desde que nace hasta el uso de la razón.

Juego Didáctico: Es una técnica de enseñanza que encamina al estudiante método de dirección y conducta concreta.

1.8 Marco Contextual

Distrito Educativo 16-01 de Cotuí.

El sistema educativo de la provincia Sánchez Ramírez, está estructurado por: Nivel Inicial, Nivel Primario, Nivel Secundario y el Subsistema de Adultos, coordinador por Dirección Regional de Educación 16, la cual está integrado por los diferentes Distritos Educativos; 16-01 Cotuí, 16-02, Fantino, 16-03 Cevicos, 16-04, Bonao Nordeste, 16-05 Piedra Blanca y 16-06 Bonao Suroeste. Estos tres últimos perteneciente a la provincia Monseñor Nouel y recientemente fue creado el Distrito Educativo 16-07 de Villa La Mata, (Archivo del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, 2023)

El Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, está constituido por 156 planteles educativos, de los cuales 128 pertenecen al sector público y 28 al sector privado. En la actualidad la cantidad de estudiantes de ambos sectores es de 25,093 alumnos/as. En cuanto al personal docente y administrativo es de 1,902 y 662 respectivamente. (Archivo del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, 2023)

Centro Educativo Taira M. María Rodríguez

Lo que hoy se conoce como el centro educativo de Educación Primaria Prof. Taira M. María Rodríguez se construyó con la finalidad de albergar a los estudiantes de la escuela antiguo Liceo, y dar respuestas a las necesidades educativas de los sectores que comprenden La Esperanza, Los Pinos, Calle Hostos, entre otros; como también para desarrollar una educación inclusiva de equidad y calidad a través de la jornada escolar extendida.

En la actualidad tiene una matrícula estudiantil de 400 estudiantes desde el inicial hasta el 2do. De secundaria, 32 docentes, distribuidos en 9 aulas; la sociedad de la APMAE está constituida por 27 miembros 3 por cada curso.

Centro Educativo La Altagracia

El Centro Educativo La Altagracia está ubicado en la parte este del barrio la Altagracia. Calle Rosa Duarte, no. 13, este centro tiene como colindante al este el proyecto de la urbanización de los agrónomos, al oeste una finca ganadera, al sur otra finca y al norte la urbanización del barrio la Altagracia en el municipio de Cotuí, prov. Sánchez Ramírez. (Proyecto de centro, 2022-2023)

El centro Educativo fue fundado en el mes de agosto del año 1992, fue creada bajo el auspicio y dirección de la Licda. Esperanza D' Camps, como fruto de un proyecto de desarrollo comunitario llamado "Ayúdame a Crecer" y la lucha del Club de Amas de Casa Las Mercedes y la Junta de Vecinos.

Se inició con una matrícula de 218 estudiantes distribuidos en los grados: inicial, primero, segundo, y tercero grado del nivel básico. La demanda de la comunidad contribuyó a que esta fuera aumentando rápidamente teniendo muy pronto que dejar el pequeño local y ocupa un edificio en construcción abandonado de Obras Públicas, donde se laboraba con todas las precariedades existentes. Ya para entonces recién designada como directora a la Licda. Ana Álvarez de Jesús quien impuso el desarrollo de la educación con el apoyo de la comunidad, creando cada año un nuevo grado y gestionando audazmente los nombramientos y la construcción del local, cosa que pudo lograrse para el año 1998.

Hoy cuenta con un edificio de 13 aulas, pero estas no satisfacen la demanda de la población los dos años de entregado. Actualmente ofrece los servicios educativos del nivel inicial, primario completo, secundario en la Jornada Extendida.

Misión

Somos un Centro Educativo orientado al desarrollo integral del ser humano con una propuesta de enseñanza-aprendizaje participativa y democrática de excelencia académica donde el alumno desarrolle el sentido de criticidad y valoración de sí mismo.

Visión

Ser un Centro Educativo reconocido por la alta calidad humana y académica de sus egresados.

Valores

Disciplina apoyada en el respeto, justicia, la colaboración y el entusiasmo, equidad: basada en la justicia de oportunidades de género respetando la diversidad de la sociedad, así también, en tolerancia: al respetar la personalidad y necesidades de todos los integrantes de la comunidad escolar y promoverlas en las relaciones humanas interpersonales; solidaridad: Trabajar en apoyo con todos los integrantes de la comunidad escolar, responsabilidad: Como coherencia con el desempeño de la vocación educativa y el cumplimiento de la visión convencidos de la importancia de colaboración y trabajo en equipo y fe basada en la confianza y en la sabiduría que llega de Dios.

Centro Educativo Isidora Otáñez Pérez.

El centro educativo Isidora Otáñez Pérez (Los pomos), fue creado el 26 de enero del año 2001. Inicio sus labores el día 29 del mismo mes y año, en un local prestado por los comunitarios. En el año 2002, a través de la oficina de planificación provincial, se construyó un local de dos (2) aulas. Es un edificio construido de concreto y block. (Proyecto de centro, 2022-20123)

Las dos aulas se dividieron en dos cada una, debido al gran aumento que ha experimentado la población escolar. Este centro funciona en la tanda matutina y vespertina, con una matrícula de 459 alumnos. De estos 255 son del sexo masculino y 204 del sexo femenino.

Para el año escolar 2015-2016 el centro educativo pasó a jornada escolar extendida, lo cual fue posible por la creación del centro educativo Juan Ricardo Hernández. Lo que nos permitió reducir la matrícula de 459 estudiantes que teníamos a 233 estudiantes, las secciones fueron reducidas de 20 a 9, en la actualidad una sección por cada grado. Otras medidas que se tomaron fueron gracias a que ya contábamos con otros recursos designados por el MINERD a la Junta del Centro. (Proyecto de centro, 2022-2023)

Escuela San Martín.

Este centro educativo fue fundado en el mes de septiembre del año 1993, está situado al este del barrio San Martín y del municipio de Cotuí, su creación se debe al esfuerzo y sacrificio de un grupo de personas de la comunidad encabezada por el Profesor Rafael Galán, Prof. Elena Maldonado, Lucia Maldonado, entre otras personalidades del barrio, como Antonio Cruz (Nene).

En ese momento una de las situaciones más difíciles que afrontaba el barrio en la educación, ya que los niños se verían obligado a trasladarse a otras escuelas cruzando vías de comunicación sumamente peligrosas para los niños de todas las edades, especialmente los de los primeros grados. El centro educativo San Martín inició su labor con una matrícula de 78 alumnos/as en un local prestado de la comunidad.

En el año 1996, se construyó un pabellón gracias a la Yarul perteneciente a la Compañía Rosario Dominicana, a la gestión del director y a los maestros del centro. Actualmente cuenta con 2 pabellones, 9 aulas, una dirección y una cocina.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.0 Introducción

A continuación, se presenta el marco teórico en que se fundamenta esta investigación, que tiene como finalidad recoger las informaciones conceptuales que están inmersas en las variables e indicadores en que se apoya el presente estudio, para su realización se hizo necesario indagar sobre las publicaciones más recientes sobre el tema: “Las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, de modo que se hicieron consultas a diferentes documentos que han tratado sobre esta temática.

2.1 Estrategias pedagógicas

Chong & Marcillo (2020), sostiene que la práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los alumnos. El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

Sigue diciendo que el compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes. Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario. Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza. (Ibíd.)

Dice Albarrán (2018), sostiene que es de vital importancia la integración y adaptación del niño o niña a la escuela específicamente al Pre-escolar y esto depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar. Las actividades lúdicas permiten la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes, así como el lanzamiento de normas, valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral.

