



Revista Ciencia Unemi

E-ISSN: 2528-7737

ciencia_unemi@unemi.edu.ec

Universidad Estatal de Milagro

Ecuador

Fréré Franco, Fanny Leticia; Saltos Solís, Mildred Marisela
Materiales Didácticos Innovadores Estrategia Lúdica en el Aprendizaje
Revista Ciencia Unemi, vol. 6, núm. 10, diciembre, 2013, pp. 25-34
Universidad Estatal de Milagro

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=582663862005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Materiales Didácticos Innovadores

Estrategia Lúdica en el Aprendizaje

Resumen

Esta investigación surgió con el propósito de determinar en qué medida los y las docentes utilizan materiales didácticos innovadores, como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza – aprendizaje, con los niños y niñas del primer año de educación general básica. Este es un estudio de tipo no experimental, observacional, transversal y descriptivo efectuado en 65 escuelas fiscales y particulares del área urbana del cantón Milagro, Ecuador. Los educandos en esta etapa de su vida aprenden por medio del juego, que desarrolla múltiples procesos cognoscitivos, sociales, por ello la pedagogía debe ser activa, que permita al docente ser un facilitador y constructor del aprendizaje. Utilizar materiales didácticos favorece los procesos cognitivos, psicomotores y psicoafectivos, por tanto debe considerarse el ritmo de aprendizaje de los estudiantes. Cuando se maneja herramientas tecnológicas se facilita, de manera significativa, estos procesos; el trabajo de aula se torna interactivo, flexible, dinámico, por ello el docente debe prepararse para su manejo y aplicación. Entre los más relevantes se puede mencionar los materiales audiovisuales, programas informáticos y servicios telemáticos.

Palabras claves: materiales didácticos, estrategia lúdica, enseñanza – aprendizaje, procesos

Abstract

This research emerged with the purpose of determining to what extent the teachers use innovative materials like playful strategy in the process of teaching - learning, with children the first year of basic general education. This is a non-experimental study, observational, cross-sectional descriptive study in 65 public schools and individuals in the urban area of Canton Milagro, Ecuador. Learners at this stage of his life learning through play, which develops multiple cognitive processes, social, and therefore should be active pedagogy, which allows the teacher to be a facilitator and builder of learning. Using materials promotes the cognitive, psychomotor and psycho therefore be considered the pace of student learning. When driving technological tools provided, significantly, these processes classroom work becomes interactive, flexible, dynamic, so the teacher must be prepared to handle and apply. Among the most important may be mentioned audiovisual materials, software and online services.

Key Words: educational materials, playful strategy, teaching – learning, processes.



Recibido: Diciembre, 2012
Aceptado: Noviembre, 2013

Lcda. Fanny Leticia
Freré Franco, MSc.¹
ffreref@unemi.edu.ec

Dra. Mildred Marisela
Saltos Solís, MSc.²
msaltoss@unemi.edu.ec

¹Master: Gerencia de la Educación Abierta. Especialista: Docencia Universitaria. Diplomada: Inteligencia emocional y desarrollo del pensamiento. Decana: Unidad Académica Ciencias de la Educación y la Comunicación, Universidad Estatal de Milagro, UNEMI. Docente de Taller de Material Didáctico, carrera Licenciatura en Educación Parvularia, UNEMI.

²Magister: Salud Pública. Diplomados: Gerencia en Salud y Epidemiología. Especialista: Gestión Educativa. Egresada Maestría en Gerencia Educativa. Coordinadora de Investigación, Unidad Académica Ciencias de la Educación y la Comunicación, UNEMI. Docente: Licenciatura en Educadores de Párvulos, Psicología, Cultura Física. Tutora de proyectos de pregrado y postgrado, áreas educación y salud.

1. INTRODUCCIÓN

Desde el siglo XVIII existió la preocupación de dar a los niños y niñas un ambiente material y humano en los establecimientos educativos, dotándolos para ello de materiales didácticos adecuados. Federico Froebel (1782 – 1852), considerado como el “padre de la pedagogía”, *“destacó la importancia del juego en la educación, el desarrollo de la creatividad y despertó su interés haciendo que los niños observaran los objetos cercanos, las plantas, en general la naturaleza. Concibió a la maestra como educadora de la infancia y al niño como un ente reflexivo, activo, responsable y agente de su propio desarrollo, construyendo materiales graduados sistemáticamente de lo concreto a lo abstracto”* [1]. Entre sus materiales están los juegos, dramatizaciones, poesías, cuentos, que siguen en vigencia hasta hoy.

