



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

Facultad de Educación Especial y Pedagogía

Escuela de Pedagogía

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en Educación

Bilingüe Intercultural

Modalidad Tesis

**Juego y su eficacia para aprender el ngäbe, estudiantes
preescolares, Escuela de Chichica**

Presentado por:

Miranda Reyes, Santa 4-800-41

Asesora:

Mgtr. Vielka Pitty

Panamá, 2022

DEDICATORIA

En primera instancia a Dios, padre todopoderoso, por darme sabiduría y fortaleza durante este recorrido para obtener tal grado de licenciada.

A mi esposo, por ser mi apoyo incondicional.

A mis hijos, quienes han sido mi fortaleza para permanecer en la carrera y me han motivado a seguir siempre adelante.

A mi madre, por apoyarme, por ser una mujer valiente y lista en ayudarme en todo momento.

(Santa)

AGRADECIMIENTO

Mi eterna gratitud al creador del universo, quien me ha dado la vida y fortaleza para alcanzar esta anhelada meta.

A mis padres, esposo y demás familiares, por brindarme todo su apoyo para no rendirme en el transcurso del laberinto hacia el éxito.

A mis hijas, por sus palabras motivadoras, sus cariños y paciencia que me animan a continuar.

A todos mis profesores, en especial a mi profesora asesora, por sus orientaciones técnicas y profesionales en esta enseñanza que pondré en práctica.

(Santa)

RESUMEN

Esta investigación lleva por título: “Juego y su eficacia para aprender el ngäbe, estudiantes preescolares, escuela de Chichica”. El objetivo general fue evaluar la eficacia del juego para aprender el ngäbe en los estudiantes preescolares de la Escuela de Chichica. De igual forma busca lograr los siguientes objetivos específicos: Identificar los tipos de juegos que permiten el aprendizaje del lenguaje ngäbe en los alumnos de preescolar de la Escuela Primaria de Chichica; con los cuales se va a analizar las evidencias del aprendizaje del idioma ngäbe a través del juego de los estudiantes de preescolar de este centro educativo.

Para ello, se utiliza una metodología de investigación mixta, se desarrollará bajo análisis de datos cuantitativos y cualitativos, de alcance descriptivo, su tipo de diseño no experimental, cuya población son los docentes de preescolar (3) y padres de familia (34) de la Escuela de Chichica; en este orden se le aplicó encuestas semiestructuradas a los formadores y entrevistas a los padres y madres.

De los cuales se llega a concluir que, los docentes deben capacitarse en el aprendizaje del idioma ngäbe para poder impartirlo y de esta manera poder lograr mayor interacción con sus estudiantes; por ende, lograr el aprendizaje del mismo, mediante la puesta en práctica de juegos pedagógicos y que, de igual manera, también deberían ser aplicados en casa por los padres de familia.

Palabras claves: aprendizaje, docentes, idioma, juegos, ngäbe, padres de familia, preescolar.

KUKWE BRAIBE

Sribi nuenbare ne abko kö mikani krörö: “Ja tötika ngäbere rügadre gare kuin ja tötikaka chichica abko käre bä mikani” kukwe ne abko nuadrete ñobta ñanguane ja tötika ngäbere ne abko tä neme ño bäri kuin ja tötika münäkätekrä ne abta diridre ño abko kändre abko krörö: ja tötika bä mikadre ño ja tari-tari abko rabadre ngäbedre die mike ja tötike ngäbere ja tötika juete münangätäte, abkobti tötikadre blite ngäbere.

Sribi ne nguiakäre neme bare, abko kukwe nuenvare ketabu abko krörö, tandre kobe amne bä abko ño rukadre gare abko ñan bä miani ñobta ñanguane kukwe nguiantari abko erere sribi nikani neme bare abko krörö kukwe nguiantari dirikä nimaye (3) amne ngäbäkre rün- meye abko (34) ne abko tikani täräbta bti kukwe ngwiantari.

Ne abko ngwiani krüte krörö: Dirikä käwe kukwe bä mikadre ño käkwe ngäbäkre tötikadre kuin blite ngäbere, käkwe kä diandre bäri jae dire ngäbere nebta, ne abko nuendre amne tä kü mianintibe abkobti ngäbäkre rün amne meye tädre blite ngäbäkrebe.

Kukwe ütiäte: Ja tötika, dirikä, blita, diribä, ngäbe, ngäbäkre rün amne meye, ja tötika kena.

ABSTRACT

This research is entitled: "Game and its effectiveness to learn Ngäbe, preschool students, Chichica school". The general objective was to evaluate the effectiveness of the game to learn ngäbe in preschool students from the Chichica School. In the same way, it seeks to achieve the following specific objectives: Identify the types of games that allow the learning of the Ngäbe language in the preschool students of the Chichica Elementary School; with which the evidence of the learning of the Ngäbe language will be analyzed through the game of the preschool students of this educational center.

For this, a mixed research methodology is used, it will be developed under the analysis of quantitative and qualitative data, of descriptive scope, its type of non-experimental design, whose population is preschool teachers (3) and parents (34) of the Chichica School; In this order, semi-structured surveys were applied to the trainers and interviews to the fathers and mothers.

From which it is concluded that teachers must be trained in learning the Ngäbe language to be able to teach it and thus be able to achieve greater interaction with their students; therefore, achieve learning of it, through the implementation of pedagogical games and that, in the same way, should also be applied at home by parents.

Keywords: learning, teachers, language, games, ngäbe,

CONTENIDO GENERAL

Página

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema	12
1.1.1. Problemas de investigación	18
1.2. Justificación	19
1.3. Hipótesis	20
1.4. Objetivos	20
1.4.1. Objetivo General	20
1.4.2. Objetivos Específicos	21

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Juego	23
2.1.1. Concepto de juego	24
2.1.2. Importancia	24
2.1.3. Técnicas didácticas lúdicas	25
2.1.4. Eficacia del juego en el proceso didáctico	26
2.1.5. Metodologías lúdicas	26
2.1.6. Planificación del docente preescolar	27
2.2. Idioma ngäbe	28

2.2.1.	Concepto de idioma ngäbe	28
2.2.2.	Aprendizaje significativo	28
2.2.3.	Metodología para aprender ngäbe	30
2.2.4.	Estudiantes preescolares	30
2.2.5.	Motricidad	31
2.2.6.	Actividades y juegos en preescolar	32

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1.	Diseño de Investigación y tipo de estudio	35
3.2.	Población	35
3.3.	Variables	36
3.4.	Instrumentos, técnicas, materiales y equipos	37
3.5.	Procedimiento	38

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1	Eficacia del juego para aprender el ngäbe en los estudiantes preescolares de la escuela de Chichica.	41
4.2	Tipos de juegos que permiten el aprendizaje ngäbe en los estudiantes de preescolar de la Escuela de Chichica	44
4.3	Evidencias del aprendizaje del idioma ngäbe, a través del juego, en los estudiantes de preescolar de la Escuela de Chichica	48

CONCLUSIONES

LIMITACIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE CUADROS

ÍNDICE DE GRÁFICAS

INTRODUCCIÓN

Los docentes deben implementar estrategias lúdicas, como los juegos, que son eficaces para que los estudiantes se sientan motivados y logren desde sus edades iniciales el aprendizaje. El presente estudio trata del juego y su eficacia para aprender el ngäbe, estudiantes preescolares, Escuela de Chichica.

La presente investigación que lleva como título "Juego y su eficacia para aprender el ngäbe, estudiantes preescolares, escuela de Chichica", estudio realizado en la comunidad de Chichica, distrito de Munä en la Comarca Ngäbe Bugle. Se estructura en cuatro capítulos:

En el Capítulo I, se plantea brevemente los antecedentes teóricos que sirven de base y dan sustento también a la investigación. Una breve justificación, en la que se explica algunos aspectos como: La importancia y beneficiarios de este estudio; luego se plantea las hipótesis y finalmente se presenta los objetivos generales y específicos de la investigación.

De igual forma, en el capítulo II, se logra hacer un análisis en cada uno los ítems generados por la encuesta cuyo estudio dará respuesta a las variables de estudios; variable independiente el juego y variable dependiente aprender ngäbe como parte del marco teórico.

Por su parte el capítulo III, se logra detallar toda la metodología utilizada para este estudio, como lo es la técnica para recabar información, la encuesta

semiestructura aplicada a maestros de preescolar y los padres de familia. Cuya investigación es mixta, descriptiva, no experimental.

Para el capítulo IV, se presentan los análisis de resultados obtenidos, donde para su mayor comprensión se expresa a través de tablas y gráficas con sus respectivas descripciones. Luego se procede a redactar las conclusiones, recomendaciones y la bibliografía e infografía.

Finalmente, se presentan algunos anexos, como la encuesta, el permiso para realizar el estudio, algunas evidencias y los índices de cuadros y gráficas.

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

El aprendizaje del idioma ngäbe a través de los años se ha visto interrumpido por distintos aspectos o factores. Primero, las diferentes necesidades que existen en estas áreas de la comarca, la falta de herramientas escolares y un sistema educativo lleno de carencias.

En el pasado no se prestaba mucha atención a la escritura del idioma ngäbe, ya que, su aprendizaje siempre fue transmitido de generación en generación de padres ngäbe a sus hijos, de manera oral.

Hoy debido a la evolución social se busca que el estudiante aprenda en las aulas el idioma ngäbe y su correcta escritura. Sin embargo, se ha observado en los diferentes centros educativos de esta comarca que los estudiantes presentan dificultades para el logro del aprendizaje.

Es sumamente importante que el pueblo ngäbe conserve sus creencias y tradiciones, así como sus costumbres que forma parte de su identidad cultural. Que no se pierda el idioma, sino por el contrario, se logre afianzarlo hacia un aprendizaje significativo y que los estudiantes sean bilingües; lo que abre puertas de una manera profesional y competente.

Por esta razón, es necesario que los docentes se acerquen a sus estudiantes a través de lo que más les gusta a ellos, que son los juegos de aprendizajes, donde se implemente en el currículo estas técnicas y estrategias lúdicas para lograr los objetivos propuestos.

