



**DEPARTAMENTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ESPECIAL**

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN:

**“ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN
LAS DOCENTES, PARA POTENCIAR EL DESARROLLO
INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LOS CENTROS
DE EDUCACIÓN INICIAL DEL CANTÓN MACHALA”**

AUTORA:

CARMITA ESPERANZA VILLAVICENCIO AGUILAR

COAUTORA:

LILIANA ARCINIEGAS SIGÜENZA

2013

RESUMEN

El objetivo de la investigación se centró en el análisis de las actividades lúdicas que utilizan las docentes de los Centros de Educación Inicial del Cantón Machala para potenciar el desarrollo integral de los niños de 3 y 4 años. Para ello, fue necesario analizar el nivel de importancia que las maestras asignan al juego y cómo lo vinculan con el desarrollo, considerando la libertad y espontaneidad propias de los niños. Se identificaron las formas cómo las educadoras aplican las actividades lúdicas en las labores educativas, descubriendo necesidades e intereses que los niños no manifiestan abiertamente; se exploraron los factores que intervienen y que generan un proceso madurativo adecuado en la educación inicial.

La metodología utilizada fue aplicada, explicativa, descriptiva y de campo, se realizó el estudio con profesoras de educación inicial de 12 centros de tipo fiscal urbano del cantón Machala, en el período 2012.

En los resultados se incluyen aspectos relacionados con las concepciones y funciones del juego, que no lo utilizan como metodología básica para el desarrollo de destrezas o de capacidades como las sociales, motoras o de personalidad, y menos para el desarrollo de la capacidad mental y la afectiva. Además, el material concreto que existe para ser utilizado por los niños y niñas no está disponible; los espacios para las actividades motoras son amplios, no así los rincones dentro del aula; se evidencia también un bajo nivel de involucramiento en las actividades lúdicas, así como una escasa previsión a las reacciones de los niños que requieren estar todo el tiempo bajo la supervisión de la docente.

PALABRAS CLAVES: Juego, Educación Inicial, Desarrollo Integral, Medio de Aprendizaje.

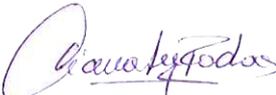
ABSTRACT

The goal of this research was centered on the analysis of the recreational activities that teachers use in the Centers of Early Education in the Canton of Machala in order to encourage the integrated development of 3-4 year old children. In order to achieve this goal it was necessary to analyze the importance that teachers give to recreation and how they include these activities for the children's development through freedom and spontaneity. We were able to identify how the teachers employ recreational activities within the educational activities and identify the children's needs and interests, which they do not express openly. We explored the factors that intervene and generate an adequate development process in early education.

The methodology was application, explanation, description, and field research. A study with teachers in 12 public early education institutions in the canton of Machala was carried out in the 2012 period.

The results include aspects related to the concepts and purpose of recreational activities. However, teachers do not employ recreation as a basic methodology to develop skills or abilities such as social, motor, or personality skills, or to develop mental and affective skills. In addition the concrete material for the children is not available. The areas for motor activities are ample, but areas in the classroom are not. In addition, we were able to observe that there is little involvement in the recreational activities and little prevision of the children's reactions, who need constant teacher supervision.

KEY WORDS: Recreation, Early education integrated development, learning means.



Translated by,
Diana Lee Rodas

INTRODUCCIÓN

¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo integral de los niños de 3 y 4 años de los Centros de Educación Inicial ?. Dentro del contexto científico, los clásicos de la Educación como Claparede, Froebel, Decroly y Montessori desarrollaron la escuela de manera que el niño se desenvuelva en ella en situación de juego, porque entendieron las grandes ventajas que aportaba el mismo.

Martínez (2010, p.p.105), señala que Piaget ha relacionado en sus escritos teóricos el proceso de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica; las diversas formas de juego que surgen a lo largo del avance infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Según González (2008, p.p.3), siguiendo los postulados de Vigotsky indica que el juego es el motor central del desarrollo del niño/a, originando intereses y motivación, que son los incentivos de toda maduración. Grandes pedagogos como Froebel, Montessori, Decroly, y Agazzi, basaron sus propuestas pedagógicas, en el juego, coinciden en la influencia que la actividad lúdica tiene para el desarrollo equilibrado del niño en sus aspectos cognitivos, afectivos y sociales como Piaget, Vigotsky, Elkonin, Venguer entre otros.

En Ecuador, al revisar el referente curricular para la educación inicial se plantean dos ejes transversales que son el Juego y el Arte, como la expresión natural del niño. En la ciudad de Machala existen 30 centros educativos fiscales urbanos que intervienen en el Programa de Educación Inicial con niños de 3 y 4 años. Conviene interrogarnos si estos centros educativos permiten el desarrollo en base al aprender jugando, o si los docentes aprovechan el juego como vínculo para interrelacionarse con sus pupilos y producir un buen desarrollo integral.

Como objetivo se plantea la posibilidad de analizar las actividades lúdicas que utilizan las docentes de los Centros de Educación Inicial del cantón Machala para potenciar el desarrollo integral de los niños de 3 y 4 años.

MATERIALES Y MÉTODOS

La obtención de la información de campo demandó la necesidad de identificar y seleccionar las unidades de investigación y el procedimiento para establecer su cuantificación. Se recibió un listado de Centros de Educación Inicial, de los cuales se laboró con el universo de 12 para respetar los siguientes criterios:

- Ubicados en zonas urbanas del cantón
- Aulas diferenciadas con niños 3 años y 4 años respectivamente.
- Más de 25 niños en cada aula.

NOMBRE	DOCENTES	UBICACIÓN	JORNADA
Sara Serrano	2	Puerto Bolívar	Matutina
Eugenio Espejo	2	Puerto Bolívar	Vespertina
24 de Julio	2	Puerto Bolívar	Vespertina
24 de Junio	2	Machala	Matutina
Simón Bolívar	2	Machala	Vespertina
Enrique Castro	3	El Cambio	Matutina
Augusta Mora	2	Machala	Vespertina
María Franco de Carrillo	5	Machala	Matutina
Augusto Minuche Garrido	2	Machala	Matutina
Club Rotary Machala	2	Machala	Matutina
Unión Nacional de Educadores	2	Machala	Matutina
Cleopatra Fernández	2	Machala	Matutina

Seleccionadas las unidades de investigación se procedió a diseñar los instrumentos de recolección de la información en el trabajo de campo, en el cual se visitó y observó la metodología con la que trabajaban las maestras, de qué manera utilizaban el juego como recurso didáctico, sí lo empleaban para estimular el

desarrollo integral del niño. Además se solicitó una copia de las planificaciones de la semana de la observación para su análisis.

En el tema de investigación, se planteó la hipótesis: **Si las docentes que trabajan en educación inicial, utilizan el juego en las actividades de aprendizaje, entonces se potenciará el desarrollo integral de los niños niñas de 3 a 4 años.**

Se aplicó un método exploratorio hipotético, no experimental y descriptivo. Se seleccionó las técnicas de la Encuesta, Ficha de Observación semi-estructurada y Documental (Planificaciones de las maestras).

Población y muestra: Es una sola debido a que se trata de un estudio de 12 centros de Educación Inicial, con 28 maestras: 13 aulas con niños de 3 años y 15 aulas de 4 años.

Las encuestas formuladas con 12 preguntas, se administraron a 28 maestras para conocer la importancia del juego y su aplicación dentro de sus salones de clase. La población total de maestras atendiendo niños de educación inicial fiscal en área urbana del cantón Machala, en el momento de la investigación era de 60 docentes, aproximadamente.

En la presente investigación se analizó la importancia que tiene el juego para las maestras de Educación Inicial, y se pretendió determinar de qué forma el juego desarrolla el proceso madurativo integral de los niños, y además se investigó si las maestras hacen de su enseñanza un proceso más divertido, utilizando al juego como su principal estrategia didáctica.

También se tomó en cuenta cuál es la actitud de las maestras en sus actividades de clase, qué lugar tiene el juego dentro de sus labores diarias, si es un elemento principal o secundario para ellas. Si lo utilizan con una finalidad establecida, considerando la edad y las áreas de desarrollo de los niños o si lo emplean como un simple método para distraerlos.

Cumplidos los procesos de recolección y procesamiento de la información, cada uno de los elementos fue considerado e interpretado cuanti- cualitativamente y descrito en sus particularidades. Los ejes de análisis e interpretación han sido la descripción de variables, la correlación de variables: edad–respuestas, años de experiencia–respuestas y titulación–respuestas, tabla de resumen con desviación estándar y valores máximos o mínimos para establecer las respectivas conclusiones, se elaboró la discusión de resultados contrastando con el marco teórico.

Se seleccionó la modalidad bibliográfica documental, se recurrió a diferentes fuentes bibliográficas y estudios realizados por distintos autores, para desarrollar las categorías fundamentadas de esta investigación.

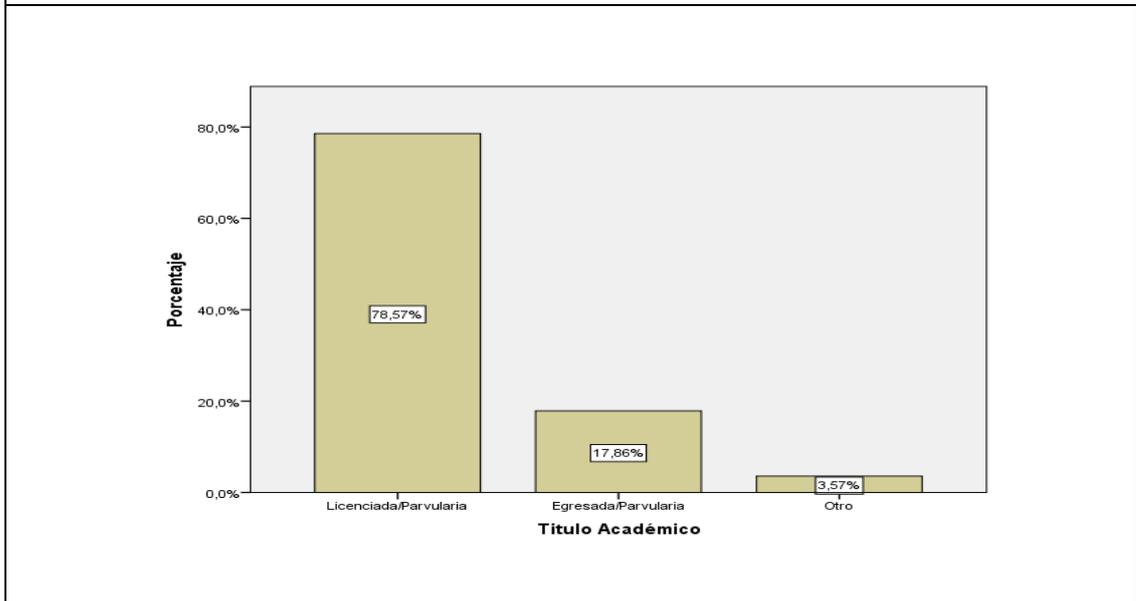
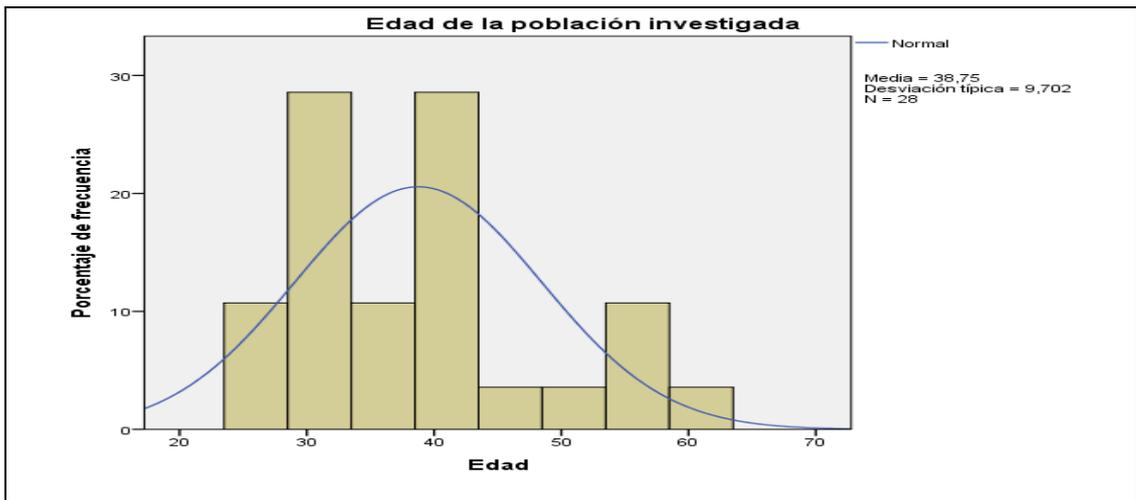
DISCUSIÓN

Los ejes de análisis e interpretación se han presentado comparativamente entre las variables de correlación: edad – respuestas, años de experiencia - respuestas y titulación - respuestas. A continuación, se expone la tabla de los resultados globales con respecto a las interrogantes planteadas al iniciar la investigación.