María Montessori (1880 – 1952) expresaba que *“los niños mantienen su potencial de aprendizaje hasta los 6 a 7 años y pueden aprender en esta edad a leer, escribir, calcular, entonces el material les permite reforzar y emplear las manos en su aprendizaje”* [2]. Tratar en la actualidad el uso de materiales didácticos innovadores en el proceso de enseñanza – aprendizaje, se convierte en un tema de mucha relevancia y trascendencia. La evolución que ha tenido el sistema educativo en los últimos años, ha obligado a que los docentes implementen nuevas estrategias metodológicas, que favorezcan el trabajo de aula con los estudiantes.

El manejo de diversos tipos de materiales didácticos permite la construcción de nuevos conocimientos, pues se aplica una pedagogía activa, basada en la acción y no sólo en los contenidos, dando lugar, además, a procesos interactivos, flexibles, con situaciones concretas de aprendizaje. Cada material, por más sencillo que parezca, cumple una función esencial como constructor educativo y los docentes se convierten en facilitadores, orientadores del proceso de enseñanza – aprendizaje, para lo cual es indispensable considerar las etapas de desarrollo de los niños y niñas, así como sus ritmos de aprendizaje e individualidades.

Jean Piaget en su Teoría del desarrollo indicaba *“haber cambiado el paradigma niño, de un ser que recibe y acumula conocimiento con base a estímulos y refuerzos externos de estilo conductista, a un sujeto activo que construye su conocimiento desde adentro, gracias a la continua exploración del medio que le rodea, a través de los procesos de asimilación y acomodación, que le permiten avanzar hacia esquemas mentales más complejos”* [3].

Los niños y niñas de 2 a 7 años están en

la etapa preoperacional, según Piaget, en la cual se desarrollan los procesos cognoscitivos por medio del juego simbólico, del lenguaje, así como de pinturas e imágenes mentales; convirtiéndose el juego en una estrategia lúdica que ayuda a desarrollar las habilidades cognoscitivas, sociales, creatividad e imaginación.

“El juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos” [4]. Es así que el uso de materiales didácticos integra los procesos cognitivos, psicomotores y psicoafectivos, pues se fomenta la creatividad, la construcción de actitudes positivas entre niños, niñas y sus maestros. Por ello es importante el proceso de elección de los materiales, ya que se debe considerar los intereses y necesidades de los estudiantes, del educador, así como el conocimiento social y cultural de cada grupo.

En la actualidad existe la necesidad de utilizar materiales didácticos innovadores, además de los tradicionales, usados en gran parte por los maestros del primer año de Educación General Básica. El Plan Decenal de Educación del Ecuador considera como nudos críticos, la falta de equidad, la poca pertinencia del currículo y débil aplicación de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, así como infraestructura y equipamiento insuficientes, inadecuada y sin identidad cultural. Encuentra que el sistema educativo ecuatoriano debe ser humanista, científico, que estimule la creatividad y el desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona, pues se necesita preparar ciudadanos que produzcan conocimientos [5].

Las escuelas fiscales y particulares del cantón Milagro no tienen las herramientas tecnológicas necesarias, que faciliten a los niños y niñas su aprendizaje, debido a que los equipos de cómputo no son suficientes o carecen de ellos, existe un escaso acceso a internet.

Además, es importante mencionar que el docente debe manejar las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), pues contribuyen, de manera significativa, a facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para utilizar en forma efectiva las TIC, los docentes y estudiantes deben tener acceso a tecnologías digitales e internet en las aulas, los contenidos educativos significativos tienen que estar en

formato digital, además poseer las habilidades y conocimientos del uso de estas herramientas.

Esta investigación se sustenta en la Constitución Política de la República del Ecuador, Publicada en el Registro Oficial el 20 de octubre de 2008, que en el Capítulo Cuarto, referente a los Derechos económicos, sociales y culturales, sección octava de La Educación, indica: *“Art. 67: La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo; proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz”* [6].