En este sentido Gallardo (2018) manifiesta “El juego durante el crecimiento del infante es el fruto natural de la transición o cambio de ensayar, experimentar o percibir sus organizaciones pensador o intelectual” (p.8). Es decir, que el estudiante va a lograr interactuar y sentir sus emociones que le permiten la internalización del aprendizaje a través del juego.

De igual manera, mediante los juegos, en los estudiantes se va desarrollando diferentes estructuras mentales que le van a permitir lograr aprender rápidamente. Es ahí donde se debe involucrar el idioma ngäbe para su aprendizaje. Como la implementación del baile Jegui propio de la cultura ngäbe y los juegos tradicionales, a los cuales el docente debe recurrir y adaptarlos al aprendizaje del idioma.

Como afirma, Vygotsky (S.f, citado por Gallardo (2018), indicando que en el juego se da la transmisión imaginaria, de diferentes aspectos que se desean lograr, donde a su vez se forma su conciencia, dándole un sentido real de lo que se imagina. (p.27). Es por ello, que el docente al implementar juegos de aprendizajes logra su objetivo.

De esta manera, se observará al estudiante más interesado y motivado por aprender y se le demostrará la importancia de sus costumbres y el valor cultural que tiene el idioma ngäbe, en especial, la escritura.

El niño necesita, sentirse alegre, disfrutar lo que está haciendo, al igual que cumplir reglas del juego que formarán sus hábitos de buenas costumbres y respeto; formando así, su personalidad y adquiriendo conocimiento sobre el idioma ngäbe.

Como se indica, la función del docente es fundamental en la adquisición del idioma ngäbe, a través del juego, porque el mismo debe implementar diferentes juegos enfocados al desarrollo y movimiento, donde el estudiante va experimentando con su cuerpo como saltar con un pie, una soga, con una pelota, entre otros. Es decir, el docente utilizará sus métodos de enseñanza de acuerdo a lo que desea lograr.

Según, Aristizábal, (2016) al utilizar el juego de forma lúdica el estudiante va logrando el desarrollo integral, lo que asegura a su vez el aprendizaje, dependiendo de lo que se desea lograr; en este caso, el idioma ngäbe como parte de dicho aprendizaje. (p.30). Lo que indica también que, si el docente quiere lograr con mayor facilidad aprendizaje en sus, debe implementar juegos didácticos.

En este contexto Rojas (2017) afirma que,

El juego se hace importante gracias a sus posibilidades pedagógicas. El maestro al realizar este tipo de técnica o juego logra que sus alumnos hagan visible sus virtudes, caracteres y porque no, sus dificultades, el niño se siente un poco libre para demostrar sus cualidades, valentías, y es el momento para darse cuenta de la capacidad de liderazgo y el valor que tiene. En esta línea se puede plantear que el juego es de gran ayuda para el agente centro del proceso de formación o sea el niño, ya que, con ello descubre nuevas realidades y percibe el contexto que le rodea. (p.30)

Lo planteado por este autor es de suma relevancia, porque es evidente que en los juegos lúdicos, pedagógicos o didácticos es el campo donde los estudiantes

demuestran sus destrezas, sus capacidades y habilidades como persona; y de ella el educador puede sacar sus conclusiones sobre cada uno de sus alumnos.

También es importante que los formadores involucren al estudiante desde su temprana edad al campo de la práctica de juegos y otras técnicas recreativas en beneficio de su perfeccionamiento y desenvolvimiento.

Al final se establece como han afirmado todos estos teóricos, que para lograr que los estudiantes a temprana edad logren adquirir sus aprendizajes se debe implementar actividades lúdicas.

Diversos estudios se han realizado actualmente para determinar la importancia del juego para el aprendizaje, donde se implementen diversos tipos de juegos en el currículo a edades tempranas de los estudiantes, para así lograr los objetivos deseados.

Un estudio realizado por MARTHA ADRIANA TOVAR TORRES en el (2018), para optar por la Maestría en Educación, sobre determinar que el juego se puede utilizar como mediación del aprendizaje, donde se implementan experiencias y características que ayudan a su adquisición.

Puedo decir, que, al implementar los juegos educativos, las técnicas y estrategias adecuadas se logra el aprendizaje de lectoescritura; de igual manera, se puede adquirir cualquier otro aprendizaje.

En este aspecto el docente debe saber hacia dónde lograr el aprendizaje con sus estudiantes. El mismo se debe iniciar desde las edades iniciales. De esta manera

se puede adaptar en el currículo estrategias lúdicas, permitiendo que el nivel de preescolar lo lleven al aprendizaje del idioma ngäbe.

Los estudiantes siempre van a asociar los nuevos conocimientos con lo que ya sabe, por lo tanto, el educador debe explorar que tanto sabe sus educandos sobre el contenido a tratar y así crear un ambiente de construcción de aprendizaje. (Ruiz, Espinoza, & Diaz , 2019)

Cada contenido que va impartir el maestro debe ser de acuerdo a las necesidades tanto del niño como del mismo contexto para que la enseñanza sea objetiva.

Por lo que el docente debe llegar a tomar conciencia que debe implementar actividades lúdicas como los juegos educativos y trabajar coordinadamente con las instituciones educativas, informándoles las necesidades de los estudiantes de escasos recursos en las áreas comarcales, para que se tomen los correctivos y se les pueda ayudar como parte del proceso educativo; de esta forma, en esta etapa inicial del aprendizaje como el de preescolar puedan lograr sus aprendizajes.

Por otro lado, Raigosa, Saldariaga , & Valderrama (2019) en un estudio realizado a alumnos de quinto año sobre la aplicación de juego como una estrategia del maestro para el aprendizaje de la asignatura de matemática.

La misma se realizó con estudiantes preescolares y llegó a la conclusión que mediante el juego se desarrollan capacidades en los estudiantes que permiten su aprendizaje y que ellos poco a poco lo van construyendo con estas actividades lúdicas, que a su vez les permite y le despierta la curiosidad que es aprovechada por el docente para que logren aprender, lo que los conduce hacia el aprendizaje significativo.

Otro estudio realizado por Faustino Ortega, M. (2018) respecto al desarrollo de la autonomía como producto de las estrategias didácticas que implementa el profesor, se concluye que con la implementación de estos tipos de técnicas pedagógicas o juegos se logra que los estudiantes sean independientes y le ayuda a comprender el mundo con el cual interactúan y que les rodea. Aunado a esto se busca que los estudiantes aprendan ngäbe mediante el juego.

Un alumno dentro de cualquier territorio, contexto o nación, le va gustar o llamar la atención el juego en el campo, ya que, se deja por un momento de realizar lo cotidiano dentro del salón de clases, como: las lecturas, dictados o incluso pruebas parciales que a muchos niños no le gusta enfrentar; cabe resaltar que un juego lúdico no solo se desarrolla fuera del salón de clases, si no, que dependiendo de las habilidades del docente, este va a crear un ambiente para desarrollar las clases de manera más práctica para sus alumnos, es decir, a través de los juegos.

Con estos tipos de estrategias el formador va lograr que sus estudiantados desarrollen esa competencia de autonomía puesto que en algún momento del juego tendrá que tomar sus propias decisiones, y así aprender para el futuro.

En esta línea Montezuma (2019), llega a la conclusión que el docente también debe estar formado para impartir el idioma ngäbe en sus especialidades, donde se puede lograr aquellos saberes científicos, tradicionales y que los mismos también reconozcan los valores indígenas, para luego poder adaptarlos a la enseñanza del idioma ngäbe.

Un docente que maneje tanto el idioma ngäbe y el español paralelamente en las escuelas públicas y privadas dentro de la comarca, como lo dicta la ley 88 de 2010, se le haría más factible implementar los juegos lúdicos en el idioma originario.

1.1.1 El problema de investigación

Las aulas de clases presentan diversas situaciones que requieren de una metodología lúdica para lograr que el sentido de la educación se lleve de manera exitosa, es decir, que el estudiante logre aprender lo que el maestro enseña y más aún en las áreas comarcales donde existen muchas falencias en el sistema educativo.

Los docentes deben utilizar su destreza y habilidad para lograr que, a través de diferentes estrategias lúdicas y dinámicas donde se involucren el movimiento, la motricidad, como la motora gruesa y fina, mediante juegos; los estudiantes puedan lograr un aprendizaje.

En otro aspecto, en la enseñanza del idioma ngäbe se presenta también dificultades como la escritura y la lectura, porque muchos niños no logran alcanzar los objetivos de aprendizajes y muchas veces pierden también el interés y la motivación; lo que los lleva al fracaso.

Como se indica, la habilidad del docente es fundamental debido a que a través de un juego que les guste a los estudiantes el docente puede adaptarlo al logro de aprendizaje del idioma ngäbe y poder lograrlo.

Por las razones antes descritas, se busca analizar:

¿Qué eficacia tiene el juego para aprender ngäbe, en los estudiantes preescolares de la escuela de Chichica?

¿Cuáles son los tipos de juegos que permiten el aprendizaje del lenguaje Ngäbe, en los alumnos de preescolar del centro de enseñanza de Chichica?

¿Cómo se evidencia el aprendizaje del ngäbe a través del juego, en los estudiantes de preescolar de la escuela de Chichica?

Después de analizar estas interrogantes se puede emitir las conclusiones y recomendaciones acerca del objeto de investigación y que sirva de continuidad a otras generaciones que deseen seguir investigando y analizando.

1.2 Justificación

Esta investigación busca analizar qué tan eficaz es el juego como una estrategia para el aprendizaje de la lengua ngäbe en la escuela de Chichica.

La misma será de gran beneficio para diferentes estudios que pueden comparar con otros acerca del tema en común.

En otras palabras, mediante el mismo, las instituciones educativas y la escuela objeto de estudio puedan implementar diferentes y nuevas estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje.

A partir de allí se pueden tomar los correctivos necesarios, inclusive para otros centros educativos cercanos, que logren implementar el juego como estrategia eficaz de aprendizaje del idioma ngäbe.

También servirá como base de estudio en el centro educativo, sobre el cual puedan establecer nuevas actividades y técnicas lúdicas en su metodología docente.

Es decir, al final se beneficia a toda la comunidad educativa debido a que, la misma también está involucrada en este estudio como son los padres de familia y por ende, sus hijos, los estudiantes.