TABLA NO. 1 RESUMEN DE RESULTADOS GLOBALES						
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.	Varianza
Edad	28	26	63	38,75	9,702	94,120
Años de experiencia	28	2	38	8,79	7,992	63,878
Título Académico	28	1	3	1,25	,518	,269
Significado del Juego	28	1	5	2,07	,858	,735
Aspectos que desarrolla el juego	28	1	5	3,43	1,620	2,624
Aspectos que se toman en cuenta para planificar	28	1	7	3,61	1,524	2,321
Materiales que utiliza	28	1	4	1,93	1,016	1,032
Existencia del rincón de Juego	28	1	2	1,71	,460	,212
Cantidad de elementos que se observan en el juego	28	0	3	,61	1,031	1,062

Fuente: Encuesta y Ficha de Observación / Elaboración: La autora

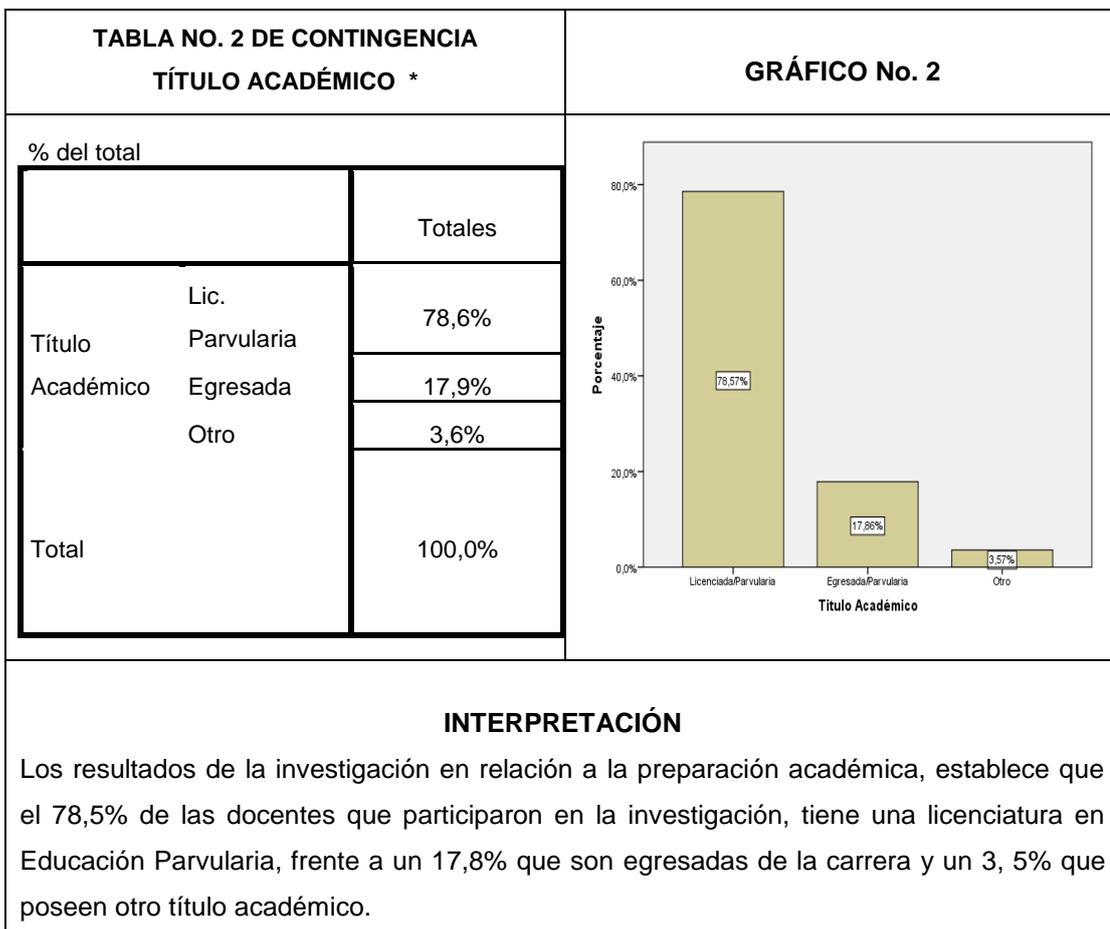
GRÁFICO No. 1



Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

Una de las interrogantes planteadas en la investigación hace referencia al nivel de **conocimiento que tienen las maestras sobre el juego** como factor que favorece al desarrollo madurativo de los niños.

Al respecto, la Secretaría de Educación de México para la Educación Inicial (2007, p.p 69), plantea que dentro de la preparación académica de las docentes, es indispensable tener ciertos conocimientos, actitudes, capacidades, valores personales y profesionales que les permitan desarrollar esta importante tarea, entre las que se pueden mencionar un conocimiento del desarrollo de los niños, valores, actitudes de coherencia y respeto a los contextos de desarrollo, entre otras. Además es imprescindible tener la suficiente información para entender la individualidad de cada niño, comprender su medio social y cultural, conocer las características del desarrollo físico, cognitivo, social y emocional, además de estar sensible a las demandas y necesidades de los infantes.



Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

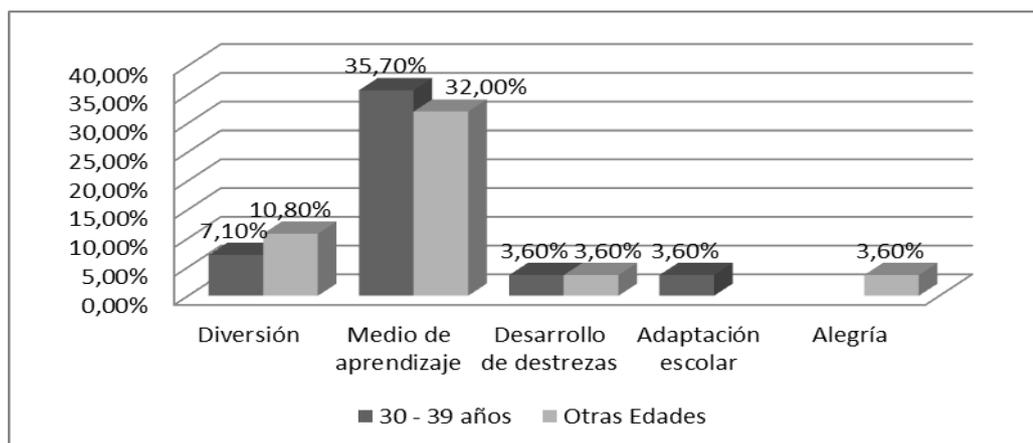
Se puede determinar que hay una relación entre la titulación académica y el nivel de conocimiento que las docentes requieren para desempeñarse de forma adecuada en la educación inicial.

En relación al **conocimiento de las maestras sobre el juego como factor que favorece el desarrollo madurativo de los niños**, se podrían rescatar en primer lugar, algunas ideas claves de Martínez (2010. pág.111), quien plantea que el juego y el desarrollo están muy vinculados entre sí de una forma global: el mundo de los afectos, el aprendizaje social y el desarrollo cognitivo se manifiestan en el juego y, a su vez, crecen por su acción. Todo aprendizaje nuevo y que aún no se consolida como hábito en su vida, pasa a ser parte del juego hasta dominar mejor dicho aprendizaje, el niño no solo juega para prepararse a la vida, sino que se convierte en su preparación vital por su naturaleza social. Según Rubinstein (1986, p.p 651), el niño juega porque se desarrolla y se desarrolla porque juega. El juego es la práctica de su desarrollo.

**TABLA NO. 3 DE CONTINGENCIA EDAD (AGRUPADO) *
SIGNIFICADO DEL JUEGO**

% del total						
Edad (agrupado)	Significado del Juego					Total
	Diversión	Medio de aprendizaje	Desarrollo de destrezas	Adaptación escolar	Alegría	
20-29 años	3,6%	10,7%				14,3%
30-39 años	7,1%	35,7%	3,6%	3,6%		50,0%
40-49 años	3,6%	14,2%	3,6%			21,4%
50-59 años	3,6%	7,1%				10,7%
60-69 años					3,6%	3,6%
Total	17,9%	67,7%	7,2%	3,6%	3,6%	100,0%

GRÁFICO No. 3



INTERPRETACIÓN

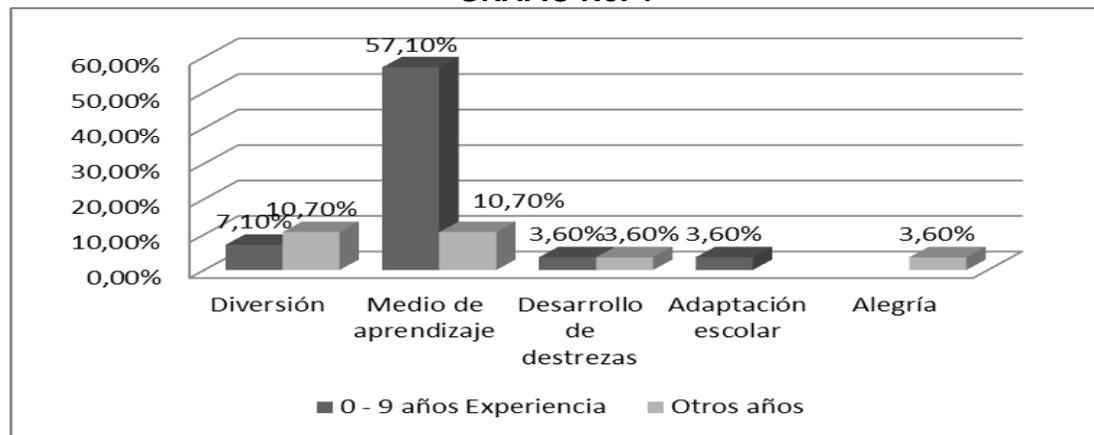
La investigación realizada determina que para las maestras de Educación Inicial del estudio, considerando que la edad media de las mismas, se encuentra entre los 30 y 39 años, el 35,7% estima al juego como un medio de aprendizaje, y el 67,9% de la población total también se mantiene dentro de esta opción, frente a un 17,9% que relaciona el juego con la diversión propia de los primeros años infantiles.

Fuente: Encuesta a docentes / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 4 CONTINGENCIA AÑOS DE EXPERIENCIA (AGRUPADO) *
SIGNIFICADO DEL JUEGO**

Años de experiencia (agrupado)	Significado del Juego					Total
	Diversión	Medio de aprendizaje	Desarrollo de destrezas	Adaptación escolar	Alegría	
0 a 9 años	7,1%	57,1%	3,6%	3,6%		71,4%
10 a 19 años	7,1%	10,7%				17,8%
20 a 29 años	3,6%		3,6%			7,2%
30 a 39 años					3,6%	3,6%
Total	17,8%	67,8%	7,2%	3,6%	3,6%	100,0%

GRÁFICO No. 4



INTERPRETACIÓN

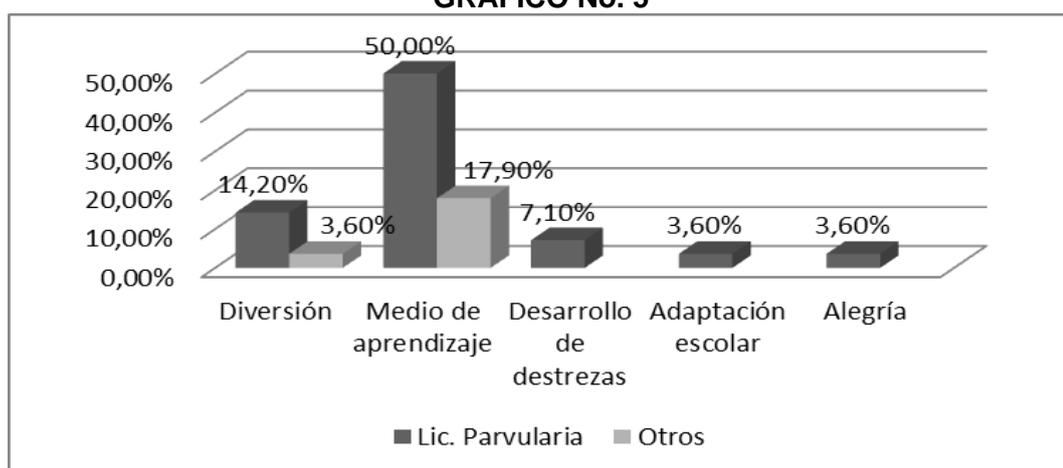
Al correlacionar el conocimiento de las maestras sobre el juego en cuanto a su significación, con esta variable, considerando que el 71,4% tienen entre 0 y 9 años de experiencia, el 57,1% manifiesta que el juego es apreciado como un medio de aprendizaje, y 67,9% de la población total estudiada tiene también la misma concepción, frente a un 17,9% para quienes existe una relación entre el juego y la diversión.

Fuente: Encuesta a docentes / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 5 DE CONTINGENCIA TÍTULO ACADÉMICO *
SIGNIFICADO DEL JUEGO**

Título Académico	Significado del Juego					Total
	Diversión	Medio de aprendizaje	Desarrollo de destrezas	Adaptación escolar	Alegría	
Lic. Parvularia	14,2%	50,0%	7,1%	3,6%	3,6%	78,5%
Egresada	3,6%	14,3%				17,9%
Otro		3,6%				3,6%
Total	17,8%	67,9%	7,1%	3,6%	3,6%	100,0%

GRÁFICO No. 5



INTERPRETACIÓN

Al analizar este mismo aspecto relacionándolo con la variable titulación académica, el 78,6% posee una licenciatura en Parvularia, de las cuales el 50% indica que el juego es estimado un medio de aprendizaje y un 14,3% vincula con la diversión.

Fuente: Encuesta a docentes / Elaboración: La autora

Estos resultados demuestran que hay una disparidad de conocimiento por parte de las maestras, quienes destacan al juego como un medio de aprendizaje y no como una metodología básica para el desarrollo de destrezas.