Además en lo que consta en el Plan Nacional del Buen Vivir 2009 – 2013, Objetivo 2: “Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía”, y la política 2.7, literal a, que expresa: *“Democratizar el acceso a las tecnologías de información y comunicación, especialmente a Internet, a través de la dotación planificada de infraestructura y servicios necesarios a los establecimientos educativos públicos de todos los niveles y la implantación de telecentros en las áreas rurales”* [7].

2. EJE METODOLÓGICO DEL USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS

Los materiales didácticos sirven de apoyo para la construcción del conocimiento, por consiguiente es necesario considerar los siguientes aspectos para su uso:

- Reconfiguración del aula: espacio donde se desarrollan las actividades de aprendizaje.
- Rol y perfil del educador: el docente trabaja en forma dinámica e interactiva, facilitando el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Conocimiento de los procesos evolutivos del desarrollo de los niños y niñas: los docentes deben conocer las teorías del desarrollo psicológico y los ritmos de aprendizaje.
- La actividad lúdica: el juego permite la relación del hombre con los demás, con la naturaleza y consigo mismo. Esta ayuda a descubrir reglas, normas, así como situaciones lógicas en forma natural.
- Consideraciones psicopedagógicas para el uso del material educativo: los docentes deben ayudar a desarrollar, a través de las estrategias de aprendizaje, los procesos cognitivos, psicomotores, socio-afectivos [8].

3. CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS

La palabra material tiene que ver con lo físico o

corpóreo y didáctica se refiere a la enseñanza y aprendizaje. Elementos físicos que al utilizarlos de manera didáctica ayudan a la formación integral de los niños y niñas, enriquecen la actividad perceptiva y promueven un proceso constructivo de maduración. El maestro debe elaborar, seleccionar y emplear los materiales didácticos con conciencia profesional, además considerar el nivel de desarrollo cognoscitivo de sus estudiantes.

Se clasifican, de acuerdo a las tres áreas de desarrollo de los niños y niñas, en:

- Creativo – expresivo: facilita la expresión, calman la agresividad y las tensiones. Ej.: títeres, instrumentos musicales, modelados, etc.
- Cognoscitivo: estimula la función analítica – sintética del pensamiento, desarrolla la coordinación fina y percepción visual, ejercita la relación, comparación, asociación. Desarrolla la observación y la memoria. Ej.: rompecabezas, bloques, semilleros, encajes, ábacos, loterías, juegos de construcción, etc.
- Motor: desarrolla la coordinación motora gruesa y el equilibrio. Libera tensiones, se maneja la noción de espacio y tiempo. Ej.: llantas, laberintos, pelotas, cuerdas o sogas, aros, bastones, barra horizontal, colchonetas, etc.

4. MATERIALES DIDÁCTICOS EN LOS QUE SE UTILIZA TECNOLOGÍA

Son todos aquellos materiales que han sido diseñados en formato digital, para facilitar, en un entorno tecnológico, el proceso de enseñanza – aprendizaje, permiten un trabajo interactivo, flexible, atractivo, de fácil accesibilidad. Estos ayudan al aprendizaje colaborativo, cooperativo y dialógico, a su vez los docentes tienen la oportunidad de elaborar sus propios recursos, mediante una adecuada planificación, desarrollo, uso, así como la revisión permanente de los mismos.

Al vivir en la sociedad del conocimiento, es importante, tomar en consideración, educar a los estudiantes, desde temprana edad, haciendo uso de herramientas tecnológicas, surge entonces la necesidad que se mejoren los procesos de enseñanza – aprendizaje y se trabaje de forma innovadora con nuevos materiales didácticos. Entre ellas podemos mencionar *“las computadoras, DVD, cámara digital, multimedia y medios de comunicación interpersonales tradicionales con soporte tecnológico como el teléfono, celulares y los medios de comunicación social, con mayor preponderancia, el servicio de Internet (redes de comunicación de computadoras interconectadas) y todas sus aplicaciones (correo electrónico, páginas Web, blogs, foros, chat, etc.)”* [9].

Para utilizar las TIC es preciso que los do-

centes las conozcan y manejen, se puede mencionar:

- Materiales audiovisuales: películas, videos.
- Programas informáticos: videojuegos, presentaciones multimedia, animaciones, simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: páginas web, blogs, videos interactivos, correo electrónico, foros, web educativos, software.