De los cuales se pueden aplicar planes estratégicos para que el accionar educativo, logre a cabalidad todos los objetivos planteados, por estas razones y más se realiza el presente estudio.

1.3 Hipótesis

Hi: El juego es eficaz para aprender el ngäbe en los estudiantes de preescolar de la escuela de Chichica.

Ho: El juego no es eficaz para aprender el ngäbe en los estudiantes de preescolar de la escuela de Chichica.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivos Generales

- Evaluar la eficacia del juego para aprender el ngäbe en los estudiantes preescolares de la escuela de Chichica.

1.4.2 Objetivos Específicos:

- Identificar los tipos de juegos que permiten el aprendizaje del lenguaje ngäbe en los estudiantes de preescolar de la escuela de Chichica.
- Analizar las evidencias del aprendizaje del idioma ngäbe, a través del juego, en los estudiantes de preescolar de la escuela de Chichica.

CAPÍTULO II

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Juego

Todo proceso de enseñanza-aprendizaje requiere de estrategias lúdicas que conduzcan al estudiante hacia la obtención de los objetivos planteados. Donde el mismo, a través actividades lúdicas como el juego se logre conducirlo y desarrollar su aprendizaje. Es decir, el niño a tempranas edades requiere de juegos, de movimientos, y es allí que a través de las mismas bien guiadas él puede aprender.

En este aspecto Gálvez (2013), propone: El maestro al desarrollar actividades lúdicas o juegos estaría desarrollando una excelente estrategia para el perfeccionamiento del niño, facilitando así, la construcción e internalización de los aspectos psicológicos superiores, con esta metodología se lleva al niño a otra área de lo que normalmente está sometido, pero para que estas actividades se lleve a cabo correctamente debería estar bajo ciertas reglas que establezca el maestro o el juego mismo y respondiendo a los contenidos que se esté desarrollando en el momento.

Como afirma el mencionado autor el niño al practicar juegos va internalizando todo lo que realiza y lo convierte en aprendizaje.

Con el juego el estudiante aprende nuevos conocimientos y lo suma a lo que ya sabe o lo que se denomina conocimientos previos, para aplicarlo así en sus vidas cotidianas, en cambio el maestro al observar las destrezas y habilidades de sus alumnos conoce más a fondo de quienes son ellos, y que adecuaciones hacerles.

2.1.1. Concepto

Por su parte Herrera (2017) el juego es aquella actividad que logra transmitir alegría, risas, y una forma de divertirse expresando formas de sentir, pensar y actuar, actividades que permiten el desarrollo, de destrezas y de habilidades. (p. 10)

Lo que quiere decir, que el juego es una actividad que incluye la participación motora de todo el cuerpo de manera que se logre transmitir y desarrollar las habilidades.

Por su parte, Ríos (2013) indica que “El juego que se implemente en los infantes desde sus primeras etapas de vida colabora en su crecimiento y desarrollo” (p. 7). Es en la infancia donde los niños necesitan jugar, todos tipos de juegos acorde a su edad va a beneficiarlo de manera oportuno; Por lo que se hace necesario que se debe iniciar desde casa donde los padres de familia, realicen actividades físicas de interacción con sus hijos, llevándolos a sentirse independientes, partícipes, apoyados, lo que favorece su desarrollo motor.

Para cuando ingresen en el nivel preescolar el docente, entonces, refuerce esa motricidad mediante juegos guiados y planificados hacia el logro de un aprendizaje. Es aquí donde se van realizando actividades propias del desarrollo de motoras finas y gruesas, que conducen al aprendizaje del idioma ngäbe.

2.1. 2 Importancia

Lo importante e interesante del juego se centra en despertar la motivación de los estudiantes por el aprendizaje, es decir, que a través del mismo se va logrando guiar al estudiante hacia el aprendizaje.

Como afirma Cádiz (2015):

Es sumamente de gran valor considerar que para que la estrategia de juego en pro del aprendizaje de la lecto escritura sea la adecuada debe de seguir una regla establecida, también crear espacio para desarrollar el juego simbólico con el propósito de perfeccionar el habla y escucha del infante. (p. 22)

Lo que indica que, al introducirlo en el proceso de la didáctica se van obteniendo las capacidades necesarias para su logro. De igual manera, al desarrollar las destrezas y capacidades motoras los alumnos van a realizar de forma más fácil los aprendizajes, es decir, podrán resolver situaciones que se les va presentando.

2.1.3 Técnicas didácticas lúdicas

Es necesario la aplicación de técnicas didácticas y más aún las lúdicas, es decir, aquellas que involucran al estudiante y lo llevan a realizar movimiento de aprendizaje como, por ejemplo: brincar, saltar, agacharse, moverse de un lado a otro, agarrar objetos, entre otros.

Como indica Yturralde citado por Coronel (2015) que:

El maestro o los docentes pueden implementar los juegos pedagógicos, en cualquier etapa de los alumnos, no necesariamente solo en los de preescolar o en los primeros grados, ya que, en todo proceso de la didáctica es conveniente salir de lo tradicional al juego (p. 43).

2.1.4 Eficacia del juego en el proceso de la didáctica

Es importante para el proceso de la pedagogía que el juego sea efectivo, es decir, se debe buscar e implementar el juego acorde al nivel del estudiante y al objetivo planificado. En otras palabras, su contexto también debe ir inmerso, que se logre la participación e interacción de manera espontánea con los estudiantes.

Es de gran relevancia mencionar que el docente es el agente encargado de crear dentro del salón de clases un ambiente seguro, de acuerdo a las necesidades tanto del niño como de la misma escuela, también debe procurar tener las capacidades de ser un buen docente capaz de generar ese interés en sus niños hacia los juegos lúdicos, brindando los instrumentos necesarios para ejecutar dicha metodología (Romero, Castro, Galvis, Acuña y Zea, 2017).

Por lo que, el docente debe estar bien versado, ser creativo y dinámico a la hora de escoger e implementar el juego necesario para su objetivo, en el aprendizaje del idioma ngäbe.

2.1.5 Metodología lúdica

Todo docente debe implementar una metodología que involucre al estudiante, es decir, lúdica; y más aún en las etapas iniciales, para que los niños de preescolar mediante el juego desarrollen todo su potencial y fortalezcan las relaciones con los demás y puedan expresarse de manera divertida, es aquí la habilidad del docente en su implementación de una metodología lúdica.

Como afirma Poveda (2012) que,

Un juego es natural de un individuo o de una tribu, cultura o sociedad, nosotros como humano nacemos con ese instinto de querer jugar, ya que sirve para ejercitar y salir un poco del estrés. A los niños jugar le resulta fructífero, ya que, al hacerse en grupo se relaciona y comunica con los demás sintiendo así empatía, se divierten y sobre todo aprenden (p. 5).

Como indica este autor al implementar juegos el estudiante se relaciona, se divierte, socializa, se conoce y por ende con la guía del docente lograr aprender el idioma ngäbe.

2.1.6 Planificación del docente preescolar

De igual manera, el educador debe tomar en cuenta que la planificación didáctica es de relevancia, es decir, mediante un proceso de pasos que le permiten determinar actividades, técnicas y estrategias encaminadas al aprendizaje, en este caso, del idioma ngäbe En otras palabras debe escribir todo lo que va a realizar con sus estudiantes, teniendo en cuenta su contenido, objetivo, actividades, técnicas, estrategias lúdicas, su evaluación, entre otros aspectos.

Postic (2015) sustenta que la didáctica en este sentido es un aspecto completo, en donde el maestro tradicionalmente es quien controla. Continuando con lo planteado por este autor podemos decir que, aunque el estudiante es quien es llamado centro del proceso pedagógico, en algún momento el educador también merece establecer reglas o necesariamente debería hacerlo, por ejemplo, en un juego, una dinámica y demás.

Lo que le va a llevar al docente a poder determinar si hubo o no aprendizaje del idioma ngäbe en sus estudiantes, porque el mismo debe saber cómo lleva el profesor a través de todas las actividades para su logro.

2.2. Idioma ngäbe

Desde la aparición de la humanidad cada pueblo, etnia o grupo tiene sus propias maneras de comunicarse, las lenguas indígenas que existen actualmente tienen su propio origen e historia como por ejemplo el ngäbere es utilizado por los pueblos originarios Chibchas (Pache, 2015).

2.2.1. Concepto

Nuestra lengua autóctona o ngäbe es la lengua indígena más hablada en todo el territorio nacional panameña, esto debido a que los ngäbes tiene mayor población a diferencia del buglere y otros pueblos originarios.

Los pueblos indígenas de la comarca Ngäbe Bugle cuenta con su propio alfabeto y vocales, defendido legalmente en la constitución nacional.

2.2.2. Aprendizaje significativo

El aprendizaje del idioma ngäbe debe ser significativo, debido a que es el propio del pueblo y es el medio de comunicación.

Este tipo de aprendizaje es el que ocurre cuando el alumno logra adquirir los conocimientos que desarrolla el profesor y esto lo relaciona con lo que ya sabe o ha aprendido anteriormente (Ausubel) citado por (Día, 2017).

Es decir, el estudiante obtiene una nueva información dentro de su estructura cognitiva, es importante un aprendizaje significativo, ya que, incrementa los conocimientos del infante, que en un futuro le serviría para desenvolverse en la vida cotidiana.

En tal línea es inevitable citar Gómez (2013) proponiendo que para que un aprendizaje sea significativo requiere:

- Iniciar desde los conocimientos previos del estudiante.

El estudiante al relacionar sus conocimientos ya aprendido con lo nuevo que se le está enseñando, en beneficio de su propio crecimiento personal e intelectual.

- Iniciar desde las experiencias.

Las experiencias que haya tenido un niño anteriormente le servirían para tomar decisiones oportuna y adecuada frente a situaciones del momento.

Este autor manifiesta que el aprendizaje significativo es un aprendizaje duradero, que permite resolver aquellas situaciones del entorno, que muchas veces se apoya en las experiencias de vida, lo que permite más su adquisición.