En relación a los **aspectos que desarrolla el juego en niños de 3 y 4 años**, se destaca la posición de Martínez (2010, p.p 108), quién afirma que el juego ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. La realidad es descubierta por el niño a

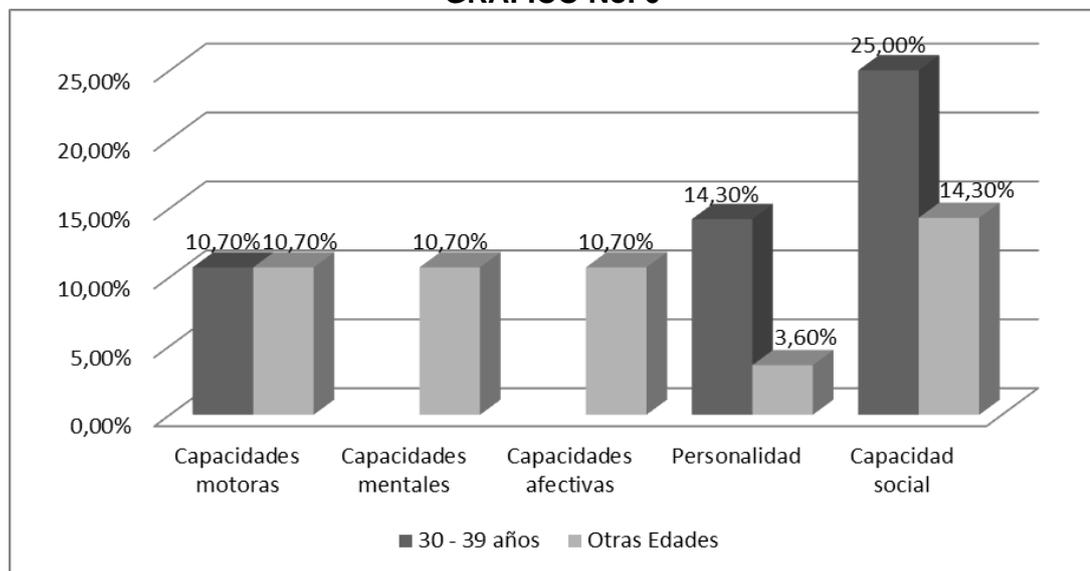
través del juego, al mismo tiempo que va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

**TABLA NO. 6 DE CONTINGENCIA EDAD (AGRUPADO) *
ASPECTOS QUE DESARROLLA EL JUEGO (3 Y 4 AÑOS)**

% del total

Edad (agrupado)	Aspectos que desarrolla el juego					Total
	Capacidades motoras	Capacidades mentales	Capacidades afectivas	Personalidad	Capacidad social	
20-29 años		3,6%			10,7%	14,3%
30-39 años	10,7%			14,3%	25,0%	50,0%
40-49 años	10,7%	7,1%	3,6%			21,4%
50-59 años			7,1%	3,6%		10,7%
60-69 años					3,6%	3,6%
Total	21,4%	10,7%	10,7%	17,9%	39,3%	100,0%

GRÁFICO No. 6



INTERPRETACIÓN

En relación a los aspectos que desarrolla el juego en los niños y niñas, se observa que para las maestras cuya edad media se encuentra entre los 30 y 39 años, el 25% afirma que desarrolla la capacidad social, para el 14,3% la personalidad y para el 10,7% la capacidad motora. Al analizar las respuestas de la población total, un 39,3% plantea que el juego desarrolla la capacidad social, un 21,4% la capacidad motora y un 17,9 % la personalidad.

Fuente: Encuesta a docentes / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 7 DE CONTINGENCIA AÑOS DE EXPERIENCIA (AGRUPADO) *
ASPECTOS QUE DESARROLLA EL JUEGO (3 Y 4 AÑOS)**

% del total						
Años de experiencia (agrupado)	Aspectos que desarrolla el juego					Total
	Capacidades motoras	Capacidades mentales	Capacidades afectivas	Personalidad	Capacidad social	
0 a 9 años	10,7%	7,1%	3,6%	17,8%	32,1%	71,3%
10 a 19 años	7,1%	3,6%	3,6%		3,6%	17,9%
20 a 29 años	3,6%		3,6%			7,2%
30 a 39 años					3,6%	3,6%
Total	21,4%	10,7%	10,8%	17,8%	39,3%	100,0%

GRÁFICO No 7



INTERPRETACIÓN:

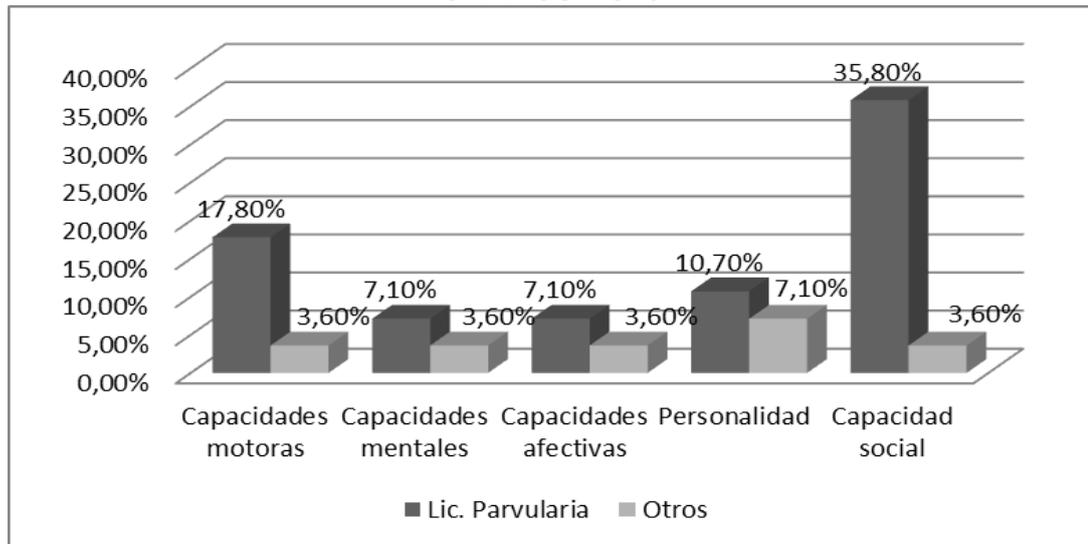
En referencia a los años de experiencia, considerando que el 71,4% de la población se encuentra entre 0 y 9 años, el 32,1% de las maestras indica que el juego desarrolla la capacidad social, el 17,9% manifiesta que es la personalidad y el 10,7% la capacidad motora. Para el total de las investigadas, la capacidad social implica un 39,3%, la capacidad motora un 21,4% y la personalidad un 17,9%. Estos datos confirman que no se favorece al equilibrio en el desarrollo infantil.

Fuente: Encuesta a docentes / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 8 DE CONTINGENCIA TÍTULO ACADÉMICO *
ASPECTOS QUE DESARROLLA EL JUEGO (3 Y 4 AÑOS)**

% del total						
Título Académico	Aspectos que desarrolla el juego					Total
	Capacidades motoras	Capacidades mentales	Capacidades afectivas	Personalidad	Capacidad social	
Lic.Parvularia	17,8%	7,1%	7,1%	10,7%	35,8%	78,5%
Egresada	3,6%		3,6%	7,1%	3,6%	17,9%
Otro		3,6%				3,6%
Total	21,4%	10,7%	10,7%	17,8%	39,4%	100,0%

GRÁFICO NO. 8



INTERPRETACIÓN

Al relacionar con la titulación académica, el 35,7% establece que el juego desarrolla la capacidad social, el 17,9% la capacidad motora y el 10,7% la personalidad. Para el total de maestras los aspectos que desarrolla el juego, en un 39,3% se encuentra la capacidad social, para un 21,4% la capacidad motora y para un 17,9 % la personalidad.

Fuente: Encuesta a docentes / Elaboración: La autora

Si la intención es la búsqueda de un desarrollo integral en los niños a través del juego, es contradictorio entonces, que para las maestras de Educación Inicial, se desarrolle principalmente la capacidad social, motora y de personalidad, y en menor grado la capacidad mental y afectiva. Este desfase se observa, por cuanto, conocen de los beneficios que el juego aporta al desarrollo de sus estudiantes, más no lo aplican como herramienta metodológica de aprendizajes, sino como entretenimiento social.

Al analizar las **actividades y los materiales utilizados por las docentes con los niños**, el Documento de la Secretaría de Educación Inicial de México (2007, p.p 76), señala que en educación inicial las maestras tienen experiencia en el manejo organizado de los materiales, pues se tiene consciencia de como ayudan para mejorar el aprendizaje de los niños.

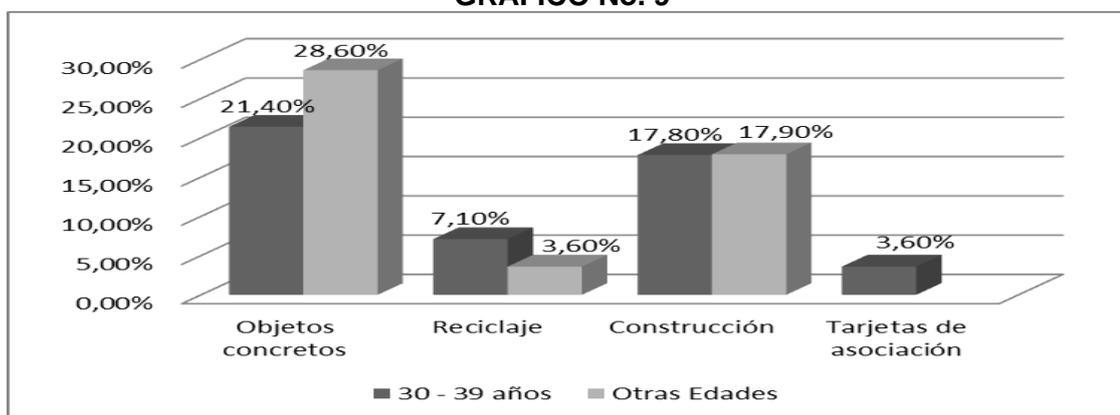
Al respecto el currículo oficial del Ecuador (2010, p.p 12), plantea que la maestra en el momento de planificar las actividades, debe tener en cuenta cuatro niveles de actuación sobre los objetos: actuación libre, actuación sobre los objetos para producir un determinado efecto, reflexionar sobre cómo se ha logrado el efecto y explicar las causas. También expresa que el material debe ser atractivo y el proceso de interacción del niño/a con el material puede estar planificado por el educador/a o simplemente sugerido.

**TABLA NO. 9 DE CONTINGENCIA EDAD (AGRUPADO) *
MATERIALES QUE UTILIZA**

% del total

Edad (agrupado)	Materiales que utiliza				Total
	Objetos concretos	Reciclaje	Construcción	Tarjetas de Asociación	
20-29 años	10,7%		3,6%		14,3%
30-39 años	21,4%	7,1%	17,8%	3,6%	50,0%
40-49 años	7,1%	3,6%	10,7%		21,4%
50-59 años	7,1%		3,6%		10,7%
60-69 años	3,6%				3,6%
Total	50,0%	10,7%	35,7%	3,6%	100,0%

GRÁFICO No. 9



INTERPRETACIÓN

El 21,4% de las docentes entre los 30 y 39 años de edad indican utilizar los objetos concretos con sus niños durante el juego, un 17,9% requiere de materiales de construcción y un 7,1% de reciclaje. Es importante recalcar que el 50,0% del total de la muestra investigada utiliza material concreto para las actividades lúdicas con los niños.

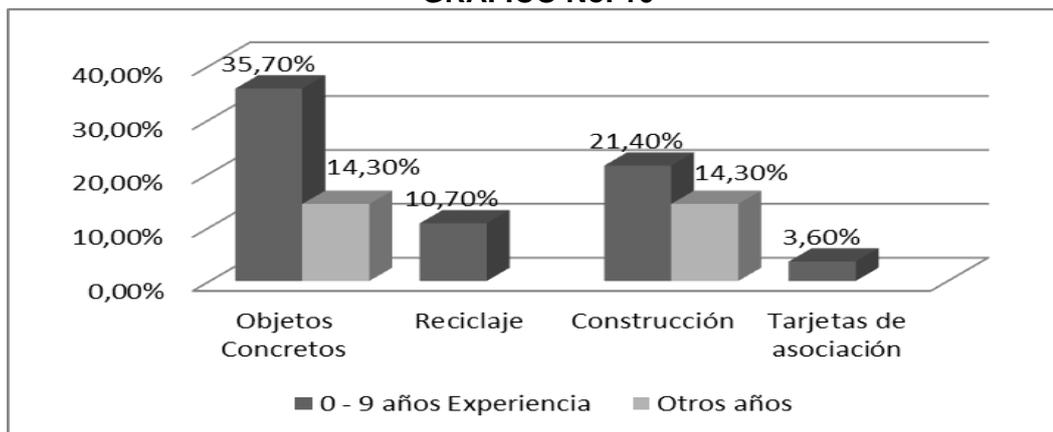
Fuente: Encuesta a docentes / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 10 DE CONTINGENCIA AÑOS DE EXPERIENCIA (AGRUPADO) *
MATERIALES QUE UTILIZA**

% del total

Años de experiencia (agrupado)	Materiales que utiliza				Total
	Objetos concretos	Reciclaje	Construcción	Tarjetas de Asociación	
0 a 9 años	35,7%	10,7%	21,4%	3,6%	71,4%
10 a 19 años	10,7%		7,1%		17,9%
20 a 29 años			7,1%		7,1%
30 a 39 años	3,6%				3,6%
Total	50,0%	10,7%	35,7%	3,6%	100,0%

GRÁFICO No. 10



INTERPRETACIÓN

Al analizar esta variable, se puede determinar que el 35,7% de las docentes entre los 0 y 9 años de experiencia utilizan objetos concretos con sus niños durante el juego, un 21,4% requiere material de construcción y un 10,7% usa material de reciclaje.