Es necesario, en los actuales momentos de evolución educativa, contar en el aula de clases con herramientas como una pizarra digital interactiva, la cual debe contar con un video proyector y ordenador, además son útiles los dispositivos de almacenamiento, ya que faciliten el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje.

4. BENEFICIOS DEL USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS

Cuando se utilizan los diversos tipos de materiales didácticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, se dan múltiples beneficios, que contribuyen al desarrollo integral de los niños y niñas. Entre los más relevantes se encuentran:

- Los niños interactúan en forma lúdica
- Estimulan la comunicación verbal y no verbal
- Desarrollan habilidades del pensamiento
- Mejoran la pronunciación y expresividad
- Desarrollan la imaginación y creatividad
- Hábitos de escucha
- Relacionan unos objetos con otros
- Desarrollo del pensamiento lógico
- Promueve el trabajo ordenado
- Estimulan el desarrollo de la motricidad fina
- Integran al estudiante con su medio
- Generan tolerancia entre las personas
- Permiten reconocer figuras geométricas
- Promueven el desarrollo de capacidades psicomotrices e intelectuales
- Unen en forma lúdica lo concreto con lo abstracto

- Establecen semejanzas y diferencias [10].

5. METODOLOGÍA

Este es un estudio de tipo no experimental, observacional, transversal y descriptivo, llevado a efecto desde mayo a noviembre de 2012, con las(os) docentes que realizan sus labores en el primer año de Educación General Básica de las escuelas del área urbana del cantón Milagro. De 135 establecimientos educativos de nivel primario, fiscales y particulares, ubicados en las áreas urbana y rural, se procedió a seleccionar 65 escuelas del área urbana como unidades muestrales, por medio del muestro probabilístico aleatorio.

Las escuelas pertenecen a las parroquias urbanas Camilo Andrade, Chirijos, Ernesto Seminario y Enrique Valdez. Como fuente primaria de información, se elaboró una encuesta para determinar en qué medida los docentes utilizan materiales didácticos innovadores, como estrategia lúdica que favorece el proceso de enseñanza – aprendizaje, en los niños y niñas del primer año de Educación General Básica.

De la encuesta se estableció los tipos de materiales didácticos que utilizan en el proceso de enseñanza – aprendizaje, así como el nivel de conocimiento que tenían los docentes sobre los beneficios que se logran con los estudiantes. Previo a la aplicación del instrumento, se realizó una prueba piloto a 10 docentes, donde se identificó que las preguntas tenían un orden lógico, enunciados correctos, comprensibles, no existiendo rechazo hacia las interrogantes planteadas. Esto validó el contenido, pues los ítem corresponden a los indicadores a medirse.

6. RESULTADOS

De los 65 docentes encuestados se encuentra que el 32,31% tiene de 29 – 35 años, 26,15% entre 36 – 42 años, 15,38% entre 22 – 28 años.

Edad docentes	Número	Porcentaje
22 - 28 años	10	15,38%
29 - 35 años	21	32,31%
36 - 42 años	17	26,15%
43 - 49 años	8	12,31%
50 - 56 años	9	13,85%
Total	65	100,00%

Tabla 1. Edad de los docentes encuestados

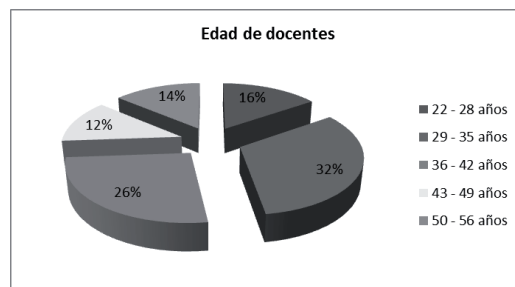


Gráfico 1. Edad de los docentes encuestados

En relación a cómo adquieren los materiales didácticos, manifestaron: el 58,42% lo elabora, el 27,72% lo compra y el 13,86% es donado. Tabla 2.