En este sentido Huamani (2014), dice al respecto

Los ya sabidos por el niño o cualquier otra persona al relacionarlo con lo que entra por primera vez a su aprendizaje, implica el entendimiento de palabras. Un niño al percibir una palabra puede fácilmente relacionarlo con lo que tiene en su cerebro, sea en una respuesta a situaciones del entorno, gráficos, o expresiones habladas. (p.28)

Como indica este autor el ser humano para lograr aprender debe aplicar sus experiencias previas, que son aquellas experiencias de vida sobre la cual se obtiene y se recuerda lo aprendido para lograr así su comprensión.

Y lo que al final le va a permitir poder resolver, analizar o corregir las situaciones presentadas.

2.2.3. Metodología para aprender ngäbe

Los docentes deben implementar una metodología activa y lúdica que sea motivadora para que el niño de preescolar se motive y preste mayor interés por el juego y así va aprendiendo poco a poco. En este aspecto, Atuncar y Orihuela, (2015) indican que el juego puede surgir o crearse de manera repentina, muchas veces no necesariamente necesita una preparación o motivación, ya que, cualquier estudiante niño o niña está dispuesto a salir del salón de clases y experimentar un juego para relajarse, esto dependiendo de las circunstancias y para ello el docente debe saber en qué momento ejecutarlo.

2.2.4. Estudiantes preescolares

Los estudiantes de preescolar son aquellos estudiantes comprendidos entre las edades de entre 4 a 5 años dentro del sistema parvulario.

La Ley cuarenta y seis de La Educación Nacional de 1947, modificada legalmente por la treinta y cuatro de mil novecientos noventa y cinco y aprobada en texto único en el 2004, establece que la educación inicial formada por estudiantes de preescolar kínder y pre kínder, los dos con un tiempo de un año de duración.

En todas o al menos la mayoría de las escuelas de la República de Panamá se brinda la enseñanza a los estudiantes infantiles entre 4 años en adelante, donde el

maestro o maestra debe estar capacitada para desarrollar diferentes estrategias lúdicas e implementarlo en el salón de clases.

2.2.5. Motricidad

Los estudiantes debe desarrollar la motricidad para su mejor desarrollo motor, debido a que en esa medida los mismos pueden ir adquiriendo sus destrezas motoras que facilitarán el aprendizaje, para este caso del idioma ngäbe, como indica Rodríguez (2019), que estas capacidades se logra adquirir en las primeras etapas de la infancia significando así de que entre más aprende o se le enseña al niño en un futuro más factible será su desenvolvimiento, sus capacidades motrices será en efecto de la mejor manera.

Ya que, al realizar distintos juegos ponen en movimiento su cuerpo, sus manos, pies, brazos, boca, y todas sus expresiones y sentidos, que le favorecen su aprendizaje. Es decir, su motora gruesa y fina. Es por ello, que Sevillanos (2019) indica que la motora gruesa son los que facilita la coordinación y movimiento, la locomoción o transportarse de un lugar a otro.

Por lo que el niño debe desarrollar a tempranas edades como en los preescolares, destrezas que le ayuden a ir estimulando el conociendo de su cuerpo las actividades que puede realizar para de esta manera poder lograr el aprendizaje.

Narváez (2015), afirma que la motora fina es:

La capacidad para controlar nuestro cuerpo al realizar movimiento de gran escala, pero para que esto ocurra se debe implementar o desarrollar desde la infancia o las primeras etapas del niño para madurar y crecer eficazmente. En este aspecto se ejercitan muchos conjuntos musculares, el niño debe saber en qué momento utilizar estas habilidades. (p. 20)

Es autor quiere decir, que el estudiante a temprana edad debe ir realizando movimientos que le ayuden a madurar su destreza motora, con trazos, líneas, agarres, dibujos, pinturas, entre otros aspectos, de manera que los vaya ajustando y coordinando con lo que está realizando.

2.2.6 Actividades y juegos en preescolar

Como afirma, Castro, Duarte, y Rodríguez (2017) respecto a las dimensiones que hacen factible la comprensión entre el movimiento y el cuerpo del infante:

Como primer punto el movimiento y el cuerpo hacia el entorno, en donde el niño debe saber cómo usar sus capacidades en la vida diaria, el movimiento y el cuerpo con los demás, es aquí donde el niño debe saber cómo utilizar sus habilidades con los restos que lo rodean, por ejemplo, saludar, pero sobre todo hacia sí mismo, donde es necesario conocer cómo utilizar sus capacidades para el propio bien. (p. 206).

Por lo que el estudiante de preescolar debe desarrollar diferentes actividades y juegos acorde a su edad y dentro de su entorno, para que al hacerlos pueda adquirir aprendizaje como del idioma ngäbe. En este sentido Cuicas (2020) sostiene que un infante quien desde pequeño le enseñaron danzar, bailar o jugar crecen de manera más equilibrada y no le cuesta desenvolverse en algunas actividades de la cultura, es dinámico, creativo, y sobre todo sabe cómo controlar su cuerpo.

Entre algunos juegos se pueden mencionar los juegos tradicionales y los bailes de jegui propio de la cultura ngäbe, que son imitados por los estudiantes de preescolar, reforzados en la escuela y transmitido de generación en generación.

De igual manera la rayuela que es otro juego que permite desarrollar la motricidad y que se puede hacer en el piso o directamente en la tierra según el contexto de la escuela, como en el caso de la escuela de Chichica.

También el docente implementa dramatizaciones, representación de su esquema corporal, así como otros juegos, por ejemplo, la gallina ciega, los colores, que el docente puede ir aplicando en el idioma ngäbe.

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Diseño de investigación

Este proyecto de estudio titulado El juego y su eficacia para aprender el ngäbe, estudiante preescolares escuela de Chichica, lleva un diseño no experimental de carácter mixta, ya que, a través de ella se van a recabar datos cualitativos y cuantitativos respectivamente con el propósito de analizar si los juegos lúdicos son eficaces para el aprendiz de la lengua materna.

- Tipo de estudio

De igual manera, se trabajará con el diseño no experimental, su estudio no requiere de experimentos. Solo se trabajará con la población y muestra, luego se obtendrá la información y las características obtenidas en el estudio. Y es descriptiva porque ayudará a realizar una descripción general del fenómeno que se estudia, Juego y su eficacia para aprender el ngäbe. Determinando las propiedades, procesos de igual forma las características que presentan para luego poder emitir un juicio acerca del mismo.

3.2 Universo o población

Población:

La población tomada en cuenta para este proyecto de investigación son los padres de familias, educadores y alumnos de la Escuela Primaria de Chichica, conformada por 21 maestros y 76 padres de familias con un total de 321 alumnos.

Esta población es pobre, presenta muchas necesidades, que afectan el proceso de aprendizaje.

Muestra:

Para la recolección de los datos se trabajará con una muestra, de 3 docentes, que son los del área de preescolar y 34 padres de familia, que forman el preescolar de la Escuela de Chichica.

El instrumento utilizado para este trabajo de investigación es una entrevista semiestructura para los docentes de preescolar y padres de familia que permitirá encontrar la información para este estudio y despejar las variables de investigación.

3.3 Variables

En este proyecto investigativo se ha utilizado los siguientes sistemas de variables, las misma se definirá de manera operacional y conceptual

- Variable 1: Juego

Definición conceptual: Es una actividad motriz que realiza el cuerpo mediante movimientos que expresan gestos, sentimientos y que permiten interactuar con los demás. Atendiendo a esta definición el juego genera condiciones y circunstancia que son efectivas para aprender el idioma ngäbe.

Definición operacional: Esta variable independiente se va a medir a través de los siguientes indicadores:

Tipos de juegos, estrategia, metodología activa, motivación, interacción, habilidades y destrezas. Y a una encuesta semiestructurada formulada a padres de familia para conocer su opinión acerca del objeto de estudio dando respuesta a la variable.

Variable 2: Aprender ngäbe

Definición conceptual: El aprendizaje ngäbe es un proceso en el cual el estudiante va adquiriendo un nuevo idioma propio de su lengua materna y aplica los conocimientos adquiridos en el mismo, manifestando y desarrollando sus capacidades y potencialidades.

Definición operacional: Aprender ngäbe se ha logrado definir operacionalmente mediante los ítems formulados en cada ítem, en la entrevista semiestructura tipo cuestionario, que responden a las preguntas del 5 al 10 cuyo indicador es enseñanza en ngäbe, costumbres y tradiciones.

De igual manera, la encuesta semiestructura a los padres y madres de familia de la Escuela de Chichica para conocer su opinión acerca del tema de estudio y esclarecer las variables de investigación.

3.4 Instrumentos, técnicas, materiales y equipos

Para realizar esta investigación, que tiene como objetivo general, evaluar la eficacia del juego para aprender el ngäbe en los estudiantes preescolares de la

escuela de Chichica, se ha utilizado una entrevista abierta a docentes y una encuesta semiestructurada a padres de familia. De igual manera se busca las referencias de teorías que aportan y sustentan el objeto de investigación.

3.5. Procedimiento

Los procedimientos utilizados para esta investigación fueron los siguientes divididos mediante fases de investigación:

Fase 1. Aquí se estableció el tema de investigación con la orientación de la profesora asesora y fue aprobado en la sustentación de temas. De igual manera se realizó los objetivos hipótesis de investigación.

Fase 2. En esta fase, se procede a operacionalizar las variables que presenta la hipótesis ya formulada los objetivos las preguntas de investigación, se escoge el universo, objeto de investigación y la muestra.

Fase 3. Se pasa a la revisión teórica del proyecto de estudio, con la orientación docente. Estableciendo las fuentes primarias, secundarias y terciarias que aportan a la misma, para dar respuesta a las variables de investigación.

Fase 4. Se procede a solicitar permiso de la aplicación de la encuesta a la universidad para la obtención de los datos que esclarecerá la investigación.

Fase 5. Se aplica la encuesta a docentes con escalas y la semiestructura a padres de familias, para sus aportes y opiniones.

Fase 6. Luego se tabulan los datos y se realiza los análisis mediante gráficos, dando respuestas a las variables.

Fase 7. En esta fase, se revisa la parte metodológica, dando las orientaciones previas a la fecha de sustentación.

Fase 8. Se sustenta la investigación en la fecha establecida por la Institución responsable (UDELAS).