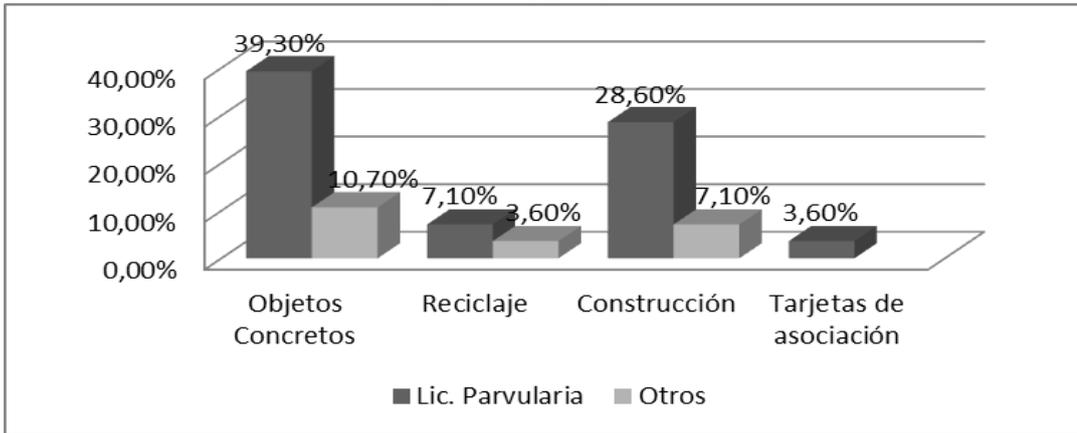
Fuente: Encuesta a docentes / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 11 DE CONTINGENCIA TÍTULO ACADÉMICO *
MATERIALES QUE UTILIZA**

% del total

Título Académico	Materiales que utiliza				Total
	Objetos concretos	Reciclaje	Construcción	Tarjetas de Asociación	
Lic.Parvularia	39,3%	7,1%	28,6%	3,6%	78,6%
Egresada	10,7%		7,1%		17,8%
Otro		3,6%			3,6%
Total	50,0%	10,7%	35,7%	3,6%	100,0%

GRÁFICO No. 11



INTERPRETACIÓN

El relación a la variable título académico, el 39,3% de las docentes con licenciatura en educación parvularia utilizan objetos concretos, el 28,6% requiere material de construcción y el 7,1% de reciclaje.

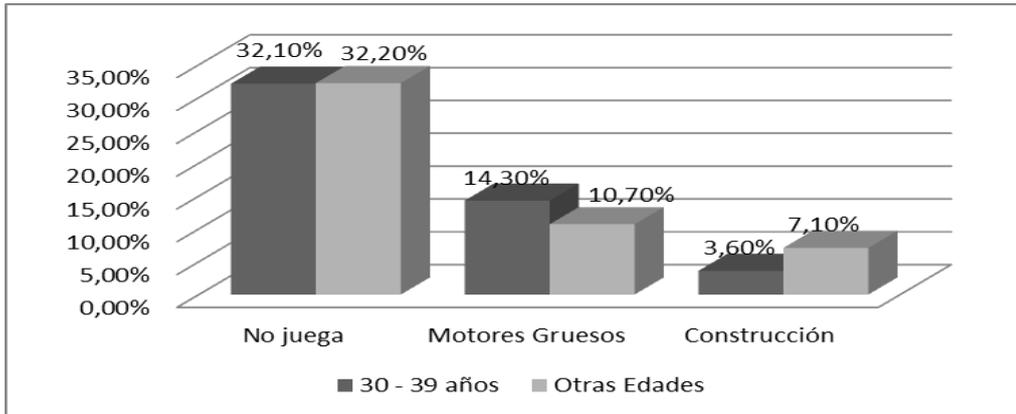
Fuente: Encuesta a docentes / Elaboración: La autora

A pesar de que el 50% de las maestras sostienen que para el desarrollo de las actividades lúdicas es necesario tener objetos concretos, sin embargo, cuando se realizó la observación, se pudo determinar que este material existe en la mayoría de las aulas, más se encuentran ubicados en lugares altos o están almacenados, muy pocos son los salones que tienen los materiales al alcance de los niños.

**TABLA NO. 12 DE CONTINGENCIA EDAD (AGRUPADO) *
TIPO DE JUEGOS**

Edad (agrupado)	Tipos de juego que se observan						Total
	No juega	Motores	Roles	Construcción	Dramatización	Danza	
20-29 años	14,3%						14,3%
30-39 años	32,1%	14,3%		3,6%			50,0%
40-49 años	10,7%	3,6%		7,1%			21,4%
50-59 años	3,6%	7,1%					10,7%
60-69 años	3,6%						3,6%
Total	64,3%	25,0%		10,7%			100,0%

GRÁFICO No.12



INTERPRETACIÓN

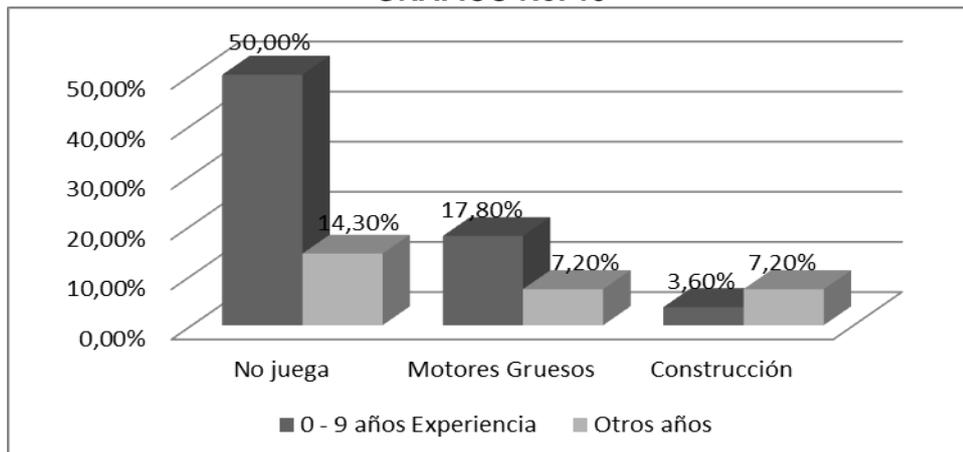
En correspondencia con los **juegos aplicados por las docentes a sus niños**, se ha analizado los datos obtenidos en la investigación, en el grupo de maestras que se encuentran entre los 30 y 39 años, un 14,3% aplican juegos motores gruesos realizados en el patio y el 3,6% usan juegos motores finos de construcción.

Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 13 DE CONTINGENCIA AÑOS DE EXPERIENCIA (AGRUPADO) *
TIPO DE JUEGOS**

Años de experiencia (agrupado)	Tipos de juego que se observan						Total
	No juega	Motores	Roles	Construcción	Dramatización	Danza	
0 a 9 años	50,0%	17,8%		3,6%			71,4%
10 a 19 años	10,7%	3,6%		3,6%			17,8%
20 a 29 años		3,6%		3,6%			7,2%
30 a 39 años	3,6%						3,6%
Total	64,3%	25,0%		10,7%			100,0%

GRÁFICO No. 13



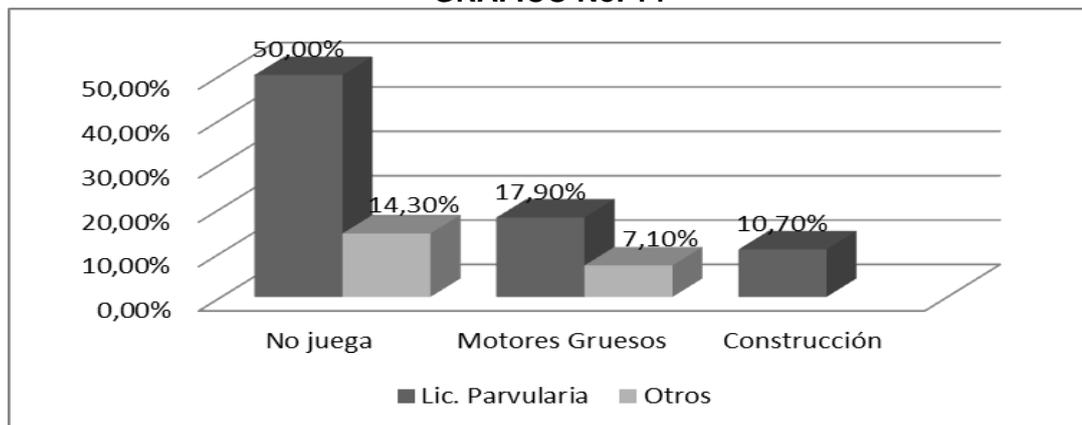
INTERPRETACIÓN

En correspondencia de la variable años de experiencia con los juegos aplicados por las docentes a sus niños, se puede evidenciar que para el 17,9% de las maestras aplica juegos motores gruesos realizados en el patio y el 3,6% usan juegos motores finos de construcción.

Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

Título Académico	% del total						Total
	No juega	Motores	Roles	Construcción	Dramatización	Danza	
Lic. Parvularia	50,0%	17,9%		10,7%			78,6%
Egresada	10,7%	7,1%					17,8%
Otro	3,6%						3,6%
Total	64,3%	25,0%		10,7%			100,0%

GRÁFICO No. 14



INTERPRETACIÓN

Al realizar la observación respectiva sobre los juegos aplicados por las docentes a sus niños, con respecto a las maestras con titulación parvularia, se tiene que el 17,9% aplica juegos motores gruesos realizados en el patio y el 3,6% usan juegos motores finos de construcción.

Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

En conclusión, las maestras conocen que los niños y niñas en estas edades necesitan básicamente, juegos de actividad motora, amplios espacios donde puedan correr, saltar, etc. Por lo tanto, aplican esta clase de juegos, asociados a canciones infantiles.

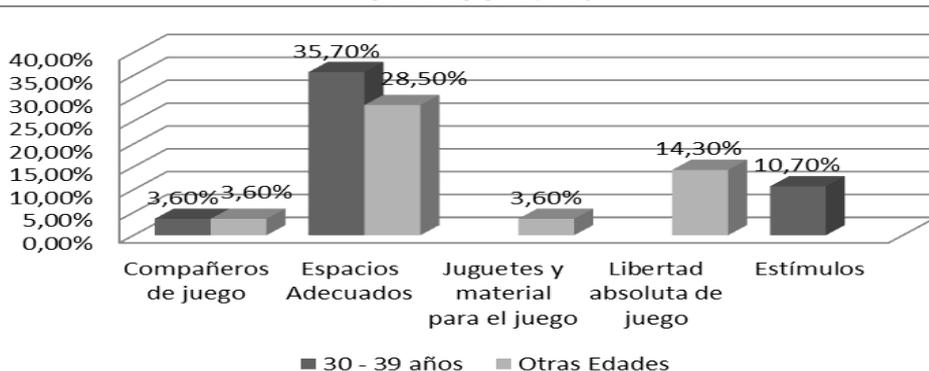
Es importante también conocer la forma **cómo se aplica el juego en el salón de clases y en otros espacios**. Marín (1998, p.p 52), señala que los juegos requieren un escenario psicológico dentro del cual los niños se sientan seguros para actuar, creativos para expresar sus ideas y dispuestos a cambiarlas si el contexto interactivo le ofrece ideas mejores. El desarrollo del juego requiere tiempo pausado y sin prisas para que intervenga la imaginación, así como espacios adecuados, estimulantes y diversos materiales lúdicos. Las educadoras necesitan seleccionar juguetes para cada actividad, edad, momento. Su intervención ha de ser absolutamente discreta y patente en su planificación.

En el Documento de la Secretaría de Educación Pública de Educación Inicial de México (2007, p.p 74), se establece que las situaciones de aprendizaje se llevan a cabo en lugares específicos, los espacios pequeños impedirán demostraciones de capacidades exploratorias o de coordinaciones complejas de todo el grupo o de grupos pequeños de niños.

**TABLA NO. 15 DE CONTINGENCIA EDAD (AGRUPADO) *
ASPECTOS QUE SE TOMAN EN CUENTA PARA PLANIFICAR**

Edad (agrupado)	Aspectos que se toman en cuenta para planificar					Total
	Compañeros de juego	Espacios Adecuados	Juguetes y material para el juego	Libertad absoluta de juego	Estímulos	
20-29 años	3,6%	10,7%				14,3%
30-39 años	3,6%	35,7%			10,7%	50,0%
40-49 años		10,7%	3,6%	7,1%		21,4%
50-59 años		7,1%		3,6%		10,7%
60-69 años				3,6%		3,6%
Total	7,2%	64,2%	3,6%	14,3%	10,7%	100,0%

GRÁFICO No. 15



INTERPRETACIÓN

Al analizar los datos obtenidos en la investigación, en el grupo de maestras que se encuentran entre los 30 y 39 años, un 35.7% establece que para planificar el juego se necesita considerar el aspecto físico, mientras que para la muestra total de la población, los espacios adecuados son importantes en un 64.3%.