Adquisición del material didáctico	Frecuencia	Porcentaje
Comprado	28	27,72%
Donado	14	13,86%
Elaborado por la maestra	59	58,42%
Total	101	100,00%

Tabla 2. Formas de adquisición del material didáctico

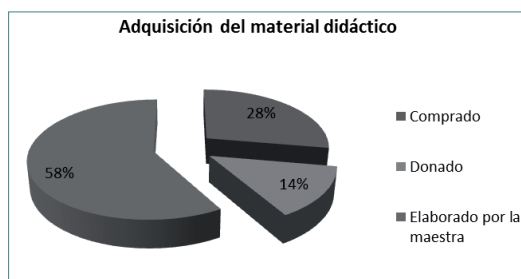


Gráfico 2. Formas de adquisición del material didáctico

Entre los materiales básicos que utilizan, en el primer año de educación general básica, están el Franelógrafo 33,33%, Televisor educativo 31,43%, Cartelera de corcho 28,57%.

Materiales básicos del aula	Frecuencia	Porcentaje
Franelógrafo	35	33,33%
Imanógrafo	7	6,67%
Televisor educativo hecho con material reciclable	33	31,43%
Cartelera de corcho	30	28,57%
Total	105	100,00%

Tabla 3. Materiales básicos utilizados en el aula de clases

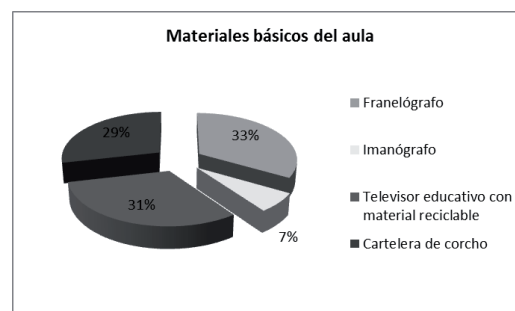


Gráfico 3. Materiales básicos utilizados en el aula de clases

El criterio de los docentes, en relación a los aspectos que desarrolla el uso de material didáctico, es diverso. El 31,21% expresa que desarrolla la Expresión creativa, el Pensamiento lógico el 29,93%, la Inteligencia práctica el 19,75% y la Afectividad el 19,11%.

Aspectos del desarrollo	Frecuencia	Porcentaje
Inteligencia práctica	31	19,75%
Pensamiento lógico	47	29,93%
Afectividad	30	19,11%
Expresión creativa	49	31,21%
Total	157	100,00%

Tabla 4. Opinión de aspectos que desarrolla el uso de material didáctico

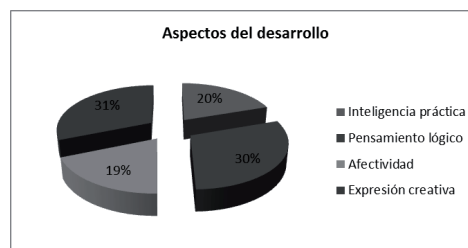


Gráfico 4. Opinión de aspectos que desarrolla el uso de material didáctico

Entre los materiales didácticos, más utilizados, para desarrollar la ejercitación psicomotora están: el Plantado con el 30,34%, Ensartado 27,59%, Tarjetas o tablillas 17,24%, Encaje Plano 15,17%.

Materiales didácticos para la ejercitación psicomotora	Frecuencia	Porcentaje
Plantado	44	30,34%
Ensartado	40	27,59%
Encaje Plano	22	15,17%
Torre rosa	11	7,59%
Tarjetas o tablillas	25	17,24%
Bloques lógicos	1	0,69%
Cartillas	2	1,38%
Total	145	100,00%

Tabla 5. Tipos de materiales didácticos para desarrollar la ejercitación psicomotora

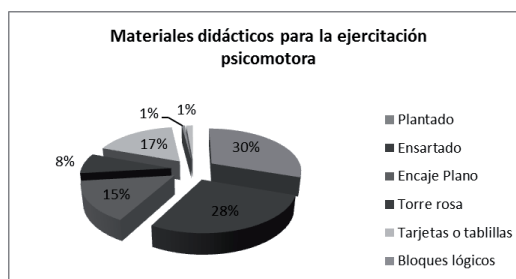


Gráfico 5. Tipos de materiales didácticos para desarrollar la ejercitación psicomotora

Los materiales didácticos utilizados, para ayudar a desarrollar el pensamiento lógico son: el Rompecabezas (49,61%), Lotería (23,62%), Dominó (20,47%), Legos (5,51%) y poco las Láminas educativas (0,8%).