CAPÍTULO IV

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Eficacia del juego para aprender el ngäbe en los estudiantes preescolares de la escuela de Chichica.

Para dar respuesta al objetivo general que es evaluar la eficacia del juego para aprender el ngäbe en los estudiantes preescolar de la escuela de Chichica se aplica una entrevista abierta tipo cuestionario a los docentes de este centro educativo. Se ha podido determinar que el juego es eficaz para aprender ngäbe porque el estudiante logra desarrollar todas sus habilidades y destrezas que le permiten adquirir aprendizajes significativos.

Se presentan los siguientes análisis que se obtuvieron con el instrumento de recolección de datos; la entrevista abierta a docentes, para lo cual se utilizó los siguientes indicadores:

- Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el juego es una estrategia adecuada que se puede utilizar para aprender ngäbe.
- Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el juego es una estrategia adecuada que se puede utilizar para aprender ngäbe.

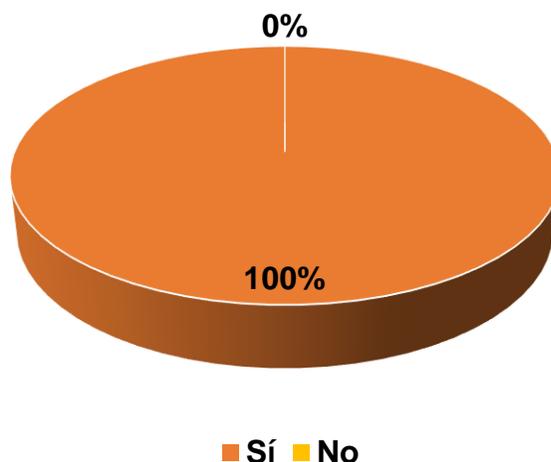
Por lo antes descrito se presenta los cuadros y gráficas:

Cuadro N°1: Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el juego es una estrategia adecuada que se puede utilizar para aprender ngäbe.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	3	100
No	0	0
Total	3	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica 1. Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el juego es una estrategia adecuada que se puede utilizar para aprender ngäbe.



Fuente: Cuadro n°1, 2021.

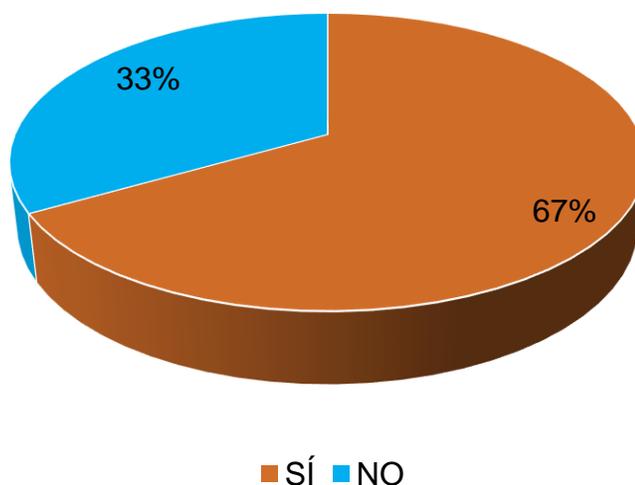
El 100% de los docentes encuestados afirma que el juego es la estrategia adecuada para aprender ngäbe, porque los niños pueden desarrollar habilidades motoras. De igual forma le ayuda a interactuar con los demás. Además, permite el desarrollo social y motriz del niño.

Cuadro N°2: Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que al implementar juegos interactivos a sus estudiantes aprenden ngäbe.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	2	67
No	1	33
Total	3	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica N°2: Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que al implementar juegos interactivos a sus estudiantes aprenden ngäbe.



Fuente: Cuadro n°2, 2021.

El 67 % de los docentes encuestados manifiestan que al implementar juegos interactivos a sus estudiantes pueden aprender ngäbe, porque se pueden adaptar los juegos al idioma ngäbe, de igual manera, se aprenden las vocales, consonantes y nombres de frutas en ngäbe. Por su parte el 33% manifiesta que no, porque no habla ngäbe y no puede enseñar los juegos.

4.2. Tipos de juegos que permiten el aprendizaje ngäbe en los estudiantes de preescolar de la Escuela de Chichica

Para dar respuesta al objetivo específico que es identificar los tipos de juegos que permiten el aprendizaje del lenguaje ngäbe, en los estudiantes de preescolar de la escuela de Chichica. Utilizando una entrevista abierta aplicada a los docentes que corroboran la información.

Para lo cual se utiliza los siguientes indicadores:

- Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que todos los juegos ayudan al aprendizaje del idioma ngäbe.
- Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que con esta pandemia Covid-19; los estudiantes, en casa, practicaron juegos que favorecieron el aprendizaje en ngäbe.
- Opinión del docente de preescolar de la Escuela Chichica, con respecto a la metodología activa que utiliza, para lograr que sus estudiantes aprendan ngäbe.

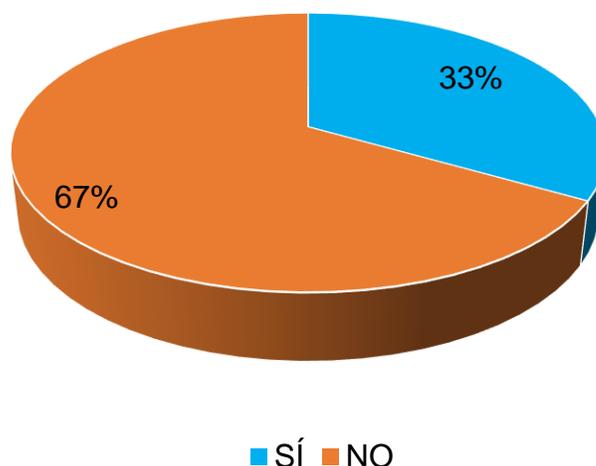
De esta forma se presentan los siguientes análisis mediante cuadros y gráficas:

Cuadro N°3: Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que todos los juegos ayudan al aprendizaje del idioma ngäbe.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	1	33
No	2	67
Total	3	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica N°3: Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que todos los juegos ayudan al aprendizaje del idioma Ngäbe.



Fuente: Cuadro n°3, 2021.

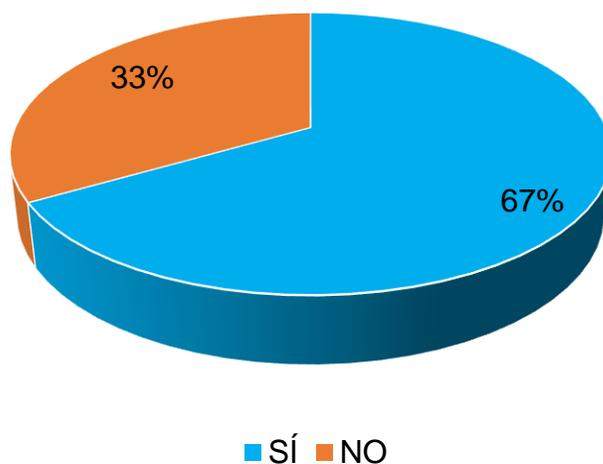
El 67% de los docentes encuestados indica que no, porque no todos los juegos se adaptan al idioma ngäbe y no todos los niños lo hablan, además, hay presencia de latinos entre ellos. Mientras que el 33% indica que sí, porque el niño practica lo que escucha en casa, aprende y refuerza

Cuadro N° 4: Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que con esta pandemia Covid-19; los estudiantes, en casa, practicaron juegos que favorecieron el aprendizaje ngäbe.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	2	67
No	1	33
Total	3	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica 4. Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que con esta pandemia Covid-19; los estudiantes, en casa, practicaron juegos que favorecieron el aprendizaje ngäbe.



Fuente: Cuadro n°4, 2021.

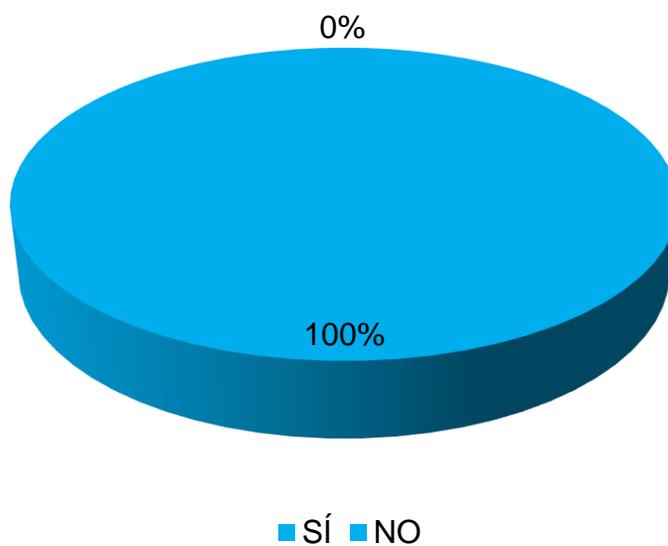
El 67% de los docentes afirma que con esta pandemia Covid-19; los estudiantes, en casa, practicaron juegos que favorecieron el aprendizaje ngäbe. Porque sus padres cantan y hablan en ngäbere. Y así relacionan el idioma con sus tradiciones. Mientras que el 33% indica que no, porque no conocen.

Cuadro N°5: Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a la metodología activa que utiliza, para lograr que sus estudiantes aprendan ngäbe.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	3	100
No	0	0
Total	3	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica 5. Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a la metodología activa que utiliza, para lograr que sus estudiantes aprendan ngäbe.



Fuente: Cuadro n°5, 2021.

El 100% de los docentes afirman que como parte de la metodología activa que utiliza para lograr que sus estudiantes aprendan ngäbe, está el canto, la dramatización, el baile donde se imita lo que la música indica, también dibujos y pinturas.

4.3. Evidencias del aprendizaje del idioma ngäbe, a través del juego, en los estudiantes de preescolar de la Escuela de Chichica

Para dar respuesta al objetivo específico, analizar las evidencias del aprendizajes del idioma ngäbe a través del juego de los estudiantes de preescolar de la escuela de Chichica.