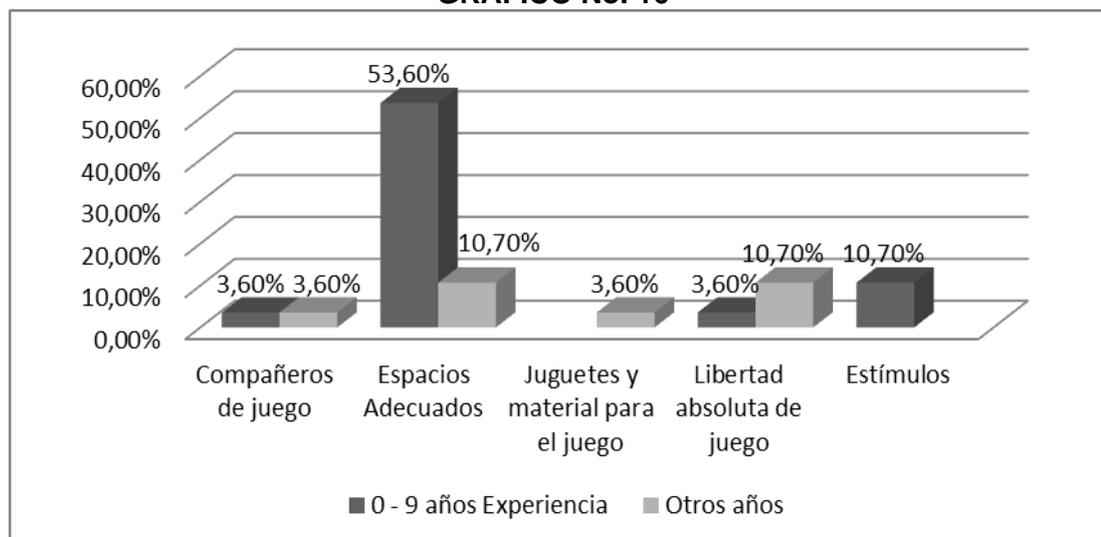
Fuente: Encuesta a docentes / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 16 DE CONTINGENCIA AÑOS DE EXPERIENCIA (AGRUPADO) *
ASPECTOS QUE SE TOMAN EN CUENTA PARA PLANIFICAR**

% del total

Años de experiencia (agrupado)	Aspectos que se toman en cuenta para planificar					Total
	Compañeros de juego	Espacios Adecuados	Juguetes y material para el juego	Libertad absoluta de juego	Estímulos	
0 a 9 años	3,6%	53,6%		3,6%	10,7%	71,4%
10 a 19 años	3,6%	7,1%	3,6%	3,6%		17,9%
20 a 29 años		3,6%		3,6%		7,1%
30 a 39 años				3,6%		3,6%
Total	7,1%	64,3%	3,6%	14,3%	10,7%	100,0%

GRÁFICO No. 16



INTERPRETACIÓN

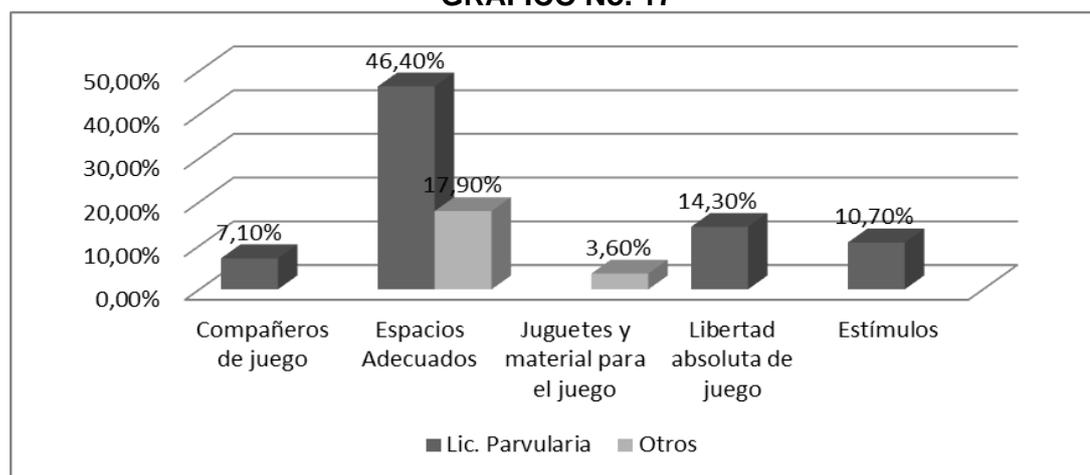
Al relacionar la variable años de experiencia con la aplicación del juego en el salón de clases y otros espacios, se puede evidenciar que para el 53.6% el juego necesitan de espacios adecuados.

Fuente: Encuesta a docentes / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 17 DE CONTINGENCIA TÍTULO ACADÉMICO *
ASPECTOS QUE SE TOMAN EN CUENTA PARA PLANIFICAR**

Título Académico	Aspectos que se toman en cuenta para planificar					Total
	Compañeros de juego	Espacios Adecuados	Juguetes y material para el juego	Libertad absoluta de juego	Estímulos	
Lic.Parvularia	7,1%	46,4%		14,3%	10,7%	78,5%
Egresada		14,3%	3,6%			17,9%
Otro		3,6%				3,6%
Total	7,1%	64,3%	3,6%	14,3%	10,7%	100,0%

GRÁFICO No. 17



INTERPRETACIÓN

En relación a la titulación académica y a la aplicación del juego en el salón de clases y otros espacios, el 46,4% informa que requiere espacios adecuados para la planificación del juego frente a un 14,3% que necesita libertad absoluta.

Fuente: Encuesta a docentes / Elaboración: La autora

Este análisis y los resultados obtenidos nos permiten determinar que entre el 40 y 60% de los docentes saben que los espacios son imprescindibles para la planificación del juego, sin embargo, en la realidad áulica, no se evidencia esta concepción.

El Documento de la Secretaría de Educación Inicial de México (2007, p.p 45), determina por otro lado la importancia del **rol de la docente**, cuando organiza un conjunto de recursos del ambiente para facilitar el desarrollo de las capacidades en las niñas y en los niños, ejerce un rol de mediadora en el proceso de aprendizaje,

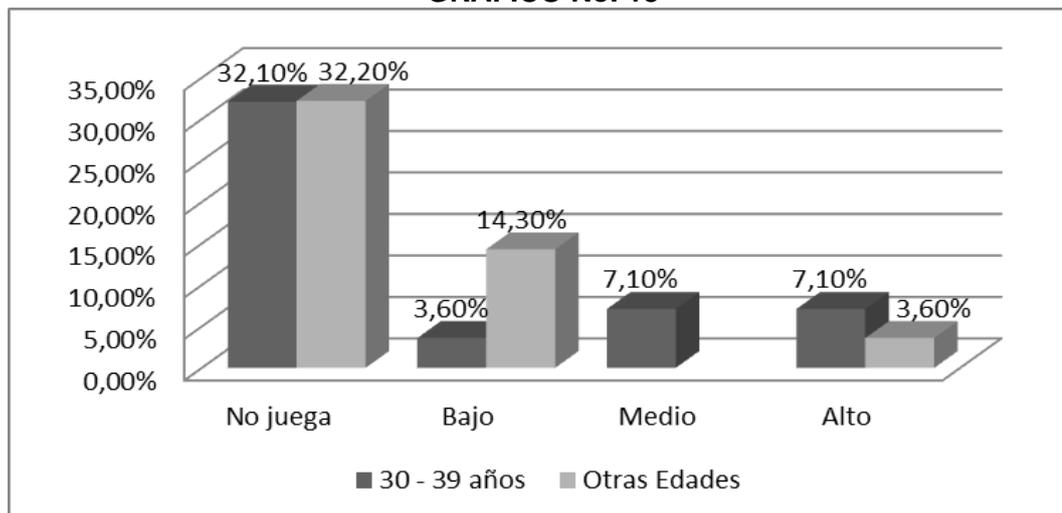
una verdadera animadora; para ello requiere motivar y otorgar confianza a los niños a fin de ampliar su relación con el medio, propiciar alternativas para pensar y actuar, así como respaldar e impulsar la autonomía y la libertad. También hace hincapié en que al momento de organizar un conjunto de recursos humanos, técnicos, metodológicos y materiales para facilitar a las niñas y a los niños la construcción de las capacidades. Por eso es clave tener una identidad personal, profesional y social que favorezca el mejor desempeño de las funciones que realiza. Las competencias que requiere, tienen relación con la regulación de su comportamiento, con las formas y dimensiones en las que se manifiesta y vive su rol; con el tipo de educación que quiere, con la imagen que tiene de su propia infancia; con la forma en la que expresa sus emociones, con la manera en la que manifiesta sus sentimientos, sus ideas, puntos de vista, decisiones y valores, así como con la manera que establece las relaciones con los niños y con los adultos.

**TABLA NO. 18 DE CONTINGENCIA EDAD (AGRUPADO) *
CANTIDAD DE ELEMENTOS QUE SE OBSERVAN EN EL JUEGO**

% del total

Edad (agrupado)	Cantidad de elementos que se observan en el juego (criterios: creatividad, participación y alegría)				Total
	No juega	Bajo	Medio	Alto	
20-29 años	14,3%				14,3%
30-39 años	32,1%	3,6%	7,1%	7,1%	50,0%
40-49 años	10,7%	10,7%			21,4%
50-59 años	3,6%	3,6%		3,6%	10,7%
60-69 años	3,6%				3,6%
Total	64,3%	17,9%	7,1%	10,7%	100,0%

GRÁFICO No. 18



INTERPRETACIÓN

La investigación en relación al rol de la maestra durante las actividades lúdicas, determina que el 64,3% del total de la muestra no estaba jugando en el momento de la observación; al analizar a las maestras cuya edad media se encuentra entre los 30 y 39 años, se evidenció que el 32,1% no jugaba, frente a un 7,1% cuyo nivel de aportación e involucramiento en el juego fue alto.

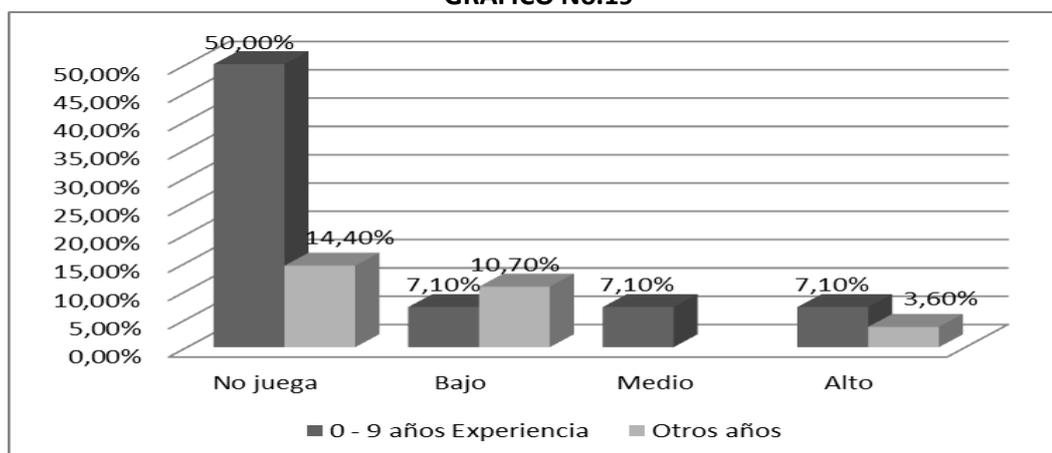
Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 19 DE CONTINGENCIA AÑOS DE EXPERIENCIA (AGRUPADO) *
CANTIDAD DE ELEMENTOS QUE SE OBSERVAN EN EL JUEGO**

% % del total

Años de experiencia (agrupado)	Cantidad de elementos que se observan en el juego (criterios: creatividad, participación y alegría)				Total
	No juega	Bajo	Medio	Alto	
0 a 9 años	50,00%	7,1%	7,1%	7,1%	71,4%
10 a 19 años	10,70%	7,1%			17,8%
20 a 29 años		3,6%		3,6%	7,2%
30 a 39 años	3,60%				3,6%
Total	64,40%	17,8%	7,1%	10,7%	100,0%

GRÁFICO No.19



INTERPRETACIÓN

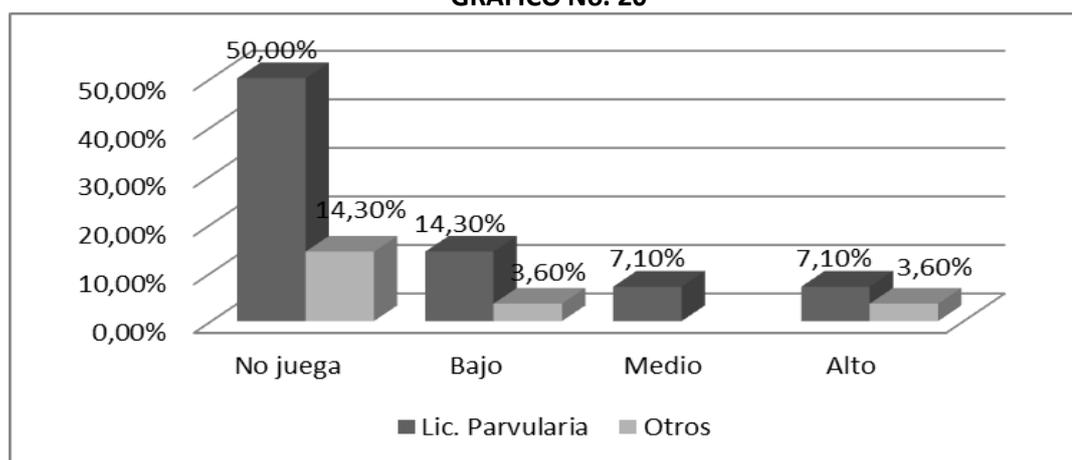
Relacionando esta variable con el rol de la maestra, entre los 0 y 9 años de experiencia se evidencia que el 50,10 % no estaba jugando durante la observación, pues se encontraban en otras actividades escolarizadas, frente a un 21,4% que sí se involucraban en el juego en igual proporción de 7.1% en los diferentes niveles.

Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

TABLA NO. 20 DE CONTINGENCIA TÍTULO ACADÉMICO *					
CANTIDAD DE ELEMENTOS QUE SE OBSERVAN EN EL JUEGO					
Título Académico	Cantidad de elementos que se observan en el juego (criterios: creatividad, participación y alegría)				Total
	No juega	Bajo	Medio	Alto	
Lic. Parvularia	50,00%	14,3%	7,1%	7,1%	78,5%
Egresada	10,7%	3,6%		3,6%	17,9%
Otro	3,6%				3,6%
Total	64,3%	17,9%	7,1%	10,7%	100,0%

% del total

GRÁFICO No. 20



INTERPRETACIÓN

En relación a la titulación, el 50,10% de las Licenciadas en Parvularia, en el momento de la observación no estaban jugando. En el total del grupo de maestras se evidencia que un 10,7% participa en el juego con un nivel alto, frente a un 17,9% que lo hace con un nivel bajo.

Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

Si para Martínez (2010, p.p 103), el juego es un instrumento de intervención educativa, donde la observación y la experimentación predominan, estableciendo conflictos cognitivos en los alumnos, desarrollando su autonomía y construyendo aprendizajes funcionales a través de la vida cotidiana, la realidad de las maestras de esta investigación en Machala, refleja el bajo nivel de involucramiento participativo en las actividades de juego infantil.

A pesar de que las maestras saben que el juego permite crear oportunidades necesarias para ampliar en los niños las capacidades comunicativas, de regulación, de pensamiento, de bienestar y felicidad, sin embargo los resultados obtenidos en

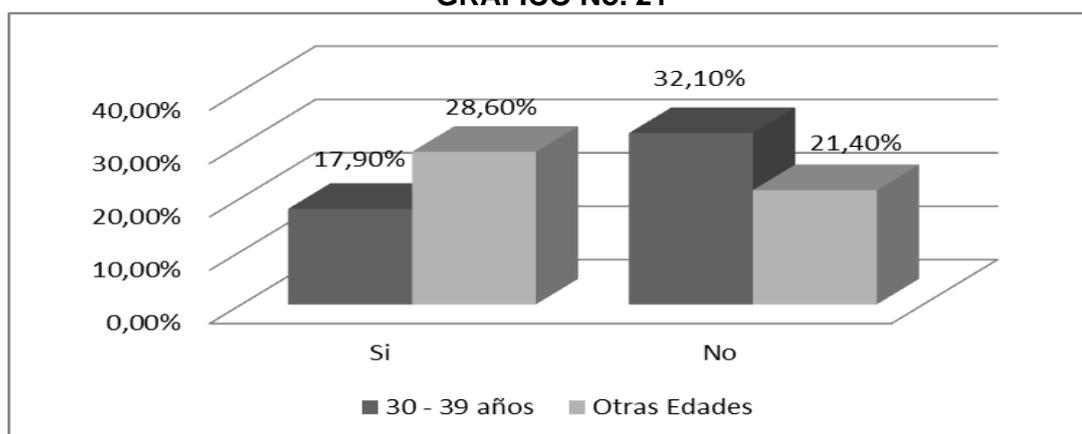
la investigación determina que la mayoría de las docentes no están aportando con su creatividad, participación y alegría en las actividades lúdicas.

Otro aspecto que se considera importante según varios autores como Bolaños y Woodburn (2009, p.p 81), es la necesidad de que las maestras usen ropa cómoda cuando trabajan con los niños en la educación inicial, sobre todo por la necesidad de participar libremente en las actividades lúdicas, como también por evitar lesiones durante los juegos, por usar relojes, lápices en los bolsillos, aretes, cadenas, anillos, etc.

**TABLA NO. 21 DE CONTINGENCIA EDAD (AGRUPADO)*
ROPA CÓMODA**

Edad (agrupado)	Ropa cómoda		Total
	Si	No	
20-29 años	14,3%		14,3%
30-39 años	17,9%	32,1%	50,0%
40-49 años	7,1%	14,3%	21,4%
50-59 años	3,6%	7,1%	10,7%
60-69 años	3,6%		3,6%
Total	46,5%	53,5%	100,0%

GRÁFICO No. 21



INTERPRETACIÓN

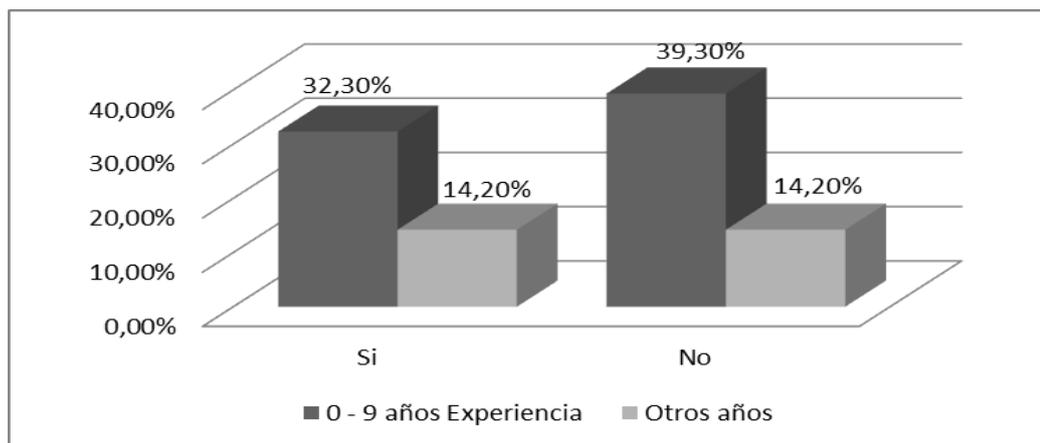
Tomando en cuenta la edad media de las maestras que se encuentran entre los 30 a y 39 años, se hace notorio que un 32.1% no dispone de ropa cómoda, frente a un 17,9% que si tiene una vestimenta adecuada. En la generalidad se evidencia que un 53,6% no tiene vestuario adecuado.

Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 22 DE CONTINGENCIA AÑOS DE EXPERIENCIA (AGRUPADO) *
ROPA CÓMODA**

Años de experiencia (agrupado)	Ropa cómoda		Total
	Si	No	
0 a 9 años	32,30%	39,30%	71,50%
10 a 19 años	10,70%	7,1%	17,80%
20 a 29 años		7,1%	7,10%
30 a 39 años	3,50%		3,60%
Total	46,50%	53,50%	100,00%

GRÁFICO No. 22



INTERPRETACIÓN

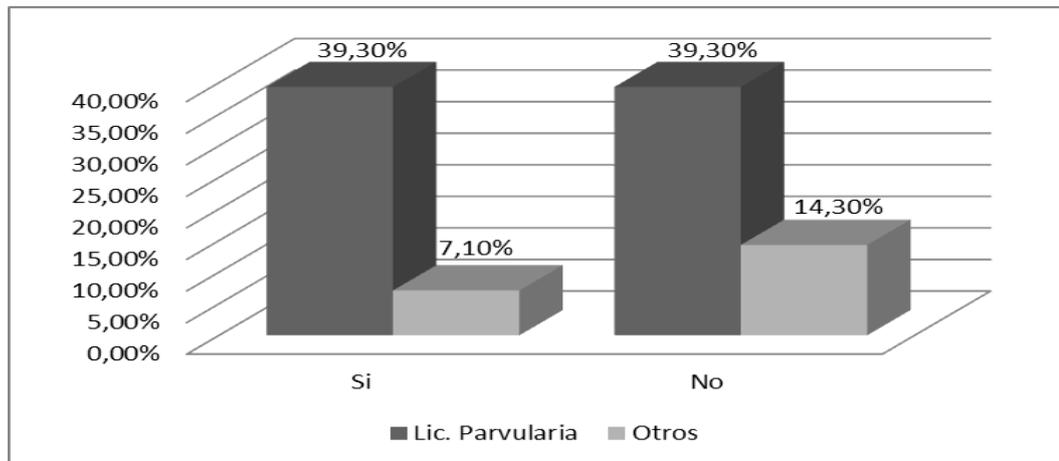
Considerando que la media de años de experiencia se encuentra en la categoría de 0 a 9 años, se evidencia que el 39,3% no dispone de comodidad en cuanto al vestuario para las labores educativas, mientras que en el total de la muestra, el 53,6% tampoco cuenta con el vestuario adecuado.

Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 23 DE CONTINGENCIA TITULO ACADÉMICO *
ROPA CÓMODA**

Título Académico	Ropa cómoda		Total
	Si	No	
Lic.Parvularia	39,3%	39,3%	78,6%
Egresada	7,1%	10,7%	17,8%
Otro		3,6%	3,6%
Total	46,4%	53,6%	100,0%

GRÁFICO No. 23



INTERPRETACIÓN

Con respecto a las maestras con titulación en Licenciatura Parvularia, el 39,3% no dispone de comodidad en cuanto a vestuario frente a un 39,3% que si previene la vestimenta adecuada. Un 53,6% de la población total no considera la ropa cómoda como un requisito importante para el trabajo diario.

Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

Los resultados globales determinan que la situación de comodidad y bienestar no está siendo considerada por las docentes para sus labores pedagógicas.

En relación a la **incorporación del juego en la planificación**, González (2008, p.p 69), manifiesta que la relación del educador rompe con el clásico rol de la enseñanza, ya que en el juego no hay una persona emisora de datos y otra receptora, sino una relación de aprender-enseñando y enseñar-aprendiendo. El educador se sitúa como un verdadero animador, como un impulsor que motiva; se convierte en un mediador del proceso de aprendizaje.

Este autor refiere que uno de los criterios básicos para introducir el juego en la actividad de aprendizaje, es la motivación; por cuanto, la actividad lúdica debe ajustarse a los intereses y evolución de los educandos. Los juegos también poseen generalmente un final conocido; por lo tanto, sus efectos y las posibles reacciones

de los niños estarán siempre bajo control y supervisión de la docente, mediante una buena planificación.

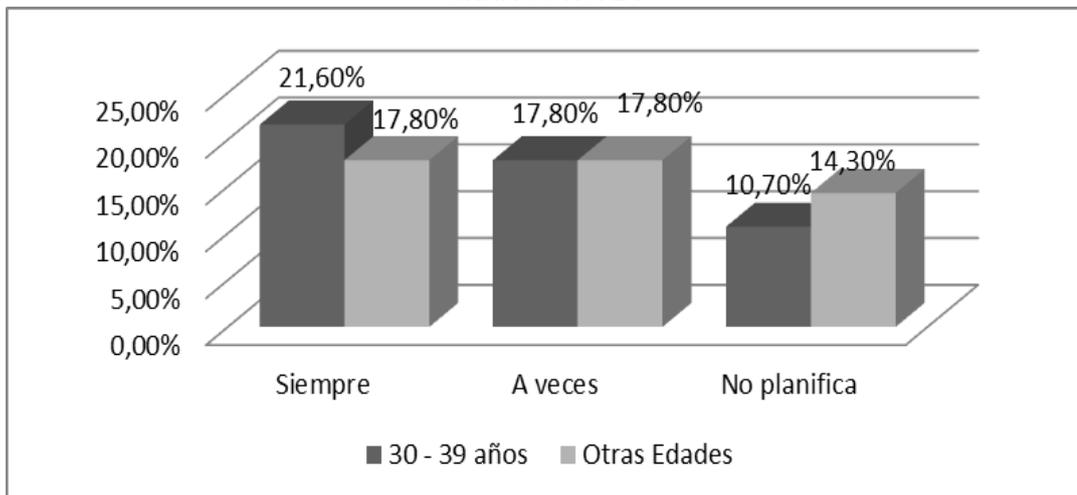
El valor educativo del juego radica en la forma en que se lo dirige. Todo juego carente de esfuerzo, actividad creadora e inventiva, producirá efectos negativos. Es el adulto, quien orienta el juego desde que el niño es un bebé a través de la estimulación, así por ejemplo a los 3 meses ya sabe jugar, práctica actividades en todas las áreas de la conducta psicomotriz, de adaptación, lenguaje y personal social: sacude brazos, flexiona piernas, succiona sus dedos (conducta motriz); fija su mirada en su mano, objetos en movimiento (adaptación); gorjea, balbucea, grita (lenguaje); sonríe, ríe a carcajadas, llama la atención para que lo atiendan (personal-social).

**TABLA NO. 24 DE CONTINGENCIA EDAD (AGRUPADO) *
APORTE DEL JUEGO AL DESARROLLO MADURATIVO DE LOS ESTUDIANTES**

% del total

Edad (agrupado)	Aporte del juego al desarrollo madurativo de los estudiantes			Total
	Siempre	A veces	No planifica	
20-29 años	3,6%	10,7%		14,3%
30-39 años	21,4%	17,9%	10,7%	50,0%
40-49 años	3,6%	7,1%	10,7%	21,4%
50-59 años	10,7%			10,7%
60-69 años			3,6%	3,6%
Total años	39,3%	35,7%	25,0%	100,0%

GRÁFICO No. 24



INTERPRETACIÓN

Al analizar los datos relacionados con la incorporación del juego en la planificación como un factor que aporta para el desarrollo madurativo de los niños, el 21,4% de las maestras que se encuentran entre los 30 a 39 años, indica que siempre planifica, un 17,9% a veces y un 10.7% no planifica las actividades de juego. En el total de la población de las maestras se puede evidenciar que un 39,3% planifica siempre, un 35,7% a veces y un 25% que no planifica las actividades lúdicas.