También para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención del infante, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo. En los programas educativos existen juegos o actividades lúdicas que aportan al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permite desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza; en la actualidad el juego es utilizado en las escuelas como elemento educativo. (Albarrán, 2018)

Para el MINERD (2020), Diseño Curricular Nivel Inicial, establece que las estrategias pedagógicas del Nivel Inicial son “métodos, técnicas, procedimientos y secuencias de actividades y recursos que se planifican de acuerdo con las características y necesidades de los niños; estas determinan el accionar y el tipo de situación de aprendizaje que se debe generar”.

En este sentido, cabe destacar que las estrategias pedagógicas promueven situaciones de aprendizajes en los niños, siempre que sean diseñadas tomando en cuenta sus intereses, edad, etapa de desarrollo y si estas son desarrolladas en ambientes lúdicos tomando en cuenta el juego como la estrategia por excelencia para que los niños aprendan.

Dentro de las estrategias pedagógicas que plantea el Currículo Dominicano se pueden citar las siguientes: juego de exploración activa, socialización centrada en

actividades grupales, el juego, dramatización, la inserción en el entorno, indagación dialógica, expositiva de conocimientos elaborados.

2.1.1 Juego de exploración activa.

Esta estrategia según el Diseño Curricular del Nivel Inicial MINERD (2020), ofrece oportunidades a los niños para explorar y aproximarse al ambiente en diferentes espacios de juego: los educadores ubican y organizan distintos tipos de materiales y recursos para que los niños puedan experimentar, expresar y socializar con los demás, así mismo afirma que “al poner en práctica la estrategia exploración activa se estimula el desarrollo de la autonomía, la toma de decisiones, la criticidad, la espontaneidad, la independencia y las actitudes de cooperación, respeto y solidaridad con los demás”.

2.1.2 Estrategia de recuperación de experiencias previas

Es una estrategia interactiva que permite al docente indagar sobre los conocimientos de los estudiantes, sean estos acumulativos de su experiencia educativa o relacionado con su vida cotidiana. Se aplica previo a introducir o desarrollar nuevas experiencias de aprendizaje, sean estos contenidos, temáticas o capacidades, como garantía de aprendizajes significativos. (MINERD, 2020)

2.1.3 Estrategia de socialización centrada en actividades grupales.

Según (MINERD 2020), que “la asimilación del concepto científico es un proceso de reconstrucción, bajo la influencia de la enseñanza, de la generalización primaria con la que el niño ingresa a la escuela”. De acuerdo a este planteamiento puede decirse que el niño trae consigo un mundo lleno de interrogantes que van cobrando vida a medida que interactúan con los adultos en sus hogares y que al llegar a los centros educativos concretizan a medida que comparten con sus compañeros y educadores siempre que se le ofrezca espacio de socialización en los diferentes momentos del horario de actividades siendo ellos los protagonistas en diferentes escenarios.

El en el Diseño Curricular del Nivel Inicial (MINERD 2020), asume la estrategia de socialización como un “espacio de descubrimiento a partir de su propio cuerpo mediante los sentidos”. Se puede afirmar que esta estrategia se pone de manifiesto a medida que el

niño interactúa con sus pares y adultos poniendo de manifiesto la confianza básica o el de impotencia aprendida, dependiendo de si el padre o la madre responde rápida y consistentemente al llanto, o de si, por el contrario, él bebe es ignorado completamente.

2.1.4 El Juego.

El juego es una de las actividades más placentera de los niños que brinda oportunidades para el desarrollo de ciertas habilidades, en tal sentido, afirma (MINERD 2020), que “el juego es un elemento básico para que el niño afronte con éxito las diferentes situaciones que se le presenten en su relación y convivencia personales, así mismo Gutiérrez, R. sostiene que con el juego se favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas, se compensan las situaciones desagradables y se alivian las cargas agresivas” esto significa que el juego además de ser placentero para los niños promueve la comunicación y la socialización con sus pares tanto así que pueden llevar su imaginación más allá de lo real cuando no cuentan con compañeros para realizar juegos de grupo lo hacen de manera simbólica tomando objetos y personificándolos.

Para la (MINERD 2020), el juego es “un proceso que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a las exigencias del mismo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción”.

Lo anterior citado por los diferentes autores afirma que el juego como estrategia promueve en los niños un avance significativo en el desarrollo de habilidades lógicas y cognitivas que en grados posteriores le ayudarán a enriquecer sus aprendizajes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Ibíd.)

De igual modo se puede decir que el juego es una actividad que debe ser promovida en el salón de clase porque a los niños le resulta placentera, razón que incita al educador a realizarla como una forma de propiciar aprendizajes aprovechando la espontaneidad de los alumnos, permitiéndole que ellos sean el centro y el profesor un guía propiciador de situaciones que los motiven a pensar de manera coherente.

2.1.5 La Inserción en el entorno.

Según lo planteado en el Diseño Curricular del Nivel Inicial (MINERD, 2020), la estrategia de inserción en el entorno porque favorece la interacción con su realidad inmediata construyendo aprendizajes a partir de la exploración, percepción y comprensión de su entorno sociocultural y natural brindando al niño la oportunidad de experimentar en diferentes escenarios en el proceso de construcción de sus aprendizajes.

Esta estrategia es rica para promover la exploración a través de experiencias directas de los niños de 4 a 6 años aprenden mucho y expresan interés en el mundo que los rodea. Les gusta tocar, probar, oler, oír y experimentar por su propia cuenta, tienen mucho interés en aprender; ellos aprenden a través de la experimentación y de las acciones, se mantienen ocupados desarrollando habilidades y luchando por obtener un mejor control interno de sus acciones. (Ibid.)

En base a estos planteamientos se puede afirmar que para propiciar esta estrategia el educador debe estar activo llevando a los niños a diferentes espacios tanto naturales como sociales para que ellos investiguen, interactúen y compartan experiencias vividas con sus pares y reflexionen sobre diversas situaciones, conflictos que enfrenten buscando soluciones y tomando decisiones pertinentes que le ayuden a actuar de manera autónoma donde el docente debe ser un guía que oriente el accionar de los alumnos incentivándolo a que participen de manera activa en todo momento. (Ibid.)

2.1.6 Dramatización.

La dramatización es una de las estrategias asumida por el currículo dominicano por lo que el MINERD (2020), la presenta como un espacio donde los niños dramatizan de manera espontánea y natural situaciones cotidianas utilizando la fantasía y su imaginación para recrear la realidad, personajes y darles vida a objetos de acuerdo a su propia percepción. Del mismo modo el MINERD, sostiene que el educador puede utilizar la dramatización con intencionalidad pedagógica, convirtiéndose en una estrategia idónea para representar situaciones reales o imaginarias.

En este orden cabe decir que esta estrategia es excelente para que los niños desplieguen ciertas habilidades en la representación de situaciones que resulten interesantes para ellos que pueden ser vividas en sus entornos inmediatos o de la propia imaginación del niño partiendo de una temática.

Según Bayo y Ribon, (2018), sostienen que existen maneras diversas de representar y escenificar situaciones, pero que hay que tener en cuenta los siguientes elementos: “los personajes: que implican unas características, que definan su personalidad, el argumento: que se refiere a lo que se explica en la obra, ha de ser claro y conciso para un mejor entendimiento, el espacio: lugar donde ocurre la acción, el tiempo: es la época en la que ocurre la acción, el mensaje: es el tema de la obra, el lenguaje dramático: la luz de los personajes, la luz, la música de fondo, escenario, vestuario y otros, por último hace mención del público: a quien va destinado”.