Se aplica de igual forma la entrevista abierta, tipo cuestionario, donde el docente y padre de familia han emitido su opinion que permite el analisis mediante el uso de los siguientes indicadores:

- Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a los tipos de juegos más adecuados para lograr el aprendizaje ngäbe en sus estudiantes.
- Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que existen juegos específicos que ayudan al aprendizaje del idioma ngäbe.
- Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el juego ngäbere permite mantener al estudiante motivado y activo durante el juego.
- Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que los padres de familia de los estudiantes, deben reforzar los juegos en casa para el aprendizaje del idioma ngäbe.
- Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a la metodología activa que utiliza para lograr que sus estudiantes aprendan ngäbe.
- Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto al conocimiento de los juegos que aplica el maestro a sus niños para aprender.
- Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto al tipo de juego en ngäbe que práctica en su casa.

- Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el maestro le enseña el juego en ngäbere.
- Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a los juegos en ngäbere que desarrollan los niños en casa.

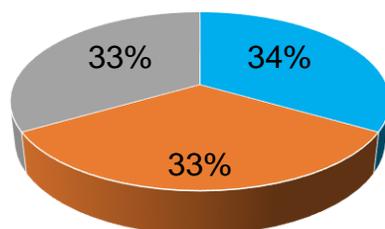
Para lo cual se describe a continuación:

Cuadro N°6: Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a los tipos de juegos más adecuados para lograr el aprendizaje ngäbe, en sus estudiantes.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Juegos cantados en ngäbe	1	34
Bailes Jegui con nombre y números	1	33
Adivinanzas al aire libre	1	33
Total	3	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica N°6: Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a los tipos de juegos más adecuados para lograr el aprendizaje ngäbe, en sus estudiantes.



- JUEGOS CANTADOS EN NGÄBE
- BAILE JEGUI CON NOMBRES, NÚMEROS.
- ADIVINANZAS AL AIRE LIBRE

Fuente: Cuadro n°6, 2021.

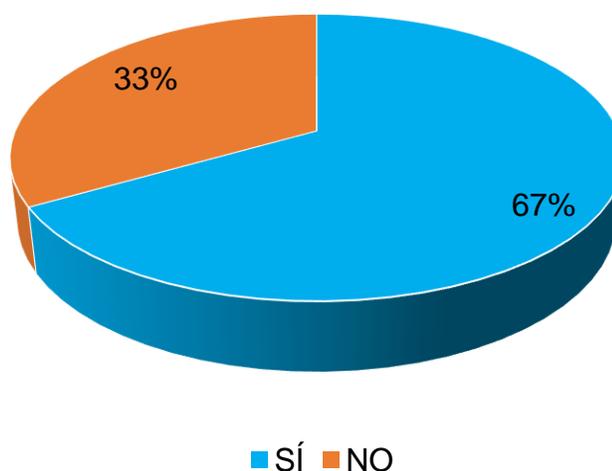
El 34 % indica que entre los tipos de juegos más adecuados para lograr el aprendizaje ngäbe en sus estudiantes, están los juegos cantados en el idioma ngäbe; el otro 33% que el Baile Jegui, adaptando los nombres, números. Y el otro 33% que las adivinanzas al aire libre de cosas del entorno.

Cuadro N°7. Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que existen juegos específicos que ayudan al aprendizaje del idioma ngäbe.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	2	67
No	1	33
Total	3	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica N°7. Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que existen juegos específicos que ayudan al aprendizaje del idioma ngäbe.



Fuente: Cuadro n°7, 2021.

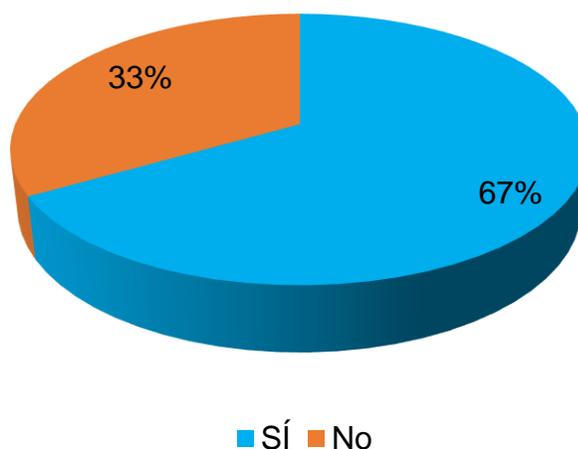
El 67% afirma que sí que existen juegos específicos que ayudan al aprendizaje del idioma ngäbe. Entre ellos el juego tradicional de frutas y colores, canto de las vocales. Mientras que un 33% afirma que no existen, porque el docente debe adaptarlo al idioma y sus costumbres y a lo que se desea lograr.

Cuadro N°8. Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el juego ngäbere permite mantener al estudiante motivado durante el proceso de enseñanza - aprendizaje.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	2	67
No	1	33
Total	3	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica N°8. Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el juego ngäbere permite mantener al estudiante motivado durante el proceso de enseñanza - aprendizaje.



Fuente: Cuadro n°8, 2021.

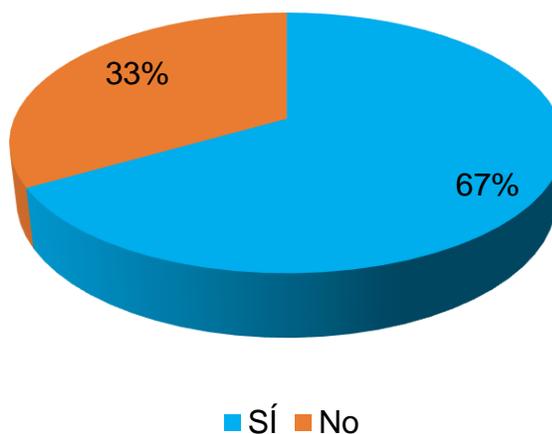
El 67% de los docentes afirma que el juego ngäbere permite mantener al estudiante motivado durante el proceso de enseñanza - aprendizaje. Porque a los niños de esas edades les gusta jugar e interactuar y porque entienden todo en su idioma. Mientras que un 33% no, porque algunos son latinos y no domina el idioma ngäbe.

Cuadro N°9. Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que los padres de familia de los estudiantes deben reforzar los juegos en casa, para el aprendizaje del idioma ngäbe.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	2	67
No	1	33
Total	3	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica N°9. Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que los padres de familia de los estudiantes deben reforzar los juegos en casa, para el aprendizaje del idioma ngäbe.



Fuente: Cuadro n°9, 2021.

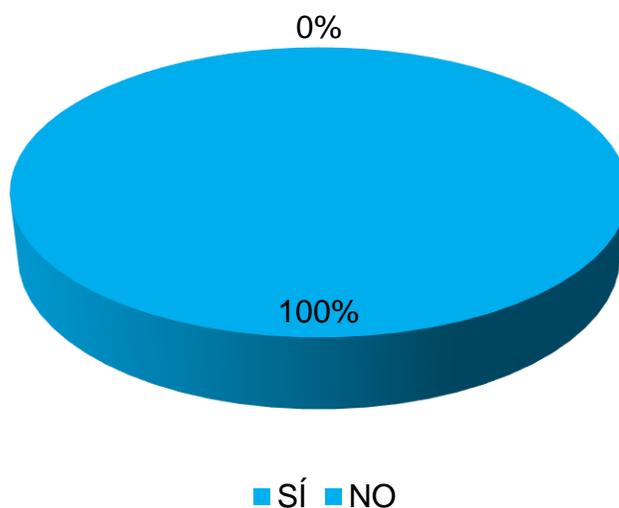
El 67 % de los docentes afirma que sí los padres de familia de los estudiantes deben reforzar los juegos en casa para el aprendizaje del idioma ngäbe. Porque se sienten más seguros estando sus padres cerca. De igual forma porque es lo que más hacen en familia y refuerza su tradición. Mientras que el 33 % indica que no, porque hay padres latinos que no hablan ngäbe.

Cuadro N°10: Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a la metodología activa que utiliza para lograr que sus estudiantes aprendan ngäbe.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	3	100
No	0	0
Total	3	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica 10. Opinión del docente de preescolar de la de Chichica, con respecto a que el juego es eficaz para que los estudiantes interactúen entre sí; y a la vez, que aprendan ngäbe.



Fuente: Cuadro n°10, 2021.

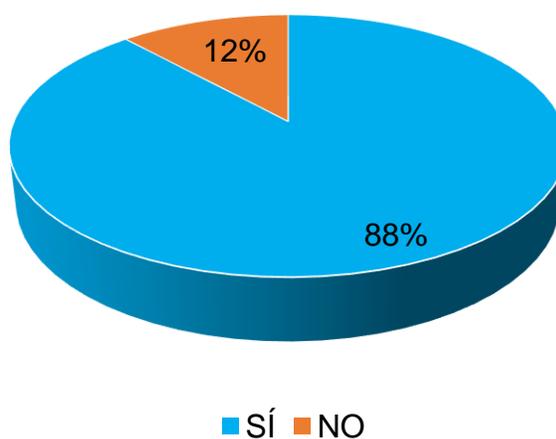
El 100% de los docentes encuestados afirman que, sí el juego es eficaz para que los estudiantes interactúen entre sí, a la vez que aprenden ngäbe, logrando mayor destreza. Porque son niños pequeños y logran captar mucho más fácil en esa etapa. A todos les gusta jugar, a la vez, que pueden desarrollar habilidades motoras.

Cuadro N°11: Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto al conocimiento de los juegos que aplica el maestro a sus niños, para aprender.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	30	88
No	4	12
Total	34	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica 11. Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto al conocimiento de los juegos que aplica el maestro a sus niños, para aprender.



Fuente: Cuadro n°11, 2021.

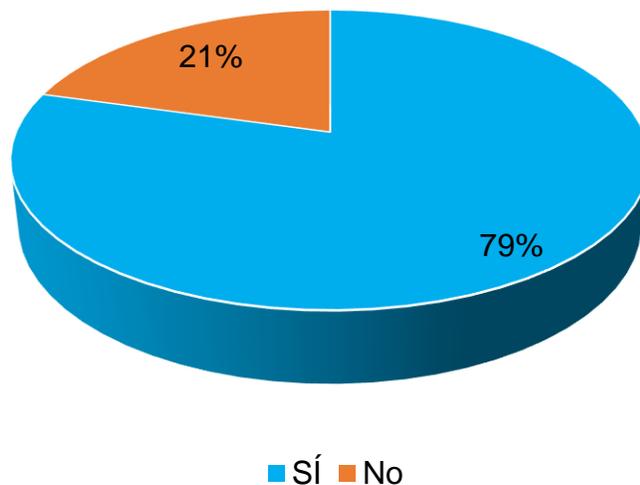
El 88 % de los padres de familia afirma que sí con respecto al conocimiento de los juegos que aplica los maestros a sus niños, para aprender. Mientras que el 12% indica que no, que el maestro no domina el idioma ngäbe, por eso no enseña los juegos.