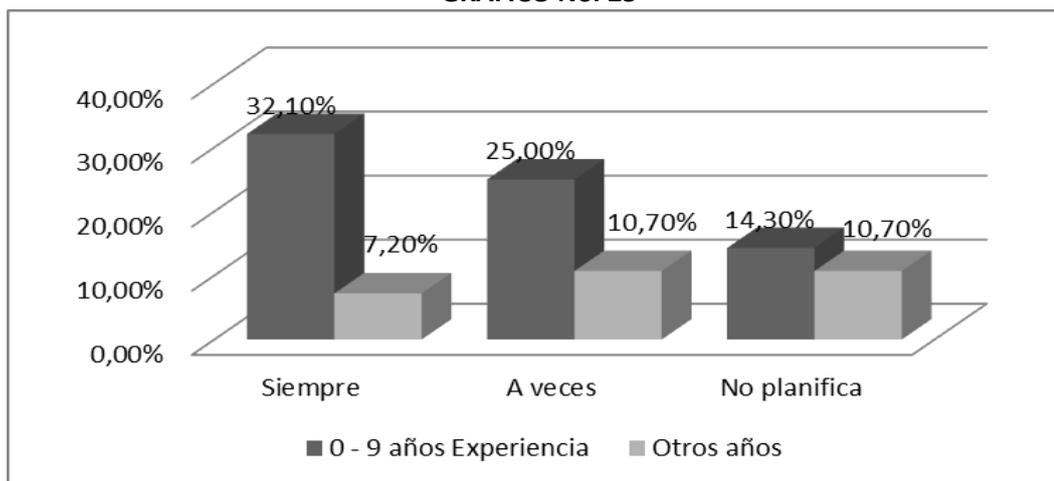
Fuente: Planificaciones de docentes / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 25 DE CONTINGENCIA AÑOS DE EXPERIENCIA (AGRUPADO) *
APORTE DEL JUEGO AL DESARROLLO MADURATIVO DE LOS ESTUDIANTES**

% del total

Años de experiencia (agrupado)	Aporte del juego al desarrollo madurativo de los estudiantes			Total
	Siempre	A veces	No planifica	
0 a 9 años	32,1%	25,0%	14,3%	71,4%
10 a 19 años	3,6%	10,7%	3,6%	17,9%
20 a 29 años	3,6%		3,6%	7,1%
30 a 39 años			3,6%	3,6%
Total	39,3%	35,7%	25,0%	100,0%

GRÁFICO No. 25



INTERPRETACIÓN

Al relacionar la incorporación del juego dentro de la planificación, con la variable años de experiencia, entre los 0 y 9 años, el 32,1 % señala que siempre planifica, un 25% a veces y un 14,3% que no planifica las actividades de juego. Al realizar la comparación de la muestra total, observamos que un 39,3% planifica siempre, frente a un 35,7% que lo hace a veces y un 25% que no planifica las actividades lúdicas.

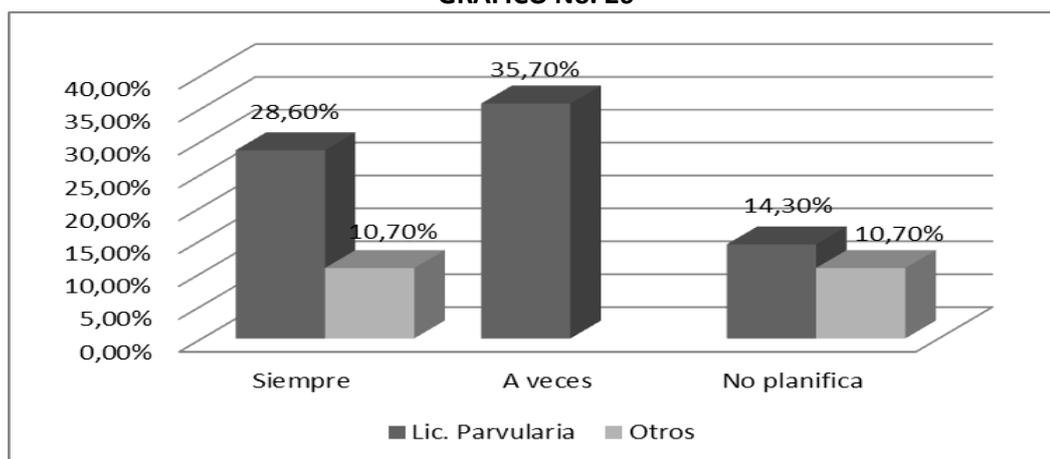
Fuente: Planificaciones de docentes / Elaboración: La autora

TABLA NO, 26 DE CONTINGENCIA TÍTULO ACADÉMICO *
APORTE DEL JUEGO AL DESARROLLO MADURATIVO DE LOS ESTUDIANTES

% del total

Título Académico	Aporte del juego al desarrollo madurativo de los estudiantes			Total
	Siempre	A veces	No planifica	
Lic.Parvularia	28,6%	35,7%	14,3%	78,6%
Egresada	10,7%		7,1%	17,8%
Otro			3,6%	3,6%
Total	39,3%	35,7%	25,0%	100,0%

GRÁFICO No. 26



INTERPRETACIÓN

Al relacionar con la variable titulación académica, el 28,6% de las maestras que tienen una titulación en Licenciatura Parvularia, siempre planifica las actividades lúdicas, un 35,7% a veces y un 14,3% que no planifica las actividades de juego. Al efectuar el análisis de la muestra total, se determina que un 39,3% siempre planifica, un 35,7% lo hace a veces y un 25% no planifica actividades lúdicas para desarrollar los aprendizajes en los niños, por lo que el título no influye mayormente frente a la responsabilidad de planificar.

Fuente: Planificaciones de docentes / Elaboración: La autora

El juego del niño en su momento es espontáneo, más los maestros piensan en algún momento que es mejor que jueguen solos, sin dirección y cómo quieran, organizando sus propios juegos para apropiarse del conocimiento y que no se necesita planificación para el efecto, las actividades pedagógicas sí están presentes en todos los documentos de planificación de las docentes.

Los juegos también poseen un final conocido; por lo tanto, sus efectos y las posibles reacciones deben estar siempre bajo control y supervisión de la docente, mediante una buena planificación; sin embargo la realidad de la investigación demuestra que este aspecto no es muy considerado por las docentes.

Al analizar **la organización de los salones de clases** por parte de las maestras para el desarrollo del juego, el Documento de la Secretaría de Educación Inicial de México (2007, p.p 13), manifiesta que los ambientes de aprendizaje se ven traducidos en el juego, ya que es el medio donde el niño experimenta, explora y desarrolla sus habilidades cognitivas, motrices y afectivas. El juego creado por los niños refleja su necesidad de conocimiento, la cual deberá ser satisfecha a través de situaciones de aprendizaje que persiguen un objetivo específico, al mismo tiempo que contribuye a la vinculación con otras personas. Los ambientes enriquecidos ayudan a crear y fortalecer conexiones nerviosas que mejoran el desempeño de los niños y desarrollan otras capacidades necesarias para la vida.

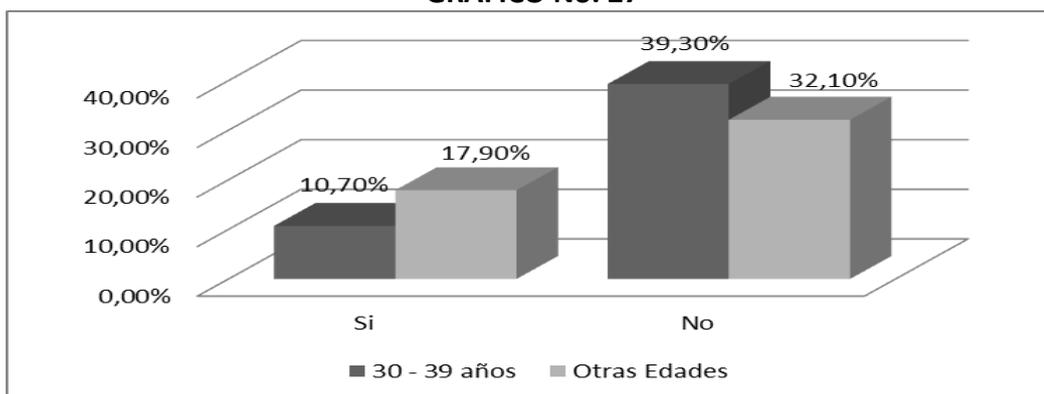
En el currículo Oficial de Educación Inicial del Ecuador (2005,p.p 11), se destaca que después del nacimiento, es indispensable mantener y reforzar el desarrollo neuro-cerebral por nutrición y entornos saludables, por relaciones afectivas de acogida ofrecidas por los educadores (padres y maestros), y por experiencias significativas de autoaprendizaje ofrecidas y administradas por las educadoras parvularias.

**TABLA NO. 27 DE CONTINGENCIA EDAD (AGRUPADO) *
EXISTENCIA DEL RINCÓN DE JUEGO**

% DEL TOTAL

Edad (Agrupado)	EXISTENCIA DEL RINCÓN DE JUEGO		TOTAL
	SI	NO	
20-29 años	7,1%	7,1%	14,3%
30-39 años	10,7%	39,3%	50,0%
40-49 años		21,4%	21,4%
50-59 años	7,1%	3,6%	10,7%
60-69 años	3,6%		3,6%
Total	28,6%	71,4%	100,0%

GRÁFICO No. 27



INTERPRETACIÓN

El estudio realizado determina que entre los 30 y 39 años, el 39,3% no tienen rincones de juego como metodología, frente a un 10,7% que ha implementado esta técnica en el aula. En el análisis de la población total, un 71,4% se mantiene en la primera opción y un 28,6% en la segunda.

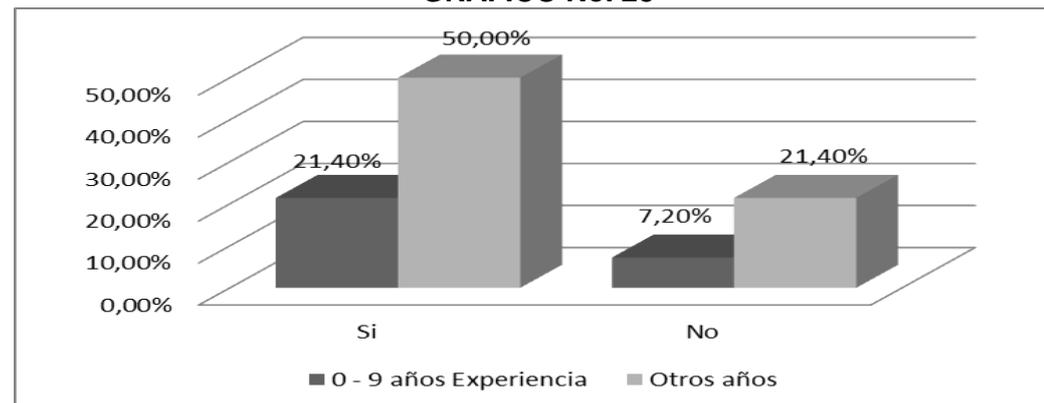
Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 28 DE CONTINGENCIA AÑOS DE EXPERIENCIA (AGRUPADO) *
EXISTENCIA DEL RINCÓN DE JUEGO**

% del total

Años de experiencia (agrupado)	Existencia del rincón de Juego		Total
	Si	No	
0 a 9 años	21,4%	50,0%	71,4%
10 a 19 años		17,9%	17,9%
20 a 29 años	3,6%	3,6%	7,1%
30 a 39 años	3,6%		3,6%
Total	28,6%	71,4%	100,0%

GRÁFICO No. 28



INTERPRETACIÓN

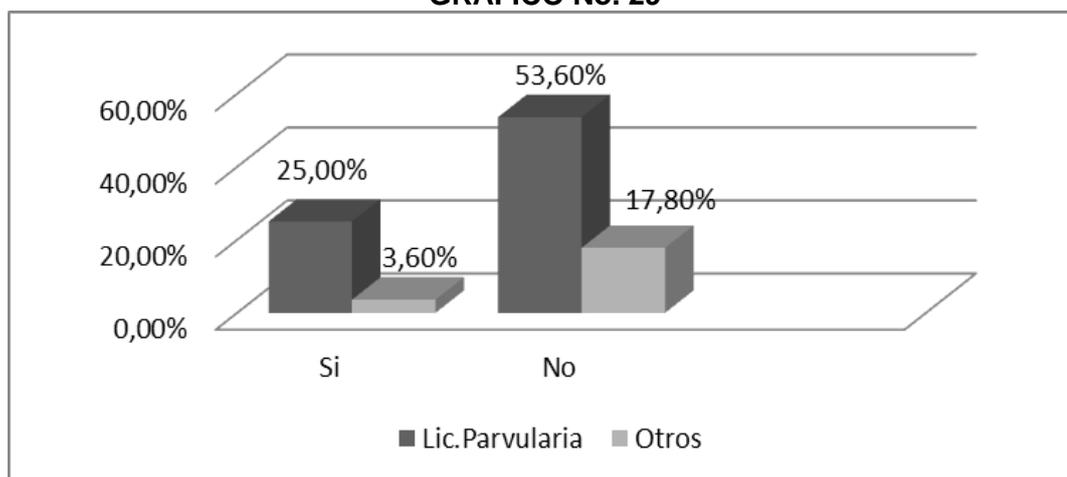
Comparando la organización de los salones de clase para realizar las actividades lúdicas con la variable años de experiencia, entre los 0 y 9 años, el 50% de las docentes no tienen rincones de juego y un 21,4% sí.

Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

**TABLA NO. 29 DE CONTINGENCIA TÍTULO ACADÉMICO *
EXISTENCIA DEL RINCÓN DE JUEGO**

Título Académico	Existencia del rincón de Juego		Total
	Si	No	
Lic.Parvularia	25,0%	53,6%	78,6%
Egresada	3,6%	14,2%	17,8%
Otro		3,6%	3,6%
Total	28,6%	71,4%	100,0%

GRÁFICO No. 29



INTERPRETACIÓN

En relación a la variable titulación académica, el 53,6% de las docentes no tienen rincones de juego frente a un 25% que si los tienen.

Fuente: Ficha de Observación / Elaboración: La autora

Es imprescindible la creación de ambientes de aprendizaje o rincones de juego; porque es allí donde se derivan las situaciones lúdicas desarrolladoras de capacidades. Los resultados permiten determinar que la mayoría de las docentes

están descuidando este elemento básico, porque no organizan los rincones de juego como metodología de trabajo pedagógico.