De acuerdo a lo citado anteriormente se considera que toda actividad que se desarrolle la estrategia de dramatización debe poseer estos elementos, porque son un punto de partida que las situaciones se desarrollen en escenarios ajustado a la realidad de la representación que se ejecuta, es necesario que el educador cuente con una zona de dramatización con diferentes recursos que provoquen en los niños la curiosidad y el deseo de realizar juegos de roles espontáneamente.

2.1.7 Estrategia de Indagación dialógica o cuestionamiento.

La indagación dialógica es asumida por el MINERD (2020), como una estrategia que privilegia la formulación de preguntas a lo largo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, al inicio para introducir un tema o motivar; durante el desarrollo para verificar comprensión por parte de los estudiantes; al finalizar para evaluar. De igual modo el MINERD sostiene que al momento de formular las preguntas es importante tener clara la intención y relacionarla con los contenidos y los intereses de los estudiantes.

En este orden se puede agregar que el cuestionamiento debe estar presente en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje porque es una forma de motivar al niño a pensar de manera coherente, además, la educadora debe promover espacios de reflexión en los alumnos provocando situaciones conflictivas para que ellos ejerciten la mente y hagan un

proceso mental que lo conlleve a realizar preguntas lógicas sin limitarse a lo que ya sabe. (Ibid.)

De este modo la participación activa de los niños incentiva aquellos que no tienen la facilidad para preguntar e ir más allá de lo que se le plantea, esta estrategia es una manera de que entren en competencias para no quedarse rezagados frente a sus compañeros, de cara esta situación la educadora debe incentivarlo siempre valorando su participación ante todo el grupo. (Ibid.)

2.1.8 Estrategia expositiva de conocimientos elaborados.

La estrategia de conocimientos elaborados es una más de las que plantea el currículo del Nivel Inicial para sustentar el modelo pedagógico, en este sentido, (MINERD 2020), sostiene que el aprendizaje de información es un aprendizaje repetitivo, pues la información no es más que la exposición o repetición de datos. También dice Arboleda que otra cuestión es pasar de la información al conocimiento, proceso que exige organizar la información, un Nivel Básico de conocimiento, examinarla, un nivel más avanzado del conocimiento, usar el conocimiento, aplicarlo y generarlo, lo que requiere un estado de competencia o complejización del conocimiento.

Aportando sobre este planteamiento se puede decir que depende de la forma que sea aplicada la estrategia expositiva de conocimientos elaborados puede ser factible o no, el autor deja a entender que el educador debe ir más allá cuando implementa esta estrategia, ya que la misma profundiza en dar razones y explicaciones a la información buscando el porqué de cada información siempre que sea de interés para los alumnos de tal modo que se empoderen y asuman la información como conocimiento, además puedan aplicarlos en diferentes momentos de su vida cotidiana reflejando un nivel de logro en las competencias fundamentales lo que indica que el maestro debe tener claro los conceptos referidos a los contenidos que se trabajan para afianzar los conocimientos de los niños y la forma de guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje propiciando esta estrategia. (Ibid.)

En este sentido el Diseño Curricular del Nivel Inicial (MINERD, 2020), dice que la estrategia expositiva de conocimientos elaborados “consiste en presentar por parte del educador un tema de interés de los propios niños o personas de la comunidad, a través de

la misma se comparten saberes para la construcción de aprendizajes. Se pueden utilizar recursos y materiales variados como apoyo a las exposiciones.

2.1.9 Juego-trabajo

Esta estrategia ofrece oportunidades a los niños y las niñas de explorar, inventar, planificar, decidir y organizar su juego en diferentes zonas (rincones). Los y las educadores y educadoras ubican y organizan distintos tipos de materiales y recursos para que los niños y las niñas puedan experimentar y crear junto a los y las demás, posibilitando la expresión escrita, la expresión plástica, artística, corporal, el pensamiento lógico, el desarrollo socio-afectivo, la resolución de problemas y conflictos, entre otros importantes aspectos. Al poner en práctica la estrategia de juego-trabajo se estimula el desarrollo de la autonomía, la toma de decisiones, la criticidad, independencia social, y actitudes de cooperación, respeto y solidaridad con los y las demás. (MINERD, 2020)

2.2. Influencia en los Aprendizaje

El aprendizaje es “el que puede relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos del estudiante y esto le permite asignar significado a lo aprendido y poderlo utilizar en otras situaciones de la vida” (p. 02). El aprendizaje es significativo cuando una nueva información adquiere significados mediante una especie de anclaje en la estructura cognitiva preexistente en el estudiante, es decir, cuando el nuevo conocimiento se engancha de forma sustancial, lógica, coherente y no arbitraria en conceptos y proposiciones ya existentes en su estructura de conocimientos con claridad, estabilidad y diferenciación suficientes (Baque & Gladys, 2021).

De igual modo, Carneros P. (2018) señala que el aprendizaje significativo promueve un conocimiento en el cual el estudiante parte de la selección, recolección y el análisis de la información obtenida mediante el estudio del contenido, relacionando la información analizada con los conocimientos previos y las experiencias vividas en la vida diaria.

De lo expresado por los autores mencionados, se deduce que el aprendizaje significativo es una estrategia de aprendizaje que promueve aprendizajes con sentido,

relacionados con el contexto socioeducativo de quien aprende, de tal modo que los aprendizajes se convierten en conocimiento, que puede ser usado en diferentes situaciones.

Aprendizaje significativo. El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativo.

Importancia del aprendizaje significativo

Según lo indicado por Solano (2011), la importancia del aprendizaje significativo, se manifiesta que es importante debido a que “el proceso de la adquisición del conocimiento no concluye nunca y puede nutrirse de todo tipo de experiencias. Además, puede considerarse que la enseñanza tiene éxito cuando ocurre un aprendizaje significativo que logre aportes e impulse las bases que permitirán seguir aprendiendo durante toda la vida”.

El aprendizaje significativo es importante debido a que los estudiantes adquieren conocimientos mediante la relación del estudio con las experiencias y motivaciones vividas diariamente a través del tiempo. Por esta razón, se puede decir que aquellos conocimientos obtenidos por los estudiantes al ser significativos durarán para toda la vida.

Aprendizaje a lo largo de la vida.

Según lo establecido por Belando (2017), “es una forma global de entender el aprendizaje, un principio en el que se basa la organización de una estructura y unos contenidos de aprendizaje y supone un proyecto que comprende todas las posibilidades de formación sobre cualquier ámbito de conocimiento y en cualquier momento de la vida de una persona” (p.219-234)

Analizando lo establecido por el autor, se puede identificar la vinculación de ambos conceptos, el aprendizaje significativo y el aprendizaje a lo largo de la vida. En ambos aspectos, el autor resalta que dichos aprendizajes son el resultado de los conocimientos adquiridos en cualquier momento de la vida de una persona. Por tanto, se indica que el

aprendizaje significativo no solo es un método de aprendizaje que perdura a través del tiempo, sino que, se afianza mediante los conocimientos y las experiencias previas de los estudiantes, por lo cual influyen los conocimientos obtenidos a lo largo de su vida hasta el momento en el cual se produce el aprendizaje.

2.3 Tipos de aprendizaje

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

El aprendizaje significativo propuesto por Ausubel Novak & Hanesian (2001), citador en Latorre (2017) está tipificado en tres:

2.3.1 Aprendizaje de representaciones:

Este aprendizaje se enfoca a la atribución de los significados de ciertos símbolos por ejemplo las luces del semáforo las cuales son identificadas en su etapa inicial para conocer cuando cruzar la calle o no.

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto Ausubel dice: “Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan” (Ausubel, 1983 citado en (Latorre, 2017).

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva. (Ibídem)

2.3.2 Aprendizaje de conceptos:

Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (Ausubel, 1983: 61), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones (Latorre, 2017).