Materiales didácticos para desarrollar el pensamiento lógico	Frecuencia	Porcentaje
Rompecabezas	63	49,61%
Lotería	30	23,62%
Dominó	26	20,47%
Legos	7	5,51%
Láminas educativas	1	0,79%
Total	127	100,00%

Tabla 6. Tipos de materiales didácticos para desarrollar el pensamiento lógico

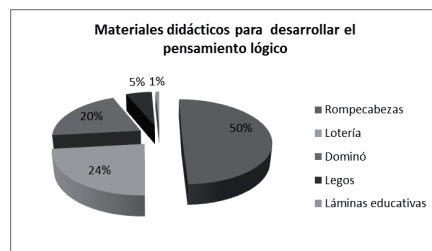


Gráfico 6. Tipos de materiales didácticos para desarrollar el pensamiento lógico

Los docentes expresan, que entre los materiales didácticos que utilizan para desarrollar la expresión artística están, los Títeres, 39,06%; Caritas pintadas, 25%; Disfraces, 20, 31% y Antifaces, 15,63%.

Materiales didácticos para desarrollar la expresión artística	Frecuencia	Porcentaje
Disfraces	26	20,31%
Antifaces	20	15,63%
Caritas pintadas	32	25,00%
Títeres	50	39,06%
Total	128	100,00%

Tabla 7. Tipos de materiales didácticos para desarrollar la expresión artística

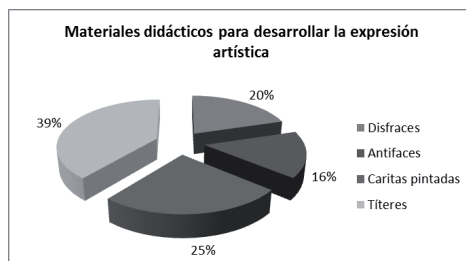


Gráfico 7. Tipos de materiales didácticos para desarrollar la expresión artística

Las herramientas tecnológicas que manifiestan utilizar son: con el 43,55% Computador; 27,42% CD; 19,35% Pendrive; 9,68% proyector e internet 0%.

Herramientas tecnológicas	Número	Porcentaje
Computador	27	43,55%
Pendrive	12	19,35%
Proyector	6	9,68%
Internet	0	0%
CD	17	27,42%
Total	62	100,00%

Tabla 8. Herramientas tecnológicas que utilizan las(os) docentes

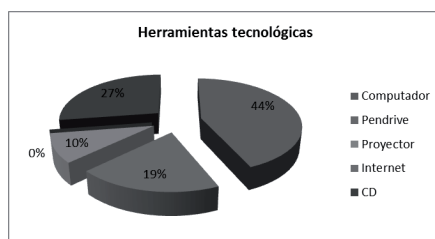


Gráfico 8. Herramientas tecnológicas que utilizan las(os) docentes

En relación a los materiales didácticos innovadores usados por las(os) docentes, en el proceso de enseñanza – aprendizaje, se encontró: Ninguno los utiliza, 58,46%; el 23,08% maneja Dispositivos de almacenamiento; 15,38% manifiesta usar Software educativo y el 3,08% Biblioteca digital. No usan Pizarra digital ni Software educativo.

Materiales didácticos innovadores	Frecuencia	Porcentaje
Pizarra digital	0	0%
Biblioteca digital	2	3,08%
Dispositivos de almacenamiento	15	23,08%
Juegos interactivos	0	0%
Software educativo	10	15,38%
Ninguno	38	58,46%
Total	65	100%

Tabla 9. Materiales didácticos innovadores usados en el proceso de enseñanza – aprendizaje



Tabla 9. Materiales didácticos innovadores usados en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Tomando en consideración el conocimiento que tienen los docentes, sobre qué aspectos desarrolla, en los niños y niñas, la aplicación de estrategias lúdicas, expresan: la Creatividad, el 24,21%; Motivación, 23,68%; Atención el 20,53%; Imaginación, 18,42% y Afectividad, 13,16%.