Cuadro N°12: Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto al tipo de juego en ngäbe que práctica en su casa.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	27	88
No	7	12
Total	34	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado

Gráfica N°12: Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto al tipo de juego en ngäbe que práctica en su casa.



Fuente: Cuadro n°12, 2021.

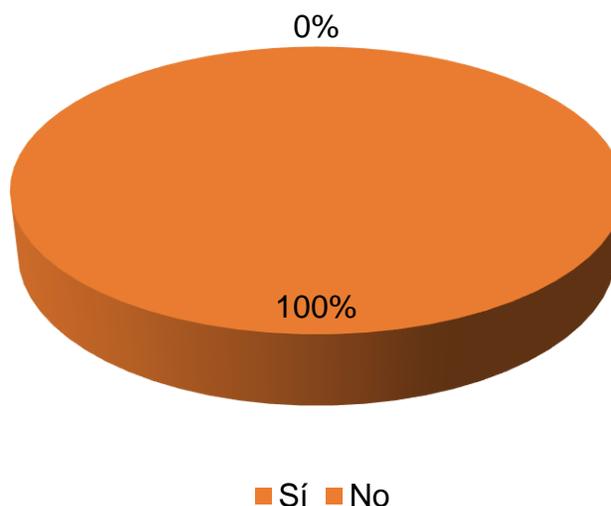
El 88% indica que sí, con respecto al tipo de juego en ngäbe que práctica sus hijos en casa, como: el canto y baile, ya que, sus hijos imitan su cultura, tradiciones, costumbres, la aman y es parte de sus ancestros. Entre algunos mencionados están juegos de frutas, juegos de plata utilizando hojas de árboles, el baile y el canto ngäbere.

Cuadro N°13: Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela Chichica, con respecto a su apoyo en el centro educativo.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	34	100
No	0	0
Total	34	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica N°13: Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a su apoyo en el centro educativo.



Fuente: Cuadro n°13, 2021.

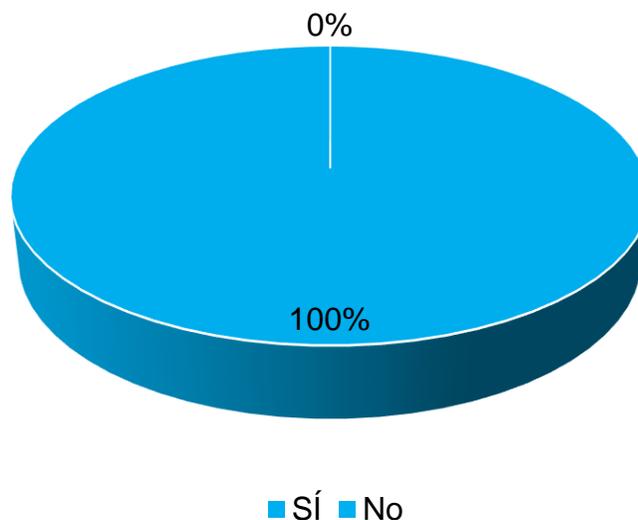
El 100% de los padres indica que, sí apoyan en la escuela, en jornadas de limpieza, otros forman parte de la directiva y son delegados. Y que siempre están dispuestos a ayudar a los docentes en la escuela por el bienestar del aprendizaje de sus hijos.

Cuadro N°14: Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el maestro le enseña el juego en ngäbere.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	34	100
No	0	0
Total	34	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica N°14: Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el maestro le enseña el juego en ngäbere.



Fuente: Cuadro n°14, 2021.

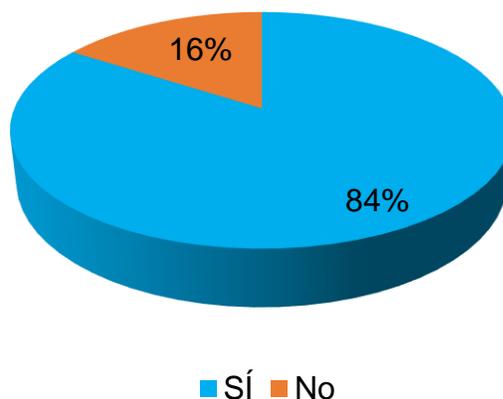
El 100% afirman que el maestro debe enseñar en ambos idiomas. Porque sería más fácil el aprendizaje, porque los juegos son valiosos y ayudan a conocerse entre todos los niños. Dándole seguridad para su aprendizaje.

Cuadro N°15: Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a los juegos en ngäbere que desarrollan los niños en casa.

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Sí	37	88
No	7	12
Total	34	100

Fuente: Datos recolectados con el instrumento aplicado.

Gráfica N°15: Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a los juego en ngäbere que desarrollan los niños en casa.



Fuente: Cuadro n°15, 2021.

El 88% de los padres afirman que, sí desarrollan juegos en ngäbere en casa, cantan y bailan también. Mientras que un 12% indica que no lo hacen, porque no hablan el idioma. Y otros porque no conocen los juegos.

CONCLUSIONES

Para dar respuesta al objetivo general que permite evaluar la eficacia del juego para aprender el Ngäbe en los estudiantes preescolares de la escuela de Chichica, se presentan las siguientes conclusiones:

Puedo indicar para dar respuesta al primer objetivo específico, que los tipos de juegos que permiten el aprendizaje del idioma ngäbe están los cantos, los juegos aplicados a los contextos, con nombre de frutas y animales. De igual forma los cantos, dibujos y pinturas. Lo que permite el logro del aprendizaje de estos estudiantes, así como su desarrollo en ambos idiomas. Como se muestra en la Gráfica N° 12. También los padres de familia apoyan a sus hijos en los juegos que practican en casa, reforzándolos en el idioma ngäbe. El 88% indica que sí, que con respecto al tipo de juego en ngäbe que práctica en su casa. Como el canto, baile, juegos de balsería dramatizada, porque sus hijos imitan su cultura, tradiciones, costumbres, la aman y es parte de sus ancestros. Entre algunos están los juegos de frutas, juegos de plata utilizando hojas de árboles, el baile y el canto ngäbere.

Para dar respuesta al segundo objetivo específico, Se han logrado analizar toda la información recopilada proporcionada por padres y docentes de la Escuela de Chichica y se evidencia que el 88% de los padres apoyan en casa a la enseñanza del idioma ngäbe mientras que el 67% de los docentes aplica juegos interactivos que favorecen el aprendizaje, como se muestra en la Gráfica N° 9. Sin embargo, existe un porcentaje restante que no lo aplica por desconocimiento del idioma. Se evidencia en la Gráfica N° 14, que el 100% de los padres indican que el maestro debe enseñar en ambos idiomas. Porque sería más fácil el aprendizaje, ya que, los juegos son valiosos y ayudan a conocerse entre todos los niños, dándole

seguridad para su aprendizaje. De esta forma ellos pueden apoyar más a sus hijos en casa y ayudarlos en su idioma, reforzando el aprendizaje a estas edades.

Y algo crucial en dicho aprendizaje se evidencia también en la Gráfica N° 10, que es la metodología activa del docente, donde el 100% de los mismos afirman que, sí el juego es eficaz para que los estudiantes interactúen entre sí, a la vez que aprenden ngäbe, logrando mayor destreza. Porque son niños pequeños que logran captar mucho más rápido en esta etapa. A todos les gusta jugar, a la vez que pueden desarrollar habilidades motoras. Es aquí la importancia y desarrollo de las habilidades y destrezas del docente en la implementación de la metodología para el logro de los aprendizajes de sus estudiantes.

LIMITACIONES

Entre las limitaciones encontradas en esta investigación se encuentra la falta de tiempo y la distancia para aplicar las entrevistas.

Falta de señal de teléfono para hacer la investigación.

Escaso contenido respecto al tema.

También que los docentes estaban trabajando a distancia y venían al centro educativo cada 15 días, lo que dificultó algunas entrevistas.

RECOMENDACIONES

Atendiendo a las conclusiones antes descritas se puede hacer las siguientes recomendaciones:

Se debe capacitar a los docentes en el idioma ngäbe y en la aplicación de juegos estratégicos, con el fin de ponerlos en práctica en el aula de clases.

Por otro lado, el docente debe trabajar en compañía con el padre de familia para indagar, cuáles serían los juegos tradicionales sobre los cuales pueden los niños aprender más el idioma.

Capacitar a los padres y a los estudiantes para que dominan el idioma ngäbe.

De igual forma el docente puede solicitar apoyo al padre de familia para que interactúe en los juegos desde casa y de esa forma ellos aportarán sus conocimientos, que se será de gran ayuda tanto para el docente como para los niños. El docente con su estrategia y el padre con sus creencias y costumbres, conservando su identidad y, por ende, el aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aristizábal, J. H., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117.
<https://doi.org/10.18634/sophiaj.12v.1i.450>

Atuncar, R. y Orihuela, V. (2015). El juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015 (tesis de pregrado). Huacho, Perú: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

Cáñaz, B. (2015). Importancia del juego en el proceso de lectoescritura de niños de 6 a 7 años (Grado). *Universidad de los hemisferios.*, 22 -27.

Coronel, D. (2015). El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado (tesis de maestría). Obtenido de Universidad de Carabobo, Venezuela:
<http://www.riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/1348/1/dcoronel.pdf>

Cuicas, Z. (2020). Los beneficios de la danza en los niños [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://eresmama.com/los-beneficios-de-la-danza-en-losniños/>

Diez, D. (2017). Formación docente en ciencias y sus implicaciones sociales.