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de se da cuando por ejemplo la representación de un globo o la palabra globo el niño aprende es que los significan los mismos lo cual es representado mediante un dibujo, esto no es considerado como una simple asociación, sino que en realidad es muy trascendental en la educación. (Ibídem)

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "pelota", cuando vea otras en cualquier momento (Latorre, 2017).

2.3.3 Aprendizaje de proposiciones:

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (Latorre, 2017).

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, ofrece en este sentido el marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así como para el diseño de técnicas

educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un marco teórico que favorecerá dicho proceso. (Ibídem)

2.3.4 Aprendizaje subordinado

Este aprendizaje se presenta cuando la nueva información es vinculada con los conocimientos pertinentes de la estructura cognoscitiva previa del alumno, es decir cuando existe una relación de subordinación entre el nuevo material y la estructura cognitiva pre existente, es el típico proceso de subsunción. El aprendizaje de conceptos y de proposiciones, hasta aquí descritos reflejan una relación de subordinación, pues involucran la subsunción de conceptos y proposiciones potencialmente significativos a las ideas más generales e inclusivas ya existentes en la estructura cognoscitiva. (Latorre, 2017)

2.3.5 Aprendizaje supraordinado

Ocurre cuando una nueva proposición se relaciona con ideas subordinadas específicas ya establecidas, "tienen lugar en el curso del razonamiento inductivo o cuando el material expuesto [...] implica la síntesis de ideas componentes" (Ausubel, 1983: 83) citado en (Latorre, 2017), el alumno más tarde podrá aprender significado de la ecuación del estado de los gases perfectos; los primeros se subordinan al concepto de ecuación de estado lo que representaría un aprendizaje supraordinado.

2.3.6 Aprendizaje combinatorio

Este tipo de aprendizaje se caracteriza por que la nueva información no se relaciona de manera subordinada, ni supraordinada con la estructura cognoscitiva previa, sino se relaciona de manera general con aspectos relevantes de la estructura cognoscitiva. Es como si la nueva información fuera potencialmente significativa con toda la estructura cognoscitiva. Considerando la disponibilidad de contenidos relevantes apenas en forma general, en este tipo de aprendizaje, las proposiciones son, probablemente las menos relacionables y menos capaces de "conectarse" en los conocimientos existentes, y por lo tanto más dificultosa para su aprendizaje y retención que las proposiciones subordinadas y supraordinadas. (Latorre, 2017)

Teoría del aprendizaje significativo

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización (Latorre, 2017).

Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente". (Ibídem)

2.3.7 Aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje por recepción.

El aprendizaje por descubrimiento involucra que el alumno debe reordenar la información, integrarla con la estructura cognitiva y reorganizar o transformar la combinación integrada de manera que se produzca el aprendizaje deseado. Si la condición para que un aprendizaje sea potencialmente significativo es que la nueva información interactúe con la estructura cognitiva previa y que exista una disposición para ello del que aprende, esto implica que el aprendizaje por descubrimiento no necesariamente es significativo y que el aprendizaje por recepción sea obligatoriamente mecánico (Latorre, 2017).

2.3.8 Aprendizaje de representaciones

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto Ausubel dice: "Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan" (Latorre, 2017)

2.4 Destrezas y habilidades.

Molina (2018), la definen como quien sabe hacer una cosa bien y con conocimiento de lo que hace, lo, cual se reconoce a los estudiantes realizando las fases de un proceso, como lo es la actividad de siembra con conocimiento de las condiciones, en cuanto: al suelo

preparado, profundidad para la semilla, cantidad de semilla, entre otras labores. Por consiguiente, la destreza con base en las habilidades motoras en la actuación, se concentra en el logro eficaz de la actividad a desarrollar. Por lo que, a diferencia de la definición de competencia, en la que ésta última se integra al conocimiento, los procedimientos y las actitudes en la búsqueda de objetivos tanto a corto plazo como a largo plazo. (Molina, 2018).

De igual forma, la reconoce como quien la hace materialmente bien, con facilidad y con agilidad, demostrando el estudiante en campo, dominio de lo que hace. (Ibídem)

Además, Molina (2018), la reconoce como: “Consiste en procesos mediante los cuales se realizan tareas y actividades con eficacia y eficiencia” (p.55); con esta definición el estudiante tiene la capacidad de planificar los procesos productivos dirigidos hacia un fin provechoso con un manejo adecuado de los recursos.

Las actividades desarrolladas con habilidades y destrezas por los estudiantes, deben ser evaluadas para su correspondiente realimentación, debido a que pueden tener varias situaciones como: el realizarlo con eficiencia y eficacia. No obstante, por lo cambiante de los entornos de trabajo en campo, nada se establece de manera absoluta. Por otra parte, si lo ha realizado presenta aspectos para mejorar, se debe explorar dónde se ubica la deficiencia, si fue en la cognición no adecuada de los estudiantes o fue durante la aplicación de las habilidades y destrezas culturales de campo. (Ibídem)

El desarrollo de las habilidades cognitivas. Durante los primeros años de vida el aprendizaje es un proceso relativamente automático, con poca participación de la voluntad, pero posteriormente el componente voluntario adquiere mayor importancia, especialmente cuando se requiere aprender destrezas complejas como leer, calcular y manejar conceptos cada vez más abstractos. Por otra parte, el rendimiento y el éxito académico requiere de un alto grado de adhesión a los fines, medios y valores de la institución educativa y sabemos que muchos estudiantes no lo presentan. También sabemos que sería estupendo que todos los estudiantes tuvieran una gran motivación por aprender y que participaran. (Molina, 2018),

2.4.1 Motrices:

Las habilidades motoras son los movimientos y las acciones de los músculos. Se clasifican en dos grupos: Las habilidades motoras gruesas y la motricidad fina. (Vaca, 2018).

Las habilidades motoras gruesas: Implican el movimiento de los brazos, las piernas, los pies o el cuerpo entero. Esto incluye acciones tales como correr, gatear, trepas, saltar, caminar, nadar y otras actividades que involucran a los músculos más grandes. (Vaca, 2018).

Las habilidades motoras finas: Son los pequeños movimientos que se producen en las manos, muñecas, dedos, pies, dedos de los pies, los labios y la lengua. Son las pequeñas acciones que se producen, como recoger objetos entre el pulgar y el dedo índice, usando un lápiz para escribir con cuidado, sosteniendo un tenedor y usarlo para comer y otras tareas de músculos pequeños que se producen a diario. (Ibid.)

2.4.2 Cognoscitiva:

Son aquellas que se refieren a lo relacionado con el procesamiento de la información, esto es la atención, percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, establecimientos de analogías entre otras. (Ibid.)

2.4.3 Creatividad

La creatividad es la capacidad o habilidad del ser humano para inventar o crear cosas, que pueden ser objetos físicos, ideas, representaciones o simplemente fantasías. Se trata de la posibilidad de generar los nuevos: conceptos, ideas o asociaciones entre ellos, lo cual conduce habitualmente a nuevas soluciones a los problemas. (Vaca, 2018).

El pensamiento creativo está muy valorado en nuestras sociedades, en las que la innovación y el cambio juegan un rol importante. En él intervienen la memoria, la inteligencia, la imaginación y otros procesos mentales complejos que conducen al pensamiento original. (Ibídem)

2.4.4 Las destrezas sociales

Son las conductas específicas que usa una persona al interactuar con otros permitiéndole ser efectivo en alcanzar sus metas personales. Situaciones tales como tener una conversación casual, hacer amigos, expresar las emociones, u obtener algo de otra persona requieren el uso de destrezas sociales. (Vaca, 2018).