CONCLUSIONES

Se ha realizado el análisis de las actividades lúdicas que utilizan las docentes como factor que potencia el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 y 4 años de los Centros de Educación Inicial del cantón Machala. Considerando los criterios de la ubicación en zonas urbanas del cantón, que sean aulas diferenciadas con niños 3 años y 4 años de edad y con más de 25 niños en cada una de ellas. Tomándose la muestra total de acuerdo a los criterios con 12 centros de educación inicial y 28 maestras laborando en el año lectivo 2012. Por lo tanto, se concluye que:

- Las docentes investigadas conocen sobre el juego como herramienta metodológica y saben de su importancia para el desarrollo integral de sus educandos, más es importante resaltar que contradictoriamente no destacan la función del juego y cómo éste incide en el desarrollo de las capacidades mentales y afectivas.
- En la identificación de los procesos que utilizan las educadoras, en el momento de aplicar el juego, se establece que en el diseño de la situación de juego, se definen cuatro componentes importantes: un lugar, un tiempo en el que se realiza; la sugerencia de materiales y recursos que se van a utilizar; y la dinámica de interacción entre la docente y el grupo de niños y de niñas. Estas prioridades no están presentes al momento en que las maestras diseñan la planificación, mucho más lejos se encuentra su aplicabilidad.
- Se ha revisado el papel que las maestras desempeñan en los juegos infantiles, determinándose que las docentes en su mayoría no están aportando con su creatividad, participación y alegría en las actividades lúdicas. Esto es, que no son mediadoras, ni facilitan los procesos de aprendizaje a través del juego, olvidando que los niños y niñas no están todavía escolarizados.

- Al efectuar un análisis de los materiales de juego dispuestos en las aulas visitadas, nos encontramos con una incongruencia generalizada; por cuanto la mayoría de las aulas tienen guardados los recursos didácticos, están sellados en fundas plásticas o almacenados en cartones, otros están abandonados en estantes.
- Además se evidenció que el 25% de las docentes tienen los rincones de juego dentro del aula, los rincones espaciosos en el patio o en lugares específicos para las mencionadas actividades no existen. Los niños y niñas de educación inicial en su mayoría están inmersos en la escolarización.
- También se concluye que el 53,6% de maestras no usan ropa cómoda y calzado adecuado para sus labores diarias, situación que dificulta la movilidad y el dinamismo que la docente debe tener cuando trabaja con los niños.
- Durante el estudio del desarrollo de destrezas, habilidades y actitudes en los niños y niñas de 3 y 4 años, se establece que lo que aplican las maestras son los juegos de motricidad gruesa y en segundo término los juegos de motricidad fina como juegos de construcción, sin tomar en consideración la dramatización, los juegos de roles, el juego simbólico con su característica imaginativa.
- En cuanto al nivel académico, el 96,3% de las maestras poseen estudios y títulos vinculados con el área de la educación. Al momento de la investigación tres maestras de las veintiocho estaban cursando una maestría de educación parvularia, más es necesario y urgente que sean docentes con especialización en educación inicial o con maestrías en esta área.

RECOMENDACIONES

- Es importante mejorar la realidad encontrada en la educación inicial de Machala, más aún si consideramos que el juego es la metodología recomendada desde el Referente Curricular ecuatoriano.

- Entre las alternativas que podrían generar cambios significativos está la posibilidad de sensibilizar a las docentes para lograr un cambio de actitud.
- Es necesario y urgente cambiar las concepciones sobre el juego y considerar los beneficios que tiene en el desarrollo integral de los niños y niñas.
- Además se debería plantear estrategias básicas encaminadas a mejorar la planeación áulica, sin dejar de lado las experiencias propias de las maestras, incluirlas en la ejecución de talleres interactivos, donde se demuestren habilidades para conectarse con los niños y poner en marcha las planificaciones ludopedagógicas.
- Las docentes planifican las actividades por semana con la participación directa de los niños y niñas, invitando a expresar los intereses, las novedades de la realidad de cada niño, de esta manera el tema eje para planificar todas las actividades en torno a él surgen de los educandos. La maestra es la mediadora que organizará cada uno de los procesos de aprendizaje que serán articulados con cada actividad, vinculadas directamente a juegos que den como resultado aprendizajes significativos, relacionados a una planificación macro propuesta por el Ministerio de Educación ecuatoriano.
- Las docentes requieren comprender el proceso del juego como medio de aprendizaje, que propicie el desarrollo de destrezas y como consecuencia la integralidad madurativa previa a los aprendizajes escolares. Por cuanto, no están aplicando el juego como herramienta metodológica, se necesita dotar a las docentes de más preparación en este aspecto del juego como instrumento fundamental de aprendizaje y como tal la importancia de su uso.



- Se requiere de forma urgente desarrollar el perfil profesional de las docentes tanto en lo personal, como también en lo pedagógico y profesional, cuya práctica educativa enseñe a saber, a hacer, a convivir y a ser. Esto hará que lleguen al niño o niña en forma integral, realizando los verdaderos procesos de la educación social, cultural y de hominización, cumpliendo con su función social y de servicio, que trascenderá en calidad, conjugando las tres C: conocimiento, comunicación, y compromiso.

BIBLIOGRAFÍA

BAUTISTA (2001). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Universidad de Huelva. P.p 1 – 9.

BOLAÑOS, G Y WOODBURN, S, 2009, Guía Didáctica de Educación Física Escolar, Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Primaria o Básica. Vol.20

BRUNER, J (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. Conferencia en la Asociación de Grupos de juegos Preescolares de Gran Bretaña, Reunión anual de Llandudno, Gales, p- p 1 – 9.

CALERO, M (2005). Educar Jugando, Editorial Alfaomega, Lima.

GIL, P y NAVARRO, V. (2004). El juego motor en la educación infantil. Ed. Wanceulen. Sevilla, p.p 7 - 15.

CANTÓN, A (2008). Los juegos y juguetes como herramienta educativa. Juegos y juguetes una distinción importante. Revista digital ENFOQUES EDUCATIVOS Nº 18, p.p 32 – 36.

www.enfoqueseducativos.es revista@enfoqueseducativos.es (Visitado en Diciembre de 2011).

Consejo Nacional de la Niñez y la Adolescencia (2004). Plan Nacional Decenal de Protección Integral a la Niñez y Adolescencia, p.p 21 – 42.

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR.

CONTRERAS Y GALINDO (2009).El juego Motor .Revista digital Innovación y experiencias educativas, No, 24, Granada, p. p 1 – 9

DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL, 2010, Currículo Institucional para la Educación Inicial, Primera Edición, DINSE, Quito

DOCUMENTO DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA REPÚBLICA DE MÉXICO, 2007-2012.

GONZALEZ AUZMENDI. (1998). El espacio para el juego en la LOGSE I Jornadas sobre Desafíos del Juguete en el siglo XXI: La escuela, el juego y el JUGUETE. Director de Proyectos de Ludoland SL. Valencia, p. p 68 – 69.

GONZÁLEZ GÓMEZ (2008). El Juego como actividad de enseñanza. Revista digital Innovación y experiencias educativas, No, 45, Granada, p.p 1 – 8.

LINAZA, J (1998) .El juego en el desarrollo infantil. I Jornadas sobre Desafíos del Juguete en el siglo XXI: La escuela, el juego y el juguete. Catedrático de la Universidad Autónoma de Madrid. Valencia, p – p 17 – 26.

MAKARENKO Antón, Conferencias sobre Educación de Infantil, Ediciones Anteo, Bogotá.

MARÍN, I (1998). La actitud del educador en la educación a través del juego. I Jornadas sobre Desafíos del Juguete en el siglo XXI: La escuela, el juego y el juguete. Profesora de la Universidad Ramón Llull. Valencia. P.p 49 - 56

MARTÍNEZ, M (2010).El juego como método de aprendizaje. Revista digital enfoques educativos. No. 7,p.p. 102 -112.

enfoques@ enfoqueseducativos. es www. enfoqueseducativos. Es (Visitado en noviembre de 2011).

MEC.MBS. (2003).Referente Curricular de Educación Inicial. Quito.

NOVOSELOVA. El desarrollo del pensamiento en la edad temprana. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de La habana, p.p 42 – 70.

PETROSKY (1982). Psicología Evolutiva y Pedagógica, Editorial Pueblo y Educación, La Habana, p,p 56 – 78.

ROMERO y RESTREPO (1979). Aprendamos a Jugar, Editorial Dosmil, Bogotá.

RUBINSTEN, J (1982). Principios de la Psicología, Editorial Grijalbo, México, p.p 644 – 657.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, BAJA CALIFORNIA SUR, 2009, Programa Estatal de Extensión Educativa del Nivel Preescolar (documento de trabajo)

SMIRNOV Y LEONTIEV (1982). Psicología, Editorial Grijalbo, México, p.p 512 – 515.

TORRES, J (1998). El juego en las instituciones escolares. Discursos explícitos y ocultos. I Jornadas sobre Desafíos del Juguete en el siglo XXI:

La escuela, el juego y el juguete. Catedrático de la Universidad de Coruña. Valencia, p.p 31 – 42.

ANEXOS

- **Formato de la Encuesta**
- **Formato de la Ficha de Observación**



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
DEPARTAMENTO DE POSTGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ESPECIAL

ENCUESTA A MAESTRAS DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA DE LA INVESTIGACIÓN

“ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LAS DOCENTES PARA POTENCIAR EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS”

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DEL ENCUESTADA

ESCUELA.....

AÑOS DE EXPERIENCIA.....EDAD.....años

TÍTULO ACADÉMICO.....

FECHA DE LA ENCUESTA

El objetivo principal de la presente encuesta es obtener información sobre las actividades lúdicas que los niños y niñas desarrollan durante la jornada escolar.

Estimada Profesora, solicitamos a usted, llenar la presente encuesta, con datos precisos que nos permitan recopilar información valiosa para esta investigación.

ASPECTOS A INVESTIGAR

Jerarquice sus respuestas colocando el número 1 en la opción que considera ser la más importante, y el número 2 y 3 en aquellas que las siguen en orden:

c1.- ¿En su rol de maestra, que representa el juego en los niños?

- Diversión () - Adaptación escolar ()
- Medio de aprendizaje () - Alegría ()
- Desarrollo de Destrezas () - Desarrollo de lenguaje ()

c2.- ¿Durante el juego los niños son capaces de desarrollar?

Capacidades motoras () capacidades mentales() capacidades afectivas()
Formar su personalidad () capacidades sociales ()

m3.- ¿Señale los aspectos que considera para las actividades basadas en el juego.

Compañeros de juegos () Juguetes y material de juego ()
Tiempo para jugar () Los niños juegan solos entre niños ()
El juego es libre () Estímulos () Espacios adecuados ()

m4.- ¿Qué materiales utiliza usted con frecuencia para jugar con los niños?

- Objetos concretos () - Construcción () - Tarjetas de Asociación ()
- Reciclaje () - Otros () especifique.....

m5.-¿ En qué momento de la planificación, utiliza usted el juego?.

- Temprano () - Recreo () - Al finalizar ()
- Cada momento () - En el aprendizaje ()

m6.- En un niño de 3 años, que tipo de juego se presenta:

- Competencia () - De Roles () - Simbólico ()
- Motores () - De ficción ()

m7.- ¿Dónde se realizan los juegos?

- Aula () - Patio () - Salón especial () - Paseos ()

m8.- ¿El juego de los niños tiene que ser:

Espontáneo () Guiado () Controlado ()
Creativo () Activo ()

p9.- ¿Participa usted en el juego con los niños?

Si () No ()

p10 ¿Cómo participa en el juego?.

- Supervisando agresiones () - Siendo parte de la actividad ()
- Observando () - Dando directrices ()

v11.- Asigne un valor a la influencia pedagógica que tiene el juego en sus labores diarias. (1 es el valor más bajo y 5 el valor más alto)

1 () 2 () 3 () 4 () 5 ()

a12¿Cómo se siente, cuándo juega con sus niños y niñas?.

- Alegre () Tensa () Cansada () Feliz ()
- Divertida () Incomoda () Presionada ()

OBSERVACIONES.....
.....
.....
.....
.....



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
DEPARTAMENTO DE POSTGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ESPECIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN A MAESTRAS DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA DE LA INVESTIGACIÓN

“ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE UTILIZAN LAS DOCENTES PARA POTENCIAR EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS”

DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA MAESTRA
ESCUELA.....
AÑOS DE EXPERIENCIA..... EDAD.....años
TÍTULO ACADÉMICO.....
FECHA DE LA OBSERVACIÓN

El objetivo principal de la presente observación es obtener información sobre las actividades lúdicas que los niños y niñas desarrollan durante la jornada escolar.

ASPECTOS A OBSERVAR

ESPACIO Y MATERIALES

¿Existen rincones de juego?

Si () No ()

¿Dónde se ubican los rincones de juego?:

En el aula () Fuera del Aula () Patio ()

Jardín () Espacio específico () Otro.....

¿El centro de educación inicial tiene espacios amplios?

Si () No ()

¿El centro de educación inicial tiene espacios seguros?

Si () No ()

Subirse en lugares altos () Juegan con niños más grandes ()

Acceso a la calle () Objetos que podrían lastimar ()

¿Los juguetes están ubicados para que el niño disponga de ellos?

Si () No ()

¿Se dispone de materiales para el juego?

Si () No ()

MAESTRA:

Si se observa el proceso de juego desarrollado por la maestra:

¿Los niños cuentan con tiempo para desarrollar la imaginación?

Si () No ()

Durante el juego, en la maestra se evidencia:

Creatividad () participación () alegría () tristeza ()

Incomodidad () Otros.....

NIÑOS y NIÑAS:

¿Todos los niños se integran en la actividad lúdica?

Si () No ()

En los niños se evidencia:

Alegría () apatía () desinterés () interés ()

¿Qué tipo de juegos se utiliza?

Motores () Roles () Construcción ()

Dramatización () Danza ()

OBSERVACIONES GENERALES:

.....
.....
.....