Duarte, J., Rodríguez, L. y Castro, J. (2017). Cuerpo y movimiento en la educación inicial: concepciones, intenciones y prácticas. *Infancias Imágenes*, 16(2), 204-215. DOI: 10.14483/16579089.12267.

Faustino Ortega, M. (2018). El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía.

Flores, G. E. (2018). Aplicación de un programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la institución educativa N° 1538 "Niño Jesús de Praga"-Huarmey, en el año 2016 (tesis de grado). Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8188/JUEGO_DE_ROLES_FLORES_VERGARA_GLADIS_ELVIRA.pdf?sequence=1

Gálvez, J. (2013). Métodos y técnicas de aprendizaje. Teoría y práctica. (Quinta Edición). Ctota. Quinta Edición). Ctota: Ediciones Valeria.

Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. 41–51. <http://hdl.handle.net/10433/6786>

Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía*, March, 12.
https://www.researchgate.net/publication/324363292_Tfile:///D:/4o

Gómez, G. (2013). El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos. Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres, Lima, Perú.

Herrera Linares, L. Á. (2017). El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil (Tesis de pregrado). Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1139>

Huamaní, A. y Huacachi, H. (2014). La atención y el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuarto grado de educación básica alternativa de los centros educativos estatales ugel-06 del distrito Ate-Vitarte de Lima-Metropolitana en el 2014. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.

Narváez Bolaños, A. (2015). Las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas de segundos años de la Unidad Educativa fiscomisional «La Inmaculada Concepción» en el año lectivo 2014-2015. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/5054>

Pache, M. 2015. Morphosyntactic properties of Chibchan verbal person marking. *Linguistic Discovery* 13. 16.

Postic, M. y Gaston, M. (2015). Observación y formación de los profesores. Recuperado

https://books.google.com.ec/books?id=8YRczSiYMQgC&pg=PA36&dq=el+acto+did%C3%A1ctico&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj4x7f2sc_pAhXmnuAKHc5gAhsQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20acto%20did%C3%A1ctico&f=false

Poveda, X. (2012). Importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas de la primera infancia. Universidad de San Buenaventura, Bogotá, Colombia. Obtenido de Recuperado de: <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/82449.pdf>.

Raigosa, J. P., Saldarriaga, J. C. C., & Valderrama, V. C. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Eleuthera*, 21, 13-33.

Ríos, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil (Tesis de grado). Recuperado de: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1910>

Rodríguez, P. (2019). Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años (tesis de pregrado). Quito, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/16324/1>.

Rojas, D. (2017). El juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la seriación en los niños de educación inicial de 5 años de una I.E.P del distrito de Castilla - 2015. 94.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4704/JUEGO_DIDACTICO_APRENDIZAJE_ROJAS_ZAPATA_DANITZA_LUZDARY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Romero, R., Castro, J., Galvis, D., Acuña, L. y Zea, L. (2017). Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones. En el contexto educativo de Bogotá. Recuperado de <http://www.idep.edu.co/sites/default/files/libros/Libro%20%20IDEP%20-%20Ambientes%20de%20aprendizaje.pdf>

Ruiz Torrez, M. L., Espinoza Quiroz, D. M., & Díaz Carballo, G. M. (2019). El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de desarrollo Integral la Gran Comisión ubicada en la Villa Bosco Monje en la Ciudad de Masaya durante los meses Febrero-abril del año 2019 (Doctoral dissertation, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua). <https://repositorio.unan.edu.ni/11039/>

Sevillanos, P. (2019). El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del Jardín Niño de Praga del distrito de Urcos – Cusco (tesis de posgrado). Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Tovar, M. A. (2018). El juego como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura del grado transición: Estado del arte (Tesis de maestría). Recuperado de: <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/14449?show=full>

ANEXOS

ANEXO 1

ENCUESTAS APLICADAS



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
EXTENSIÓN CHICHICA

Encuesta aplicada a **docentes** de la Escuela de Chichica, para conocer su opinión acerca del tema: **Juego y su eficacia para aprender el ngäbe. estudiantes preescolares. Escuela de Chichica.** Su información es de uso solo educativo y confidencial.

Instrucciones: Escoja la respuesta que usted considere más acertada:

1- ¿Piensa usted como docente de preescolar de la Escuela de Chichica, que el juego es una estrategia adecuada que se puede utilizar para aprender ngäbe?

Sí

No

Porque:

2- ¿Considera Usted que al implementar juegos interactivos sus estudiantes de preescolar aprenden gäbe?

Sí

No

Porque:

3- ¿Considera que todos los juegos ayudan al aprendizaje del idioma ngäbe?

Sí

No

Porque:

4- ¿Considera usted que con esta pandemia Covid-19, los estudiantes practicaron juegos que favorecieron el aprendizaje ngäbe, desde sus casas?

Sí

No

5- ¿Puede indicarme una metodología activa que utiliza para lograr que sus estudiantes aprendan ngäbe?

6- ¿Puede indicarme que tipos de juegos son los más adecuados para lograr aprendizaje ngäbe en sus estudiantes?

7- ¿Considera usted que existen juegos específicos que ayudan al aprendizaje del idioma ngäbe, ¿cuáles?

8- ¿Cómo docente de preescolar el juego ngäbere permite mantener al estudiante motivado a los aprendizajes?

Sí

No

Porque _____

9- ¿Considera usted que, los padres de familia de los estudiantes de preescolar deben reforzar los juegos en casa para el aprendizaje del idioma ngäbe?

Sí

No

Porque _____

10- ¿Cree usted que el juego es eficaz para que los estudiantes interactúen entre sí, logrando mayor destreza a la vez que aprenden ngäbe?

Sí

No

Porque _____



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
EXTENSIÓN CHICHICA

Entrevista aplicada a padres de familia de la Escuela de Chichica, para conocer su opinión acerca del tema: **Juego y su eficacia para aprender el ngäbe, estudiantes preescolares. Escuela de Chichica.** Su información es de uso solo educativo y confidencial.

Instrucciones: Responda de acuerdo a lo que usted considere:

1- ¿Como padre de familia usted conoce los juegos que aplica el maestro a sus niños para aprender?

Sí No

2- ¿Qué tipo de juego en ngäbe práctica en su casa?

3- ¿Usted como padre de familia apoya en el centro educativo?

4- ¿Qué piensa usted que el maestro le enseña el juego en ngäbere?

5- ¿Qué juego en ngäbere desarrolla los niños en casa, canta y baila en ngäbe?

ÍNDICE DE CUADROS

N°	TÍTULO	Pág.
Cuadro N° 1	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el juego es una estrategia adecuada que se puede utilizar para aprender ngäbe.	42
Cuadro N° 2	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que al implementar juegos interactivos sus estudiantes aprenden ngäbe.	43
Cuadro N° 3	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que todos los juegos ayudan al aprendizaje del idioma ngäbe.	45
Cuadro N° 4	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que con esta pandemia Covid-19; los estudiantes, en casa, practicaron juegos que favorecieron el aprendizaje ngäbe.	46
Cuadro N° 5	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a la metodología activa que utiliza para lograr que sus estudiantes aprendan ngäbe.	47
Cuadro N° 6	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a los tipos de juegos más adecuados para lograr el aprendizaje ngäbe, en sus estudiantes	50
Cuadro N° 7	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que existen juegos específicos que ayudan al aprendizaje del idioma ngäbe.	51
Cuadro N° 8	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el juego ngäbere permite mantener al estudiante motivado durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.	52
Cuadro N°9	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que, los padres de familia de los estudiantes deben reforzar los juegos en casa, para el aprendizaje del idioma ngäbe.	53
Cuadro N°10	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a la metodología activa que utiliza para lograr que sus estudiantes aprendan ngäbe.	54
Cuadro N° 11	Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto al conocimiento de los juegos que aplica el maestro a sus niños, para aprender.	55
Cuadro N° 12	Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto al tipo de juego en ngäbe que práctica en su casa.	56

Cuadro N° 13	Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a su apoyo en el centro educativo.	57
Cuadro N° 14	Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el maestro le enseña el juego en ngäbere.	58
Cuadro N° 15	Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a los juegos en ngäbere que desarrollan los niños en casa.	59

ÍNDICE DE GRÁFICAS

N°	TITULO	Pág.
Gráfica N° 1	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el juego es una estrategia adecuada que se puede utilizar para aprender ngäbe.	42
Gráfica N° 2	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que al implementar juegos interactivos sus estudiantes aprenden ngäbe.	43
Gráfica N° 3	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que todos los juegos ayudan al aprendizaje del idioma ngäbe.	45
Gráfica N° 4	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que con esta pandemia Covid-19; los estudiantes, en casa, practicaron juegos que favorecieron el aprendizaje ngäbe.	46
Gráfica N° 5	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a la metodología activa que utiliza para lograr que sus estudiantes aprendan ngäbe.	47
Gráfica N° 6	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a los tipos de juegos más adecuados para lograr aprendizaje ngäbe, en sus estudiantes.	50
Gráfica N° 7	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que existen juegos específicos que ayudan al aprendizaje del idioma ngäbe.	51
Gráfica N° 8	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a el juego ngäbere permite mantener al estudiante motivado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.	52
Gráfica N° 9	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que los padres de familia de los estudiantes deben reforzar los juegos en casa, para el aprendizaje del idioma ngäbe.	53
Gráfica N° 10	Opinión del docente de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a la metodología activa que utiliza para lograr que sus estudiantes aprendan ngäbe.	54
Gráfico N° 11	Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto al conocimiento de los juegos que aplica el maestro a sus niños, para aprender.	55

Gráfico 12	N° Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto al tipo de juego en ngäbe que práctica en su casa.	56
Gráfico 13	N° Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a su apoyo en el centro educativo.	57
Gráfico 14	N° Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a que el maestro le enseña el juego en ngäbere.	58
Gráfico 15	N° Opinión del padre de familia de preescolar de la Escuela de Chichica, con respecto a los juegos en ngäbere que desarrollan los niños en casa.	59

ANEXO 2

EVIDENCIAS DE LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA



Docentes de Kinder desarrollando la encuesta.



Estudiantes de kínder



Aplicando encuesta a los padres de familia, en el centro educativo.



Aplicación de encuesta a padre y madre de familia que respondía afanosamente.



Otros padres encuestados quienes, también, emitieron su opinión.