2.4.5 Artística.

Es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad; está vinculada a trabajos físicos o manuales. Se relaciona con las respuestas perceptivo motoras que han sido adquirida con la experiencia ó práctica, o sea se adquieren como reflejos condicionados, caracterizados por la precisión y seguridad, eficiencia y eficacia en su ejecución, con un gasto mínimo de energía. (Vaca, 2018).

2.4.6 Memorística

Es la acción de introducir en la memoria un concepto o idea sin saber o entender su significado, sin tener ideas previas, teniendo como instrumento de aprendizaje las múltiples repeticiones de dicho concepto, para así de este modo poder recordarlo. Este método de aprendizaje anteriormente usado para la educación universal ha sido re-direccionado a lo largo del tiempo para ser empleado al aprender otros aspectos específicos, el cual si resulta práctico aprenderlos memorísticamente como lo son: las tablas de multiplicar, los nombres, las fechas, entre otras. (Vaca, 2018).

2.4.7 Imaginativo

Ser imaginativo es algo natural para la mayoría de nosotros, especialmente en la niñez. Mantener esa imaginación siendo adulto puede requerir algo de práctica, pero es posible. Una persona imaginativa es útil en todas las áreas de la vida. Incluso el mundo empresarial computarizado necesita este tipo de gente para mantener a los clientes interesados. Ser imaginativo es bueno y acceder a la imaginación es una buena destreza para cultivar. (Ibídem)

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.0 Introducción

Este capítulo contiene la metodología que se implementó para la realización del presente trabajo que su propósito fue: Determinar las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín Distrito Educativo 16-01, durante el Período escolar 2022-2023. El mismo abarcó lo concerniente al diseño, población, selección de la muestra, procedimientos, validez y confiabilidad de los instrumentos, recolección y análisis de los datos.

3.1 Tipo de diseño y de investigación

El Diseño que se utilizó fue el no experimental, el tipo de estudio es de corte transeccional o transversal y descriptivo. Estos según, (Hernández, Fernández, & Baptista, 2017); en el cual se analizaron las preguntas de investigación formuladas para aportar las evidencias requeridas en el estudio. Este estudio es descriptivo porque en el mismo se describen las situaciones, eventos o hechos que se han producido con la situación planteada.

3.2 Población y muestra

La población para la presente investigación estuvo constituida por el personal docente que labora en el Nivel Inicial de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín, Distrito Educativo 16-01, que conforman la investigación, que son (10) docentes de los centros mencionados, por lo que la población que se totalizó fue un estudio censal, por ser una población pequeña.

3.3- Instrumentos

Para obtener las informaciones se utilizó la técnica de la encuesta a través del cuestionario que fue elaborado con 12 preguntas cerradas, se aplicó a las docentes de forma censal, es decir a la totalidad de la población en estudio.

3.4- Validez y confiabilidad de los instrumentos

El instrumento fue sometido a la consideración de expertos de la UTECO, que permitieron garantizar que el mismo tengan la claridad, la precisión y la objetividad que debe tener un estudio científico, antes se presentó a la distinguida asesora.

3.5- Procedimientos:

Para la realización de la presente investigación se desarrolló el siguiente procedimiento.

- Se solicitó mediante carta a la Facultad de Ciencias y Humanidades, la aceptación del tema para la asignación de un asesor.
- Se recopilaron documentos para la obtención de datos e informaciones.
- Se consultó con la asesora y otros especialistas en relación al tema.
- Se viajó a otros centros de Educación Superior a buscar informaciones sobre los antecedentes del tema y otros aspectos importantes.
- Se elaboró el ante proyecto y se entregaron tres ejemplares a la facultad para que su revisión.
- Se acogieron las recomendaciones de los jurados
- Se entregó el proyecto final para su evaluación.

3.6- Presentación y Análisis de los datos.

Los datos recolectados fueron presentados mediante cuadros en cada una de las secciones correspondientes, basados en los criterios establecidos en los instrumentos. Para analizar los datos se usó una medida estadística de tendencia central a partir de la frecuencia simple en por ciento y para su cálculo se utilizó el programa estadístico SPSS, 15 versión en español.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.0 Introducción.

En este capítulo se presentan los resultados que fueron obtenidos con la aplicación de los instrumentos de investigación, el cual está organizado por secciones en relación a las variables y en cuadros enumerados según los indicadores del estudio.

4.1 Estrategias pedagógicas

Cuadro No. 1. Distribución de frecuencia y porcentaje, en relación a las estrategias pedagógicas que utiliza para influenciar en el aprendizaje de sus estudiantes.

Descripción	Docentes	
	Frec.	%
Juego de exploración	10	100
Estrategias de recuperación de experiencias previas	10	100
Estrategias de socialización centrada en actividades grupales	10	100
El juego	10	100
Inserción en el entorno	10	100
Dramatización	10	100
Estrategia de indagación dialógica o cuestionamiento	10	100
Estrategias expositivas de conocimientos elaborados	10	100
Juego-trabajo	10	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes, año 2023

En este cuadro el 100% de las docentes afirmaron que las estrategias pedagógicas que utilizan para influenciar en el aprendizaje de sus estudiantes son: el juego de exploración activa, estrategias de recuperación de experiencias previas, de socialización centrada en actividad grupales, el juego, la inserción en el entorno, dramatización, estrategias de indagación dialógica o cuestionamiento, expositivas de conocimientos elaborados y el juego trabajo.

Cuadro No. 2. Distribución de frecuencia y porcentaje, si con la aplicación de las estrategias pedagógicas logra un aprendizaje efectivo en sus estudiantes.

Descripción	Docentes	
	Frec.	%
Siempre	10	100
Casi siempre	0	0
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	10	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes, año 2023

Se visualiza en este cuadro que el 100% de las docentes respondieron que siempre logran un aprendizaje efectivo en sus estudiantes con la aplicación de las estrategias pedagógicas.

Cuadro No. 3. Distribución de frecuencia y porcentaje, en relación si se le dificulta desarrollar las estrategias pedagógicas en el aula.

Descripción	Docentes	
	Frec.	%
Siempre	0	0
Casi siempre	0	0
A veces	0	0
Nunca	10	100
Total	10	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes, año 2023

En este cuadro No. 3, el 100% de las docentes expresaron que nunca se le dificulta desarrollar las estrategias pedagógicas en el aula.

Cuadro No. 4. Distribución de frecuencia y porcentaje, en relación si a la hora de implementar las estrategias pedagógicas percibe que influyen en los aprendizajes de sus estudiantes.

Descripción	Docentes	
	Frec.	%
Siempre	05	50
Casi siempre	03	30
A veces	02	20
Nunca	0	0
Total	10	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes, año 2023

El 50% de las docentes expresaron que siempre a la hora de implementar las estrategias pedagógicas perciben que influyen en los aprendizajes de sus estudiantes, el 30% contestaron que casi siempre y un 20% dijeron que a veces.

Cuadro No. 5. Distribución de frecuencia y porcentaje, en relación si todas las estrategias pedagógicas que contempla en currículo 2020, ¿Cuál considera usted que tiene mayor influencia en los aprendizajes de los estudiantes?

Descripción	Docentes	
	Frec.	%
Juego de exploración	05	50
Estrategias de recuperación de experiencias previas	02	20
Estrategias de socialización centrada en actividades grupales	07	70
El juego	10	100
Inserción en el entorno	10	100
Dramatización	10	100
Estrategia de indagación dialógica o cuestionamiento	05	50
Estrategias expositivas de conocimientos elaborados	02	20
Juego-trabajo		
Total		

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes, año 2023

En este cuadro el 100% de las docentes respondieron que de las estrategias pedagógicas que contempla en currículo 2020, la que tienen mayor influencia en los aprendizajes de los estudiantes son: el juego, la inserción en el entorno y la dramatización, el 70% contestaron que estrategias de socialización centrada en actividades grupales, el 50% expresaron que el juego de exploración activa y la estrategias de indagación dialógica o cuestionamiento, mientras el 20% dijeron que las estrategias de recuperación de experiencias previas y expositivas de conocimientos elaborados.