Aspectos que desarrollan Las estrategias lúdicas	Frecuencia	Porcentaje
Motivación	45	23,68%
Imaginación	35	18,42%
Creatividad	46	24,21%
Afectividad	25	13,16%
Atención	39	20,53%
Total	190	100,00%

Tabla 10. Conocimiento de aspectos que desarrollan las estrategias lúdicas

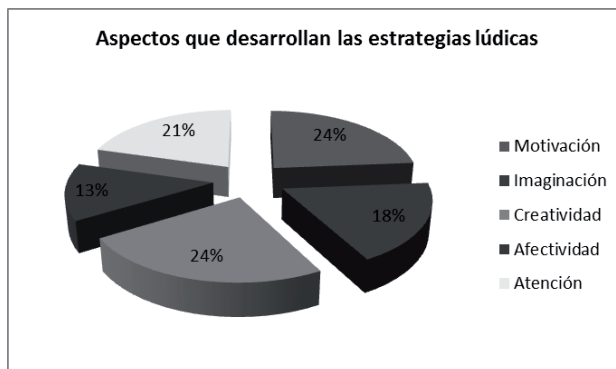


Gráfico 10. Conocimiento de aspectos que desarrollan las estrategias lúdicas

6. CONCLUSIONES

- Los docentes que trabajan con los niños y niñas del primer año de Educación General Básica,

a pesar de tener un rango de edad entre 22 a 56 años, adultos jóvenes como maduros, utilizan materiales didácticos tradicionales y poco

innovadores como se pone de manifiesto en la encuesta realizada.

- La mayoría de los docentes encuestados utilizan recursos como el Franelógrafo, Televisor educativo, Cartelera de corcho, Imanógrafo para presentar y/o analizar algún tema en particular, pues son recursos dinámicos y están en constante renovación, permitiendo desarrollar un trabajo interactivo y creativo.

- El uso de material didáctico, en el trabajo de aula, permite desarrollar caracteres importantes en los niños y niñas, como la Expresión creativa; mediante ella pueden relacionar objetos y crear cosas nuevas; y el Pensamiento lógico, que favorece la estructuración mental y conocimiento del entorno.

- Para desarrollar la ejercitación psicomotora, los docentes utilizan diversos materiales didácticos como el Plantado, Ensartado, Tarjetas, Encaje Plano, ya que estos ayudan a que los niños/as tomen conciencia de su propio cuerpo y de su coordinación psicomotriz.

- Uno de los aspectos fundamentales que debe desarrollarse en el proceso de enseñanza - aprendizaje es el pensamiento lógico y para ello los maestros de las escuelas utilizan de manera significativa el Rompecabezas, así como la Lotería y el Dominó.

- Los docentes trabajan con los niños/as desarrollando la expresión artística en el medio educativo con Títeres, Caritas pintadas, Disfraces y Antifaces, los cuales permiten vencer la timidez, desarrollar el lenguaje, expresar sentimientos y emociones.

- De las herramientas tecnológicas que son utilizadas en el proceso de enseñanza - aprendizaje está el Computador, CD y Pendrive, encontrándose que los docentes no tienen las habilidades y conocimientos para usar en forma eficiente estos recursos, lo cual es necesario para alcanzar los resultados esperados.

- En las escuelas fiscales y particulares del cantón Milagro los docentes no utilizan materiales didácticos innovadores con los estudiantes, pues las instituciones tienen escasos recursos tecnológicos, así como una inadecuada infraestructura.

- A pesar de la importancia de utilizar las nuevas tecnologías de la información para facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje, éstas no reemplazan a la labor del docente en el aula, ya que ellos transmiten el valor pedagógico y humanista a sus educandos.

7. RECOMENDACIONES

- La educación ha dejado de ser tradicionalista y por esta razón el docente debe manejar las herramientas tecnológicas. Vivir en la era digital y sociedad del conocimiento obliga a cambiar los métodos tradicionales de educación por estrategias metodológicas interactivas e innovadoras.

- Los docentes deben estar en constante preparación pues son los promotores de la educación, desarrollando en los niños/as la creatividad, imaginación, el trabajo cooperativo.

- Es importante señalar que los docentes deben considerar que cada niño o niña es único y que aprenden a ritmos diferentes, pues este proceso varía de acuerdo a la etapa de desarrollo en la que se encuentre.