4.2. Influencia de los aprendizajes

Cuadro No. 6. Distribución de frecuencia y porcentaje, si en su planificación diaria logra influir en los aprendizajes de los alumnos.

Descripción	Docentes	
	Frec.	%
Siempre	10	100
Casi siempre	0	0
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	10	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes, año 2023

En este cuadro No. 6, el 100% de los docentes expresaron que siempre en su planificación diaria logra influir en los aprendizajes de los alumnos.

Cuadro No. 7. Distribución de frecuencia y porcentaje, a si considera que con las siguientes lograría influir en los aprendizajes de los niños del Nivel Inicial.

Descripción	Docentes	
	Frec.	%
La interacción entre sus experiencias	10	100
Los elementos culturales y la estructuración de nuevos esquemas de conocimientos	05	50
El diálogo de sus saberes con los saberes que ofrece la escuela	10	100
Otorgan sentido a los objetos, hechos y conceptos que se presentan en la experiencia educativa	10	100
Dan un significado de las cosas	05	50
Utilizan lo aprendido en contexto y situaciones nuevas	10	100
Total		

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes, año 2023

En este cuadro el 100% de las docentes contestaron que con la interacción entre sus experiencias, el diálogo de sus saberes con los saberes que ofrece la escuela, el otorgar sentido a los objetos, hechos y conceptos que se presentan y utilizando lo aprendido en contexto y situaciones nuevas, lograría influir en los aprendizajes de los niños del Nivel Inicial, mientras el 50% respondieron que con los elementos culturales y la estructuración de nuevos esquemas de conocimientos y dar un significado de las cosas.

4.3 Tipos de Aprendizajes

Cuadro No. 8. Distribución de frecuencia y porcentaje, si considera que la utilización de diferentes tipos de aprendizajes influye en los niños y niñas del Nivel Inicial.

Descripción	Docentes	
	Frec.	%
Siempre	10	100
Casi siempre	0	0
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	10	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes, año 2023

En este cuadro el 100% de los docentes respondieron que la utilización de diferentes tipos de aprendizajes siempre influye en los niños y niñas del Nivel Inicial.

Cuadro No. 9. Distribución de frecuencia y porcentaje de los siguientes aprendizajes cuál o cuáles pone en práctica con sus alumnos:

Descripción	Docentes	
	Frec.	%
Aprendizaje de representaciones	10	100
Aprendizaje de conceptos	05	50
Aprendizaje de proposiciones	10	100
Aprendizaje subordinado	05	50
Aprendizaje supraordinario	05	50
Aprendizaje combinatorio	10	100
Total		

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes, año 2023

El 100% de los docentes expresaron que los aprendizajes de representaciones, aprendizaje de proposiciones y combinatorio son lo que ponen en práctica con sus alumnos, mientras el 50% contestaron que aprendizaje de conceptos, subordinado y supraordinario.

4.4 Habilidades y destrezas

Cuadro No. 10. Distribución de frecuencia y porcentaje, si el juego proporciona habilidades y destrezas en los niños del Nivel Inicial.

Descripción	Docentes	
	Frec.	%
Siempre	10	100
Casi siempre	0	0
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	10	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes, año 2023

Se visualiza que el 100% de las docentes afirmaron que el juego siempre proporciona habilidades y destrezas en los niños del Nivel Inicial.

Cuadro No. 11. Distribución de frecuencia y porcentaje, si con las actividades que planifica con los alumnos propicia el desarrollo de las destrezas.

Descripción	Docentes	
	Frec.	%
Siempre	04	40
Casi siempre	06	60
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	10	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes, año 2023

En este cuadro el 60% de las docentes respondieron que casi siempre con las actividades que planifica con los alumnos propician el desarrollo de las destrezas, mientras el 40% dijeron que siempre.

Cuadro No. 12. Distribución de frecuencia y porcentaje, en cuanto a las destrezas que desarrolla en sus alumnos en el aula.

Descripción	Docentes	
	Frec.	%
Motrices	10	100
Cognoscitiva	10	100
Liso motora	10	100
Creatividad	10	100
Social	10	100
Artístico	10	100
Memorístico	10	100
Imaginativa	10	100
Total	10	100

Fuente: Cuestionario aplicado a Docentes, año 2023

En este cuadro el 100% de los docentes afirmaron que las destrezas que desarrollan en sus alumnos en el aula son: Motrices, cognitiva, liso motora, creativa, social, artística, memorística e imaginativa.

CAPÍTULO V

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.0 Introducción

En el presente capítulo se manifiestan las discusiones en base a los resultados obtenidos en la investigación que tuvo como objetivo general las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Alta gracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín Distrito Educativo 16-01. Finalmente se exponen las conclusiones y recomendaciones generadas de los resultados.

5.1 Análisis y Discusión

Estrategias pedagógicas

Se evidenció que el 100% de las docentes expresaron que las estrategias pedagógicas que utilizan para influenciar en el aprendizaje de sus estudiantes son: el juego de exploración activa, estrategias de recuperación de experiencias previas, de socialización centrada en actividad grupales, el juego, la inserción en el entorno, dramatización, estrategias de indagación dialógica o cuestionamiento, expositivas de conocimientos elaborados y el juego trabajo; el 100% de las docentes afirmaron que siempre logran un aprendizaje efectivo con la aplicación de las estrategias pedagógicas.

También, el 100% de las docentes expresaron que nunca se le dificulta desarrollar las estrategias, el 50% de las docentes expresaron que siempre a la hora de implementar las estrategias pedagógicas percibe que influyen en los aprendizajes de sus estudiantes, el 100% de las docentes respondieron que de las estrategias pedagógicas que contempla en currículo 2020, la que tienen mayor influencia en los aprendizajes de los estudiantes son: el juego, la inserción en el torno y la dramatización.

En ese orden, el Diseño Curricular del Nivel Inicial MINERD (2020), expresa que las estrategias pedagógicas promueven situaciones de aprendizajes en los niños, siempre que sean diseñadas tomando en cuenta sus intereses, edad, etapa de desarrollo y si estas

son desarrolladas en ambientes lúdicos tomando en cuenta el juego como la estrategia por excelencia para que los niños aprendan.

Influencia en los aprendizajes de los niños del Nivel Inicial

Según los datos arrojados por la investigación el 100% de los docentes expresaron que siempre en su planificación diaria logran influir en los aprendizajes de los alumnos, el 100% de las docentes contestaron que con la interacción entre sus experiencias, el diálogo de sus saberes con los saberes que ofrece la escuela, el otorgar sentido a los objetos, hechos y conceptos que se presentan y utilizando lo aprendido en contexto y situaciones nuevas, es con lo que logran influir en los aprendizajes de los niños del Nivel Inicial.

Tipos de aprendizajes

Se comprobó que el 100% de los docentes respondieron que la utilización de diferentes tipos de aprendizajes siempre influye en los niños y niñas del Nivel Inicial; el 100% de los docentes expresaron que los aprendizajes de representaciones, aprendizaje de proposiciones y combinatorio son lo que ponen en práctica con sus alumnos.

Por lo que estos aprendizaje se presentan generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

Destrezas y habilidades que desarrollan los niños

Se evidenció que el 100% de las docentes afirmaron que el juego siempre proporciona habilidades y destrezas en los niños del Nivel Inicial, el 60% de las docentes respondieron que casi siempre con las actividades que planifica con los alumnos propician el desarrollo de las destrezas, el 100% de los docentes afirmaron que las destrezas que desarrollan en sus alumnos en el aula son: Motrices, cognitiva, liso motora, creativa, social, artística, memorística e imaginativa.

Por lo que Molina (2018), planea que la destreza con base en las habilidades motoras en la actuación, se concentra en el logro eficaz de la actividad a desarrollar. Por lo que, a diferencia de la definición de competencia, en la que ésta última se integra al conocimiento, los procedimientos y las actitudes en la búsqueda de objetivos tanto a corto plazo como a largo plazo.

5.2 Conclusiones

A continuación, se presentan los principales hallazgos referente a las prácticas pedagógicas del ambiente que favorecen el desarrollo de las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín Distrito Educativo 16-01.

Se verificó que las estrategias pedagógicas utilizadas para influenciar en el aprendizaje de sus estudiantes son: el juego de exploración activa, estrategias de recuperación de experiencias previas, de socialización centrada en actividad grupales, el juego, la inserción en el entorno, dramatización, estrategias de indagación dialógica o cuestionamiento, expositivas de conocimientos elaborados y el juego trabajo; también, siempre logran aprendizajes efectivos con la aplicación de estas estrategias pedagógicas. Además, nunca se le dificulta desarrollar las estrategias, siempre a la hora de implementar las estrategias pedagógicas se percibe que influyen en los aprendizajes de sus estudiantes y que de las estrategias pedagógicas que contempla en currículo 2020, la que tienen mayor influencia en los aprendizajes de los estudiantes son: el juego, la inserción en el torno y la dramatización.

Se comprobó que siempre en su planificación diaria logran influir en los aprendizajes de los alumnos, con la interacción entre sus experiencias, el diálogo de sus saberes con los saberes que ofrece la escuela, el otorgar sentido a los objetos, hechos y conceptos que se presentan, utilizando lo aprendido en contexto y situaciones nuevas, es con lo que logran influir en los aprendizajes de los niños del Nivel Inicial.

Se identificó que la utilización de los tipos de aprendizajes siempre influye en los niños y niñas del Nivel Inicial, estos aprendizajes son: los aprendizajes de representaciones, aprendizaje de proposiciones y combinatorio son lo que ponen en práctica con sus alumnos.

Se determinó que el juego siempre proporciona habilidades y destrezas en los niños del Nivel Inicial, que casi siempre con las actividades que planifican con los alumnos propician el desarrollo de las destrezas y que las destrezas que desarrollan en sus alumnos en el aula son: Motrices, cognitiva, liso motora, creativa, social, artística, memorística e imaginativa.

5.3 Recomendaciones

A continuación, se registran las recomendaciones posibles si los involucrados lo consideran apropiadas en función de sus condiciones.

A Distrito Educativo 16-01:

Continuar ejecutando los procesos de capacitación en torno a las estrategias pedagógicas que logren influenciar en el aprendizaje de los Niños, necesarias para la labor docente, logrando así una igualdad de oportunidades. Motivar el diseño y ejecución de proyectos que permitan un efectivo desarrollo de las practicas docentes.

A los Centros Educativos:

Seguir colaborando con los docentes en los preparativos de los proyectos y programas que contribuyan en el desarrollo de competencias del personal docente y dar seguimiento constante para la permanencia de estas.

Continuar diseñando propuestas constantes y permanentes de capacitación para lograr influir de manera significativa en los aprendizajes de los niños del Nivel Inicial, sus evaluaciones y desarrollo de estrategias factibles.

Al Equipo de Gestión del Centro Educativo.

Seguir gestionando y promoviendo cursos de capacitación a todos los docentes, especialmente del área de Nivel Inicial y que los mismos puedan realizar especialidades, maestrías u otros estudios posteriores que le ayudarán a fortalecer el proceso enseñanza-

aprendizaje y, por lo tanto, ayudar a enriquecer el nivel de conocimiento en cada uno de sus alumnos.

A los Docentes del Nivel Inicial de los Centros Educativos del Distrito Educativo 16-01.

Continuar realizando estudios superiores; especialidad, maestría u otros estudios posteriores que le permitan estar acorde a estos nuevos tiempos y ajustarse los cambios que ha traído la revolución educativa dominicana.

Seguir participando de diplomados, talleres, congresos y seminarios que organizan las instituciones locales, nacionales e internacionales que ayuden al fortalecimiento de su práctica docente.

Se les sugiere seguir formando o creando grupos de aprendizaje, ya sea por grado, ciclo o niveles educativos, para continuar actualizando sus prácticas educativas. Continuar observando y analizando videos que le aporten informaciones importantes para continuar propiciando las herramientas necesarias a estudiantes para que logren desarrollar su tipo de inteligencia.

Fuentes bibliográficas

- Arévalo & Carreazo (2016), realizaron su investigación en la Universidad de Cartagena (Cread) titulada: "El Juego Como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje Significativo en el Aula Jardín A del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos,
- Aravalo & Cabreazo (2016), realizaron una investigación en la Universidad de Cartagena, que se tituló: El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín al del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos,
- Albarrán (2018). Jugando Desarrollamos Actividades Lúdicas.
- Bayo y Ribon, (2018) Poéticas del duelo: ensayos sobre arte, memoria y violencia política en el Perú. Instituto de Estudios Peruanos
- Bustamante y Mejía Henao, (2015), realizaron un trabajo que se tituló: "Estrategias Lúdicas para la Enseñanza de la Matemática en el Quinto Grado de la Institución Educativa Piedad en Medellín",
- Casaverde y Ferdinand (2015), realizaron un trabajo de investigación en la institución educativa de la Victoria de Abancay, provincia de Andahuaylas en Perú, titulado: "La Aplicación de Estrategias Lúdicas, para el Desarrollo de Capacidades en el logro de Aprendizajes Significativos en el Área de Matemática, en los Estudiantes del 3ro de Secundaria",
- Carbonell y Escobar, (2017) en una investigación de grado, titulada: "La Lúdica Como Estrategia Pedagógica para Fortalecer la Relación Ambiente Escolar-Sana Convivencia en los Estudiantes de Quinto Grado, en la Universidad De La Costa Barranquilla,
- Chong & Marcillo (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. Domino de las Ciencias, 6(3), 56-77.
- De La Cruz Sano, et al (2019) realizaron una investigación titulada: "El Juego en el Desarrollo Intelectual de los niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-01."
- González (2015), en la Universidad Nacional de Colombia Bogotá, presentaron una investigación titulada: "La lúdica como Estrategia Didáctica".
- Gómez, Molano y Rodríguez (2015), presentaron en la Universidad del Tolima Instituto de Educación a Distancia, en Tolima Bogotá, para optar por el Grado en Licenciatura infantil un trabajo de investigación titulado: "La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Aprendizaje de Los Niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga",
- Gómez, Molano y Rodríguez (2015), presentaron trabajo en Universidad del Tolima, Instituto de Educación a Distancia Licenciatura en Pedagogía Infantil Ibagué -