- Es importante trabajar con los estudiantes en forma dinámica, participativa, pues cada experiencia, que van adquiriendo, ayuda a que el cerebro realice la sinapsis; en los primeros diez años de vida se forman trillones de conexiones a través de los neurotransmisores, formándose una red de neuronas, siendo las vivencias que tengan los niños/as indispensables en este proceso.

- Para favorecer el proceso de enseñanza - aprendizaje debe proveerse a las instituciones de educación de las herramientas tecnológicas, suficientes, para que se trabaje con materiales didácticos acorde a las necesidades educativas actuales.

- La aplicación de estrategias lúdicas ayudan a desarrollar múltiples habilidades, como la imaginación, creatividad, atención y favorece en todo momento el aprender, por consiguiente deben aplicarse diversos tipos de juegos en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

- Los maestros que van a utilizar las TIC, en el entorno educativo deben hacerlo considerando cuál es la necesidad pedagógica que van a trabajar, pues éstas ayudan a desarrollar la labor colaborativa en forma dinámica.

- Si se utilizan las nuevas tecnologías de la información en el trabajo docente - estudiante se favorecerá la interactividad, retroalimentación, así como la autogestión del aprendizaje.

- Al manejar los docentes las herramientas tecnológicas éstas le ayudan a mejorar su trabajo, innovar la práctica docente, lo que contribuye a un proceso de enseñanza - aprendizaje de calidad, como lo requiere el sistema educativo ecuatoriano.

Referencias Bibliográficas

- [1]. Zúñiga, I., M. (1998). Principios y técnicas para la elaboración del material didáctico para el niño de 0 – 6 años. Costa Rica: Asoingraf.
- [2]. *Ibíd.* 1.
- [3]. Piaget, J. (1980). Psicología y Pedagogía. Extraído el 18 de octubre de 2012, de:
<http://www.argentinawarez.com/ebooks-gratis/1370411-psicologia-y-pedagogia-de-jean-piaget.html>
- [4]. Rivera, M. (2011). Materiales didácticos del nivel inicial. Extraído el 5 de octubre de 2012, de:
<http://masiellriverac.blogspot.com/2011/11/materiales-didacticos-del-nivel-inicial.html>
- [5]. Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador. Plan Decenal de Educación 2006 - 2015. Extraído el 19 de octubre de 2012, de:
http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador_Hacia_Plan_Decenal.pdf
- [6]. Asamblea Nacional. (2008). Constitución Política de la República del Ecuador. Extraído el 10 de enero de 2011, de:
http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- [7]. Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, SENPLADES. Plan Nacional del Buen Vivir 2009 – 2013. Extraído el 22 de julio de 2011, de:
<http://www.senplades.gov.ec>
- [8]. Vargas, M. (2003). Materiales educativos, procesos y resultados. Extraído el 25 de agosto de 2012, de:
<http://books.google.com.ec/books?id=KG3i5RaTw04C&pg=PA180&lpg=PA180&dq=materiales+did%C3%A1cticos>
- [9]. Consejo General de educación, gobierno de Entre Ríos. (2010). Las TICs en la educación inicial. Extraído el 8 de noviembre de 2012, de:
<http://www.entrerios.gov.ar/CGE/2010/inicial/files/2012/04/Las-Tics-en-laEducaci%C3%A1>
- [10]. Ministerio de Educación del Ecuador. (2011). Materiales educativos. Guía de uso del material didáctico. Extraído el 7 de noviembre de 2012, de:
http://www.vvob.org.ec/sitio/index.php?option=com_zoo...id...
- [11]. Andreau, L. B. (2006). La biblioteca un mundo de recursos para el aprendizaje. Extraído el 7 de noviembre de 2012, de:
<http://books.google.es/books?id=2VhJGhTjnfkC&pg=PA53&dq=libro+material+didactico>
- [12]. Quezada, C. (2010). Manual de uso y aplicación de material didáctico concreto. Extraído el 10 de octubre de 2012, de:
<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/718/3/ANEXOS.pdf>
- [13]. Calderón, M. A. (2006). Orientaciones metodológicas para el uso del material didáctico en el nivel inicial. Extraído el 30 de octubre de 2012, de:
<http://www.educando.edu.do/sitios/inefi/res/Archivos-PDF/manualmaterialdidacticoni.pdf>
- [14]. Borda, E., Páez, E. (1997). Ayudas educativas, creatividad y aprendizaje. Colombia: Magisterio.