- Tolima que se tituló: “La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Aprendizaje de los Niños de la institución educativa niño Jesús”,
- Inoa, Muñoz y González (2018), en su investigación de grado titulada: El juego de exploración activa como estrategia de dinamismo y creatividad en la enseñanza del Nivel Inicial, concluyeron que: las estrategias que favorecen en el proceso de enseñanza aprendizaje,
- Molina (2018). Sistematización de las actividades desarrolladas en el proceso de enseñanza aprendizaje en las prácticas docentes de la unidad educativa “ISIDRO AYORA” del cantón Paute, provincia del Azuay-Ecuador, periodo lectivo 2016–2017 (Bachelor's thesis).
- Muñoz, Tejada y Bautista (2021), en su investigación de grado titulada: “Estrategias Pedagógicas para el Desarrollo Lúdico de los Niños Distrito Educativo 16-01”,
- Ospina (2015), en su investigación de grado realizada en la Universidad de Tolima Colombia, sobre Analizar El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje preescolar,
- Puchaicela (2018), en una investigación que se llevó a cabo en la Universidad Nacional de Loja, que lleva por título: “El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío, ciudad de Loja, año escolar 2017-2018,
- Quintanilla (2016), En la universidad De Carabobo, Venezuela, Presentaron un trabajo de investigación titulado: “Estrategias Lúdicas Dirigidas a la Enseñanza de la Matemática a Nivel de Educación Primaria”,
- Reyes y Cuadro (2017), en la Universidad de Cartagena, España, presentaron un trabajo de investigación que se titula: “Estrategias Lúdicas para el Proceso de Enseñanza de Lectoescritura en Niños de Preescolar del Colegio Instituto Moderno los Ángeles”,
- Republica Dominicana (2020), Diseño Curricular del Nivel Inicial
- Rosario, Ureña y Campos (2017), realizaron una investigación en la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTEKO), titulada: El juego como estrategia lúdica para el desarrollo de los niños de 5 años, del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-02,
- Sánchez, et al. (2017), realizaron una investigación en la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental UTEKO que se tituló: Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Nivel Inicial de los Centros Educativos Salomé Ureña y Prof. Taira María Rodríguez Zona Urbana, distrito 16-01 Cotuí.

- Sánchez, Medina y Núñez (2022), realizaron su investigación titulada: Estrategias Pedagógicas y su Incidencia en el Proceso de Aprendizaje en el Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-01”,
- Sulca Gutiérrez, (2016), en la Universidad Cayetano Heredia, en Lima Perú. presentaron un trabajo que llevó como título: “Actividades Lúdicas desarrollar la Creatividad en la Resolución de Problemas para en los niños y niñas de cinco años, en el Nivel Inicial”,
- Vargas y Ortiz, (2015), realizaron una investigación que se tituló: Incidencia del Juego Como Estrategia Pedagógica en el Aprendizaje de los Niños y Niñas del Segundo Ciclo del Nivel Inicial del Colegio San Juan Bautista, Distrito Educativo 08-06. Realizado en la UAPA, Santiago Rep. Dom.
- Vaca, (2018). El test de MABC-2 en el desarrollo psicomotriz de los niños de Tercer año de EGB de la unidad educativa Juan Pablo Segundo, de la ciudad de Ambato (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Cultura Física).
- Vargas, Suarez y García (2018), en su investigación de grado en la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental UTECO, con el título: El juego en el aprendizaje significativo de los Niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-03,
- Vianch, García y Rivas (2017), realizaron una investigación en la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental UTECO, titulada: El juego como estrategia de aprendizaje en el Centro Educativo Modelo de Educación Inicial (CMEI) Juan Sánchez Ramírez, Distrito Educativo 16-01,

Anexos

República Dominicana
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CIBAO ORIENTAL
Facultad de Ciencias y Humanidades



Cuestionario para las Docentes del Nivel Inicial

Distinguidas: Docentes

Reciban un cordial saludo, somos un equipo de estudiantes de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CIBAO ORIENTAL (UTECO), estamos realizando una investigación sobre “Determinar las Estrategias Pedagógicas y su Influencia en el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, de los Centros Educativos Taira M. María Rodríguez, La Altagracia, Isidora Otáñez Pérez y Escuela San Martín Distrito Educativo 16-01, durante el Período escolar 2022-2023.” y por ser ustedes unos profesionales con mucha experiencia relacionada a dicho tema le estarnos solicitando su experta colaboración como informante.

Para consultarle hemos preparado un cuestionario el cual pedimos llenar de manera fiel y auténtica tal y como es usted. Las informaciones que facilite no le comprometerán ni personal ni profesionalmente, ya que serán datos usados de manera global solo para completar el estudio.

Gracias por colaborar con la Educación dominicana.

Atentamente:

Dorka Crismaily de Jesús Brito

Yamilex Herrera Morales

Luisa María Araujo Marte

SECCIÓN I. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- 1- ¿Cuáles de las siguientes estrategias pedagógicas utiliza para su Influencia en el Aprendizaje de sus estudiantes? (Puede elegir varias opciones)**
 - a) Juego de exploración activa
 - b) Estrategias de recuperación de experiencias previas
 - c) Estrategias de socialización centrada en actividades grupales
 - d) El juego
 - e) Inserción en el entorno
 - f) Dramatización
 - g) Estrategia de indagación dialógica o cuestionamiento
 - h) Estrategias expositivas de conocimientos elaborados
 - i) Juego-trabajo

- 2- ¿Entiende usted que con la aplicación de las estrategias pedagógicas logra un aprendizaje efectivo en sus estudiantes?**
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca

- 3- ¿Se le dificulta a usted como docente del área de Educación Inicial desarrollar estas estrategias pedagógicas?**
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca

- 4- ¿A la hora de implementar las estrategias pedagógicas percibe usted que influyen en los aprendizajes de sus estudiantes?**
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca

- 5- De todas las estrategias pedagógicas que contempla en currículo 2020, ¿Cuál considera usted que tiene mayor influencia en los aprendizajes de los estudiantes?**
 - a) Juego de exploración activa
 - b) Estrategias de recuperación de experiencias previas
 - c) Estrategias de socialización centrada en actividades grupales

- d) El juego
- e) Inserción en el entorno
- f) Dramatización
- g) Estrategia de indagación dialógica o cuestionamiento
- h) Estrategias expositivas de conocimientos elaborados
- i) Juego-trabajo

SECCIÓN II. Influencia de los aprendizajes

6- ¿entiende usted que con su planificación diaria logra influir en los aprendizajes de los alumnos?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

7- ¿Considera que con las siguientes lograría influir en los aprendizajes de los niños del Nivel Inicial?

- a) La interacción entre sus experiencias
- b) Los elementos culturales y la estructuración de nuevos esquemas de conocimientos
- c) El diálogo de sus saberes con los saberes que ofrece la escuela
- d) Otorgan sentido a los objetos, hechos y conceptos que se presentan en la experiencia educativa.
- e) Dan un significado a las cosas
- f) Utilizan lo aprendido en contexto y situaciones nuevas.

Sección III. TIPOS DE APRENDIZAJES

8- ¿Consideran usted como docentes que la utilización de diferentes tipos de aprendizajes influye en los niños y niñas?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca
- e) Frecuentemente

9- De los siguientes aprendizajes cuál o cuáles pone en práctica con sus alumnos:

- a) Aprendizaje de representaciones
- b) Aprendizaje de conceptos
- c) Aprendizaje de proposiciones
- d) Aprendizaje subordinado
- e) Aprendizaje supraordinado
- f) Aprendizaje combinatorio

SECCIÓN IV. HABILIDADES Y DESTREZAS

10- Entiende usted que el juego proporciona habilidades y destreza en los niños del nivel inicial:

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

11- ¿En las actividades que planifica con los alumnos usted propicia el desarrollo de las destrezas?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

12- ¿Cuáles de las siguientes destrezas desarrolla con sus alumnos en el aula?

- a) Motrices
- b) Cognoscitiva
- c) Liso motora
- d) Creatividad
- e) Social
- f) Artístico
- g) Memorísticos
- h) Imaginativa